# ITESCIA - M2 - Suivi de projet

## Phase 1 : Pré production et Prototype jouable

#### Objectifs :

- Travail de pré production. Vérifier que tous les choix techniques sont corrects

- Produire un prototype jouable et une "vertical slice"

#### Evaluation des étudiants :

- Essais techniques pour tous les points du GDD et TDD (petits protos)

- Mise à jour du TDD

- Création des données primordiales du jeu (personnage principal, animation, son)

- Création de la salle en haute qualitée contenant les mécanismes importants du

jeu ("Vertical slice"). (peut être petit morceau de niveau).

- Définition de la charte graphique

- Concepts arts (si possible) ou à défaut recherches graphiques

- Recherches graphiques sur menu/interfaces (HUD/GUI)

- Vérification du gameplay du jeu. Ajustement dans le GDD si nécessaire

- Création du level design (version "papier") de toutes les étapes de choix en structure CYOA.

- Création d'un planning (ou retroplanning suivant ce plan annuel). Ajustement du

GDD pour que tout rentre (passage de certains éléments en optionnels)

- Playtests (peut être interne à l'équipe)

**Evaluation : Livrable des documents et exécutable(s) en fin de phase**

## Phase 2 : Alpha

#### Objectifs :

Création d'une version "Alpha" du jeu (= au moins 50% du contenu du jeu et les

mécanismes les plus importants)

#### Evaluation des étudiants :

- Mise en place des systèmes de partage de code et de données. Désignation d'une

personne "integrateur".

- Création des niveaux (50%) (suivant le level design de la phase 1)

- Création des graphismes 2D ou 3D (50%)

- Création des animations (50%)

- Programmation des mécanismes de jeux (50%)

- Première version GUI/Menu (interface)

- Intégration des sons/musiques (50%)

- Création d'une version "Alpha"

- Playtests externes

**Evaluation : Soutenance, rendu exécutable(s) en fin de phase**

## Phase 3 : Beta

#### Objectifs :

Création d'une version "Beta" (= jeu complets avec des bugs qui n’empêchent

pas de jouer)

#### Evaluation des étudiants :

- Création de toutes les étapes de choix directement dans le jeu

- Création de tous les graphismes

- Programmation de tous mécanismes de jeux

- GUI/Menu final

- Intégration des sons/musiques finales

- Création d'une version "Beta" qui sera soumise en Playtests

**Evaluation : Livrable exécutable en fin de phase**

## Phase 4 : Master

#### Objectifs :

Fin du projet, livraison d'une version finale

#### Evaluation des étudiants :

- Ajout des fonctionnalités annexes manquantes

- Ajout des graphismes manquants

- Correction des bugs (suivant liste bug fait par testeurs, méthodologie de

classement par importance A/B/C)

- Playtests fréquents et correction des niveaux/données/code suivant les retours.

- Création du "press kit" (Captures écrans, Vidéo de présentation (trailer), texte de

présentation)

- Préparation de la soutenance finale.

**Evaluation : Soutenances en fin de phase**

Soutenance éditeur (20 min + 10 min questions)

*- Objectif ​:* Vendre le jeu à un éditeur.

On a un projet innovant, quels sont ses points forts, ses points faibles, son public ? Vendre

son produit, pas de technique, qu'est-ce qui nous démarque des autres ? Présenter l'équipe,

comment on est organisé, nos forces, afin que l'éditeur ai confiance en nous. Nos méthodes

de travail, pour faciliter la création de niveau. Notre marché, où se place t'on ? Quelle est

notre cible, pourquoi la cible est viable?

Suggestions de présentation (à vous de personnaliser suivant votre projet)

- Présentation du concept mettant en avant les éléments clés du jeu

- Présentation de l'équipe et des méthodes de gestion de projet envisagées. Si je vous

donnais de l'argent pour avoir une équipe, comment vous organiseriez-vous ? Vous pouvez

donner un planning prévisionnel, différentes milestones, un listing de tâches, un budget...

Bref, montrez que vous savez où vous allez !

- Présentation des processus de fabrication. Comment vous organisez-vous pour créer du

contenu dans le jeu (un niveau par exemple) ? vous pouvez présenter les différentes étapes

et les outils que vous utilisez.

- Marketing envisagé

- Démonstration de la viabilité économique du produit:

La cible de joueurs, pourquoi est elle viable ?

- Teaser/trailer (durée conseillée 60s)

- Démo commerciale du prototype: Montrer le produit sous son meilleur jour, court et

efficace ! genre un des meilleur niveau de jeux afin d'afficher le plus de features possibles

sans montrer pour autant tout le contenu du jeu.

- Présentation de ce que pourrait être le jeu final (+features additionnelles):

Montrer la vue du produit dans son ensemble, tout ce qu’on a pas pu faire mais qu’on a

voulu faire.

Soutenance développeur (20 min + 10 min questions)

*- Objectif* : revenir sur la gestation du projet et sur l'expérience acquise. Revenir sur le

projet en Post mortem, ce qu'on ferait différemment si on devait recommencer.

Suggestions de présentation (à vous de personnaliser suivant votre projet)

- Présentation du concept étoffée (GD, LD)

- Organisation de l'équipe

- Making of (les parties les plus caractéristiques de votre projet)..

- Déroulement de l'année : théorie vS réalité.

- Post mortem : ce qui s'est bien passé, ce qui s'est mal passé, ce qui serait amélioré si le

projet recommençait.

- Full démo du prototype (quelques minutes, peut continuer hors chrono si plusieurs jury

veulent tester)

(hors chrono) :

- Ressenti vis à vis du produit final (satisfaction, frustration...): Ressenti sur le projet depuis

son départ et sur la formation ITESCIA. Chaque étudiant aura la parole, n'hésitez pas à

exposer votre ressenti, il nous est utile pour améliorer la formation. (pour des doléances plus

longue, vous pouvez aussi rédiger un mail et nous l’adresser).

Les différents éléments sont dans un ordre non déterminé : à vous de choisir comment

articuler votre présentation. N'hésitez pas à modifier le plan suivant votre projet.

Durée de la présentation : 1h15 maximum (20min présentation; 15 min questions/feedbacks,

20min présentation, 15 min questions/feedbacks, 15 min retours et ressentis).

Conseils :

Répétez les présentations !

Elles doivent être fluides et sans accrocs techniques.

Pour la soutenance éditeur, soyez convaincants et convaincus.

Pour la soutenance développeur, soyez francs. En gros, si vous vous contentez de me dire

que tout s'est bien passé, vous n'aurez pas une bonne note ! ;-)

Vous pouvez réduire les parties déjà traitées lors de la seconde présentation (comme par

exemple la présentation de l’équipe).

Soyez concis et pertinents. 20 minutes c’est très court, focalisez-vous sur les informations

les plus importantes. Ne chargez pas vos slides. (conseils : 20 slides max, 3 infos par slides

au maximum).

Press kit

Le kit de communication contient tous les éléments qui vont servir pour promouvoir votre

projet. Il sera utilisé par l’école pour illustrer le site internet, les présentations en salon et les

vidéos de promotion de la filière.

Ce kit pourra aussi vous servir pour communiquer avec la presse si vous voulez continuer

votre projet et le vendre.

Vous devez livrer:

- Trailer

Video de 60 secondes approximativement. Un trailer comprends les meilleures

séquences vidéos de votre jeu, des textes explicatifs (evitez les fond noirs), une

sonorisation.

(Logiciel de montages : Pinnacle Studio, Sony Vegas, ….)

- Captures d’écrans

Une dizaine de bonnes captures d’écrans (pour en avoir 10 bonnes, il faut en faire

entre 100 et 200). Pensez à faire des captures sans HUD.

- Artworks

Le logo du jeu, et toute autre illustration suffisement jolies.

- Communiqué de presse

Un texte (en français) qui annonce la sortie de votre jeu. Vous pouvez vous inspirer

des textes sur l’agence press du jeu vidéo ( http://www.gamespress.com/ ).