

# PROJET D'AXE JEUX VIDÉO

C'EST PARTI ! →



**IIM**

DIGITAL SCHOOL  
DE VINCI PARIS

# Bienvenue en JV !

## Les compétences et connaissances indispensables :

- Ne vous contentez pas d'apprendre uniquement ce qui vous est enseigné ! Be curious !
- Continuez de vous former chez vous à travers des projets personnels, des Game Jams et des tutos en ligne.
- Mettez à profit vos années étudiantes pour faire le plus de projets possible et enrichir votre portfolio
- Vous avez le droit à l'erreur alors lâchez vous, expérimentez et prenez du plaisir !



# Objectif **global**

L'objectif du projet d'axe S1 sera de présenter un **prototype de jeu de plateforme en 2D**.

Pour atteindre cet objectif, il vous faudra :

- Acquérir des notions en **Game Design**
- Acquérir des bases d'utilisation sur **Unity**
- Apprendre à **prototyper** et aboutir à des idées créatives
- Réaliser des **assets graphiques** et les intégrer
- Réaliser un **jeu vidéo** sur les 3 premiers cours en JV
- Être capable de pitcher et présenter votre jeu

# Projet d'axe : le sujet

**Sujet du semestre 1 : Prototype d'un jeu vidéo de type plateformer en 2D et en Pixel Art**

Chaque étudiant doit obligatoirement remplir les **objectifs principaux** du projet qui constitueront un acquis commun.

Les **objectifs secondaires** sont proposés pour marquer plus de points et ils sont obligatoires pour les étudiants souhaitant intégrer l'axe Jeux Vidéo.

# Comprendre les objectifs

Les objectifs sont séparés en 2 grande catégories :

- Les objectifs à réaliser par l'ensemble des étudiant.es (en gris)
- Les objectifs à réaliser pour celles et ceux qui veulent intégrer l'axe Jeux Vidéo (en orange).

Les objectifs ont un classement par niveau, la validation ou non des différents niveaux se feront à la fois dans le cadre de vos cours de renforcement et de finalisation, mais aussi pour d'éventuelles mises à niveau techniques en année 2.

## OBJECTIFS POUR TOUTES ET TOUS

Ces objectifs sont réalisables à partir des différents cours que vous suivez en B1.

## OBJECTIFS POUR ENTRER DANS L'AXE

Ces objectifs doivent être réalisés si vous souhaitez intégrer l'axe JV. Attention, pour réussir à valider ces blocs, seuls les cours ne suffiront pas. Nous attendons de vous de la curiosité et de la recherche.

# Objectifs **Game Design**

Objectifs pour tous et toutes

Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable de créer un Game Concept
- ✓ Être capable de créer un USP original
- ✓ Être capable de créer des mécaniques de jeu autour de l'USP
- ✓ Utilisation de l'USP dans le Level Design fourni
- ✓ Être capable de présenter son Game Concept à l'oral

## Niveau 2

- ✓ Avoir un concept original et un gameplay innovant
- ✓ Avoir un tutoriel

## Niveau 3

- ✓ Faire évoluer la difficulté
- ✓ Avoir un bon Gamefeel manette en main
- ✓ Avoir des éléments narratifs (dialogue et cutscene)
- ✓ Autres ...

# Objectifs **Game Art**

Objectifs pour tous et toutes

Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable de créer un Background
- ✓ Être capable de créer votre personnage en Pixel Art
- ✓ Être capable de créer des textures pour créer l'environnement de votre jeu en Pixel Art
- ✓ Être capable de créer vos objets et autres éléments de décors en pixel art
- ✓ Être capable de réaliser un Tile Set (une image regroupant toutes les textures réalisées en cours)
- ✓ Être capable de créer des animations pour le(s) personnage(s) et les ennemis

## Niveau 2

- ✓ Dessiner obligatoirement tout le jeu soi-même
- ✓ Avoir un portfolio (projets personnels et académiques)
- ✓ Faire d'autres animations pour les personnages/monstres/objets et autres ...
- ✓ Boutons et fonds animés
- ✓ Menu et écran animé + éclairage
- ✓ Avoir le plus de FX et particules possible
- ✓ Faire des concept arts
- ✓ Autres ...

# Objectifs **Game Programming**

Objectifs pour tous et toutes

Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable d'intégrer toutes les textures réalisées en cours de Game Art pour faire son niveau de jeu
- ✓ Être capable d'appliquer de faire avancer et sauter son personnage dans son niveau de jeu
- ✓ Être capable d'intégrer les animations de votre personnage et ennemis
- ✓ Être capable de faire un jeu jouable pour au moins 1 minute
- ✓ Être capable d'expliquer à l'oral grâce à la démo, l'utilisation de l'USP avec des éléments concrets intégrés dans Unity (pas nécessaire de le coder)
- ✓ Être capable de faire un build

## Niveau 2

- ✓ Être capable de d'intégrer techniquement l'USP dans le niveau de jeu
- ✓ Être capable de faire un menu principal
- ✓ Coder plusieurs mécaniques (voler, tirer, double jump ...)

## Niveau 3

- ✓ Coder l'IA des ennemies/pnj
- ✓ Coder un Shop ou un système d'amélioration
- ✓ Coder un boss ou un ennemi différent
- ✓ Avoir un inventaire ou une gestion d'objets



# Mettre en avant vos **choix d'option**

## GAME DESIGNER

Imaginez et concevez un concept original tout en travaillant le fun et l'expérience que va vivre le joueur.

### Exemples :

- ✓ Jeu narratif pour mettre en avant le scénario et l'histoire
- ✓ Jeu avec un gameplay innovant pour montrer le gamefeel et le fun
- ✓ Jeu avec plusieurs niveaux pour Level Design

## GAME ARTIST

Imaginez votre propre direction artistique et intégrez la dans votre jeu. Concentrez-vous sur son aspect visuel et pas sur la technique.

### Exemples :

- ✓ Jeu d'ambiance pour mettre en avant vos concepts art et vos compositions d'images
- ✓ Jeu contemplatif pour mettre en avant votre direction artistique.
- ✓ Jeu dynamique avec des effets spéciaux, visuels et des animations.

## GAME PROGRAMMING

Imaginez votre jeu techniquement irréprochable, sans bugs et/ou avec des prises de risques techniques. Concentrez-vous sur les toutes fonctionnalités et les mécaniques de votre jeu.

### Exemples :

- ✓ Jeu en 2D/3D avec de la physique maîtrisée.
- ✓ Jeu d'arène sur un seul écran (sans LD) où il faut affronter différents types/vagues d'ennemis et avec des boss.
- ✓ Jeu de type runner avec des patterns qui sont générés aléatoirement.

# Rendre le **projet**

Si JV est un choix N°1 ou 2

Le projet sera à rendre la veille de votre passage à l'oral sur un pigeonnier prévu à cet effet.

# Contacts dans l'axe !

Si vous avez des questions, vous pouvez contacter :



**Thomas Nicolet**

Responsable pédagogique

Référent Production et  
Marketing

[Thomas.nicolet@devinci.fr](mailto:Thomas.nicolet@devinci.fr)



**Rémi Blanc**

Professeur associé

Référent Game Design

[Remi.blanc@devinci.fr](mailto:Remi.blanc@devinci.fr)



**Frédéric Paris**

Professeur associé

Référent Game Art

[Frederic.paris@devinci.fr](mailto:Frederic.paris@devinci.fr)



**Jérôme Audo**

Professeur associé

Référent Game  
Programming

[Jerome.audo@devinci.fr](mailto:Jerome.audo@devinci.fr)