

Idée de projet

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 depuis longtemps.
- 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 un diplôme**, mais **un tech book de projets** qui démontre :

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

Présentation des profils

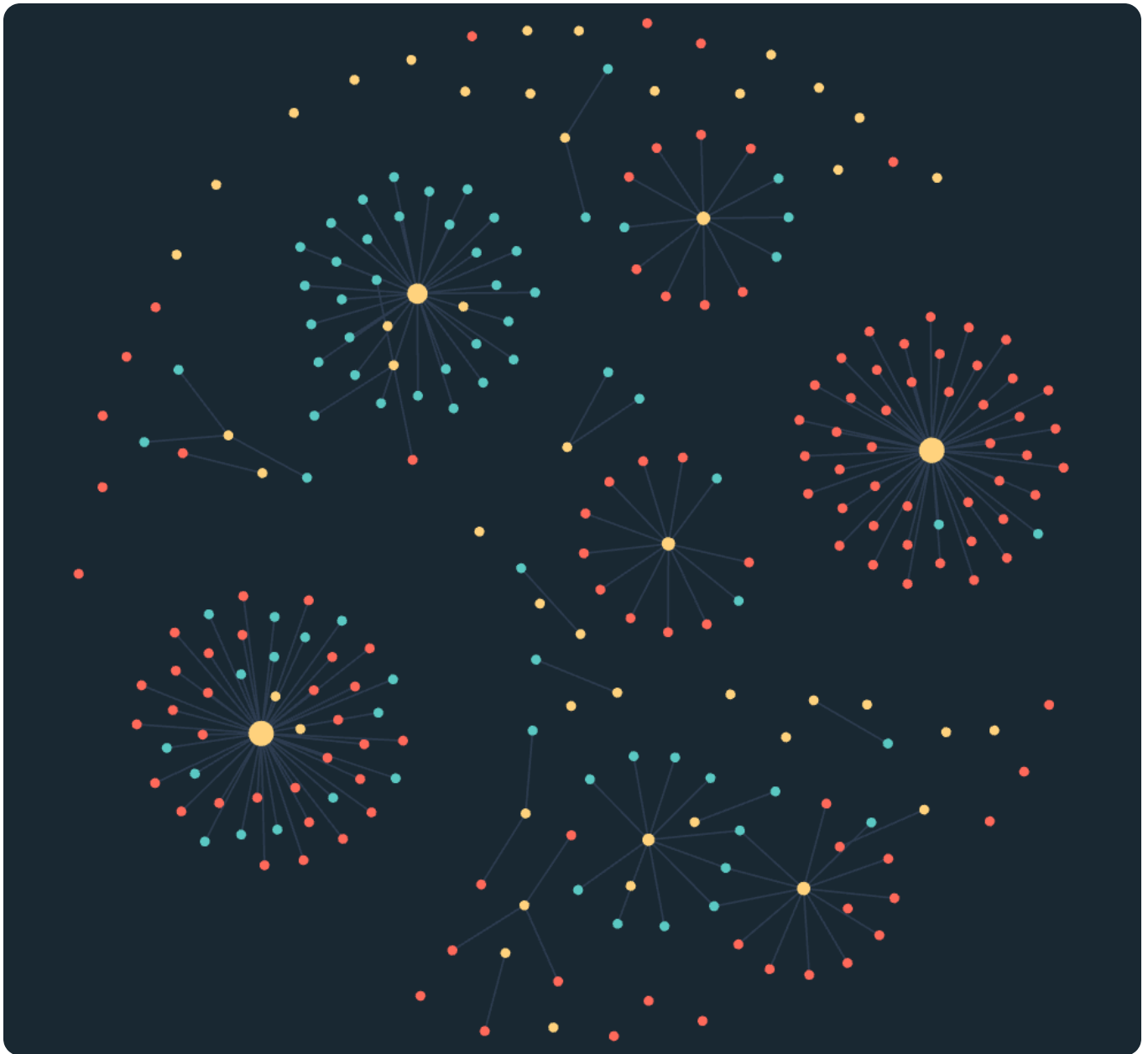
Chaque profil est conçu pour **mettre en valeur les compétences, les motivations et les projets réalisés**.

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 portfolio

Deuxième page : le “Tech Book”

- 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...



Troisième page : Wikipedier

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

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.

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

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, 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 débiter 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**.

Premium

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

Encadrement :

- Faire en sorte que l'utilisation Git soit encore plus user friendly
 - Des users ont la possibilités de devenir encadrant
-

Compétences :

l'utilisateur va avoir un système qui se rapproche d'un système d'xp pour illustrer ses compétences.

Communauté :

selon les compétences qu'obtient l'utilisateur cela lui permet d'unlock différentes communautés spécialisées dans des domaines différents.