

Projet de création numérique 2022-2023

1 Sujet

Le projet pédagogique de cette unité d’enseignement comprend un projet à réaliser seul(e) ou en binôme (préféablement). Le sujet est libre (mais de la création, pas de jeu vidéo) et peut être lié à la production d’une image fixe, en mode déterministe ou aléatoire. Le résultat peut être interactif, animé en 2D, 3D à l’écran, impliquant du son, ou même un objet imprimé en 3D. Vous pouvez utiliser des bibliothèques externes à condition qu’il reste de la difficulté dans votre projet et en expliquant les objets et interactions mis en œuvre dans votre programme.

La difficulté du projet doit être comparable à celle rencontrée en TD. Vous devez valider votre projet (et la composition de votre binôme) auprès d’un d’un enseignant (TD ou TP), soit oralement, soit en envoyant un courrier électronique dont le sujet commence par "[Création numérique]".

2 Conditions de rendu

quand	date limite de rendu : 23h59, le vendredi 21 avril 2023 (date ferme)
où	boîte de dépôt sur madoc
quoi	un répertoire sous forme de fichier compressé (zip)

Le fichier **zip** devra contenir :

- un rapport de 3 à 5 pages sous forme de fichier **pdf** avec (liste non-exhaustive) :
 - but du projet ;
 - analyse avec schémas (pas de code dans cette partie). Pas une retranscription du code java, mais bien une explication de votre démarche et des formules se référant aux schémas (qui peuvent éventuellement être des photos de schémas réalisés à la main) ;
 - captures d’écran.
- tous les fichiers nécessaires à l’essai de votre projet par les enseignants. Cela comprend :
 - le(s) fichier(s) sources (surtout pas de pdf) de votre programme avec (au minimum) :
 - des commentaires ;
 - des noms de variables et de fonctions correspondant aux usages .
 - les fichiers autres éventuellement utilisés.

Tout manquement aux instructions précédentes entraînera une perte de points.

3 Évaluation

L’évaluation du projet sera réalisée en tenant compte de la difficulté liée à la réalisation de celui-ci et au respect des consignes précédentes. Un projet trop simple ne rapportera pas beaucoup de points. Un projet compliqué mais sans analyse, mal programmé avec des noms de variables et de fonctions fantaisistes ne rapportera quasiment pas de points, non plus. Le découpage en sous-algorithmes, les structures de données utilisées, interviendront dans la notation. Sont également attendus quelques éléments de raisonnement géométriques.