



PROGRAMME & SOUTENANCE

ANNEE 1 – AXE JEU VIDEO 2019-2020



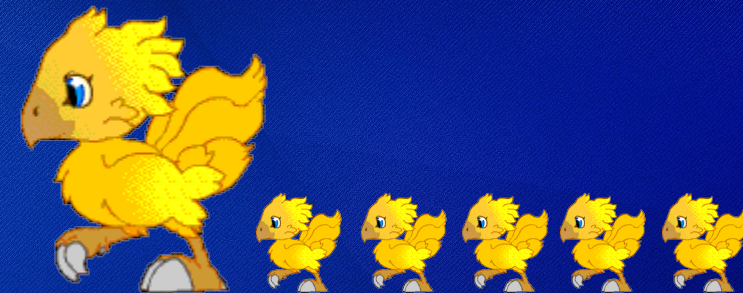
« Pour travailler dans le Jeu Vidéo vous devez être passionné et sans cesse travailler pour améliorer vos compétences »

Si vous n'êtes pas prêt à autant vous investir,



COMPETENCES & CONNAISSANCES

- Ne vous contentez pas d'apprendre uniquement ce qui vous est enseigné! Be curious!
- Continuez de vous former chez vous à travers des projets personnels, des Game Jams et des tutos en ligne.
- Mettez à profit vos années étudiantes pour faire le plus de projets possible et enrichir votre portfolio.
- Vous avez le droit à l'erreur alors lâchez vous, expérimentez et prenez du plaisir!



BAREME DE NOTATION



0-5

- Non rendu ou hors sujet

5-8

- En dessous du niveau attendu

8-10

- Correct mais qui peut être plus abouti

10-12

- Abouti et correspond aux attentes du professeur

12-15

- Abouti et au-delà de ce qui est demandé

15-17

- Au-delà et d'un niveau excellent

17+

- Performance exceptionnelle!

OBJECTIFS DE L'ANNEE 1

- Acquérir des notions en **Game Design**
- Acquérir les bases d'utilisation d'**Unity**
- Apprendre à **prototyper** et à aboutir des idées créatives
- Réaliser des **assets graphiques** et les intégrer
- Réaliser un **jeu vidéo** sur 5 cours en JV
- Etre capable de pitcher et présenter son jeu

PROJET D'ANNEE

- Pour ceux qui ne souhaitent pas rentrer en JV : réalisez un jeu de plateforme (Mario like)
- Pour ceux qui souhaitent rentrer en JV :
 - Réalisez un jeu de plateforme (comme tout le monde) mais original
 - Réalisez un jeu vue de dessus (moins de suivi auprès de votre intervenant)
 - Réalisez d'autres types de jeu (sans suivi auprès de l'intervenant)
- Vous devez obligatoirement remplir les **Objectifs principaux** de votre jeu
- Des **Objectifs secondaires** sont obligatoires pour ceux qui souhaitent rentrer en JV

PROJET D'ANNEE

OBJECTIFS PRINCIPAUX

(Nécessaire pour la réalisation de votre jeu)

- ☐ 1 Niveau de jeu jouable pendant au moins 1 min
- ☐ Déplacement et animation du joueur, des objets, des ennemis ...
- ☐ Obstacles (plateformes, objets ...)
- ☐ Liaison entre les écrans du jeu ou gestion de la caméra
- ☐ Une condition de victoire et de défaite (selon le jeu)
- ☐ Eléments interactifs (gagner de la vie, argent ...)
- ☐ Eléments d'interface (jauge de vie, argent ...)
- ☐ **Menus:**
 - ☐ Un écran titre
 - ☐ Un écran pause (avec la pause)
 - ☐ Un écran de victoire
 - ☐ Un écran de défaite (selon le jeu)
- ☐ Une musique d'ambiance (pas obligé de la créer vous-même)

OBJECTIFS SECONDAIRES

(Nécessaire pour rentrer dans l'une des options de l'axe Jeu Vidéo)

Exemples pour rentrer en Game Design

- ☐ Avoir un concept original et un gameplay innovant
- ☐ Avoir un bon Gamefeel manette en main
- ☐ Avoir des documents design parfait
- ☐ Faire évoluer la difficulté
- ☐ Avoir un tutoriel
- ☐ Capacité obtenue progressivement
- ☐ Avoir des éléments narratifs (dialogue et cutscene)
- ☐ Autres ...

Exemples pour rentrer en Game Art

- ☐ Dessiner obligatoirement tout le jeu soi-même
- ☐ Faire toutes les animations des personnages/monstres ...
- ☐ Boutons et fonds animés
- ☐ Menu et écran animé + éclairage
- ☐ Avoir le plus de FX et particules possible
- ☐ Faire des concept arts
- ☐ Autres ...

Exemples pour rentrer en Game Programming

- ☐ Coder plusieurs mécaniques (voler, tirer, double jump ...)
- ☐ Avoir un inventaire ou une gestion d'objets
- ☐ Avoir un affichage du leaderboards, scores, progression
- ☐ Coder l'IA des ennemies/pnj
- ☐ Coder un Shop ou un système d'amélioration
- ☐ Coder un boss ou un ennemi différent
- ☐ Autres ...

Mettez en avant votre choix d'option

GAME DESIGNER

Imaginez et concevez un concept original tout en travaillant le fun et l'expérience que va vivre le joueur.

EXEMPLES :

- ❖ Jeu narratif pour mettre en avant le scénario et l'histoire.
- ❖ Jeu avec un gameplay innovant pour montrer le gamefeel et le fun.
- ❖ Jeu avec plusieurs niveaux pour du Level Design.

GAME ARTIST

Imaginez votre propre direction artistique et intégrez la dans votre jeu. Concentrez-vous sur son aspect visuel et pas sur la technique.

EXEMPLES :

- ❖ Jeu d'ambiance pour mettre en avant vos concepts art et vos compositions d'images.
- ❖ Jeu contemplatif pour mettre en avant votre direction artistique.
- ❖ Jeu dynamique avec des effets spéciaux, visuels et des animations.

GAME PROGRAMMER

Imaginez votre jeu techniquement irréprochable, sans bugs et/ou avec des prises de risques techniques. Concentrez-vous sur les toutes fonctionnalités et les mécaniques de votre jeu.

EXEMPLES :

- ❖ Jeu en 2D/3D avec de la physique maîtrisée.
- ❖ Jeu d'arène sur un seul écran (sans LD) où il faut affronter différents types/vagues d'ennemis et avec des boss.
- ❖ Jeu de type runner avec des patterns qui sont générés aléatoirement.

SOUTENANCE INDIVIDUELLE

- **La présentation** (le powerpoint doit contenir 4 slides): 10 minutes à l'oral et 5 minutes de questions/réponses
 - **Présentation globale du jeu (2min)**: Présentez votre jeu, son style, son type, les références, pourquoi ce jeu...
 - **Présentation de l'univers (1min)** : Présentez l'univers du jeu, le pitch, le visuel...
 - **Démo du jeu en live (5min)** : Jeu exporté en .exe, pas de lancement dans Unity ! (option GP : gardez le projet Unity en tâche de fond pour les questions/réponses)
 - **Présentation et justification de votre choix d'option en anglais (2min)** : Expliquez l'option choisie, pourquoi vous souhaitez faire cette option, votre projet professionnel (métier souhaité)...

!!! PENSEZ A LA RELECTURE DES FAUTES DE FRANÇAIS !!! (-2 pts)

Option Game Design :

- ☐ Rendre le Game Overview en anglais (désigné à l'image et à l'univers de votre jeu)
- ☐ Des screenshots, des images et des concepts art de votre jeu
- ☐ Réalisez entre 10 et 20 pages
- ☐ Pensez à mettre votre dossier sur le DVO la veille de votre soutenance

Option Game Art :

- ☐ Rendre un dossier comprenant : concept art, un moodboard, des screenshots du jeu, vos assets graphiques, des captures vidéos et quelques gifs/animations
- ☐ Rendre le dossier sur le DVO la veille de votre soutenance

Option Game Programming :

- ☐ Le projet Unity en format RAR/ZIP
- ☐ Compréhension du code (Attention : questions techniques attendues lors de la soutenance)
- ☐ Rendre le dossier sur le DVO la veille de votre soutenance

CONTACT POUR L'AXE JEU VIDEO

Rémi Blanc

Professeur associé

Remi.blanc@devinci.fr

06.14.49.29.97

Thomas Nicolet

Responsable pédagogique

Thomas.nicolet@devinci.fr

06.24.94.29.01

Jérôme Audo

Professeur associé

Jerome.audo@devinci.fr

06.61.82.27.32

« N'ayez pas peur de vous donner à fond, d'expérimenter, de prototyper et d'échouer.

Restez motivé et faites nous rêver avec vos idées! »





THANK YOU!