



L'ENNUI

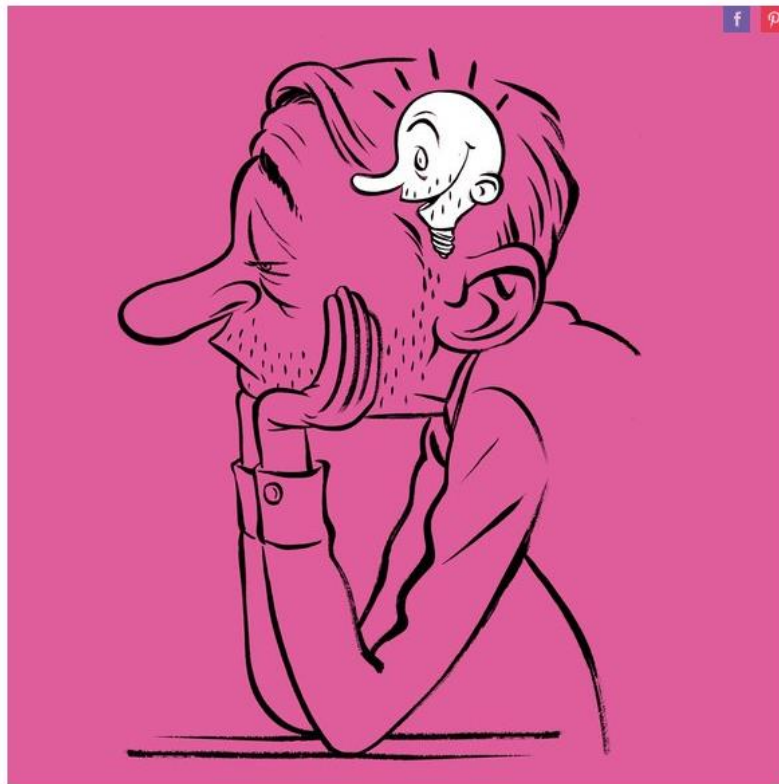


# L'ENNUI



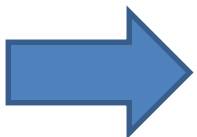
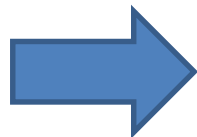
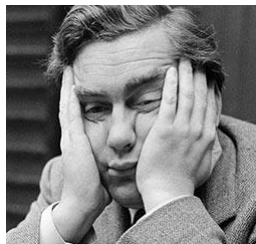
# L'ENNUI

**HOW BEING BORED OUT OF  
YOUR MIND MAKES YOU MORE  
CREATIVE**



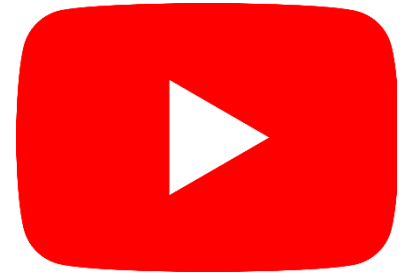
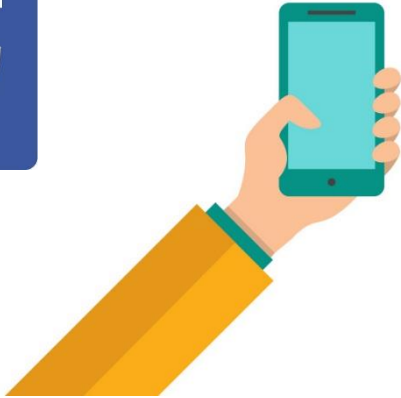


# L'ENNUI



**ACTIVITÉ  
CRÉATIVE**





# ORIGINES

## 2. Game-Play¶

### 2.1.-Vue-principale¶

Vue de profil à la Mario. La scène a un format allongé horizontal.¶  
A l'écran, JumpMan qui court en continu et le niveau composé de plates-formes, bonus et pièges.¶



### 2.2.-Interactions¶

Le joueur court et saute par-dessus des crevasses, des monticules et autres pièges. Il récupère des points à la manière des pièces dans Mario.¶

### 2.3.-Comment-gagner-?¶

Arriver sain et sauf au bout du niveau.¶

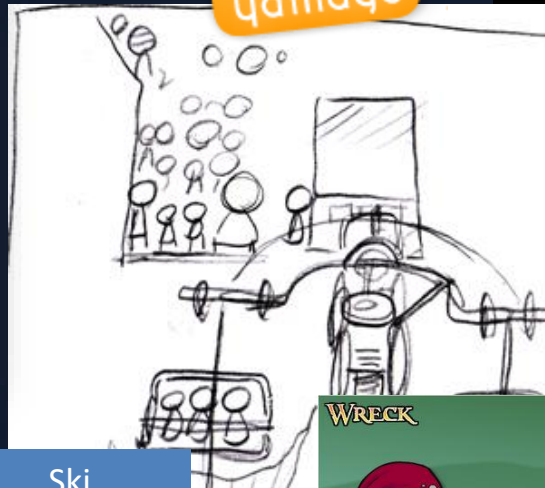
### 2.4.-Comment-perdre-?¶

En tombant dans un trou, en restant coincé entre l'écran et un monticule, en se faisant toucher par un ennemi ou un piège.¶

### 2.5.-Contrôles¶

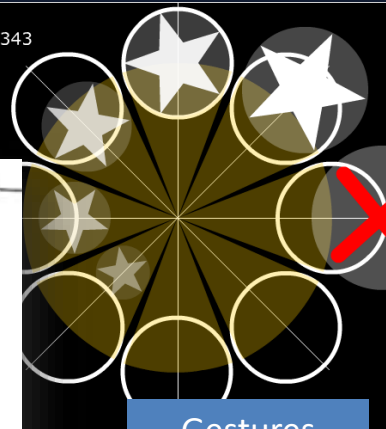
Une touche principale : (DOWN) stoopie le personnage et concentre son pouvoir de saut.¶

One Button



Ski

343



Gestures



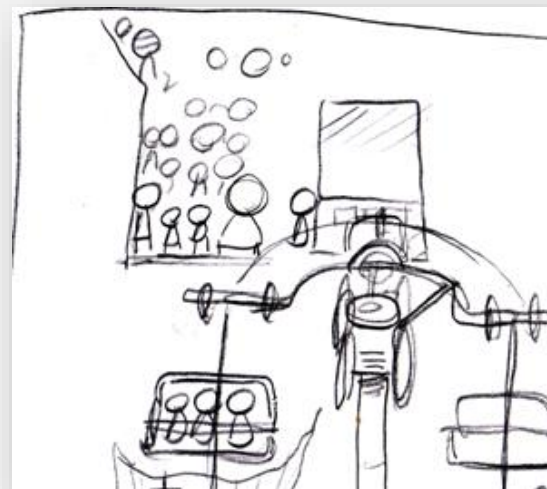
Bébés



Classement

# ORIGINES

- ▶ Pratiquer la créativité
- ▶ Faire comprendre
- ▶ Accepter une idée
- ▶ Évoluer vers une direction non prévue
- ▶ Aboutir à un concept totalement différent du point de départ





# OBJECTIF DU COURS

- ▶ Vous ennuyer ;)
- ▶ Synthétiser une idée de gameplay
- ▶ Présenter votre idée
- ▶ La partager
- ▶ Lâcher prise
- ▶ Être toujours positif et constructif

## \* 2. Game-Play¶

### \* 2.1.-Vue-principale¶

Vue-de-profil-à-la-Mario.-La-scène-a-un-format-allonger-horizontale.¶  
A-l'écran,-JumpMan-qui-court-en-continu-et-le-niveau-composer-de-plates-formes,-bonus-et-pièges.¶



### \* 2.2.-Interactions¶

Le-joueur-court-et-saute-par-dessus-des-crevasses,-des-monticules-et-autres-pièges.-Il-récupère-des-points-à-la-manière-des-pièces-dans-Mario.¶

### \* 2.3.-Comment-gagner-?¶

Arriver-sain-et-sauf-au-bout-du-niveau.¶

### \* 2.4.-Comment-perdre-?¶

En-tombant-dans-un-trou,-en-restant-coincé-entre-l'écran-et-un-monticule,-en-se-faisant-toucher-par-un-ennemi-ou-un-piège.¶

### \* 2.5.-Contrôles¶

Une-touche-principale::-[DOWN]-stoop-le-personnage-et-concentre-son-pouvoir-de-saut.-Une-

# MISE EN ŒUVRE

- ▶ Planning
- ▶ Détail des étapes
- ▶ Session de cours



# MISE EN ŒUVRE

## Planning



# MISE EN ŒUVRE

*Détail des étapes*

## Jour J-4 : Lancement

- ▶ Réception du thème

## Jours J -4 à -1 : Processus créatif

- ▶ vous **réfléchissez** à votre idée **seul**. Vous n'en parlez pas ou au pire vous dites "j'ai une pure idée"
- ▶ vous vous créez des **plages "d'ennui"** pendant la semaine pour favoriser le processus
- ▶ vous gardez à portée **un carnet et un crayon**
- ▶ vous **commencez** à réfléchir dès J -4
- ▶ vous ne **finalisez pas** à J -4, vous n'attendez pas J -1 pour commencer

# MISE EN ŒUVRE

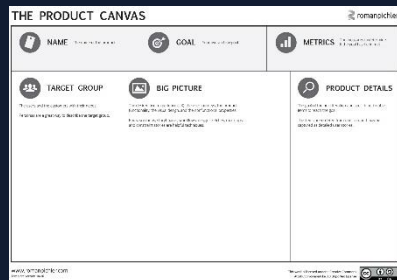
Détail des étapes

## Jour J -1 : Product Canvas

► Vous déposez le PDF sur le drive:







Deliveries>2019-2020


>GD3>Creativity>Session X



<https://www.romanpichler.com/blog/the-product-canvas/>

### THE PRODUCT CANVAS

 <b>PRODUCT NAME</b> <input type="text"/>	 <b>GOAL</b> <input type="text"/>	 <b>NAME/GROUP</b> <input type="text"/>
 <b>TARGET GROUP</b> <input type="text"/>	 <b>BIG PICTURE</b> <input type="text"/>	 <b>PRODUCT DETAILS</b> <input type="text"/>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License 

Public  
cible

Si besoin,  
précisez des  
détails (moins  
il en faut  
mieux c'est)

- Core Loop  
- 3C  
- Comment gagner ?  
- Comment perdre ?  
- Visuel



# MISE EN ŒUVRE

## Détail des étapes

### Jour J Avant le cours

- ▶ J'imprime les Product Canvas et vous les donne à l'arrivée avec l'indication de la salle
- ▶ La session est lancée, vous vous répartissez dans les salles (le plus souvent deux salles sont disponibles)

### Jours J Début de cours

- ▶ Vous vous **placez** autour des tables selon les **groupes**
- ▶ Vous essayez d'avoir un maximum d'espace entre les groupes pour ne pas vous gêner
- ▶ Vous laissez votre **ordinateur fermé**
- ▶ Pour gagner du temps, **arrivez à l'heure** (le cours ne dure qu'1h40)
- ▶ L'un de vous se propose comme "**maitre du temps**". Il divise le cours en plages de temps = (temps restant du cours - 20 minute) / (nombre d'étudiants par groupe + 1)

# MISE EN ŒUVRE

## Détail des étapes

### Plage 1 à n-1

- ▶ Chaque étudiant présente son concept à son groupe en quelques minutes (rapide, clair, concis)
- ▶ Jusqu'à la fin de la plage, discussions de l'ensemble du groupe autour du projet présenté (questions, propositions, simplifications, enrichissements)
- ▶ Une fois le temps écoulé (c'est une règle importante), le maître du temps demande à passer au projet suivant.

### Dernière plage de temps

- ▶ Vous sélectionnez le concept le plus porteur de votre groupe et échangez de nouveau pour l'améliorer

### 20 minutes restantes

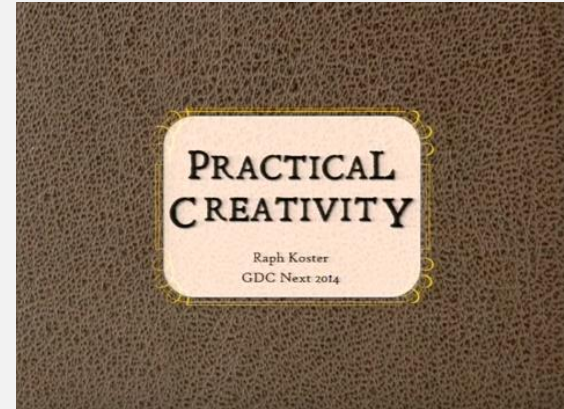
- ▶ Un étudiant du groupe (sauf celui à l'origine du concept retenu) viens présenter en quelques minutes à la classe le concept
- ▶ Seul support le tableau blanc

### Et après ?

- ▶ Au stade d'évolution de votre idée, à vous de voir si vous êtes motivés par le prototypage du jeu à titre personnel en dehors des cours. Vous pouvez aussi commencer à vous faire un petit stock de futurs jeux à développer quand vous aurez le temps. Cela pourra enrichir votre portfolio.

# LES INDISPENSABLES

How to prototype a game in under 7 days



Practical Creativity  
Conférence GDC