

Projet V2.7.1



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

Date de présentation du projet : **02 juin 2020 à 13h30**

Date de rendu : **date de présentation du projet**

Travail : **groupe**

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 ;
- en faisant figurer [G4][Design de jeux vidéo] en début de sujet.

2.3 Livraison

Votre livrable devra être :

- nommé de la manière suivante (Nom étant votre nom et Prénom votre prénom) :
Nom Prénom ;
- compressé dans une seule archive au format ZIP **n'excédant pas 10 Mo** ;
- remis directement à l'enseignant lors de la présentation du projet.

3 Sujet

En partant du concept de jeu que vous avez proposé lors du projet préalable, réalisez son *game design*, la documentation (**GDO**, **GDD**, etc.) correspondante ainsi qu'un **prototype** (éventuellement packagé).

4 Présentation

Vous devez faire une **présentation orale** (d'une durée maximale de **90 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).

5 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres de l'équipe ;
- soyez critiques envers le sujet de votre projet ;
- n'oubliez pas d'utiliser les *mock-ups*, *story-line*, *storyboards*, *scripts*, etc. nécessaires lorsque cela semble pertinent ;
- pensez à respecter les conventions d'écriture de documents ;
- penser à utiliser les outils vus en cours.