

# Projet V2.6.0

---



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 du projet : **19 juin 2019 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](mailto: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.