

PresStart

But du projet

L'objectif est de **mettre en relation différentes personnes** pour leur permettre de **créer des projets ensemble** — notamment dans le domaine du jeu vidéo, mais aussi dans d'autres secteurs créatifs ou techniques.

Cette plateforme s'adresse à **tout le monde** :

- D'un côté, aux **passionnés** qui développent des jeux vidéo seul depuis longtemps, pour réaliser des projets plus **ambitieux*.
- De l'autre, aux **débutants** ou aux curieux qui souhaitent **apprendre de nouvelles compétences**.

Nous croyons que **la meilleure façon d'apprendre, c'est de créer**.

C'est pourquoi nous voulons **faciliter au maximum la mise en place de projets collaboratifs**, en accompagnant les utilisateurs du premier contact jusqu'à la réalisation concrète.

Ici, **le résultat n'est pas une quelconque récompense**, mais un **TechBook de projets** qui démontre :

- les compétences acquises,
- la capacité à travailler en équipe,
- et l'expérience concrète des utilisateurs.
- Les projets sympas sur lesquels les personnes ont travaillé :)

Présentation des profils

Chaque profil est conçu pour **mettre en valeur les compétences, les motivations et les projets réalisés**.

Première page : les infos principales

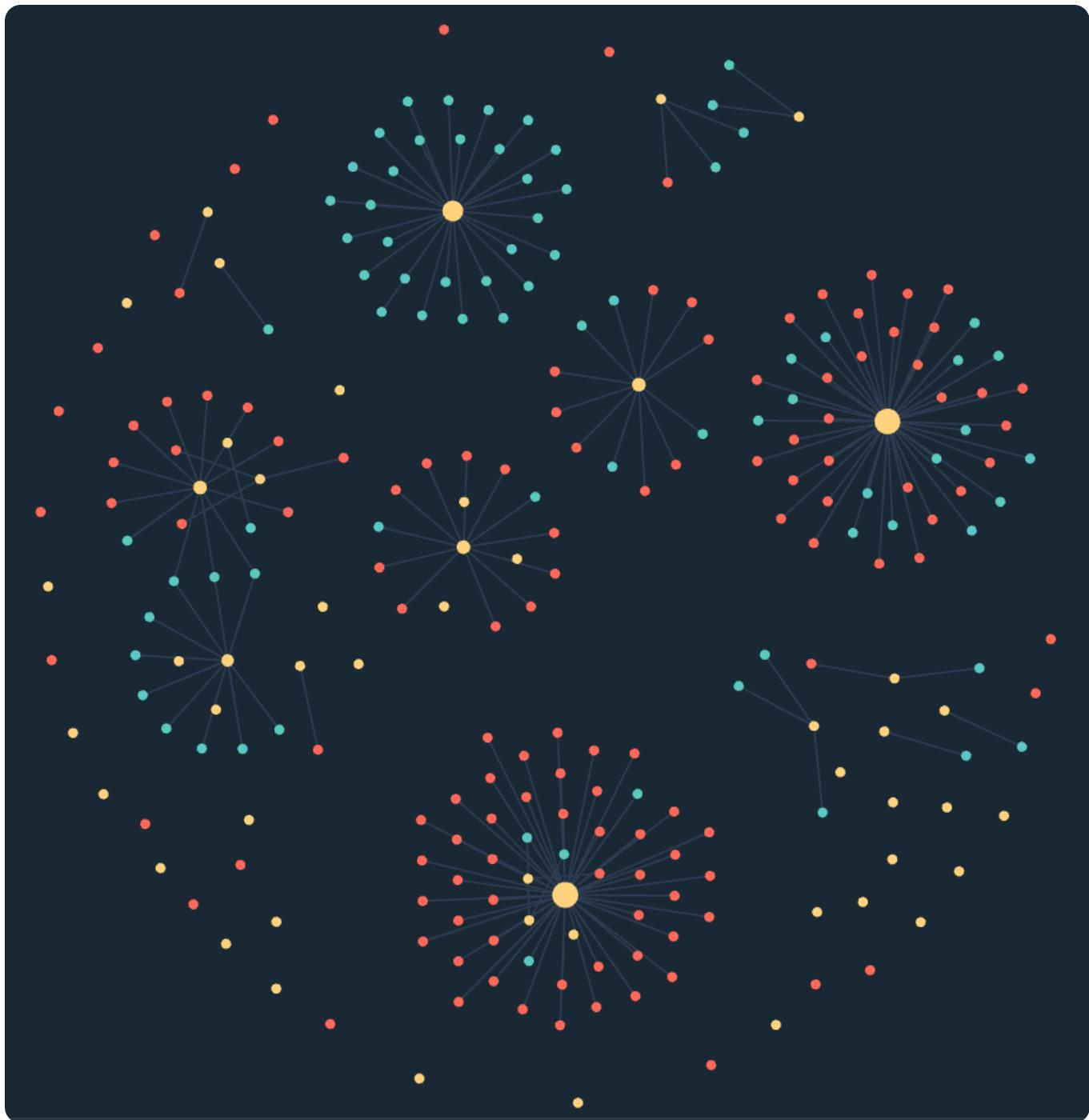
- **Pseudo**
- **Description rapide et motivation**
- **Compétences principales** (ex : compositeur, artiste/designer, programmeur, etc.)
- **Disponibilité**

- Niveau / Expérience, avec *lien vers le TechBook

Deuxième page : le “TechBook”

- Liens vers les réseaux sociaux professionnels et les comptes GitHub / ArtStation / Itch.io, etc.
- Extraits concrets de projets réalisés ou en cours.
- liens vers vidéos; sites...

Présentation en “Constellation”



L'idée est de représenter les compétences sous forme de **constellation visuelle** :

- Chaque **étoile** correspond à une **compétence spécifique**.
- Plus l'utilisateur apprend et participe à des projets, plus **sa constellation s'étoffe**.
- En cliquant sur une étoile, on accède aux **projets associés** à cette compétence.

Exemple :

Le "Game Design" est vaste — pixel art, design 3D, level design, etc.
Chaque sous-compétence devient une étoile dans la constellation.

Troisième page : Wikipédier

Bibliographie de la documentation de la personne : liens vers d'autres sites, questions auxquelles il a déjà répondu, vidéo...

Indice de confiance en la personne

Gestion des disponibilités et des projets

Sur chaque profil, deux indicateurs permettent de comprendre la situation de l'utilisateur :

- **"Ouvert à un projet"**
- **"J'ai un projet"**

Ces deux statuts peuvent être représentés par un **gradient de couleur** :

- Vert : très ouvert / cherche activement
- Orange : ouvert mais sélectif
- Rouge : pas disponible actuellement
- Bleu : motivé mais attention est sur d'autres projets
- Violet : encadrant => un utilisateur qui ne s'implique pas dans le projet mais qui donne des conseils
- Rose : play tester => Un utilisateur qui peut effectuer des tests en condition réelle du jeu à différents stades de son développement et sans connaître le projet au préalable pour simuler le comportement d'un joueur lambda

Cela permet de **simplifier les mises en relation** entre créateurs, selon leur niveau d'engagement ou de disponibilité.

Propositions de petits projets

Toutes les deux semaines (périodes à déterminer), la plateforme **génère ou met en avant des "petits projets"** (mini game jams, défis, collaborations à court terme).

- Ces projets servent d'entraînement et de tremplin pour débuter ou tester de nouvelles idées.
- Des **influenceurs ou créateurs reconnus** peuvent également **proposer leurs propres game jams** à la communauté.

L'objectif : **stimuler la créativité et encourager la participation continue => Engagement**
Cela vise aussi à la popularisation du site.

Premiums

Prévoir éventuellement plusieurs premium (par exemple un hoster pour les entreprises qui veulent submit des projets et un pour les utilisateurs qui veulent être facilement mis en avant et avoir des fonctionnalités dites de « confort »)

- Mise en place de salle de coworking si les utilisateurs souhaitent se voir (Attention, besoin assez lourd en logistique)
 - Game Jam : préparation en ligne (pub, page itch.io) (*Hoster*)
 - Mise en relation automatique => projet à projet ou projet à personnes
-

Encadrement :

- Faire en sorte que l'utilisation Git soit encore plus user friendly : Donner une interface simplifiée pour tous les utilisateurs à l'arborescence de fichiers et au « versionning » (historique des modifications) et faciliter le flux des fichiers et ressources.
 - Des users ont la possibilité de devenir encadrant
-

Compétences :

l'utilisateur va avoir un système qui se rapproche d'un système d'xp pour illustrer ses compétences. Vue rapide et précise du niveau d'expérience de quelqu'un sans forcément avoir à consulter l'entièreté de son profil et/ou ses projets sous forme de métrique et/ou visuel.

Communauté :

Il vaut mieux élaborer un forum (ce n'est pas que question-réponse, ça peut aussi être partage d'expérience ou demande d'avis rapide et éclairé) où tous les utilisateurs peuvent interagir entre eux ou explorer par simple curiosité.

Ça permet de garder une meilleure trace écrite, tout le monde peut participer à son échelle ou juste avoir un historique de réponses fiables.

Comment créer son projet :

- Nom de projet
- Thème
- Description
- Nombre de personnes recherchées
- Personnes déjà présentes et lien vers leur profil
- Quel type de personne recherché
- Veux-tu une limite de niveau ou un minimum de niveau recherché ?

Sous catégories :

Développement / Programmation

A. Programmation Gameplay

Implémentation des mécaniques de jeu (mouvements, combat, interactions)

Systèmes de progression, score, inventaire

Contrôles et input (clavier, manette, mobile)

Gestion de la physique et collisions

B. Systèmes et outils

Architecture du code (patterns, optimisation, modularité)

Outils internes / éditeurs (scripts, automation)

Gestion des données et sauvegardes

Systèmes d'IA (ennemis, PNJ, pathfinding)

C. Technique & Intégration

Programmation moteur :

- Unity

- Unreal
- Godot

Intégration des assets (sons, graphismes, animations)

Optimisation performances / FPS

Déploiement (PC, mobile, console, web)

Multijoueur / réseau (serveurs, matchmaking)

Game Art

A. Concept & Direction visuelle

Création du style graphique du jeu (moodboard, charte)

Concept art de personnages, environnements et objets

Composition, lumière, couleurs

B. 2D & 3D Art

2D : sprites, textures, UI, effets visuels

3D : modélisation, texturing, lighting, rigging

Environnements, personnages, objets (props)

Animation (personnages, éléments interactifs)

Intégration dans le moteur (Unity/Unreal)

C. Interface & Effets

UI/UX Design (menus, HUD, feedback visuel)

VFX (explosions, magie, particules, météo)

Optimisation visuelle pour la lisibilité du gameplay

Sound Design / Audio

A. Effets sonores

Création et enregistrement des sons (armes, pas, impacts...)

Sound design stylisé ou réaliste selon l'univers

Mixage et spatialisation (3D audio, environnement)

B. Musique

Composition adaptée à l'ambiance et au rythme du jeu

Musique adaptative (en fonction des actions du joueur)

Collaboration avec le directeur artistique / narratif

C. Voix & intégration

Enregistrement et traitement des voix

Sound direction & doublage

Intégration dans le moteur audio (FMOD, Wwise, middleware)

Synchronisation avec animations et gameplay

Encadrement

A. Encadrement dev

B. Encadrement son

C. Encadrement game design

Systeme de Coaching :

- automatique et sous forme de quête; palier à la timidité
- promouvoir des "équipements" : et on promeut des outils => on gagne de l'argent pour promouvoir un outils ex : pour faire du pixel art il ya plein d'outils dispo