

# Projet préalable

## V3.3.0

---



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : [mickael.martin.nevot.free.fr](http://mickael.martin.nevot.free.fr)

---

Date de présentation : **23 novembre 2016 à 13h30**

Travail : **binôme**

## 1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

## 2 Communication et livraison

### 2.1 Généralités

En joignant vos coordonnées (*e-mail* et téléphone portable notamment) à un message ou à votre livraison, vous pourrez être joint en cas de problème.

### 2.2 Communication

Chaque communication devra être faite :

- à l'adresse électronique [mmartin.nevot@gmail.com](mailto:mmartin.nevot@gmail.com) ;
- en faisant figurer [G4][Design de jeux vidéo] en début de sujet.

## 3 Présentation

Proposez un concept de jeu lors d'une **présentation orale** (d'une durée maximale de **20 minutes**) devant un jury à la date de présentation du projet, selon le support de présentation de votre choix (qu'il soit documentaire ou technique).

Votre présentation doit comporter au **minimum** les éléments suivants :

- *high concept* ;
- argument clef de vente ;
- type de jeu ;
- objectifs ;
- univers ;
- cible principale ;

- principales mécaniques de jeu ;
- technologies utilisées pour le développement ;
- histoire, cadre et personnages.

## 4 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de la création du concept entre les membres de l'équipe ;
- pensez à clairement déterminer les caractéristiques principales du jeu ;