



## SUJET

### OBJECTIF

Avec pour commanditaire l'Association des Transmusicales (ATM), conception et réalisation par groupes, en deux phases (sur deux workshops), d'un jeu court, simple et accessible, résultant d'une étude documentaire de terrain, qui a pour stratégie de mettre en valeur un ou des axes spécifiques de leur patrimoine.

## ORGANISATION

### PROJET DE GROUPE

- **5 groupes en phase 1**, identiques à ceux constitués lors des visites du commanditaire
- **Groupes reconstitués en phase 2**, en fonction des besoins des projets retenus

## LIVRABLES

### PHASE 1 / WORKSHOP #1 (VENDREDI 17 DÉCEMBRE 2021)

- **1 dossier de Concept** (autant orienté jury que commanditaire)
- **1 « PoC »** ("Proof of Concept", prototype "Blackbox" d'interactions principales)
- **1 support visuel de présentation orale** (synthèse du dossier de concept)

### PHASE 2 / WORKSHOP #2 (VENDREDI 25 FEVRIER 2022)

- **1 exécutable** (HTML ou EXE) d'un jeu 2D ou 3D de 4 à 6 minutes en version BETA

## EVALUATIONS

### PHASE 1 (VENDREDI 17 DÉCEMBRE 2021, HEURE A CONFIRMER)

- Soutenance orale du groupe sur l'ensemble des processus d'analyse et de conception (avec le support visuel de présentation à l'appui)
  - > **20 MINUTES PAR GROUPES** (DEMO POC COMPRIS) | JURY ETPA et ATM
- Débrief jury et sélections (idéalement mais pas nécessairement le jour même)

### PHASE 2 (VENDREDI 25 FEVRIER 2022, HEURE A CONFIRMER)

- Test du jeu par le jury et les représentants du commanditaire
  - > **10 MINUTES PAR SESSIONS DE TESTS DE CHAQUE JEU** | JURY ETPA et ATM
- Débrief jury et résultats (idéalement mais pas nécessairement le jour même)

## OBJECTIFS POST-WORKSHOP

### ENTRE LE WORKSHOP#1 ET LE WORKSHOP#2

#### Facultativement, en autonomie :

- Consignation du concept au sein d'un projet « Hack'n Plan »
- Définition d'un backlog et d'une liste définitive des ressources externes nécessaires à la version BETA (musiques, visuels, etc.)
- Réalisation d'un prototype ALPHA (moteur définitif)

### A L'ISSU DU WORKSHOP #2

#### Facultativement, en volontariat :

- Continuation du projet en relation avec le commanditaire
- Assistance administrative et pédagogique si nécessaire

## INTERVENANTS

### RESPONSABLES

- **Nicolas Loth** (CRJV), **Lucie Beignet** (ATM), **Emilie Laporie** (RP)

### SUVI DE PROJET

- **Lucie-Céline-Solenn** (ATM), **enseignants CRJV** (spécialités diverses), **responsables pédagogiques** (EC)

# SOMMAIRE

SOMMAIRE .....	1
CADRAGE .....	2
BRIEFING .....	2
CONTRAINTES .....	2
DEROULEMENT GLOBAL .....	3
GROUPES (PHASE #1) .....	4
LIVRABLES .....	1
PHASE 1 .....	1
DOSSIER DE CONCEPT .....	1
PROOF OF CONCEPT .....	2
SUPPORT VISUEL DE PRESENTATION ORALE .....	2
PHASE 2 .....	3
PROTOTYPE BETA .....	3
ATTENDUS .....	4
PLANNING .....	5
PHASE 1 (WORKSHOP#1, décembre 2021) .....	5
PHASE 2 (WORKSHOP#2, février 2022) .....	5
GRILLES D'ÉVALUATION .....	6
PHASE 1 (WORKSHOP#1, décembre 2021) .....	6
PHASE 2 (WORKSHOP#2, février 2021) .....	6

# CADRAGE

## BRIEFING

Par groupes et sur la période de deux workshops (décembre et février), vous devrez **réaliser un jeu en version BETA à destination du commanditaire « ATM »** (« Association des Transmusicales de Rennes ») qui aura pour objectif de **valoriser** et/ou de **communiquer** ses **actions**, ses **infrastructures**, son **patrimoine**, son **histoire**, de **mettre en avant** et/ou de **renforcer ses moyens de communication**, etc.

La stratégie de votre projet devra être clairement identifiée et parfaitement adaptée aux contraintes du commanditaire ; ceci-étant, vous avez toute liberté de définir votre plateforme, votre technique, vos angles créatifs et vos modalités de communication. **Ainsi, votre jeu pourra autant être un jeu 2D que 3D, mobile ou PC** (en privilégiant soit un contenu et format adapté et optimisé pour le WEB, soit un EXECUTABLE pouvant être embarqué facilement dans un terminal public – dont vous saurez faire la proposition mais que vous n’aurez pas à conceptualiser).

Afin que vos concepts soient retenus et passent en réalisation, vous les justifierez auprès du jury et du commanditaire en vous appuyant sur toutes les ressources que vous avez accumulées durant les différentes rencontres avec l’équipes ATM et visites des infrastructures préalables à ces workshop workshops.

## CONTRAINTES

- **CIBLE :**
  - > « **Casual Player** » : joueur occasionnel (mobile, PC), facilité de prise-en-main, difficulté légère
  - > **12 ans et plus** : le contenu peut représenter du contenu violent dans une moindre mesure et montrer de la nudité partielle, mais ne doit en aucun cas faire directement ou indirectement du prosélytisme politique, religieux, communautaire, ni être volontairement stigmatisant ou caricatural
  - > **Joueur international** (pas de restriction culturelle ou démographique particulière, privilégiez soit le contenu en langue anglaise, soit un contenu facile à localiser)
- **TEMPS DE PARTIE IDÉAL :**
  - > **Supérieur à 3 minutes et inférieur à 8 minutes**, idéalement de 4 à 6 minutes
- **CONTRANITES TECHNIQUES :**
  - > **Contrôles de jeu limités à deux inputs en plus des inputs directionnels** (afin de garantir l’accessibilité et l’ergonomie du jeu) :
    - **1 input VECTEUR (SWIPE, POINTEUR, PAD DIRECTIONNEL)**
    - **2 inputs BOLEENS (TOUCH, CLIC GAUCHE, DROITE)**
    - + **1 input PAUSE/MENU AU BESOIN**
  - > **Contrôles présentés en début de partie** (obligatoire)
  - > **Direction Artistique** (graphisme, son et musique) **en lien avec les Transmusicales de Rennes**
  - > **Jeu en 3D : textures optimisées pour le format de sortie, pas de matériaux PBR** (ex. matériaux Substance)
  - > **Jeu en 2D : contraintes du format d’écran de la plateforme finale à bien prendre en compte** (éviter les formats et résolutions non-natives au format de sortie, se renseigner au préalable)
  - > **HUD en adéquation avec la plateforme choisie et le gameplay du jeu (niveau d’information léger, accessible)**

## DEROULEMENT GLOBAL

Le workshop se déroulera en deux phases principales, avant un temps entre ces deux phases :

### 1. PHASE 1 (workshop décembre 2021) :

Durant cette phase, chaque groupe aura pour objectif de générer, documenter et soutenir un concept de jeu. Ainsi, à l'issue des soutenances de fin de workshop, **les concepts les plus à même de répondre aux attentes du commanditaire seront retenus**. Les soutenances de cette phase auront donc pour objectif de convaincre le jury que le concept du groupe répond de manière pertinente et qualitative aux attentes du commanditaire, en produisant tous les éléments qui soutiennent cette stratégie (dossier de concept, présentation visuelle et « Proof of Concept »).

**A noter enfin que le nombre de concepts qui peuvent être retenus n'est pas limité** ; si chaque groupe a une proposition qualitative, l'ensemble des propositions peuvent être retenues.

#### \* INTER-PHASES (hors période de workshops, en autonomie) :

Même si n'y a pas d'obligation pédagogique, **il est fortement conseillé aux groupes dont le projet a été retenu d'anticiper au maximum la densité de réalisation de la phase 2 en préparant en autonomie une version ALPHA** (core-gamplay, victoire/défaite, environnement(s) et assets en version « grey », UI ALPHA) suffisante pour démarrer la semaine de production de cette phase 2 avec une base de travail solide.

Ainsi, il est conseillé aux groupes qui iraient dans ce sens de créer un projet « *Hack'n Plan* » et d'y lister les objectifs et tâches à réaliser pour la version BETA attendue en phase 2.

### 2. PHASE 2 (workshop février 2022) :

Les concepts retenus en phase 1 seront réalisés en **version BETA** durant la semaine de workshop de cette phase 2. **Pour les groupes dont le projet n'a pas été validé**, en fonction de la nature des projets retenus (moteur et technique, volume de production, postes et compétences déjà au maximum de leur capacités, etc), **ceux-ci se verront offrir deux possibilités** :

- soit les effectifs des groupes des projets non-retenus seront démantelés et chacun pourra rejoindre un groupe dont le projet a été retenu ;
- soit les groupes des projets non-retenus resteront inchangés et auront pour objectif de créer une version alternative de l'un des projets retenus de leur choix.

Ainsi, à l'issue de cette phase 2, les prototypes BETA seront livrés aux commanditaires décideront avec les groupes des suites à donner à ces prototypes. Les intervenants du workshop et la pédagogie ETPA assisteront les groupes concernés dans toute démarche consécutive aux workshops.

**La soutenance de cette phase se fera sous la forme de playtests de la version BETA du jeu par l'ensemble des membres du jury de cete phase** (voire plus) ; il faudra donc préparer une instance du jeu par autant de PC que nécessaires (la salle PC dédiée au jury sera communiquée suffisamment en avance la semaine de la phase 2, afin de préparer et tester que toutes les instances fonctionnent et soient facilement accessibles).

**Les groupes seront présents durant ces playtests mais ne devront pas interagir avec le jury, ni l'influencer directement ou indirectement. Tout manquement à cette directive pourra faire l'objet de l'expulsion du groupe concerné de la salle des playtests, et d'une sanction de notation.**

## GROUPES (PHASE #1)

### GRUPE 1 (« FARANDOLE DES LUTINS »)

CRJVB2A	Aubert	Matthieu
CRJVB2A	Caillaud	Félix
CRJVB2A	Jacques	Corentin
CRJVB2A	Jovelin	Thibault
CRJVB2A	Laufer	Corentin
CRJVB2A	Meret	Rayan
CRJVB2B	Hemon	Maxime
CRJVB2B	Zins	Kilian

### GRUPE 2 (« FARANDOLE DES LUTINS »)

CRJVB2B	Cardon	Médéric
CRJVB2B	Debaugé	Even
CRJVB2B	Gernigon	Kévin
CRJVB2B	Gueguin	William
CRJVB2B	Le Guen	Lucas
CRJVB2B	Le Roy	Thibaud
CRJVB2B	Le Sayec	Arthur
CRJVB2B	Masson	Léo
CRJVB2B	Sachot	Tom

### GRUPE 3 (« MUSICONAUTS »)

CRJVB2B	Brillet	Killian
CRJVB2B	Charvet	Guillaume
CRJVB2B	Fraboulet	Alexis
CRJVB2B	Guerin	Corentin
CRJVB2B	Lambert	Pierre
CRJVB2B	Michel	Eloi
CRJVB2B	Sibeaux	Etienne
CRJVB2B	Tellier-Simanel	Maëva

### GRUPE 4 (« RESSENTEAM »)

CRJVB2A	Bardy	Antoine
CRJVB2A	Chevalier	Adrien
CRJVB2A	Daviaud	Hugo
CRJVB2A	Dumouchel	Nicolas
CRJVB2A	Esnault	Claire
CRJVB2A	Gardoni	Tom
CRJVB2A	Le Labousse	Dorian
CRJVB2A	Rey	Sébastien
CRJVB2A	Tilly	Nathan

### GRUPE 5 (« SPACE CONSONANCE »)

CRJVB2A	Bauchet	Tristan
CRJVB2A	Breton	Florian
CRJVB2A	Michenaud	Melvin
CRJVB2A	Nguyen	Paul
CRJVB2A	Rigot	Melvil
CRJVB2A	Schavsinski	Laura
CRJVB2B	Langlois	Matéo

## GROUPES (PHASE #2)

Les groupes définitifs de la phase 2 seront déterminés et communiqués entre les deux phases, à la suite débrief du jury et en fonction des projets retenus.

# LIVRABLES

## PHASE 1

### DOSSIER DE CONCEPT

- **FORMAT :**  
**Dossier PDF mis-en-page au format A4 - portrait**
- **NOMENCLATURE :**  
**ECR2122\_WS#1\_CRJVB2\_[NomDeGroupe]\_Concept.pdf**  
(remplacez [NomDeGroupe] par le nom de votre groupe et n'incluez-pas les crochets)
- **DEPÔT :**  
**[Drive de Section, dossier dédié](#)**
- **ECHEANCE :**  
**Vendredi 17 décembre, 11h**
- **CONTENU :**
  - > **PAGE DE GARDE :**
    - Année scolaire, promotion (Bachelor #) et logos « ETPA » et « Transmusicales »
    - Nom du projet/jeu
    - Nom du groupe et coordonnées du groupe (serveur Discord dédié, pages Itch.io et/ou GitHub dédiées, etc.)
    - Noms des membres du groupe (en identifiant au moins 1 référent de groupe et son email ETPA)
    - **Lien public** (sans demande de connexion) **vers le Powerpoint Online** de la présentation orale
  - > **STRATEGIE :**
    - **Synthèse analytique** des ressources retenues lors des différentes rencontres et visites (avec photos et visuels à l'appui)
    - **Editorial** (brief clair et succinct de ce que le jeu cherche à atteindre, pourquoi et comment)
    - **Contexte** (identification de l'emplacement physique et/ou numérique le plus adéquat à la stratégie visée)
  - > **CADRAGE :**
    - **Pitch du concept** (résumé de l'expérience de jeu générale, focalisée sur les 3C, les objectifs, challenges et ressentis principaux du joueur)
    - **Technique et graphismes** (2D ou 3D et style graphique, avec à l'appui des références sourcées et liens URL)
    - **USP/KSP** (en y ajoutant une description et justification rapide)
    - **Cible** (par fiche méta-persona, récapitulant les critères PEGI)
    - **Plateforme** (et si applicable, la description et un sketch du mobilier/terminal imaginé)
    - **Moteur/technologie et middlewares pressentis**
  - > **GAMEPLAY :**
    - **Boucles de jeu macro et médianes** identifiées sur une timeline globale (début du jeu > fin du jeu)
    - **Dioramas/scènes de jeu** (2D si jeu 2D, 3D si jeu 3D) : ensemble d'images réalisées par vos soins (montages Photoshop/Affinity 2D si jeu 2D, scènes 3DS Max si jeu 3D), représentant des scènes du jeu et leur UI (comme des captures d'écran) à différents stades représentatifs de l'expérience générale et du gameplay, et illustrant la stratégie du jeu (décrite dans la partie ci-dessus)
    - **Références d'expériences de jeu identiques** (avec sources et liens URL à l'appui)
  - > **DIRECTION ARTISTIQUE :**
    - **Moodboards** illustrant vos volontés esthétiques
    - **Musiques** (liste des genres musicaux, artistes et titres pressentis, justifications)
    - **Références** (sous d'un corpus « look & feel » de vos différentes sources d'inspiration, en plus de celles mentionnées dans la partie « Stratégie »)
  - > **BESOINS :**
    - **Listing des ressources « ATM » utilisées** (pour vérification Droits d'Exploitation/Auteurs)
    - **Listing des besoins « ATM » pressentis pour la version BETA** (musiques, artistes, visuels, photos, etc.)

## PROOF OF CONCEPT

### FORMAT :

**Démo interactive auto-exécutable émulant/illustrant le résultat final visé (version BETA idéale)**

### NOTE IMPORTANTE :

La vocation du « Proof of Concept », au-delà d'illustrer les mécanismes et ressentis principaux de l'expérience de jeu, est autant d'aider le commanditaire et le jury à évaluer les plus-values (USP/KSP) que de démontrer que le groupe est capable de réaliser le concept. Ainsi, le moteur du PoC n'est pas nécessairement celui pressenti pour la version BETA (on appelle cela un prototype « Blackbox »). Ainsi, vous pouvez utiliser tout moyen qui vous semble le plus approprié pour réaliser ce PoC : un « mod » de jeu existant, un prototype Phaser, un prototype Unity-Unreal 2D ou 3D, sont des exemples de formats parfaitement admissibles pour un « PoC » dans le cadre de ce projet spécifique.

### NOMENCLATURE :

**ECR2122\_WS#1\_CRJVB2\_[NomDeGroupe]\_PoC** (extension relative au format choisi)

(remplacez [NomDeGroupe] par le nom de votre groupe et n'incluez-pas les crochets)

### DEPÔT :

[Drive de Section, dossier dédié](#)

### ECHEANCE :

**Vendredi 17 décembre, 11h**

## SUPPORT VISUEL DE PRESENTATION ORALE

### FORMAT :

**Présentation Powerpoint Online (obligatoire), synthèse du Dossier de Concept**

### NOMENCLATURE :

**ECR2122\_WS#1\_CRJVB2\_[NomDeGroupe]\_Présentation.pptx**

(remplacez [NomDeGroupe] par le nom de votre groupe et n'incluez-pas les crochets)

### DEPÔT :

**Lien public d'accès en page de garde du « Dossier de Concept »**

### CONTENU :

#### > 1 SLIDE SYNTHÈSE DE LA PARTIE « PAGE DE GARDE »

- Année scolaire, promotion (Bachelor #) et logos « ETPA » et « Transmusicales »
- Date et objet de la présentation (« *Soutenance Phase 1 du Workshop CRJV B2 « Transmusicales »* »)
- Nom du groupe et nom du projet/jeu

#### > 1-2 SLIDES EN SYNTHÈSE DE LA PARTIE « STRATÉGIE » :

- Editorial et contexte

#### > 1 SLIDE EN SYNTHÈSE DE LA PARTIE « CADRAGE » :

- Pitch du concept, cible, USP/KSP
- Technique et graphismes
- Plateforme, moteur et middlewares pressentis

#### > 2-3 SLIDES EN SYNTHÈSE DE LA PARTIE « GAMEPLAY » :

- Boucle de jeu médiane type, synthétique et vulgarisée (une seule boucle)
- Dioramas/scènes de jeu
- Références gameplay

#### > 2-3 SLIDES EN SYNTHÈSE DE LA PARTIE « DIRECTION ARTISTIQUE » :

- Moodboards et Look-and-Feel
- Musiques (liste des genres musicaux, artistes et titres pressentis, justifications)

#### > 1 SLIDE EN SYNTHÈSE DE LA PARTIE « BESOINS »

- Listing des ressources « ATM » utilisées (pour vérification Droits d'Exploitation/Auteurs)
- Listing des besoins « ATM » pressentis pour la version BETA (musiques, artistes, visuels, photos, etc.)

## PHASE 2

### PROTOTYPE BETA

- FORMATS :  
**Package exécutable** (extension relative au format choisi), installé sur les PC de playtests
- NOMENCLATURE :  
**ECR2122\_WS#1\_CRJVB2\_[NomDeGroupe]\_Jeu** (extension relative au format choisi)  
(remplacez [NomDeGroupe] par le nom de votre groupe et n'incluez-pas les crochets)
- PARTAGE :  
**Package disponible à la copie depuis un support physique (clé USB)**  
**Page Itch.io dédiée** (à confirmer avec le commanditaire et les RP IFFDEC en fonction des contraintes d'IP)
- ECHEANCE :  
**Vendredi 25 février 2021, 11h**
- CONTENU :
  - > **SEQUENCE D'INTRODUCTION :**
    - Année scolaire, promotion (Bachelor #) et logos « ETPA » et « Transmusicales »
    - Nom du groupe et coordonnées du groupe (serveur Discord dédié, pages Itch.io et/ou GitHub dédiées, etc.)
    - Nom du projet/jeu
  - > **ECRAN DES CONTROLES DU JEU :**
    - Ecran/élément UI en mode « pause » qui récapitule **les contrôles et les objectifs du jeu** de manière simple, claire et illustrée
  - > **SEQUENCE DE GAMEPLAY :**
    - **3C définitifs**, qualitatifs et parfaitement fonctionnels
    - **Boucle macro (victoire/défaite) gameplay totalement fonctionnelle** (le jeu doit pouvoir se terminer en appliquant l'ensemble de ses mécanismes) et en adéquation avec la stratégie du jeu (**veillez à ce qu'il se passe en cas de défaite (« retry ») ou de victoire (« win ») permette quoi qu'il arrive de comprendre et d'accéder au propos du jeu**)
    - **Piliers d'engagement et système de jeu non-définitifs** (si le jeu à un score ou des récompenses macro (leaderboards, succès, badges), ceux-ci peuvent être implémentés de manière théorique, par exemple sous la forme de texte « console », de « placeholders », etc.) – la continuité du projet éventuelle se focalisera sur l'implémentation définitive de ses systèmes (version « RELEASE CANDIDATE », ou « RC »)
    - **HUD implémentée en version quasi-définitive** (elle embarque son esthétique et ses assets 2D définitifs, mais elle prend en compte (« placeholders ») les changements qui pourrait survenir d'une version RC éventuelle)
    - **Assets visuels implémentés en version quasi-définitive** (l'esthétique définitive de chaque asset et vfx est implémentée (modèles, matériaux et textures 3D, sprites et assets 2D) mais il sera peut-être nécessaire d'appliquer d'autres passes d'optimisation dans le cadre d'une version RC éventuelle)
    - **Sémiologie du jeu (signes et feedbacks) implémentée en version quasi-définitive** (il faudra peut-être revoir ou implémenter certains éléments mécaniques et/ou visuels pour optimiser le dialogue jeu-joueur)
    - **Assets audio (sons et musiques) implémentés en versions non-définitives** (toutes les ressources audios pourraient changer ou être optimisées dans le cadre d'une version RC éventuelle)
    - **Quelques bugs mineurs peuvent survenir** (de classe « Severity C »), à condition qu'ils n'empêchent ni l'accès à la fin du jeu, ni le confort de jeu général (inputs, 3C, sémiologie et UI)
  - > **ECRAN DE « GAME-OVER » (VICTOIRE ET DEFAITE) :**
    - **Élément UI au contenu synthétique, succinct (un phrase clé maximum) et qui soutient la stratégie générale du projet** (attention à la formulation de la défaite et du caractère explicite de la récompense en cas de victoire) et propose l'interaction avec l'option adéquate à la situation du joueur
  - > **ECRAN DE « CREDITS » (NE COMPTE PAS DANS LE TEMPS DE JEU):**
    - Message de remerciement à l'attention des joueurs
    - Nom du groupe et de chacun de ses membres (toute exception devra être autorisée par les équipes pédagogiques)
    - Remerciements d'équipe
    - Coordonnées du groupe (serveur Discord dédié, pages Itch.io et/ou GitHub dédiées, etc.)
    - Logo ETPA et texte « ETPA Rennes, 2021-2022 »



## ATTENDUS

- En opérant vos choix de gameplay, vous n’oublierez pas que votre jeu soutient une volonté stratégique émise par un commanditaire : au-delà des mécanismes de gameplay, vous devez impérativement faire en sorte que le propos de votre stratégie soit accessible, quelle que soit l’issue du jeu (victoire ou défaite, si possibilité de défaite il y a) ; ne construisez pas votre progression sur le challenge mais focalisez-vous sur les ressentis (rappelez-vous des mots clés très souvent utilisés lors des échanges avec le commanditaire)
- Pour maximiser vos chances de véhiculer avec succès le propos de votre projet (stratégie), vous porterez un soin particulier au « Game Feel » (ressenti des dynamiques de jeu par le biais des 3C, de la sémiologie du jeu et des récompenses), soigné et engageant d’abord pour la cible, et par extension pour n’importe quel joueur, quel que soit son profil (votre jeu doit impérativement être agréable à manipuler, et ce d’entrée de jeu)
- Le dossier de Concept étant destiné à un commanditaire externe, vous tâcherez de consigner les éléments ci-dessus en trouvant le bon équilibre entre vulgarisation et contenu adapté au développement – vous devez « faire d’une-pierre-deux-coups »
- Le dossier de Concept étant destiné à un commanditaire externe, vous tâcherez de soigner votre expression écrite (syntaxe, grammaire et orthographe) ; veillez à véhiculer une perception positive et qualitative de votre travail : un groupe qui corrige ses fautes révèle d’une attention aux détails qui dénote d’un certain professionnalisme
- Dans la mesure où votre travail doit être identifié et perçu de manière uniforme et cohérente, vous veillerez à ce que l’unité visuelle de tout élément de documentation (support de présentation et document de concept) réponde à une unité de style en corrélation avec la Direction Artistique de votre jeu (couleurs, polices, style, logos, etc.)
- A condition de respecter le contenu de chaque livrable, vous êtes libres de l’organiser de la manière que vous jugez la plus pertinente pour communiquer du mieux possible votre projet à des personnes tierces
- Vous veillerez à tenir constamment à disposition du jury et des intervenants tous vos fichiers sources (fichiers de travail)
- Si votre projet est retenu en phase 2 et que l’on vous adjoint de nouveaux membres à votre groupe, issus des projets non-retenus, vous veillerez à les accueillir avec bienveillance, vous ne les considérez pas comme de simples exécutants et vous leur laisserez suffisamment de place pour améliorer la créativité, la technique et le « polish » votre projet
- Toute communication (questions, requêtes) avec le commanditaire peut se faire directement à condition d’être toujours assurée par le/les référents du groupe, et doit être notifiée au préalable aux référents de projet ETPA et/ou à la pédagogie
- Considérez ce projet comme un élément de votre portefeuille relativement pertinent, puisqu’il implique un commanditaire existant ; conduisez-le et conduisez-vous comme tel, de bout-en-bout

# PLANNING

## PHASE 1 (WORKSHOP#1, décembre 2021)

LUN. 13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conférence</li> <li>- Cadrage du workshop, composition des groupes et accompagnement de la mise-en-place du processus de travail, répartition des rôles et définition des puzzles</li> </ul>
MAR. 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représentation schématique de la partie idéale pour les des différents concepts retenus</li> <li>- Validation d'une expérience de jeu définitive</li> <li>- Création du document de concept et des chapitres attendus</li> <li>- Définition de la forme du PoC (rendu final et logiciels nécessaires)</li> </ul>
MER. 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formalisation des différents éléments du dossier de concept, et par extension de l'ensemble du jeu</li> <li>- Identification des éléments médians (dynamiques de jeu, objectifs, challenges et ressources associés)</li> <li>- Répartition des tâches et des priorités (exemple : 1 équipe dédiée au « PoC », 1 équipe dédiée aux dioramas et le reste de l'équipe dédiée à la création du dossier de concept, avec 1 à 2 membres dédiés au contrôle et à la révision de la qualité de l'ensemble)</li> <li>- Premiers essais PoC</li> </ul>
JEU. 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalisation PoC</li> <li>- Finalisation du dossier de concept (unité visuelle et révisions)</li> <li>- Montage du support de présentation</li> <li>- Revue de conformité aux attendus du cahier des charges des éléments produits</li> <li>- Révisions si nécessaire</li> <li>- Répartition des rôles et du contenu à l'oral</li> </ul>
VEND. 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Derniers préparatifs au passage à l'oral (organisation, mise-en-place du PoC dans l'espace ou sur la plateforme adéquate dédiée aux soutenances)</li> <li>- Finalisation du support de présentation si nécessaire (unité visuelle et révisions)</li> <li>- Passage oral (présence de tous les membres du groupe <b>OBLIGATOIRE</b> - sauf si justification) <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; L'heure, l'ordre de passage et la salle dédiée aux soutenances seront mentionnées au préalable durant la semaine de workshop – ce cahier des charges pourra être révisé en conséquence</li> <li>&gt; Par défaut et sauf indication contraire notifiée au préalable, l'ordre de passage des groupes est l'ordre croissant des numéros assignés aux groupes dans ce cahier des charges</li> </ul> </li> </ul>

## PHASE 2 (WORKSHOP#2, février 2022)

LUN. 21	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Démarrage du sprint BETA, organisé selon un backlog défini au préalable (si backlog non-défini, priorité critique à la création du projet et de son backlog)</li> </ul>
MAR. 22	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exécution des tâches du sprint BETA par unités de travail (équipe moteur 3C, équipe assets 3D/2D, équipe assets 3D/2D, équipe assets UI, équipe assets VFX, équipe assets audio, équipe de gestion du groupe et de contrôle qualité)</li> </ul>
MER. 23	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exécution des tâches du sprint BETA par unités de travail (équipe moteur 3C, équipe assets 3D/2D, équipe assets 3D/2D, équipe assets UI, équipe assets VFX, équipe assets audio, équipe de gestion du groupe et de contrôle qualité)</li> </ul>
JEU. 24	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exécution des tâches du sprint BETA par unités de travail (équipe moteur 3C, équipe assets 3D/2D, équipe assets 3D/2D, équipe assets UI, équipe assets VFX, équipe assets audio, équipe de gestion du groupe et de contrôle qualité)</li> </ul>
VEND. 25	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Derniers préparatifs aux playtests jury (installation des itérations du jeu sur les PC dédiés)</li> <li>- Playtests jury (présence de tous les membres du groupe <b>OBLIGATOIRE</b> - sauf si justification) <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; L'heure, l'ordre de passage et la salle dédiée aux soutenances seront mentionnées au préalable durant la semaine de workshop – ce cahier des charges pourra être révisé en conséquence</li> <li>&gt; Par défaut et sauf indication contraire notifiée au préalable, l'ordre de passage des groupes est l'ordre croissant des numéros assignés aux groupes dans ce cahier des charges</li> </ul> </li> </ul>

## GRILLES D'ÉVALUATION

### PHASE 1 (WORKSHOP#1, décembre 2021)

ELEMENT	CRITERES D'EVALUATION	VAL.	TOT.
DOSSIER DE CONCEPTION	• Pertinence de l'analytique et de la stratégie	4	20
	• Potentiel de l'expérience de jeu globale (engagement, dynamiques, interactions)	4	
	• Qualité et pertinence des éléments attendus de la partie « concept » (conformité aux attentes du cahier des charges)	4	
	• Qualité générale des dioramas/scènes du jeu (potentiel à illustrer les choix créatifs de manière évidente)	4	
	• Qualité générale de la documentation (mise-en-page, confort de lecture, qualité littéraire, pertinence des schémas et des ressources, etc.)	4	
PROOF OF CONCEPT	• Pertinence du PoC (potentiel à illustrer la concept)	10	20
	• Qualité du PoC (niveau d'interactions possibles)	6	
	• Polish (qualité esthétique du PoC)	4	
GESTION DE PROJET	• Qualité du support de présentation (fond et forme)	4	10
	• Pertinence et fluidité de la présentation orale (répartition des rôles, propos, réponses aux questions, etc.)	4	
	• Synergie du groupe durant l'ensemble du workshop (attestée par l'homogénéité des livrables et éléments présentés)	2	
TOTAL			50

#### NOTE IMPORTANTE CONCERNANT LA GRILLE DE NOTATION « PHASE 1 » :

En fonction des impératifs pédagogiques du workshop et de la section, il est possible que la note du « Dossier de Conception » soit extraite de la grille du workshop et que l'évaluation de cet élément soit comptabilisée soit dans la note de la phase suivante, soit dans la moyenne semestrielle des matières concernées (ici, « Game Design »). Cette décision vous sera notifiée en avance, et elle ne modifie en rien les attentes et l'attention que vous devez y apporter.

### PHASE 2 (WORKSHOP#2, février 2021)

ELEMENT	CRITERES D'EVALUATION	VAL.	TOT.
PROTOTYPE BETA	• Potentiel d'adéquation avec la stratégie documentée	5	20
	• Qualité générale du gameplay (UI, tutoriels, objectifs et progression, victoire/défaite)	5	
	• Qualité Game Feel (3C, sémiologie de jeu, engagement, dynamiques)	5	
	• Qualité de l'expérience de jeu globale (conformité à la stratégie et potentiel de la réponse aux attentes du commanditaire)	5	
GESTION DE PROJET	• Qualité du support de présentation (fond et forme)	4	10
	• Pertinence et fluidité de la présentation orale (prises de paroles, propos)	4	
	• Synergie du groupe durant l'ensemble du workshop	2	
TOTAL			30

## INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES CONCERNANT BARÈME ET NOTATION

La note finale de chaque groupe sera ramenée sur 20 dans le bulletin semestriel (une note pour chaque workshop).

Chaque membre du groupe, toute section confondue, recevra la note du groupe sans aucune pondération ou ajustement (sauf conditions exceptionnelles validées par l'administration) ; la note finale est donc partagée par l'ensemble des membres du groupe.

Tout contentieux à cet égard qui surviendrait durant le déroulement du projet devra impérativement être signalé aux référents de projets. Ce contentieux sera porté à l'attention de l'administration et après audition des parties concernées, celle-ci se réservera le droit d'appliquer une modification de la note personnelle si cela était statué comme nécessaire.