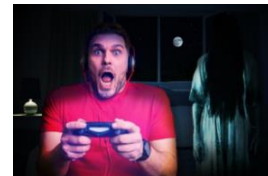




JEU D'AVENTURE THRILLER-ANGOISSE

CAHIER DES CHARGES

PROJET EN GROUPE | 5 ou 6 (max) membres par groupe en fonction des effectifs des classes



SUJET	<p>Votre équipe aura la charge de la conception et de la réalisation d'un jeu aventure-puzzle de genre thriller ou angoisse ; l'expérience de votre jeu sera complète (début, milieu et fin), courte, intense et régie par un système de jeu en corrélation.</p> <p>Vous devrez faire frémir d'effroi vos joueurs en apportant un soin particulier à la mise en scène et à l'ambiance générale, ainsi qu'en implémentant une mécanique de jeu qui soutienne ces dynamiques ; ainsi, vous vous orienterez vers la production d'un contenu viral, qualitatif et singulier, qui pourrait idéalement être partagé à des influenceurs.</p>
EDITORIAL	<ul style="list-style-type: none">Expérience de jeu de 10 minutes effectives de gameplay, embarquant l'ensemble des fonctionnalités finales « Short-Game », précédée d'une phase d'<i>on-boarding</i>, et d'une séquence de contextualisation si nécessaireExpérience narrative d'ambiance en 3D à la 1^{ère} personne sur les thèmes du thriller et de l'angoisse
LIVRABLES M1 PRÉPROD.	<p>SEMAINE 10 (2022) – soutenance de concept :</p> <ul style="list-style-type: none">Dossier « Concept » (dossier A4 autonome)Soutenance orale « Concept » avec support visuel (10 minutes)
LIVRABLES M2 3C & CORE-GP	<p>SEMAINE 14 (2022) – test et évaluation du prototype 3C :</p> <ul style="list-style-type: none">Documentation de Design initiale (documentation « Hack'n Plan »)Prototype 3C & CORE-GAMEPLAY (version moteur, partagée via branche « GitHub »)
LIVRABLES M3 ALPHA (fin de semestre)	<p>SEMAINE 18 (2022) – test et évaluation de la version ALPHA + soutenance de présentation des processus de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none">Dossier de Game-Art (dossier A4 et fichier Excel en pièces-jointes de la documentation « Hack'n Plan »)Kits d'assets 3D modulaires (fichier 3DS Max d'assets)Documentation de Design finale (documentation « Hack'n Plan »)Prototype ALPHA (en version sdk)Soutenance orale « ALPHA » avec support visuel (10 minutes)Questions-réponses jury (10 minutes)
LIVRABLES M4 BETA-RC (fin de product*)	<p>SEMAINE 23 (2022) – test et évaluation de la version finale (3 jours avant les soutenances orales) :</p> <ul style="list-style-type: none">Récupération par clé USB du package EXE distribuable de la version finale BETA-RCPlaytests jury (hors présence du groupe) pour en préparation des soutenances orales <p>SEMAINE 24 (2022) – soutenance orale de présentation du jeu et de ses processus de conception et de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none">Soutenance orale « BETA-RC » avec support visuel de présentation (10 minutes)« Playthrough » du jeu commenté et intégré à la soutenance (10 minutes)Questions-réponses jury (10 minutes)Débrief de projet et de l'année scolaire (10 minutes)
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GENERAUX	<ul style="list-style-type: none">Appliquer de manière stricte et pertinente de toutes les notions et techniques apprises en 2^{ème} annéeAppréhender la conception et réalisation contraintes par un éditorial et un moteur de jeu (Unreal) spécifiquesAssurer une stratégie de développement dont le contenu éditorial contraint les objectifs et les choix de design pour les différentes versions, et des itérations en conséquenceAssurer et maîtriser le pipeline d'intégration moteur (assets, animations, sfx, etc.)

NOM	SPECIALITES	EMAIL	DISCORD ID GITHUB ID (SI APPLICABLE)
Nicolas Loth	Game Design, Narrative Design, Gestion de Projet	n.loth@ecolesscreatives.com	Nicolas.L#1902 EtpaNicolasL
Louis Celeyron	Programmation gameplay / moteur	l.celeyron@ecolesscreatives.com	1,2,3 3 Ptit's Chats#9364
Axel Domenger	Direction Artistique, Level Design	a.domenger@ecolesscreatives.com	Axel Domenger (DA LD Rennes)#4588
Thibaut Jaouen	Game Art, Intégration moteur	t.jaouen@ecolesscreatives.com	Troglo#1057
Nathalie Ries	Animation	n.ries@ecolesscreatives.com	Nath3D#7505
Gwenaél Lesaunier	Programmation Gameplay & Scripting Unreal Engine	g.lesaunier@ecolesscreatives.com	warlust#6649
Jérôme Lesage	UI-UX	j.lesage@ecolesscreatives.com	kubix3d#5102
Jordan Brooks	Anglais	j.brooks@ecolesscreatives.com	JordanBrooks#5965
Stéphane Haubois	Vie scolaire, administration et logiciels	s.haubois@ecolesscreatives.com	Stéphane Haubois#5022
Emilie Laporie	Chargée de communication et RP Rennes	e.laporie@ecolesscreatives.com	Émilie Laporie#1386

TABLE DES MATIERES

CADRAGE DU PROJET	3
BRIEFING	3
DEROULEMENT DU PROJET	4
COMPOSITION DES GROUPES	4
FICHE DE CADRAGE	5
ATTENDUS DES DIFFERENTS DOMAINES	6
GAME DESIGN	6
LEVEL DESIGN	6
NARRATIVE DESIGN	7
UI/UX	7
DIRECTION ARTISTIQUE	8
GAME ART & IMPLEMENTATION	8
CHARACTERS & ANIMATIONS	9
PROGRAMMATION & SCRIPTING	9
GESTION DE PROJET	10
ANGLAIS	10
PLANNING DE PRODUCTION	11
VUE D'ENSEMBLE	11
DETAILS DES MILESTONES	12
MILESTONE 0 : GROUPES	12
MILESTONE 1 : PREPRODUCTION	13
MILESTONE 2 : VERSION 3C	15
MILESTONE 3 : VERSION ALPHA	17
MILESTONE 4 : VERSION BETA-RC	19
GRILLES D'EVALUATION	20
VERSION ALPHA	20
VERSION BETA-RC	21
INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES EVALUATIONS	21
ANNEXES	22
NOTES	22
GLOSSAIRE	23
REFERENCES	24
ARTS « CLASSIQUES »	24
LITTERATURE	24
CINEMA/ANIMATION (BROADCAST)	24
JEUX VIDEO	24
RESSOURCES ET LIENS UTILES	23

CADRAGE DU PROJET

BRIEFING

- Par groupe, vous aurez la charge de la conception d'un jeu aventure-puzzle de genre thriller ou angoisse, dont l'objectif sera de faire frémir d'effroi (voire plus) le joueur ! Vous vous focaliserez sur la production d'un contenu viral, cadré dans le marché actuel, les USP-KSP définies en conséquence, ce qui permettra d'impliquer des influenceurs au besoin si possible ([note sur les influenceurs](#)) !
- Chaque membre du groupe identifiera ses dominances et spécialités et priorisera ses tâches en fonction ; il continuera tout-de-même de contribuer aux tâches de Design, de Gestion de Projet et de Communication.
- Le groupe aura pour objectif la réalisation d'une expérience de jeu d'une dizaine de minutes par le biais d'une expérience courte et finie, à l'instar d'une nouvelle en littérature ou des ARG en narration interactive (expériences courtes, intenses et généralement ouvrant sur des perspectives au-delà de l'œuvre, dont le contenu, souvent cryptique, en appelle néanmoins à la culture et aux légendes populaires)
- Cette expérience de jeu sera précédée d'une séquence d'introduction (à minima un « intertitre », au mieux un motion design et toutes propositions entre) qui servira de mise-en-contexte, d'exposition, à la diégèse : l'ambiance doit être posée rapidement
- Cette introduction narrative sera suivie d'une phase d'*on-boarding* diégétique et interactive (interdiction de l'utilisation d'intertitre, de menus ou d'éléments d'interface statiques – le jeu doit au maximum éviter de passer automatiquement en pause)
- Le jeu devra aussi embarquer un système ou un mécanisme qui soutiendra les dynamiques de tension générés par la mise-en-scène (exemple : la santé mentale dans « Amnesia, The Dark Descent »). Ainsi, vous choisirez et appliquerez le framework de Design approprié.
- Les puzzles et challenges du jeu devront être représentatifs d'une expérience courte et intense émotionnellement
- La mise-en-scène de ces puzzles et challenges devra susciter des sentiments liés au mystère, à l'oppression, à l'angoisse, à la peur psychologique (suggérée) ou la peur physique (explicite)
- En conséquence, un soin particulier devra être porté sur cette mise-en-scène, notamment par les prismes suivants :
 - [Le Game Feel](#)
 - [L'interface utilisateur](#)
 - [La structure des environnements \(perspectives & sentiments\)](#)
 - [La Direction Artistique \(formes, couleurs, sémiologie, etc.\)](#)
 - [Evènements scriptés \(triggers\) et leurs animations \(Rigid Bodies & Level Sequencer\)](#)
 - [Animation des Physical Bodies \(State Machines et Blend Spaces\)](#)
 - [L'implémentation qualitative des modèles, matériaux et textures \(pipeline d'intégration « 3D model to actor »\)](#)
 - [Les lumières et effets visuels \(Lightmap Unreal Cascade Editor & Nvidia Apex PhysX\)](#)
 - [La fluidité d'exécution des scripts et l'absence de bugs « bloqueurs » ou « casseurs » d'expérience \(Severity AB\)](#)
- L'habillage musical devra aussi être considéré avec soin - les solutions libres de droit devront être privilégiées (idéalement retravaillées avec Wwise/Fmod) ([note sur le contenu audio](#))
- Le jeu se conclura par :
 - [Une séquence de conclusion \(ex. intertitres « fin », « à suivre », « citation », « épilogue », etc. et toute autre proposition\)](#)
 - [Les noms des développeurs et du logo de l'ETPA,](#)
 - [Le campus et l'année scolaire \(ex. ETPA Rennes, 2021-2022\)](#)

DEROULEMENT DU PROJET

Le projet s'organisera en cinq temps :

1. Un premier temps court qui aura pour objectif la constitution des groupes autour des compétences attendues du projet, en à la suite de brainstorms et d'études de cas de classe conduits en présentiel par les intervenants des cours concernés (Game Design, Narrative Design et Level Design principalement, et tout autre cours qui souhaite être inclus dans ce processus
2. Un second temps accordé à la préproduction et à la formalisation macro de l'expérience de jeu (expérience essentielle, challenges principaux, dynamiques de jeu), narrative (diégèse, thèmes et propos, personnages, enjeux) et de la Direction Artistique (recherches, chartes graphiques, topologies, ambiances sonores et lumineuses, etc.)
3. Un troisième temps consacré à la réalisation d'une base de jeu solide (3C, interactions environnement, puzzles et outputs, récompenses et sanctions) basée sur la relation entre le gameplay et la technique (Game Feel) ; parallèlement, les éléments de conception s'affineront et se formaliseront en objectifs et tâches de production claires
4. Un quatrième temps consacré à la gestion de la production de contenu, avec la mise-en-place et l'exécution stricte de pipelines (méthodes de programmation, kits d'assets modulaires, banque de sons, animations, etc.) et au montage de niveaux non-définitifs pour itérer la spatialisation, la narration environnementale et les événements scriptés ; des playtests externes (autres promotions, testeurs externes, portes-ouvertes) seront organisés pour affiner ces itérations
5. Un cinquième et dernier temps, consacré au montage des niveaux définitifs, au polish et au debug, ainsi qu'à la préparation de la soutenance orale (structure et organisation des prises-de-paroles et du contenu visuel en appui)

Chacun de ces temps sera suivi par les intervenants concernés selon les modalités laissées à son entendement (créneau, format), et feront l'objet de soutenances orales et de rendus intermédiaires, dont le contenu est décrit plus loin dans ce document. **A noter que parallèlement aux grilles de notation de ce projet, les intervenants se réservent le droit d'utiliser des éléments intermédiaires de ce projet dans le cadre de leur notation semestrielle. Si tel est le cas, les éléments évalués et le barème associé sera notifié au préalable.**

COMPOSITION DES GROUPES

Chaque groupe sera constitué de **5 membres au total** (éventuellement 6 en fonction des effectifs de chaque classe et de chaque campus ETPA). La constitution des groupes est libre. Néanmoins, afin d'optimiser le groupe en vue d'atteindre les critères de qualité listés dans ce document, il est conseillé de les constituer autour des logiques de répartition des compétences recommandées ci-dessous.

REPARTITION DES RÔLES POUR LA CONSTITUTION DES GROUPES :

- 1 scripteur Gameplay (3C, systèmes de jeu et UI)
- 1 Game Artist / Rigger+Animateur / Level Builder
- 1 Game Artist / Vfx-Lightning Artist / Level Builder
- 2 Narrative Designers / scripteurs 'events' en jeu
- + Tous les membres en Game et Level Design
- + Tous les membres en Gestion de projet

RATIO IDEAL DES DIFFERENTS PROFILS DE SPECIALITES :

- **GAME/LEVEL DESIGN** : 2 à 3 membres spécialisés
- **NARRATIVE DESIGN** : 1 à 2 membres spécialisés
- **GAME ART** : 2 à 3 membres spécialisés
- **SCRIPT MOTEUR** : 2 membres spécialisés
- **GESTION PROJET** : 2 membres spécialisés

Les groupes seront constitués librement au sein de chaque classe de la promotion concernée, mais devront répondre impérativement à la répartition ci-dessus. Chaque membre peut évidemment exercer plusieurs rôles, à condition d'avoir une dominance identifiée (Design, Art ou Technique), portée tout au long du projet (primauté de validation) et représentée en dehors du groupe quand cela s'avère nécessaire (meetings référents, communication externe, observations playtests, etc.). **Enfin, les intervenants du projet se réservent le droit de recomposer les groupes si ceux-ci sont jugés déséquilibrés, ou pour toute autre raison pédagogique ou administrative justifiée.**

FICHE DE CADRAGE

GENRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu d'aventure-puzzle narratif thriller-angoisse Le « - » signifie « entre », ce qui veut dire que le choix de l'intensité de l'ambiance (et par extension du gameplay) est libre
THEMES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toutes thématiques narratives ou de mise-en-scène liées au genre pop culture « angoisse » Exemple de mots-clés liés au genre : mystère, étrange, ésotérisme, malédiction, « slasher », etc.
PROPOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libres Néanmoins, exclure : prosélytisme politique et religieux, tout propos stigmatisant des personnes ou communautés, toute représentation explicite d'actes sexuels
EDITORIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire situations et mise-en-scène qui sauront susciter des sentiments relatifs au genre (malaise, angoisse, anxiété, peur primaire, peur psychologique, etc.) Progresser en résolvant des puzzles vers un point de tension narratif au sein d'une séquence de gameplay mise-en-scène pour susciter les sentiments suivants : malaise, angoisse, anxiété, peur primaire, peur psychologique
PLATFORME(S)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC, jouabilité clavier-souris ET pad Configuration X-BOX pad en référence
MOTEUR & FORMAT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ UNREAL ENGINE Version 4.27 (obligatoire pour l'ensemble des membres du groupe et pour l'ensemble de la durée du projet)
PUBLIC CIBLE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Joueurs de jeux d'aventure-angoisse/épouvante/horreur enthousiastes & influenceurs PEGI 16 (consulter le référentiel PEGI)
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - 1 expérience de jeu finie, imaginée comme une « nouvelle » courte et percutante (légende urbaine, ARG) Temps de jeu idéal : 10 minutes (+/- 2 à 3 minutes tolérées) quel que soit le choix, et en excluant les séquences d'introduction (contextualisation et tutoriel)
VERSION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ « BETA + », tendant vers la RELEASE CANDIDATE (« BETA-RC ») (voir définition et note associées) Package EXE distribuable
LANGUE(S) DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anglais (textes et audio) Les solutions de localisation natives aux moteurs de jeu devront être utilisées pour implémenter les éléments textuels, mais la fonctionnalité de changement de langue en jeu n'est pas obligatoire ; la langue audio du jeu unique restera l'Anglais ! SOUS-TRAITANCE ET/OU CONTRACTUALISATION INTERDITE POUR CE PROJET > l'ensemble des ressources audio et textuelles en Anglais doivent impérativement être réalisées au sein du campus ETPA
LANGUE(S) DU PROJET	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Français (documentation, oraux et supports de communication) Possibilité d'effectuer unes ou des soutenances en Anglais (oral et supports visuels) - cette décision doit néanmoins être unanime au sein du groupe et il faudra dans ce cas le stipuler au préalable aux intervenants
EQUIPE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 à 6 membres (nom de studio à définir pour l'ensemble du projet) (note sur le nom du studio) Equipe composée autour de la répartition équilibrée des spécialités des membres
CONTRAINTES DE CONCEPTION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obligation pour la mise-en-scène de générer une tension qui permette l'implémentation d'un système/mécanique de jeu en corrélation avec les dynamiques générés en conséquence (ex. « santé mentale » dans Amnesia) ▪ Obligation de respecter l'ensemble des contraintes éditoriales et pédagogiques détaillées dans ce cahier des charges ▪ Obligation de produire l'ensemble des éléments de documentation détaillés dans ce cahier des charges en les nomenclaturant comme stipulé, afin de les identifier et de s'y référer facilement ▪ Documentation et gestion de projet Agile via projet « Hack'n Plan » (logiciel obligatoire)
CONTRAINTES DE REALISATION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3D obligatoire (environnements et personnages) ▪ Avatar en caméra subjective (1^{ère} personne) ▪ Pipeline d'assets 3D conventionné et soutenu par la création de kits d'assets 3D modulaires ▪ Animation d'au minimum 1 « physical body » autre que l'avatar (avec membres inférieurs obligatoires = animation de déplacement avec contact au sol)

ATTENDUS DES DIFFERENTS DOMAINES

GAME DESIGN

■ ATTENTES GENERALES

- Le jeu doit embarquer une mécanique ou un système qui soutient les dynamiques de tension générés par la mise-en-scène ; il faudra donc travailler avec le *framework* le plus adapté à cet objectif, et les choix issus de l'utilisation de ce *framework* devront s'identifier de manière évidente dans chacune des itérations et versions du jeu
- Tout élément de Game Design documenté doit être implémenté et pouvoir être ressenti de manière explicite et au niveau de qualité adéquat de chacune des versions du jeu (3C, Alpha et Beta)
- Les puzzles du jeu doivent être conçus pour embarquer des leviers de difficultés étendus, même si ceux-ci ne sont pas présents dans la version finale de la séquence de jeu
- Le jeu doit être explicite quant à ses piliers d'engagements (USP/KSP), même s'ils ne sont pas exprimés sur la durée dans la version finale du jeu
- Tout élément de Design Narratif révisé et corrigé en syntaxe, orthographe et grammaire
- Inclusion et justification de toutes les références narratives et dramaturgiques, avec images et sources en référence

■ DOCUMENTATION DE GAME DESIGN

- Eléments de Game Design consignés de manière claire et synthétique, en adéquation avec la gestion de projet Agile, avec à l'appui schémas, sketches, dioramas et toutes autres ressources pertinentes pour illustrer ces éléments
- Toute méthode de Game Design choisie (ex. MDA, PENS, Design Systémique, Design Rationnel, Game Feel, etc.) doit être documentée en conséquence (la logique de chaque framework consigné doit être respectée)

LEVEL DESIGN

■ ATTENTES GENERALES

- Topologies environnementales propices à solliciter malaise, angoisse, peur (topologies labyrinthiques, fausses perspectives, passages exigus, verticalité, lieux clairs-obscur, etc.)
- Application stricte du pipeline de conception de « Levels » (préparation, white-board, itérations, blocking)
- Construction du niveau en adéquation avec l'usabilité et le genre (circulation au sein de l'environnement, point de vue, mise en situation et tension (« events » scriptés))
- Spatialisation et agencement du Level en adéquation avec les briques de Game Design (rythme, courbe d'intensité)
- Cohérence d'ensemble, ambiance, singularité.

■ DOCUMENTATION DE LEVEL DESIGN (via « Hack'n Plan »), incluant les éléments suivants :

- Recherches (ressources externes), schémas et sketches de niveau initiaux
- Plans de Level Design complets (différents points de vue, briques de gameplay spatialisées, légende et annotations)
- Courbe de rythme, superposable aux courbes de Game Design et de Narrative Design

NARRATIVE DESIGN

■ ATTENTES GENERALES

Obligation d'implémentation de ressources narratives en jeu, en utilisant au minima l'une des formes suivantes :

- Dialogues (PNJ/entités narratives et/ou avatar à lui-même), textuels au minima, préférablement audio
- Ressources diégétiques textuelles (dans le cas d'une ressource non-textuelle (objet, image, etc.), un texte d'accompagnement sera ajouté – il pourra être de l'ordre de la description et/ou du commentaire
- Ressources « codex » (journal de progression, encyclopédie du jeu, etc.)

■ DOCUMENTATION DE NARRATIVE DESIGN

Obligation de constituer et baser la narration en jeu sur une documentation de Narrative Design (via « Hack'n Plan »), incluant les éléments suivants :

- Lore (univers, chronologies, écosystèmes, sociétés et mythologies)
- Résumé des thématiques principales avec mise en perspective des propos d'auteurs
- Personnages et archétypes (par « *Characters Sheets* »), représentation graphique du réseau des personnages
- Synthèse des enjeux et périples des protagonistes principaux (personnages clés) dans les *Characters Sheets*
- Timeline narrative embarquant les actes et séquences narratives, ainsi que les temps forts (hooks, setup-payoffs, twists, cliffhangers, climax, etc.), superposable à la courbe de fun/flow et aux diagrammes de Level Design
- Consignation de la mission principale et des missions secondaires par « *Mission Sheets* »
- Listing des « props » narratifs (environnements, constructions et objets) en incluant leurs fonctions

■ SYNOPSIS DE LA SEQUENCE NARRATIVE

Rédaction d'un synopsis textuel de l'ensemble du jeu, consigné dans « Hack'n Plan » de façon à pouvoir être traduit et utilisé dans d'autres documents de communication, incluant (en plus du synopsis textuel) l'élément suivant :

- « Walkthrough » de la séquence narrative implémentée dans le jeu, représenté en utilisant toute méthode de synthèse pertinente (timeline, texte, storyboard, etc.)

UI/UX

■ ATTENTES GENERALES

- Interfaces-utilisateur (menus, HUD et ressources textuelles) focalisées sur l'usabilité, répondant aux conventions et aux méthodologies UI-UX actuelles
- Représentation visuelle des différentes interfaces en adéquation avec la Direction Artistique et la diégèse

■ DOCUMENTATION UI

- Recherches et constitution d'un corpus de références UI
- Création et maintien à jour (relativement aux différentes versions) d'une documentation UI (via « Hack'n Plan ») embarquant toutes les informations nécessaires pour l'application stricte du pipeline d'intégration UI (différentes interfaces et contenus associés, description et schémas d'usabilité (scénarios d'usage), contraintes de production, etc.)

■ PROTOTYPES D'UI

Prototypage à différents niveaux de qualité (en objectif des milestones PREPRODUCTION, 3C et ALPHA) des différentes interfaces :

- Préproduction : sketches, schémas logiques
- 3C : prototypes d'usabilité interactifs via « Figma » (par exemple)
- ALPHA : prototypes d'interfaces via moteur de jeu (usabilité finale, ressources visuelles non-finales)

DIRECTION ARTISTIQUE

■ ATTENDES GENERALES

- **Lumière et ambiance** : le sujet se prête tout particulièrement à la création d'ambiances lumineuses. Une attention particulière devra donc être portée à la théâtralisation par la lumière et à la cohérence transversale de la proposition coloré lors de l'expérience de jeu
- **Sound Design (bruitages et musique)** : les ambiances sonores et musicales sont des éléments primordiaux lorsqu'il s'agit d'instaurer une tension dramatique. Il faudra donc le prendre en compte, principalement dans le traitement des ambiances sonores et des fx. L'utilisation d'un thème musical approprié et la compréhension du positionnement intra et extradiégétique sont un plus
- **Cohérence d'ensemble** : la cohérence générale du propos artistique mais également la cohérence avec les autres médium (Game Design, Narratologie, etc.) sera sujet à évaluation

■ DOCUMENTATION DE PREPRODUCTION

Il sera demandé à l'élève de produire un document lors de la phase de préproduction qui définisse clairement ses intentions en matière de direction artistique. Ce document devra comporter :

- **Une couverture (« Game Cover »)** qui à la façon d'une affiche de film doit définir l'univers de la proposition à travers un visuel, un titre et une typographie. Elle servira de référence pour la création d'une charte graphique englobant aussi bien le matériel de communication que le jeu lui-même (écran titre, typo, couleur)
- **Plusieurs moodboards** définissant les différentes composantes de la proposition à savoir, environnement, props et lumière. Pour chaque moodboard, une attention particulière devra être portée à la mise en relation des différentes images et à la manière dont les références illustrent clairement un propos
- **Une charte couleur temporalisée** permettant de définir l'évolution de l'ambiance coloré à travers l'expérience de jeu, qui devra servir aussi bien les intentions narratives que les différentes phases de gameplay
- **Une charte graphique** : la charte graphique définit grâce au document de préproduction devra se retrouver à travers les différents éléments d'habillage du jeu (écran titre, menus, UI)

GAME ART & IMPLEMENTATION

■ ATTENDUS

- « Acteurs/Game Objects » conventionnés, réalisés, préparés, implémentés et optimisés par les Game Artists eux-mêmes en respectant les directives et en utilisant les solutions mises-en-place par le/les programmeurs gameplay/moteur

■ DOCUMENTATION DE GAME-ART (TERMINEE ET VALIDEE POUR LA VERSION ALPHA)

- Recherches (concurrents, blogs et vidéos de développeurs, etc.) et rédaction d'un protocole d'optimisation (briefing clair et concis) en conséquence
- Listing des différents assets (ressources 3D, matériaux et textures, ressources audio), classés par catégories et priorités (listing Excel en pièce-jointe de la partie de la documentation « Hack'n Plan » associée)
- Description pour chaque catégorie d'assets le pipeline d'implémentation

■ ASSETS MOTEUR

- Assets nomenclaturés, classés et organisés logiquement (CamelCase, arborescence dossiers, collections, etc.) pour être identifiés et utilisés intuitivement par n'importe quel membre du groupe ou intervenant tiers (suivi de projet et/ou rendus milestones)

CHARACTERS & ANIMATIONS

■ ATTENDUS

- Animation d'au minimum 1 « *physical body* » autre que l'avatar (avec membres inférieurs obligatoires = animation de déplacement avec contact au sol)
- Recherches d'animation et constitution d'un corpus de référence une fois le character/creature design arrêté
- Animations diégétiques, organiques et fluides
- Si l'avatar existe « physiquement » au sein de l'univers du jeu, même si celui-ci est joué et « vu » à la 1^{ère} personne, celui-ci devrait être représenté visuellement - au mieux dans une version « polish » du jeu (projetée des ombres, bras et éventuellement corps visibles, par la caméra du joueur et dans des surfaces réfléchissantes, etc.)

■ REALISATION

- Pipeline d'animation (rigging, skinning, animation keyframe, implémentation, itérations et validation) qualitatif et mettant en œuvre l'ensemble des techniques apprises en cours
- Animations gérées dans le moteur par une 'State Machine'
- Si l'avatar est représenté physiquement, celui-ci devrait être logiquement construit (sauf si la diégèse justifie cette non-représentation de l'avatar) avec un « rig » et des animations (ne serait-ce que celles des bras), à l'instar des [jeux mentionnés en référence](#)

PROGRAMMATION & SCRIPTING

■ ATTENDUS

- Itérations des différentes fonctionnalités du jeu qui doivent générer des blocs de solutions/méthodes associés
- Attention particulière à porter sur la fluidité et le polish des différentes fonctionnalités du jeu
- Pas de bugs bloquants ou générant des crashes fatals (Severity A & B)
- Optimisation et scalabilité du code
- Variables et méthodes conventionnées et nomenclaturées logiquement (CamelCase) pour être facilement identifiables et compréhensibles par le reste du groupe et des intervenants tiers
- Scripting événementiel du jeu (puzzles et 'events' de mise-en-scène) pris-en-charge par d'autres membres du groupe que les membres assignés à la programmation Gameplay (par exemple, les Game-Level-Narrative Designers et éventuellement les Game Artists)
- Scripts et méthodes commentés synthétiquement et logiquement (n'importe quel intervenant doit pouvoir comprendre rapidement ce que fait le script, pour notamment aider au débogage ou pour effectuer ses évaluations)
- Polish et optimisation des scripts pour améliorer la fluidité d'exécution (« Runtime »)

■ VERSIONNING ET GITHUB

- Création et gestion des différentes versions du jeu sur des branches GitHub dédiées
- Branches spécifiques dédiées aux milestones et partagées aux intervenants concernés

■ DOCUMENTATION TECHNIQUE

Création et maintien d'une documentation technique (partie dédiée dans « Hack'n Plan »), incluant notamment :

- Les « *metrics* » de gameplay, les variables et méthodes associées
- La consignation rapide, synthétique et schématique des fonctionnalités du jeu
- Toute directive technique à l'attention des pôles de développement (contraintes à respecter dans les différents pipelines d'intégration et dans le moteur)

GESTION DE PROJET

■ ATTENDUS

- Groupe identifié par un nom de « studio »
- Connaissance, compréhension et application des attendus des différents pôles
- Gestion de projet Agile, en classant les différentes étapes par priorités, et en privilégiant des itérations courtes de fonctionnalités orientées « joueur » (« user stories »)
- Création et utilisation en référence d'un rétroplanning de projet (dans ou en dehors de « Hack'n Plan »)
- Respect des différentes versions et échéances
- Répartition des rôles et des tâches associées « horizontale » et équilibrée (volumes de travail homogènes)

■ DOCUMENTATION PROJET

- Maintien d'une documentation de projet qualitative, synthétique et illustrée, embarquant les différents éléments ci-dessus, et dont le contenu s'étoffe au fur-et-à-mesure des différentes étapes (milestones) de production
- Contenu littéraire de la documentation et des pièces-jointes intelligible, révisé et corrigé régulièrement (orthographe, grammaire, syntaxe) et par toute l'équipe

■ SOUTENANCES ORALES ET SUPPORTS DE PRESENTATION

- Prises de paroles (soutenances, revues d'états, questions-réponses) utilisant une stratégie, un langage et des supports de présentation adaptés au récipient (public, intervenants, communication, externes, etc.)
- Contenus des supports de présentation en adéquation avec la Direction Artistique, la charte graphique et le logo du jeu
- Organisation des soutenances (et de ses différents supports visuels) architecturées (chapitrés) de manière logique, fluide et en appliquant une méthodologie (exemples : parties et membres qui les prennent en charge se répondant les uns aux autres, éléments macro vers éléments micro, frameworks (ex. Tetrad et/ou MDA), 5W, etc.)
- Contenus textuels des supports visuels révisés et corrigés systématiquement (quelle que soit la langue choisie)
- Vocabulaire, attitudes, comportements et tenues vestimentaires professionnelles lors des différentes soutenances

ANGLAIS

■ ATTENDUS

- Qualité linguistique des éléments textuels appliquée et diégétique (style et niveau de langue adapté à la diégèse du jeu) basé sur des itérations régulières des ressources linguistiques en se référant et en appliquant les retours de l'intervenant Anglais
- Ressources audio (si applicable) jouées, enregistrées, échantillonnées et implémentées par les membres du groupe eux-mêmes (**sous-traitance et/ou contractualisation non-autorisées pour ce projet**)
- Si le choix est fait par le groupe de soutenir les milestones en Anglais, alors les contenus oraux et des supports visuels doivent être qualitatifs, dialectiquement justes (pas de « Google Translate » de terminologies françaises, utiliser la traduction appropriée), révisés et restitués avec attention. Le soutien de l'intervenant Anglais sera accordé aux groupes qui décident de faire ce choix, qui reste évidemment subsidiaire, mais qui donne des points de gestion de projet en plus pour l'effort supplémentaire

■ DOCUMENTATION PROJET

- Document Excel (en départ du pipeline de localisation) référençant, catégorisant et organisant l'ensemble des ressources textuelles du jeu, leur récipient (asset associé), leur nom et emplacement (dossier) dans le moteur du jeu, les textes d'origine (si rédigés en français) et leur traduction

PLANNING DE PRODUCTION

VUE D'ENSEMBLE

DATE	[AUTOMATIQUE] JOURS FERIAUX ET VACANCES
S1	[AUTOMATIQUE, COLONNE 1] EVÉNEMENT HORS PROJET: tout autre événement hors projet (scolaire ou autre, sur campus ou en dehors), ajouté à titre indicatif (workshops, conférences, jams, événements culturels, etc.)
S2	[MANUEL, COLONNE 2] SPRINT # : séquences de production avec objectifs et backlogs spécifiques, sanctionnées par un milestone
S3	[MANUEL, COLONNE 2] SPRINT # : idem (scolaire pour alternance avec sprints précédents et livrables)
S4	[MANUEL, COLONNE 3] MILESTONE # : événement sur un ou plusieurs jours en fin de sprint durant lequel les objectifs du sprint sont passés en revue, via soutenances orales et livrables de versions
ME/PT/EV	[MANUEL, COLONNE 3] EVÉNEMENTS : (ME) Meetings hebdomadaires, (PT) Playtests publics, (EV) tout autre élément/événement important d'être identifié sur le planning

	janvier 2022				février 2022					mars 2022					avril 2022					mai 2022					juin 2022						
						mar 01 févr	S3	NO	LANCÈMENT PROJET : remise du sujet		mar 01 mars	S1			SUIVI DE PROJET : idéation préprod.																
						mer 02 févr	S3				mer 02 mars	S1			SUIVI DE PROJET (GO) : idéation préprod.											mer 01 juin	S4	PT	Sprint BETA-RC final : débug & polish		
52					5	jeu 03 févr	S3		SUIVI DE PROJET Q&A : constitution groupes		jeu 03 mars	S1			SUIVI DE PROJET : idéation préprod.	13										22	jeu 02 juin	S4	PT	Sprint BETA final : débug & polish	
						ven 04 févr	S3		SUIVI DE PROJET Q&A : constitution groupes		ven 04 mars	S1			SUIVI DE PROJET : idéation préprod.											ven 03 juin	S4	PT	Sprint BETA final : débug & polish		
						sam 05 févr	S3				sam 05 mars	S1					sam 02 avr	S2								sam 04 juin	S4	PT	Sprint BETA final : débug & polish		
						dim 02 janv	S3				dim 06 mars	S1					dim 03 avr	S2								dim 05 juin	S4	PT	Sprint BETA final : débug & polish		
						lun 03 janv	S3				lun 07 mars	S1					lun 04 avr	S2								dim 01 mai	S3	NO	MILESTONE ALPHA : rendu dossier Game-Art		
						mar 04 janv	S3				mar 08 mars	S1					mar 05 avr	S2								mar 03 mai	S3				
						mer 05 janv	S3				mer 09 mars	S1			SUIVI DE PROJET (GO) : prépa. dossier Concept		mer 06 avr	S2	NO	MILESTONE 3C jury : test version 3C jury						mer 04 mai	S3	NO	MILESTONE ALPHA : rendus & soutenances		
1					6	jeu 06 janv	S3				jeu 10 mars	S1					jeu 07 avr	S2	NO	MILESTONE 3C : revue projet PMS					18	jeu 05 mai	S3	NO	MILESTONE ALPHA : rendus & soutenances		
						ven 07 janv	S3				ven 11 mars	S1					ven 08 avr	S2		Commentaires PMS post milestone 3C						ven 06 mai	S3	NO	MILESTONE ALPHA : rendus & soutenances		
						sam 08 janv	S3				sam 12 mars	1	S3	EV	JOURNÉE PORTES OUVERTES		sam 09 avr	S2								sam 07 mai					
						dim 09 janv	S3				dim 13 mars	S1					dim 10 avr									dim 08 mai					
						lun 10 janv	S3				lun 14 mars	S1	NO		MILESTONE PREPROD. : rendu dossier Concept		lun 11 avr	S3		DEBUT SPRINT ALPHA						lun 09 mai	S3		SUIVI PRE BETA-RC : revues d'état et cours		
						mar 11 janv	S3				mar 15 mars	S1					mar 12 avr	S3							mar 10 mai	S3		SUIVI PRE BETA-RC : revues d'état et cours			
						mer 12 janv	S3				mer 16 mars	S1	NO		MILESTONE PREPROD. : soutenances concept		mer 13 avr	S3							mer 11 mai	S3		SUIVI PRE BETA-RC : revues d'état et cours			
2					7	jeu 13 janv	S3				jeu 17 mars	S1	NO		MILESTONE PREPROD. : soutenances concept		jeu 14 avr	S3							jeu 12 mai	S3		SUIVI PRE BETA-RC : revues d'état et cours			
						ven 14 janv	S3				ven 18 mars	S1	NO		MILESTONE PREPROD. : soutenances concept		ven 15 avr	S3							ven 13 mai	S3					
						sam 15 janv	S3				sam 19 mars	S1					sam 16 avr	S3							sam 14 mai	1	S3	EV	GAME JAM ETPA		
						dim 16 janv	S3				dim 20 mars	S1					dim 17 avr	S3								dim 15 mai	1	S3	EV	GAME JAM ETPA	
						lun 17 janv	1	S3	EV	WORKSHOP Transmédiascales #2	lun 21 mars	S2			DEBUT SPRINT 3C		lun 18 avr	S3								lun 16 mai	1	S3	EV	ADDOIN & STUNFEST (jours à déterminer)	
						mar 18 janv	1	S3	EV	WORKSHOP Transmédiascales #2	mar 22 mars	S2					mar 19 avr	S3							mar 17 mai	1	S3	EV	ADDOIN & STUNFEST (jours à déterminer)		
						mer 19 janv	1	S3	EV	WORKSHOP Transmédiascales #2	mer 23 mars	S2					mer 20 avr	S3							mer 18 mai	1	S3	EV	ADDOIN & STUNFEST (jours à déterminer)		
3					8	jeu 20 janv	1	S3	EV	WORKSHOP Transmédiascales #2	jeu 24 mars	S2					jeu 21 avr	S3							jeu 19 mai	1	S3	EV	ADDOIN & STUNFEST (jours à déterminer)		
						ven 21 janv	1	S3	EV	WORKSHOP Transmédiascales #2	ven 25 mars	S2					ven 22 avr	S3							ven 20 mai	1	S3	EV	ADDOIN & STUNFEST (jours à déterminer)		
						sam 22 janv		S3	MH	SUIVI DE PROJET : validation groupes	sam 26 mars	S2					sam 23 avr	S3							sam 21 mai						
						dim 23 janv		S1			dim 27 mars	S2					dim 24 avr	S3								dim 22 mai	1				
						lun 24 janv		S3		DEBUT SPRINT PREPROD.	lun 28 mars	S2					lun 25 avr	S3	PT	SUIVI PROJET ALPHA : revue d'état						lun 23 mai	S4		DEBUT SPRINTS BETA-RC (production fin année)		
						mar 25 janv					mar 29 mars	S2					mar 26 avr	S4	PT	Playtests ALPHA : préparation						mar 24 mai	S4				
						mer 26 janv					mer 30 mars	S2					mer 27 avr	S4	PT	Playtests ALPHA : exécution						mer 25 mai	S4	PT	Playtests BETA-RC : préparation		
4					9	jeu 27 janv			FIN SEMESTRE 1		jeu 31 mars	S2					jeu 28 avr	S4	PT	Playtests ALPHA : traitement						jeu 26 mai	S4				
						ven 28 janv	1		EV	JOURNÉE PORTES OUVERTES							ven 29 avr	S4	PT							ven 27 mai	S4				
						sam 29 janv	1		EV	JOURNÉE PORTES OUVERTES							sam 30 avr	S3								sam 28 mai	S4				
						dim 30 janv																					dim 29 mai	S4			
						lun 31 janv																					lun 30 mai	S4	PT	Playtests BETA-RC : exécution	
																										mar 31 mai	S4	PT	Playtests BETA-RC : exécution		
5																															

NOTES :

- Ce planning est donné à titre de référence et peut être modifié en fonction des impératifs, des changements de calendrier et de l'organisation interne de chaque campus ETPA. Néanmoins, le projet tendra à respecter au maximum l'organisation et les délais de chacun des temps (M#) et sprints de ce projet, et même si les dates de soutenances et des rendus associés peuvent être amenés à changer, leurs contenus et attentes, détaillés ci-après, resterons toujours les mêmes. Si un changement ou une annulation d'un quelconque élément attendu en milestone devait survenir, il sera clairement indiqué au préalable à l'ensemble des équipes.
- De même, toute absence durant les milestones doit être communiquée et justifiée auprès de l'administration du campus, sous peine de quoi une pénalité pourra être appliquée à la note d'une milestone sujette à évaluation.

DETAILS DES MILESTONES

MILESTONE 0 : GROUPES

Semaine 5 | 1 semaine assignée à la constitution des groupes et les idéations initiales

■ OBJECTIFS

- Restitution de la ligne éditoriale du projet et de ses contraintes
- Présentation des membres du groupe et de leurs rôles
- Questions-réponses aux intervenants

■ DEROULEMENT

- Prise de parole rapide par groupes au sein du cours approprié

■ LIVRABLES/ATTENDUS

> PRESENTATION ORALE DU PROJET PAR GROUPES (SUPPORT VISUEL FACULTATIF)

• FORMAT :	Soutenance orale (10 minutes) & Q&A intervenants (pas de support visuel exigé)
• NOMENCLATURE :	N/A
• DEPÔT :	N/A
• ECHEANCE :	Semaine 5
• CONTENU :	> Cadrage rapide de l'équipe et des directions envisagées (10 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Présentation rapide des membres du groupe et de leurs rôles - Restitution de la ligne éditoriale du jeu (pour challenger la compréhension du sujet et de ses contraintes) - Restitution des pistes envisagées à ce stade - Identification des forces et faiblesses du groupe et solutions envisagées > Echanges avec les intervenants (10 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Toute question spécifique sur le contenu du projet, ses contraintes, attentes, critères de qualité, etc. - Toute autre question sur le déroulement, sur les spécificités du groupe, etc.

> PROJET « HACK'N PLAN »

• FORMAT :	Projet « Hack'n Plan » (créé en « Full Suite »)
• NOMENCLATURE :	CRJV2122_PS4_[NomDuGroupe]
• DEPÔT :	N/A
• ECHEANCE :	Semaine 5
• CONTENU :	> Informations de base pour le projet « Hack'n Plan » <ul style="list-style-type: none"> - Page de garde de projet récapitulant les informations ci-dessus (nom du projet/groupe, noms des membres) - Transposition du planning de production du sujet en « boards » et « tâches » associées (celles connues à ce stade)

MILESTONE 1 : PREPRODUCTION

Semaine 11 | Sprint de 8 semaines effectives

■ OBJECTIFS

- Analyse de marché et de la cible pour en dégager les USP/KSP
- Cadrage du Narrative Design et de la Direction Artistique
- Proposition d'un concept du jeu, de son UI et de ses moyens techniques en conclusion

■ DEROULEMENT

- Production d'un dossier de concept
- Soutenance orale en synthèse du dossier de concept

■ LIVRABLES/ATTENDUS

> DOSSIER DE PREPRODUCTION

• FORMAT :	Dossier A4 PDF au format portrait
• NOMENCLATURE :	CRJV2122_PS4_[NomDuGroupe]_Concept.pdf
• DEPÔT :	OneDrive de section, dossier dédié
• ECHEANCE :	Dimanche 06 mars 2022, 23h
• CONTENU :	<p>> Partie « EQUIPE » (page de garde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ETPA 2021-2022, CRJV Bachelor 2 - Nom du « studio » - Nom des membres du groupe, spécialités et contacts (identique au tableau des intervenants en couverture) - Rappel de brief de projet (identique à celui en couverture) - Table des matières interactive (identique à celle en couverture) <p>> Partie « ETUDE DE MARCHÉ »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etude du genre et veille concurrentielle avec graphs à l'appui - Synthèse des KSP/USP issus de la veille concurrentielle - Fiche méta-persona du public cible - Définition des USP/KSP du jeu - Concept proposé en synthèse, sous la forme d'un pitch « high-concept » orienté marketing <p>> Partie « NARRATIVE DESIGN »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pitch et prémisses narratives - Thèmes & propos, personnages & archétypes, lieux, temporalités, etc. - Synopsis développé par actes - Premières propositions de timelines narratives (par actes/séquences narratives) <p>> Partie « DIRECTION ARTISTIQUE »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moodboards : 1 page par environnements/personnages/véhicules - Moodboards props (autant que nécessaire pour faire le lien entre DA et technique) - Documentation colorimétrique - Identité visuelle du projet et du groupe (typographie, logos, couleurs, etc.) <p>> Partie « EXPERIENCE ESSENTIELLE »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Synthèse des dossiers « Analyse de marché », « Narrative Design » et « Direction Artistique » sous la forme d'un concept d'expérience de jeu (« high concept » : core gameplay et systèmes de jeu principaux, objectifs du joueur, prémisses narratives et volontés artistiques, etc.) avec éléments visuels à l'appui (images/schémas extraits des dossiers respectifs) <p>> Partie « UI »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conventions générales de l'UI (description et justifications, références) - Sketches et recherches des premiers éléments UI (menu, HUD, UI ressources narratives en jeu, etc.) <p>> Partie « TECHNIQUE »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Listing des différents outils (middlewares) pressentis pour le développement, du moteur (et de sa version) - Contraintes techniques identifiées durant la création du dossier de concept et solutions potentielles - Tout autre élément technique import d'être mentionné et consigné à ce stade du développement

> SOUTENANCE ORALE « PREPRODUCTION »

- **FORMAT :** Soutenance orale (10 minutes) en synthèse du dossier de préproduction, avec support visuel à l'appui
- **NOMENCLATURE :** N/A
- **DEPÔT :** N/A
- **ECHEANCE :** Dans le courant de la semaine 10 (au sein du cours approprié, communiqué au préalable durant le projet)
- **CONTENU :**
 - > **1 diapositive « EQUIPE » (page de garde)**
 - ETPA 2021-2022, CRJV Bachelor 2, Projet S4
 - Nom du « studio »
 - Nom des membres du groupe et spécialités
 - > **1-2 diapositive (s) « ETUDE DE MARCHE »**
 - Eléments en synthèse de la partie relative du dossier de Concept
 - Références
 - > **1-2 diapositive (S) « NARRATIVE DESIGN »**
 - Eléments en synthèse de la partie relative du dossier de Concept
 - Timeline narrative (découpage actes/séquences) vulgarisée et synthétique
 - Look & feel, références
 - > **2-3 diapositive(s) « DIRECTION ARTISTIQUE »**
 - Moodboards consignés dans la partie relative du dossier de Concept, annotés si nécessaires
 - Identité visuelle du projet et du groupe (typographie, logos, couleurs, etc.)
 - > **1-2 diapositive(s) « EXPERIENCE ESSENTIELLE »**
 - Eléments en synthèse de la partie relative du dossier de Concept
 - Représentation schématique vulgarisée de l'expérience de jeu (méthode au choix)
 - Mise en perspective de la mécanique soutenant les dynamiques de tension
 - > **1 diapositive « UI »**
 - Eléments en synthèse de la partie relative du dossier de Concept
 - Références UI
 - > **1 diapositive « TECHNIQUE »**
 - Eléments en synthèse de la partie relative du dossier de Concept
 - Tout autre élément technique import d'être mentionné et consigné à ce stade du développement

MILESTONE 2 : VERSION 3C

Semaine 14 | Sprint de 8 semaines effectives

■ OBJECTIFS

- Formalisation de l'expérience de jeu (via frameworks de Game Design) et du Level Design
- Prototypes d'UI interactifs (inventaire, ressources narratives, menus du jeu)
- Formalisation avancée (substantielle et qualitative) du Narrative Design
- Consignation Agile du projet dans « Hack'n Plan » organisé par « boards » de version, tâches formalisées via User Stories avec documentation itérative « MDA » associée
- Prototype 3C (style « Test Room ») focalisé sur les interactions principales appliquées à quelques puzzles types, et orienté « Game Feel »
- Création d'un listing d'assets (Excel) nomenclaturées, catégorisées et en identifiant les dépendances

■ DEROULEMENT

- Revue des éléments relatifs à cette milestone consignés dans la documentation de projet (tâches et documentation)
- Test, évaluation et retours sur la version 3C par les intervenants concernés par cette milestone

■ LIVRABLES/ATTENDUS

> DOCUMENTATION DE DESIGN

● FORMAT :	Documentation de projet Agile
● NOMENCLATURE :	N/A
● DEPÔT :	Intégrée au sein du projet « Hack'n Plan »
● ECHEANCE :	Semaine 14 (jour de la revue « live » communiqué au préalable durant le projet)
● CONTENU :	<p>> Gameplay</p> <ul style="list-style-type: none"> - Core gameplay (description et justifications, schémas, illustrations) - 3C (description et justifications, schémas, illustrations) - Boucles CR high, mid et low (description et justifications, schémas, illustrations) - Puzzles et leurs variables de difficulté - Règles d'équilibrage (courbe de « flow » superposable aux courbes de Level Design et de Narrative Design) - Piliers d'engagement du joueur (satisfactions/rewards) <p>> Level Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conventions générales du Level Design (description et justifications, schémas, illustrations) - Illustrations, dioramas, références - Plans de topologie et d'organisation spatiale des puzzles et événements du jeu - Timelines et graphs de progression du joueur, superposable aux timelines narratives <p>> Narrative Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conventions générales du Narrative Design (description et justifications, schémas, illustrations) : thèmes & propos, personnages & archétypes, lieux, temporalités, etc. (identifiés en pré-production, révisés pour cette version) - Généralités du Lore (univers, chronologies, écosystèmes, sociétés et mythologies) - Premières versions des personnages clés (par « <i>characters sheets</i> »), embarquant archétypes, psychologie, « backstories », enjeux, et représentation graphique (« <i>character network</i> ») du réseau des personnages - Premières timelines narratives embarquant les actes et séquences narratives, ainsi que les temps forts (<i>hooks</i>, <i>setup-payoffs</i>, <i>cliffhangers</i>, <i>twists</i>, <i>climax</i>, etc.), superposable à la courbe de fun/flow et aux diagrammes de Level Design <p>> Interface Utilisateur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conventions générales de l'UI en continuité de la milestone précédente - Prototypes interactifs d'UI (moteur <u>ET</u> (et non pas « OU ») FIGMA si nécessaire) <p>> Direction Artistique et Game-Art</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisé librement (contient tous les éléments synthétisés et en pièces-jointes du dossier de Direction Artistique, et prépare tout ce qu'il sera à documenter plus avant dans le développement) - Première version du listing d'assets (Excel) nomenclaturées, catégorisées et en identifiant les dépendances (type asset > nom du modèle / asset > matériau(x) associé(s) + canaux > texture(s) associée(s), etc.)

> PROTOTYPE 3C & CORE GAMEPLAY

- **FORMAT :** Version moteur (SDK) via branche GitHub dédiée
- **NOMENCLATURE :** Branche GitHub « 3C »
- **DEPÔT :** Branche dédiée GitHub partagée aux intervenants concernés par cette milestone
- **ECHEANCE :** Semaine 14 (jour de la revue « live » communiqué au préalable durant le projet)
- **CONTENU :**
 - > **Prototype 3C**, embarquant les éléments suivants :
 - Character (1^{ère} personne) : embarque toutes ses capacités, animations sommaires)
 - Controls (tous les contrôles doivent être présents et scalables – ex. manette et clavier-souris)
 - Camera (1^{ère} personne = identique à « character », sauf si points de vue externes : doivent être représentés)
 - Eléments interactifs, spatialisés à distance raisonnables les uns des autres (pour tests rapides)
 - Briques d’exploration (plateformes, couloirs pour phases « runner », etc.)
 - > **Environnement de test**
 - Agencement des différentes briques de challenges pour représenter une navigation type au sein du jeu, et pour se représenter les sensations des **interactions** joueur-avatar-monde (la séquence doit être suffisamment longue pour atteindre ces objectifs)
 - > **Prototypes d’UI**
 - Au sein du même environnement au dans un autre « Level », différents prototypes d’UI interactifs soutenant l’usabilité et la sémiologie des différentes interfaces et ressources narratives

MILESTONE 3 : VERSION ALPHA

Semaine 18 | Sprint de 4 semaines effectives

■ OBJECTIFS

- Formalisation (par le biais d'un document) de Direction Artistique en pipeline de production d'assets
- Constitution de kits modulaires d'assets 3D en conséquence du document de pipeline et du listing d'assets
- Documentation correspondante à la version ALPHA (tous les éléments relatifs à la conception sont définitifs et consignés comme tels à ce stade du développement ; ils peuvent néanmoins être amendés et révisés au besoin)
- Prototype de jeu embarquant : le Level Design, la mise-en-scène et les interfaces en version « Alpha » (niveau en « Blocking-Greybox », « Events » et « Lightning-VFX » non-définitifs, « éléments UI » définitifs dans le fond (texte, agencement, interactions) mais pas dans la forme (sémologie, habillage), assets, animations et SFX en cours d'implémentation)

■ DEROULEMENT

- Revue des éléments relatifs à cette milestone consignés dans la documentation de projet (tâches et documentation)
- Test, évaluation et retours sur la version ALPHA par les intervenants concernés par cette milestone
- Soutenance orale sur le déroulement du développement jusqu'à ce stade, et sur les objectifs à venir ([voir note importante concernant la version ALPHA de fin de semestre](#))

■ LIVRABLES/ATTENDUS

> DOSSIER DE GAME ART (EN LIEN AVEC LA DIRECTION ARTISTIQUE)

• FORMAT :	Dossier A4 PDF au format portrait
• NOMENCLATURE :	CRJV2122_PS4_[NomDuGroupe]_GameArt.pdf
• DEPÔT :	OneDrive de section, dossier dédié et en pièce-jointe de la partie « Game-Art » du projet « Hack'n Plan »
• ECHEANCE :	Dimanche 1 mai 2022, 23h
• CONTENU :	<p>> Pipeline de production et d'intégration des assets 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation, documentation et itération de projet dédiée à la technique artistique (Game Art, Lightning et VFX) - Présentation et description du pipeline de production et d'intégration des assets - Recherches et formalisation du Lightning et des VFX (description, moodboards, exemples, etc.) <p>> Listing Excel des assets complet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Complété et révisé dans la continuité de la version précédente, avec les assets produits, implémentés dans le moteur, testés en contexte (matériaux, procédures et « lightning ») et validés marqués comme tels <p>> Dioramas des kits d'assets modulaires</p> <ul style="list-style-type: none"> - Images capturées dans 3DS max présentant les kits de manière « commerciale » (voir référence en annexe)

> KITS D'ASSETS 3D MODULAIRES

• FORMAT :	Kits présentés dans des espaces dédiés du moteur (« Levels ») et mis-en-lumière (pour test du <i>shadow mapping</i>)
• NOMENCLATURE :	ModularKit[#] (pour les « Levels » du moteur)
• DEPÔT :	N/A (fichiers 3DS max à tenir à la disposition des intervenants concernés par cette milestone)
• ECHEANCE :	Semaine 18 (jour(s) des soutenances communiqué(s) au préalable durant le projet)
• CONTENU :	<p>> Assets 3D modulaires, classés en kits (plusieurs kits/fichiers possibles), incluant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Tiles » environnementales (structures et éléments architecturaux) - Objets environnementaux (habillage structures) et props (objets « mobiles » mais non gameplay) - Objets de gameplay (objets interagis par les acteurs du jeu) - Tout élément incluant matériaux et procédures (diffuse, specular/roughness, etc.), textures (« seamless ») et shaders si applicable - Tout les kits mis-en-lumière (globale et locales) pour test les différentes procédures de Lightning et d'optimisation (bakings Static vs Movable vs Dynamic)

> DOCUMENTATION DE DESIGN

• FORMAT :	Documentation de projet Agile
• NOMENCLATURE :	N/A
• DEPÔT :	Intégrée au sein du projet « Hack'n Plan »
• ECHEANCE :	Dimanche 1 mai 2022, 23h
• CONTENU :	<p>> Narrative Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scripts des différentes séquences narratives (directement dans la documentation de projet ou en pièces-jointe de la partie Narrative Design) - Listing des ressources narratives du jeu complet (document Excel en pièce-jointe) - Synopsis narratif définitif (à isoler dans une partie dédiée pour copier-coller dans des documents externes) <p>> Document de localisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Document Excel référençant, catégorisant et organisant l'ensemble des ressources textuelles du jeu, leur récipient (asset associé, leur nom et emplacement (dossier) dans le moteur du jeu), les textes d'origine (Français) et leur traduction (Anglais) <p>> Playtests ALPHA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protocole, conduite, observations, traitement des données et compte-rendu (en pièces-jointes du projet) <p>> Documentation de Design finale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentation itérative complète, dont chaque élément consigné est correctement lié aux tâches et/ou « User-Stories » associées - Tout document de production en cours d'utilisation (Excel fun/flow, listing d'assets, etc.) attaché en pièce-jointe et opérationnel

> PROTOTYPE ALPHA

• FORMAT :	Version moteur (SDK) via branche GitHub dédiée + package EXE distribuable (pour faciliter la soutenance)
• NOMENCLATURE :	Branche GitHub « ALPHA » + CRJV2122_PS4_[NomDuGroupe]_Alpha.exe
• DEPÔT :	Branche dédiée GitHub partagée aux intervenants concernés par cette milestone + copie du package sur clé USB
• ECHEANCE :	Semaine 18 (jour(s) des soutenances communiqué(s) au préalable durant le projet)
• CONTENU :	<p>> Prototype ALPHA, embarquant les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3C totalement fonctionnels - Puzzles du jeu et « event » scriptés (mise-en-scène) totalement fonctionnels en grande majorité - Level(s) en « prototype pass » (assets, lightning-vfx, audio en version non-définitifs mais qui montrent qu'ils sont en cours de cours de réalisation, pipeline d'implémentation définitif : game objects/acteurs définitifs, nomenclaturés, classés, etc.) - Typologie du Level sujette à des changements mineurs, mais qui reflète de manière explicite la progression et l'engagement du joueur (challenges, sentiments, narration) - Interfaces et ressources narratives non-définitives, mais reflétant l'usabilité et la sémiologie désirée

> SOUTENANCE ORALE « ALPHA »

• FORMAT :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Soutenance orale (10 minutes) sur l'ensemble du processus de développement jusqu'à présent 2. Questions-Réponses avec jury, commentaires et remarques diverses du groupe sur le projet (10 minutes)
• NOMENCLATURE :	N/A
• DEPÔT :	N/A
• ECHEANCE :	Semaine 18 (jour et créneau, salle et ordre de passage communiqués au préalable durant le projet)
• CONTENU :	<p>> 1 diapositive « EQUIPE » (page de garde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ETPA 2021-2022, CRJV Bachelor 2, Projet S4 - Nom du « studio » et noms des membres du groupe avec leurs spécialités <p>> Diapositives « VERSION ALPHA », contenant les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gameplay, Narration, Direction Artistique, Level Design - UI, Game Art et pipelines de production (kits modulaires), animations, Lightning et VFX, SFX et musique - Description des tâches des différents membres de l'équipe, outils et méthodologies/techniques utilisés <p>NOTE : le fond, la forme, la structure et la prise-en-charge orale de cette partie feront l'objet d'évaluations</p> <p>> Diapositive(s) « OBJECTIFS BETA », contenant les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Description des objectifs de la milestone suivante et des tâches associées <p>NOTE : le fond, la forme, la structure et la prise-en-charge orale de cette partie feront l'objet d'évaluations</p>

MILESTONE 4 : VERSION BETA-RC

Semaine 23 | Sprint de 4 semaines effectives (période de production de fin d'année)

■ OBJECTIFS

- Exécution d'un sprint de « build » d'un contenu réduit (« BETA ») mais très qualitatif (« RC »), soutenue par une conception, documentation et gestion de projet Agile, une formalisation et une exécution stricte des pipelines de production, et des tests de stress et de qualité
- Livraison d'une expérience de jeu stable et intuitive, qualitative et engageante, singulière et mémorable, pouvant ainsi être présentée à des concours externes et rendue disponible publiquement (liens vers le projet sur les réseaux sociaux du campus, page Itch.io/Steam, etc.)
- Mise en valeur du contenu d'un jeu et de son processus de production (équipe et individuels) en soutenance orale « grand-jury »

■ DEROULEMENT

- Récupération, test et évaluation de la version BETA-RC par les intervenants concernés par cette milestone préalablement à la soutenance
- Soutenance orale ([voir note sur la composition du jury](#)) sur l'ensemble de la conception et de la réalisation du jeu, débrief projet et année
- « Playthrough » du jeu commenté et intégré logiquement au déroulement de la soutenance orale

■ LIVRABLES/ATTENDUS

> PROTOTYPE BETA-RC

• FORMAT :	Package EXE distribuable
• NOMENCLATURE :	CRJV2122_PS4_[NomDuGroupe]_BetaRC.exe
• DÉPÔT :	Récupération du package sur clé USB préalablement à la soutenance
• ECHEANCE :	Vendredi 10 juin 2022, de 9h à 16h sur site ETPA auprès de l'intervenant/administration (mentionné au préalable)
• CONTENU :	> Prototype BETA-RC <ul style="list-style-type: none"> - Contenu répondant à l'ensemble des attentes, critères de qualité et les directives pédagogiques du projet - Contenu représentatif des compétences du groupe

> SOUTENANCE ORALE « BETA-RC »

• FORMAT :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Soutenance orale (10 minutes) sur l'ensemble du processus de développement 2. « Playthrough » du jeu commenté (10 minutes) (voir note sur le « playthrough ») 3. Questions-Réponses avec jury, commentaires et remarques diverses du groupe sur le projet (10 minutes) 4. Débrief année scolaire (10 minutes)
• NOMENCLATURE :	N/A
• DÉPÔT :	N/A
• ECHEANCE :	Semaine 24 (jour(s) des soutenances communiqué(s) au préalable durant le projet)
• CONTENU :	> 1 diapositive « EQUIPE » (page de garde) <ul style="list-style-type: none"> - ETPA 2021-2022, CRJV Bachelor 2, Projet S4 - Nom du « studio » - Nom des membres du groupe et spécialités > 1 diapositive « CADRAGE » <ul style="list-style-type: none"> - Titre et genre du jeu, logo et cover du jeu - Fiche de cadrage du jeu (répétant les contraintes éditoriales) - Moteur et middlewares utilisés > 4-6 diapositive (s) « CONCEPTION » <ul style="list-style-type: none"> - Tout élément et partie nécessaires à la compréhension des choix de Design, organisés, décrits et soutenus oralement et visuellement de manière synthétique, qualitative et illustrée NOTE : le fond, la forme, la structure et la prise-en-charge orale de cette partie feront l'objet d'évaluations > 4-6 diapositive (s) « REALISATION » <ul style="list-style-type: none"> - Description des pipelines de production, de la gestion des différentes itérations et de la conduite des playtests - Description des tâches des différents membres de l'équipe - Challenges individuels et de groupe rencontrés, et solutions apportées - Commentaires et remarques sur le fond et la forme du projet NOTE : le fond, la forme, la structure et la prise-en-charge orale de cette partie feront l'objet d'évaluations > QUESTIONS-REPONSES <ul style="list-style-type: none"> - Questions diverses du jury sur les éléments présentés et réponses individuelles ou de groupe - Commentaires et remarques du groupe sur le fond et la forme du projet NOTE : les réponses de cette partie feront l'objet d'évaluations

GRILLES D'ÉVALUATION

VERSION ALPHA

DOMAINE	CRITERES D'ÉVALUATION	VAL.	TOT.
GAME DESIGN	Pertinence et qualité des explications de la partie « Expérience Essentielle » du Dossier de Préprod.	4	20
	Qualité et pertinence du Design de la mécanique/système de tension (logique, documentation, tests)	6	
	Pertinence du travail itératif sur les éléments de gameplay présentés en 3C et implémentés en ALPHA	5	
	Qualité et pertinence de la documentation de Game Design et des tâches associées (fond & forme)	5	
NARRATIVE DESIGN	Pertinence et qualité des explications de la partie « Narrative Design » du Dossier de Préprod.	4	20
	Pertinence et qualité des éléments narratifs présentés en ALPHA	8	
	Cohérence et qualité de l'ensemble des éléments de Narrative Design consignés (fond & forme)	8	
LEVEL DESIGN	Pertinence du whiteboard testing et iterations	4	20
	Qualité et pertinence de la documentation de Level Design et des tâches associées	4	
	Profondeur et qualité des plans de Level Design (points de vue, niveaux d'information, légendes)	4	
	Qualité et pertinence du « <i>blocking</i> » (performance à interpréter et anticiper la spatialisation optimum)	8	
UI/UX	Pertinence et qualité des explications de la partie « UI » du Dossier de Préprod.	2	20
	Qualité et pertinence des prototypes UI de la version 3C (performance à exprimer les objectifs d'usabilité)	6	
	Pertinence et qualité des éléments UI présentés en ALPHA (sémiologie, usabilité, finitions)	12	
DIRECTION ARTISTIQUE	Pertinence et qualité des explications de la partie « Direction Artistique » du Dossier de Préprod.	6	20
	Game Cover & charte graphique	5	
	Moodboards	6	
	Charte Couleur temporalisée	3	
PROG. GAMEPLAY	Pertinence et qualité des explications de la partie « Technique » du Dossier de Préprod.	2	20
	Qualité générale du prototype 3C (fluidité d'exécution, optimisation/débogage)	7	
	Qualité générale du prototype ALPHA (fluidité d'exécution, optimisation/débogage)	7	
	Méthodologies générales (éléments documentés, scalabilité des scripts, commentaires, etc.)	4	
GAME ART & IMPLEMENT.	Qualité et pertinence du dossier de Game Art (pertinence du pipeline de production conventionné et forme)	8	20
	Qualité du listing d'assets Excel (performance de l'usabilité, nomenclatures, niveaux de description, etc.)	3	
	Qualité des kits d'assets 3D modulaires (qualité modélisation-matériaux-procédures-textures et présentation)	5	
	Qualité du « <i>prototype pass</i> » ALPHA (intégrations Lights & VFX, SFX et musiques)	4	
ANIMATION	Méthodologies générales (éléments documentés, itérations rig-anim, state machine, etc.)	8	20
	Pertinence et qualité des éléments d'animation présentés en ALPHA	12	
COEFFICIENT (POUR CHAQUE DOMAINE CI-DESSUS)		2	
GESTION DE PROJET	Pertinence et qualité des explications de la partie « Etude de Marché » du Dossier de Préprod.	2	20
	Qualité générale du projet « Hack'n Plan » (organisation, usabilité et profondeur)	2	
	Organisation interne (répartition et prise-en-charge homogènes des tâches, solutions aux problèmes)	2	
	Dynamique de groupe (cohésion, proactivité, interactions avec intervenants et jury)	2	
	Qualité de la soutenance orale « préproduction » (structure, pertinence et qualité de l'oral, Q&A)	2	
	Qualité du support visuel de la soutenance « préproduction » (fond et forme)	2	
	Pertinence du protocole, qualité de la conduite et du compte-rendu des playtests ALPHA	2	
	Qualité de la soutenance orale « ALPHA » (structure, pertinence et qualité de l'oral, Q&A)	2	
	Qualité du support visuel de la soutenance « ALPHA » (fond et forme)	2	
	Qualité linguistique du Document de localisation (ANGLAIS)	2	
COEFFICIENT		1	

CALCUL DES NOTES DE CHAQUE DOMAINE (ajoutées aux bilans semestriels des matières respectives) :

(DOMAINE*coef.2) + (GESTION DE PROJET*coef.1) / (coef.2 + coef.1) = NOTE DOMAINE

La note sera précédée de la mention « **PS4** » dans le bilan semestriel de la matière CRJV concernée

VERSION BETA-RC

DOMAINE	CRITERES D'EVALUATION	VAL.	TOT.
GAME DESIGN	Qualité générale du gameplay (onboarding, boucles de gameplay, gestion de la difficulté, dynamiques de jeu)	5	20
	Qualité du Game Feel (jouabilité 3C, sensations de jeu, engagement)	5	
	Qualité finale du mécanisme/système de « tension »	5	
	Qualité finale des puzzles (compréhension-exécution-répercussions, scalabilité)	5	
NARRATIVE DESIGN	Cohérence de l'ensemble narratif (réponse aux contraintes éditoriales)	4	20
	Qualité, pertinence et profondeur de la mise-en-scène et du storytelling	8	
	Qualité et pertinence diégétique des ressources narratives, niveau de finition	8	
LEVEL DESIGN	Qualité de la topologie générale de l'environnement (spatialisation, complexité, etc.)	7	20
	Pertinence (fluidité, rythme, dynamiques, etc.) de la navigation du joueur	7	
	Pertinence de la prise-en-compte des éléments mécaniques, dynamiques, narratifs et artistiques	6	
UI/UX	Qualité et pertinence diégétique de la sémiologie du jeu (signes et feedbacks)	8	20
	Qualité de la lisibilité et de la finition du HUD (pertinence des informations constantes)	6	
	Qualité de l'usabilité et des finitions des UI secondaires (ressources narratives, menus, etc.)	6	
DIRECTION ARTISTIQUE & GAME ART	Cohérence générale de la Direction Artistique (singularités esthétiques, ambiances, couleurs et dynamiques)	5	20
	Qualité technique des assets (cohérence avec la Direction Artistique, qualité de réalisation)	5	
	Qualité générale (esthétisme et technique) des lumières, « shaders » et VFX	5	
	Pertinence (choix) et qualité (traitement et implémentation) de l'audio (SFX, ambiants & soundtrack)	3	
	Passes supplémentaires de finitions et d'optimisation	2	
ANIMATION	Qualités et pertinences gameplay et diégétiques des animations avatar	8	20
	Qualités et pertinences gameplay et diégétiques des animations « physical boby » en contrainte du projet	8	
	Animations supplémentaires (« events » scriptés non « physicalisés », « <i>physical bodies</i> » supplémentaires)	4	
TECHNIQUE	Qualité générale de la version BETA-RC (fluidité d'exécution, optimisation/débogage)	15	20
	Profondeur et complexités techniques supplémentaires	5	
ANGLAIS	Qualité linguistique diégétique texte et/ou audio (pertinence des choix de ton, de syntaxe et de vocabulaire)	6	10
	Profondeur de la qualité linguistique texte et/ou audio (niveau d'Anglais)	4	
GESTION DE PROJET	Organisation interne (répartition et prise-en-charge homogènes des tâches, solutions aux problèmes)	5	30
	Dynamique de groupe (cohésion, proactivité, interactions avec intervenants et jury)	5	
	Qualité de la soutenance orale « BETA-RC » (structure, pertinence et qualité de l'oral, Q&A)	12	
	Qualité du support visuel de la soutenance « BETA-RC » (fond et forme)	8	
		TOTAL	180

CALCUL DE LA NOTE DE PRODUCTION (ajoutée au bilan annuel de chaque membre du groupe) :

((SOMME DES NOTES DE CHAQUE DOMAINE) / TOTAL) * 20 = NOTE SUR 20

La note sera comptabilisée comme la matière « **PRODUCTION S4** » dans le bilan général

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES EVALUATIONS

- Dans la mesure où la version ALPHA est présentée en fin de semestre, vous devrez aborder cette milestone comme un « partiel » : ainsi, si la version de jeu attendue pour ce partiel ne devait pas être suffisamment qualitative pour théoriquement passer en « production » à l'étape suivante, le partiel sera par conséquent considéré comme en échec, et donc évalué comme tel dans les notes semestrielles. Evidemment, il sera toujours possible de corriger les problématiques de cet échec durant la période de production puisque même si les projets ont été jugés comme peu qualitatifs, ils seront tout-de-même continués par les mêmes équipes en période de production.
- Tout contentieux pouvant impacter les notes devra impérativement être signalé à n'importe quel référent avant tout milestone, afin que l'objet de ce contentieux soit auditionné et statué le plus rapidement possible par les intervenants concernés, et éventuellement pour qu'il soit porté à l'attention de l'administration qui se réservera le droit, après audition des parties concernées, d'appliquer toute pondération des notes individuelles ou du groupe si cela devait s'avérer nécessaire.
- Si cela n'est pas déjà prévu par le processus d'évaluation du projet, les référent se tiendront à disposition dans le créneau et par la forme qu'ils jugeront les plus adaptés pour fournir leurs retours concernant les évaluations.

ANNEXES

NOTES

1. Note sur les influenceurs :

L'implication des influenceurs reste, sauf contre-indication à l'entendement de chaque campus, « théorique » : ce projet n'implique pas de partenaires particuliers et la stratégie qui consiste à orienter l'expérience de jeu vers un format compatible avec le « *streaming* » relève purement d'une volonté pédagogique, afin de forcer les développeurs à mettre un accent particulier sur les effets de mise-en-scène. A ce stade, aucun des rendus de ce projet ne sont considérés à être partagés avec des influenceurs.

2. Note sur les contenus audio (sons et musiques) et les contenus externes :

Les ressources libres de droits devront être privilégiées – des sources seront indiquées dans ce cahier des charges ou plus tard dans le déroulement du projet. Néanmoins, en fonction des campus, il est possible que des solutions internes ou de sous-traitance soient disponibles ou envisagées ; dans toutes conditions, toute prise de décision à l'égard des ressources audio – au même titre que toutes les autres ressources externes à l'ETPA – devra systématiquement faire l'objet d'une validation par les référents de projet et par l'administration du campus qui fournira après validation les démarches à effectuer.

3. Définition de la version « BETA-RC » :

Dans la mesure où il n'est pas demandé de produire un contenu dans le temps de jeu étendu (supérieur à 4-5 heures), le niveau de qualité attendu correspond plutôt à une version « RELEASE CANDIDATE » que « BETA » ; la démarche projet restant la même mais les éléments à produire étant moins nombreux, il est donc possible d'atteindre des niveaux de qualité supérieurs à ceux d'une version « BETA » marché. Ainsi, les assets et le polish du jeu devront correspondre à une version RELEASE CANDIDATE, mais le contenu effectif (niveaux, modes/systèmes de jeu supplémentaires, cinématiques, etc.) quant sera admissible à un niveau de qualité « BETA » (volume conséquent de contenu final restant à produire).

4. Concernant le nom du studio :

Les intervenants du projet, en accord avec les services pédagogie et communication du campus, se réservent le droit d'invalider le nom de groupe s'ils jugent celui-ci offensif, peu à propos, hors-contexte ou si sa syntaxe n'est pas correcte.

5. Note sur le « PLAYTHROUGH » en soutenance orale :

La décision du meilleur moment pour démarrer le « *playthrough* » durant la présentation orale est laissée à votre entendement. Il faudra néanmoins considérer cette décision avec beaucoup d'attention, notamment pour éviter les ruptures de rythme et de dynamiques de présentation, et faire aussi en sorte pour que les commentaires du « *playthrough* » ne soient pas en redondance avec les éléments présentés avant ou après mais leur fassent plutôt écho, en introduisant ou en démontrant des propos à venir ou tenus précédemment.

6. Note sur la composition du jury de soutenance :

Les intervenants du projet, l'administration et la pédagogie ne seront pas forcément en mesure de tenir informés les groupes de la composition exacte du jury, et ce jusqu'au jour même de la soutenance. Des intervenants extérieurs ou d'autres campus ETPA peuvent être invités à participer à cette soutenance et accepter ou décliner au dernier moment ; il est donc difficile de prévoir à l'avance la composition exacte du jury. En conséquence, il sera exigé de la part des groupes la même implication, rigueur, tenue et le même professionnalisme que pour une soutenance en présence de professionnels et d'intervenants extérieurs.

GLOSSAIRE

■ **RELEASE CANDIDATE (« VERSION STABLE »)**

A *release candidate* (RC), also known as "going silver", is a beta version with potential to be a stable product, which is ready to release unless significant bugs emerge. In this stage of product stabilization, all product features have been designed, coded and tested through one or more beta cycles with no known showstopper-class bugs. [...] There could still be source code changes to fix defects, changes to documentation and data files, and peripheral code for test cases or utilities.

SOURCE : https://en.wikipedia.org/wiki/Software_release_life_cycle#Release_candidate

■ **INTER-TITLE (« INTER-TITRE »)**

In films, an intertitle, also known as a title card, is a piece of filmed, printed text edited into the midst of (i.e. inter-) the photographed action at various points. Intertitles used to convey character dialogue are referred to as "dialogue intertitles", and those used to provide related descriptive/narrative material are referred to as "expository intertitles". In modern usage, the terms refer to similar text and logo material inserted at or near the start of films and television shows.

SOURCE : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Intertitre>

■ **EXEMPLES DE KITS MODULAIRES D'ASSETS 3D**

Résultats de recherche « modular » dans Unreal Engine Asset store :

https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/assets?compatibleWith=UE_4.27&count=20&keywords=modular&sortBy=relevancy&sortDir=DESC&start=0

RESSOURCES ET LIENS UTILES

- "Game Design Deep Dive: *Amnesia's* 'Sanity Meter'", **GameDeveloper.com**
<https://www.gamedeveloper.com/design/game-design-deep-dive-i-amnesia-i-s-sanity-meter->
- "SOMA: Crafting Existential Dread", **GDC YouTube Channel**
https://www.youtube.com/watch?v=PhGgLagz3XI&ab_channel=GDC
- "The Back Half Problems of Horror Design", **Josh Bycer**
<https://www.gamedeveloper.com/disciplines/the-back-half-problems-of-horror-design>
- "Exploring the Role of Narrative Puzzles in Game Storytelling", **Huaxin Wei & Betty Durango**
http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_410.pdf
- "Urban legend", **Wikipédia**
https://en.wikipedia.org/wiki/Urban_legend
- "Les ARG, qu'est-ce que c'est", **beatricehebuterne**
<https://leculturographe.wordpress.com/2013/02/28/les-arg-quest-ce-que-cest/>
- "**Fondation SCP**", Alt 236
https://www.youtube.com/watch?v=2Vh8I49Ezlw&ab_channel=ALT236
- "ARG Development: 10 Tips To Create An Effective ARG Story", **Andy Petroski**
<https://elearningindustry.com/arg-development-10-tips-to-create-an-effective-arg-story>
- "Release Candidate - What is a Release Candidate in Gaming", **Deconstruction Gaming**
https://www.youtube.com/watch?v=7HnqLRNwqfs&ab_channel=DeconstructionGaming

REFERENCES

ARTS « CLASSIQUES »

- **“Clair-obscur” (fort contraste entre ombre et lumière, picturalité, contre-jour, silhouette) :**
Francisco de Goya, Caravage, Georges de La Tour
- **“Ambiances spatiale et lumineuse” (environnements déserts, crépuscule, brume, tension et mystère) :**
Caspar David Friedrich, Edward Hopper
- **“Juxtaposition oniriques” (situation étrange, décontextualisation d’éléments du quotidien) :**
Justin Mortimer

LITTERATURE

- **Références du genre « Epouvante », par style littéraires et ambiances :**
 - Contes Fantastiques (Ernst Hoffmann)
 - Le Horla (Guy de Maupassant)
 - Histoires extraordinaires (Edgar Allan Poe)
 - Brume (Stephen King)
 - Livres de Sang (Clive Barker)

CINEMA/ANIMATION (BROADCAST)

- **Références du genre « Suspense-Angoisse-Epouvante-Horreur », par décennies :**
 - Suspiria (Dario Argento, 1977)
 - Evil Dead (Sam Raimi, 1983)
 - L’Echelle de Jacob (Adrian Layne, 1990)
 - The Cell (Tarsem Singh, 2000)
 - The Vvitch (Robert Eggers, 2012)
 - His House (Remi Weekes, 2020)

JEUX VIDEO

- **“Walking simulators” (narration forte, interactions faibles, principalement basées sur des puzzles) :**
Firewatch, The Vanishing of Ethan Carter, The Vanishing of Ethan Carter, Gone Home, What Remains of Edith Finch, Amnesia, Soma, Outlast, Maid of Sker
- **Mises-en-scène (“scripted events”) :**
Until Dawn, HellBlade - Senua’s Sacrifice, The Evil Within, Dead Space, F.E.A.R., Doom 3; Silent Hill, Resident Evil
- **Puzzles diégétiques (orientés « suspense-horreur ») :**
Little Nightmares, Deadlight, Limbo, Inside