



Cahier des charges projet Game Design

Session 2020-2021

Anthony Lamour

TABLE DES MATIERES

Contexte du projet	2
Présentation de Ludus Academie.....	2
Qu'est-ce que Ludus Academie ?	2
Formations :	2
Cycle 1: Technicien.ne informatique et multimédia	2
Cycle 2: Développeur.se de Jeux Vidéo.....	3
Cycle 3: Chef.fe de projets informatique et multimédia	3
Sections	4
Campus de Strasbourg	4
Campus de Bruxelles	4
Présentation du projet	4
Concept du projet	4
Problématiques du projet	5
Outils utilisés	5
Objectifs du projet	7
Cible du projet.....	7
Prestations attendues	7
Livrables attendues	7

CONTEXTE DU PROJET

Dans le cadre de l'obtention du diplôme Chef.fe de projets informatique et multimédia à Ludus Academie, il est demandé de réaliser un projet de game design d'une durée de 1 ans comprenant un rendu sous forme d'un prototype et une synthèse d'une vingtaine de pages environ. Le projet devra ensuite être présenté par l'étudiant à la fin de l'années.

Ce projet est là pour répondre à cette attente pour la session de 2020-2021.

PRESENTATION DE LUDUS ACADEMIE

QU'EST-CE QUE LUDUS ACADEMIE ?

Ludus Academie est L'école européenne de la création et du développement du jeu vidéo et du serious game. Elle enseigne diverses compétences tel que la programmation objet, web, l'utilisation de moteurs physiques, le level design, la gamification...

FORMATIONS :

CYCLE 1: TECHNICIEN.NE INFORMATIQUE ET MULTIMEDIA

Accès : Niveau Bac / CESS, équivalent ou VAE
Durée : 2 ans

> Débouchés : Analyste programmeur, webmaster, développeur en médias interactifs

PREMIERS PAS VERS LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Le développeur multimédia conçoit et développe des produits et services multimédia dans le cadre de la politique de développement des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) de l'établissement. Technicien, il analyse les besoins des clients afin de réaliser des applications, des sites internet et applications mobiles. A ce titre, le développeur multimédia est en charge de l'étude des besoins techniques pour atteindre les objectifs de communication fixés, du choix de la solution cliente, du développement de toutes les fonctionnalités du site, des tests et validation des fonctionnalités développées. Bien que la définition de son métier se rapproche beaucoup d'un développeur « classique », le développeur multimédia doit impérativement posséder un sens esthétique et une bonne connaissance des règles d'ergonomie.

CYCLE 2: DEVELOPPEUR.SE DE JEUX VIDEO

Accès : Cycle 1, diplôme équivalent ou VAE

Durée : 1 an

> Débouchés : Développeur de jeux vidéo, game designer, level designer, knowledge manager

DEVENIR L'ARCHITECTE DU JEU

La typologie des jeux vidéo qui proposent des fonctions utilitaires est assez riche. On recense notamment : des Advergames (jeux publicitaires), des Edugames (jeux ludoéducatifs), des Exergames (des jeux dispensant des exercices), des Datagames (des jeux basés sur des banques de données), des Military games (des jeux de type militaire), des Green games (des jeux sur le thème de l'écologie), des Newsgames (jeux informatifs), des Edumarket games (des jeux combinant des messages éducatifs ou informatifs avec du marketing)... Cette liste n'est pas exhaustive et continue de s'enrichir au fil du temps.

CYCLE 3: CHEF.FE DE PROJETS INFORMATIQUE ET MULTIMEDIA

Accès : Cycle 2 ,diplôme équivalent ou VAE

Durée : 2 ans

> Débouchés : Chef de projets informatique et multimédia, game manager

L'ACCÈS AUX MÉTIERS DU JEU VIDEO

Le titre Chef.fe de projets informatique et multimédia a pour vocation la formation de professionnels de l'informatique au niveau bac+5. L'objectif est d'offrir aux étudiant.e.s une large palette de compétences et de savoirs afin de rendre accessible des emplois de haut niveau dans le monde de la recherche, dans celui de l'entreprise ou dans d'autres organisations. Notre ambition est de former des étudiant.e.s dont les compétences couvrent à la fois les domaines de la programmation, du game design, du serious game et des technologies Internet. L'école met tout en œuvre pour mettre en lumière les recherches personnelles afin d'être visible par les recruteurs.

SECTIONS

CAMPUS DE STRASBOURG



France

24 Place des Halles 67000 Strasbourg +33(0) 3 90 20 21 77
+33(0) 6 95 34 85 67
contact@ludus-academie.fr

CAMPUS DE BRUXELLES



Belgique

Tour et Taxis 1000 Bruxelles
+32 (0) 4 72 92 74 42
contact@ludus-academie.be

PRESENTATION DU PROJET

CONCEPT DU PROJET

Ce projet consiste en la réalisation d'un prototype de jeu multijoueur 2D basé sur le boss spykes pusher de Mega Man 9 sur le moteur de jeu Unity.

Le temps du projet étant 1 ans afin de garantir la bonne réalisation de ce projet, le prototype sera en multijoueur local uniquement et à la manette, soit multijoueur local avec 4 manettes sur un même écran.

PROBLEMATIQUES DU PROJET

Comment créer un jeu multijoueur court et fun basé sur un boss de jeux vidéo ?

OUTILS UTILISES

Pour ce projet je travaille seul et ai choisi d'utiliser les outils suivants :



UNITY



Ce projet sera donc réalisé sur Unity.

Le choix de Unity pour ce projet vient du fait que Unity est un moteur de jeu que je suis habitué à utiliser, ce moteur me permettra de réaliser le jeu dans le temps donné soit 1 ans.

GITLAB



Afin d'organiser et d'enregistrer le travail sur ce projet j'ai choisi d'utiliser GitLab qui permet d'avoir un répertoire en ligne contenant le projet et d'y apporter des modifications facilement en divisant le travail en plusieurs branches.

GITHUB DESKTOP



Desktop

Pour la gestion du lien entre mon répertoire local et mon répertoire sur GitLab j'ai choisi d'utiliser Github, car celui-ci permet de gérer des répertoires privés gratuitement et est plus user friendly que sourcetree.

OBJECTIFS DU PROJET

Les objectifs de ce projet sont :

- la création d'un jeu multijoueur court et fun pour 4 joueurs basé sur le boss de Mega Man 9 nommé spykes pusher ;
- rédiger une synthèse d'une vingtaine de pages sur la réalisation du projet ;
- rédiger une documentation de game design pour ce jeu ;

CIBLE DU PROJET

Les cibles de ce jeu sont des personnes cherchant un jeu rapide et fun pour 4 joueurs, le jeu pourra être jouable par un large public.

PRESTATIONS ATTENDUES

Les prestations attendues pour ce projet sont :

- un prototype du jeu jouable par 4 joueurs en local avec manettes ;
- une présentation du projet et du prototype devant un jury;

LIVRABLES ATTENDUES

Comme livrables pour ce projet sont attendues :

- un prototype du jeu jouable par 4 joueurs en local avec manettes ;
- une synthèse d'une vingtaine de pages sur la réalisation du projet ;
- une documentation de game design du jeu ;