

Sciences des arts appliqués au jeu vidéo et bricolages technologiques (Projet tuteuré S1)

Licence pro Métiers du jeu vidéo – 2020 - S1

Jury : Claire Siegel, Florian Cossart, Axell Boué

PRESENTATION DU 17/12

14h – 18h

Durée de la présentation par groupe 30 minutes.

Vous veillerez à respecter le temps. La présentation sera suivie de **15 minutes de questions du jury.**

Idéalement, vous ferez parvenir le dossier numérique en amont pour que les enseignants l'aient à disposition.

1. Présenter l'analyse du jeu choisi en quelques mots et images.

- Penser que le jury ne connaît peut être pas le jeu dont vous allez parler.
- Mettre en avant les points pertinents pour la compréhension de votre détournement.
- Faire état de votre critique du jeu, de ses mythes et valeurs en argumentant brièvement.

2. Présenter les trois types de détournements (formel, contextuel, structurel)

- Il est important de bien expliciter ce point de la présentation et de revenir sur l'ensemble des outils vus en cours. Les boucles de jeux doivent être explicitées, les 3C, les mécaniques.
- Penser que la présentation est aussi une manière de faire état de votre compréhension des différentes problématiques et références vues en cours.
- Penser à structurer votre présentation du jeu et à l'illustrer soit directement en commentant votre prototype, soit en présentant des schémas et / ou croquis.

3. Si le prototype n'a pas été présenté dans la partie précédente, présentez en quelques minutes le prototype en mettant en lumière vos détournements.

- Le prototype doit essentiellement illustrer le gameplay mais il peut être le support de l'ensemble des détournements (l'histoire, les représentations formelles et structurelles).

L'évaluation porte sur :

- La maîtrise des références et des méthodologies vues en cours.
- La qualité de la proposition.
- La qualité du prototype (finition)
- La qualité professionnelle du dossier
- La qualité professionnelle de la présentation.

Barème.	Little Nightmares	Hollow Knight	Pokemon Snap	Oddworld	Bioshock
Qualité de l'analyse, pertinence de l'analyse choisie (documentation du sujet, compréhension et application des concepts du cours) /3					
Caractère professionnel du Game Design Document, comprenant les outils vus en cours (GDD, RGD, Structure, schéma et communication visuelle) /5					
Qualité et pertinence de la proposition de jeu /5					
Qualité et caractère démonstratif du prototype /4					
Clarté de la synthèse orale /3					
Total /20					