

An abstract graphic design on a purple background. A large dark purple circle is centered, containing the word "Ludomet" in white. Surrounding this circle are various geometric elements: concentric circles in black (top left) and yellow (bottom right); diagonal lines in red, yellow, and black; small circles in red, yellow, and cyan; and paperclip-like shapes in red and yellow. The overall style is modern and minimalist.

Ludomet



Sommaire

01

Résumé du jeu

02

Déroulement du jeu

03

Exemple visuel

04

Possibilités du jeu

05

Aspect visuel, sonore et
technique

06

Note d'intention du
projet

07

Conclusion



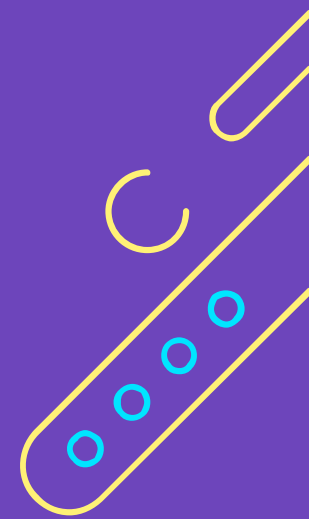
The background is a deep purple. On the left side, there are various abstract geometric elements: several thin black lines of different lengths and orientations; a few small cyan dots; a larger cyan circle with a smaller cyan circle inside it; a red circle with a smaller red circle inside it; a red line with a hook-like end; a cyan line with a circle at its end; and a series of concentric black circles at the bottom left. A large, dark purple semi-circle is positioned on the right side of the image, partially overlapping the text area.


01

Résumé du jeu



Résumé :

- Jeu vidéo éducatif sur tablette
 - Enfants de 4 à 7 ans et leurs parents
 - Faire découvrir les métiers en français et en anglais en s'amusant
- 



Quizz sur les métiers

The background is a solid purple color. On the left side, there are several abstract geometric shapes: a cluster of small cyan dots in the top left; two parallel black lines and a yellow line with a hook-like end in the upper left; a red line with a hook-like end below the yellow one; a cyan circle with a cross through it in the upper right; a set of three concentric cyan circles in the center; a cyan circle with a red outline and a cyan center in the lower left; a small red circle below it; a red line with a hook-like end in the bottom left; and a series of concentric black circles in the bottom right, partially obscured by a large dark purple semi-circle.

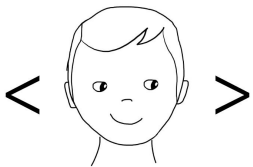
02

Déroulement du jeu

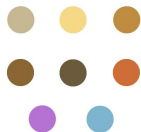
Phase de personnalisation

Créer votre personnage

Couleur du
visage :



Couleur des
cheveux :



Valider

Créer votre personnage

Couleur du
visage :



Couleur des
cheveux :



Valider

Déroulement d'un niveau en 3 phases

Phase Introductive :

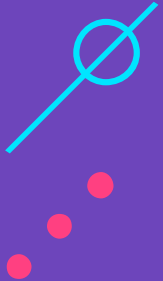
- Introduction du métier
lié au niveau

Phase des questions :

- Plusieurs questions
ludiques
- 2 choix

Phase de transition :

- Passer au prochain niveau





03

Exemple
visuel

NIVEAU 1 (Phase 1 introduction du métier) :

Le Cuisinier ou The Cook

**Personnage du joueur
(personnalisable)**



**Accessoires ou vêtements liés au métier du niveau
que le joueur doit récupérer pour
démarrer la phase 2.**



NIVEAU 1 (phase 2 Les questions):

Le Cuisinier ou The Cook

Il te manque un dernier accessoire pour ton service de cuisine, quel équipement dois-tu porter pour aller travailler ?



Le casque
ou
The helmet

OU



Le tablier
ou
The apron



Le personnage
du joueur en
cuisinier

Si le joueur répond correctement :

- Une animation se déclenche
- La prochaine question arrive

Sinon

- On explique au joueur pourquoi il s'est trompé et on le laisse répondre de nouveau.

NIVEAU 1 (phase 2 Les questions):

Le Cuisinier ou The Cook

Tu dois couper les légumes, quel outil dois-tu utiliser ?



Le couteau
ou
The knife

OU



La guitare
ou
The guitar

Le personnage du
joueur en cuisinier



Cas de la dernière question

Si le joueur répond correctement :

- Une animation se déclenche
- La dernière phase se déclenche.

Sinon

- On explique au joueur pourquoi il s'est trompé et on le laisse répondre de nouveau.

Phase de transition :

NIVEAU 1 (phase 3 fin du niveau) :

Le Cuisinier ou The Cook

Oh non en coupant les légumes tu t'es fais mal, vite voyons voir quel métier pourrait arranger cela ! Passe cette porte !



NIVEAU 2 (Phase 1 introduction du métier) :

Infirmier ou Nurse

Personnage du joueur
(personnalisable)



Accessoires ou vêtements liés au
métier du niveau que le joueur
doit récupérer pour lancer le



Et ainsi de suite



04

Possibilités du jeu

Exemples de questions sur différents métiers

Coiffeur ou Hair dresser :

Un client doit avant sa coupe laver ses cheveux quel produit doit-il utiliser ?



Le bidon d'essence
ou
The can of gasoline

OU



Le shampoing
ou
The shampoo

Plombier ou Plumber :

La fuite d'eau est plus importante que prévu, attrape le bon outil pour réparer.



La clé anglaise
ou
The wrench

OU



L'arrosoir
ou
The watering can

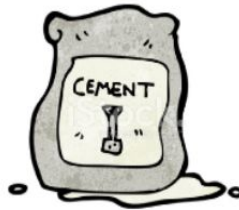
Boulangier ou Baker :

C'est le début de la journée, choisis l'ingrédient principal pour fabriquer le pain



La farine
ou
The flour

OU



Le ciment
ou
The Cement

Pompier ou Fireman :

Un incendie vient de se déclarer, vite monte dans le bon véhicule



Le camion de pompier
ou
The fire truck

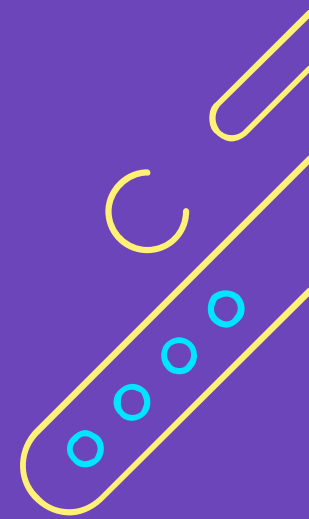
OU



Le tracteur
ou
The tractor



Exemple de corrélations entre les métiers

- L'infirmier s'est fait voler ses outils il va voir le policier.
 - Le policier est épuisé après sa journée de travail, il a besoin de se détendre, il va voir le magicien.
 - Le magicien a besoin d'une nouvelle coupe pour un tour de magie, il va voir le coiffeur.
 - Le coiffeur veut entretenir son nouveau jardin, il va voir le jardinier.
- 



05

**Aspect visuel,
sonore et technique**

Aspect Visuel

- Graphismes enfantins
- Personnages inspiré du style "Animal Crossing" et de Adibou



Aspect Sonore

- Musique sur le thème de l'enfance
- Effet sonore cartoonesque

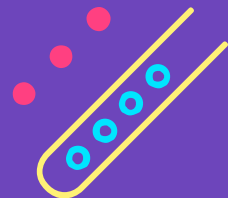
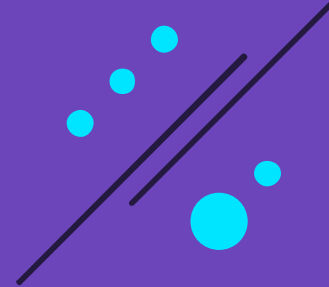
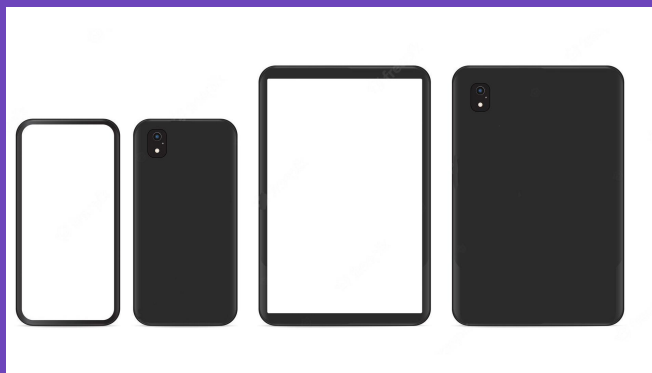
Type de musique possible :



Aspect Technique

Jeu pour les enfants donc doit être facile d'utilisation

- **Format mobile : Ecran tactile pour contrôler le jeu**
- **Peu de commande pour ne pas perdre le joueur**

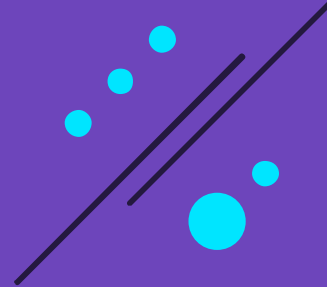




06

Note d'intention du projet

Objectif du jeu



**Faire découvrir
les métiers**

**Commencer un
apprentissage
en anglais**

**Montrer que
chaque métier
est utile**





07

Conclusion

Merci

Avez-vous des
questions ?

