

# Projet V5.5.0

---



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 rendu GDO : **27 janvier 2019 à minuit**

Date de rendu GDD : **07 avril 2019 à minuit**

Travail : en **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 envoi

Chaque communication ou envoi devra être fait à l'adresse électronique [mmartin.nevot@gmail.com](mailto:mmartin.nevot@gmail.com) en faisant figurer [HIC] au début du sujet du message. En joignant vos coordonnées au message (téléphone portable notamment), vous pourrez être joint en cas de problème. Chaque livrable éventuel devra être envoyé au format ZIP.

## 3 Sujet

Réalisez ce projet avec le même groupe que celui du TD2 : Documentation en game design.

En partant de la proposition de projet que vous présenterez cette année à la Game Academy, réalisez son *game design*.

## 4 Livraison

Vous devez envoyer les éléments suivants avant les dates de rendu :

- le **GDO** ;
- le **GDD**.

## 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 règles d'écriture de document.