

Cahier des charges

Best Practices pour la présentation du
projet de fin d'année.

V1.0

Pour Les Graphistes :

Qualité des travaux / rendus models/ Images / Artworks...

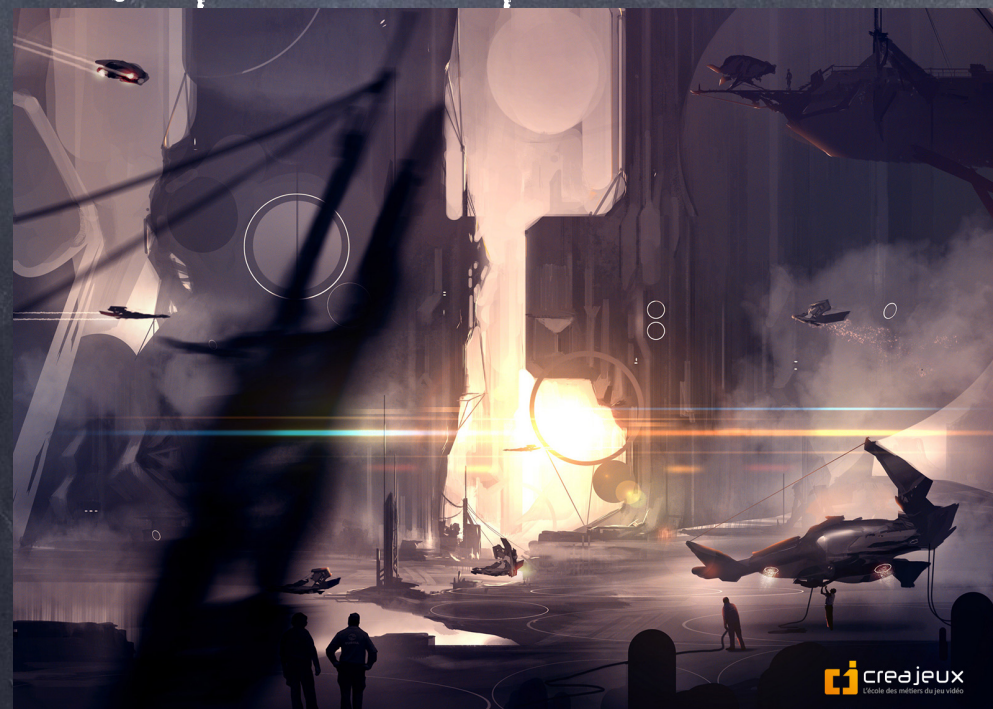
- Les images des travaux finaux doivent toujours être exportées dans la plus haute résolution possible (dans la limite du raisonnable) afin de pouvoir par exemple les imprimer sur grand format.
- Pour un rendu 2D : 300 dpi
- Pour un rendu 3D : 150 dpi sur-échantillonné en 300 dpi
- Si possible, fournir un format éditable (par ex PSD) avec les différentes couches (background, premier plan, etc) afin de pouvoir exploiter le plus librement possible le travail.
- Ne pas inclure le logo Créajeux sur la composition sauvegardée !!
- Le logo doit être inclus UNIQUEMENT au moment de la préparation de l'image pour une publication. (Voir slide suivant)
- Signer vos travaux sous le format : Nom / Prénom / Année d'étude / Année en cours placé dans un coin sans pour autant prendre le dessus sur l'image. (on signe son image mais sobrement :))

Pour les Graphistes : Publication d'une image vers le site de Créajeux, vers un réseau social,

- Passer l'image en 72 dpi
- Si un côté dépasse 1600px, resizer l'image afin que le côté le plus long fasse 1600px (ne pas agrandir une image plus petite)
- Inclure le logo Créajeux (récupérer les assets ici). Resizer le logo afin qu'il soit visible, sans pour autant prendre le dessus sur l'image. Idéalement placé dans un coin. Si possible glisser le lien www.creajeux.fr en texte.
- Export : selon la destination le format doit être différent. Pour les réseaux sociaux, il est important d'apporter la plus haute qualité possible car la plateforme compressera votre image, le format non-destructif PNG-24 est donc recommandé.
- Pour le site de Créajeux, ou un site perso, un format JPG en 75% permettra un excellent ratio qualité/poids (ou PNG-24 si besoin de transparence)

Pour Les Graphistes : Nom de L'image

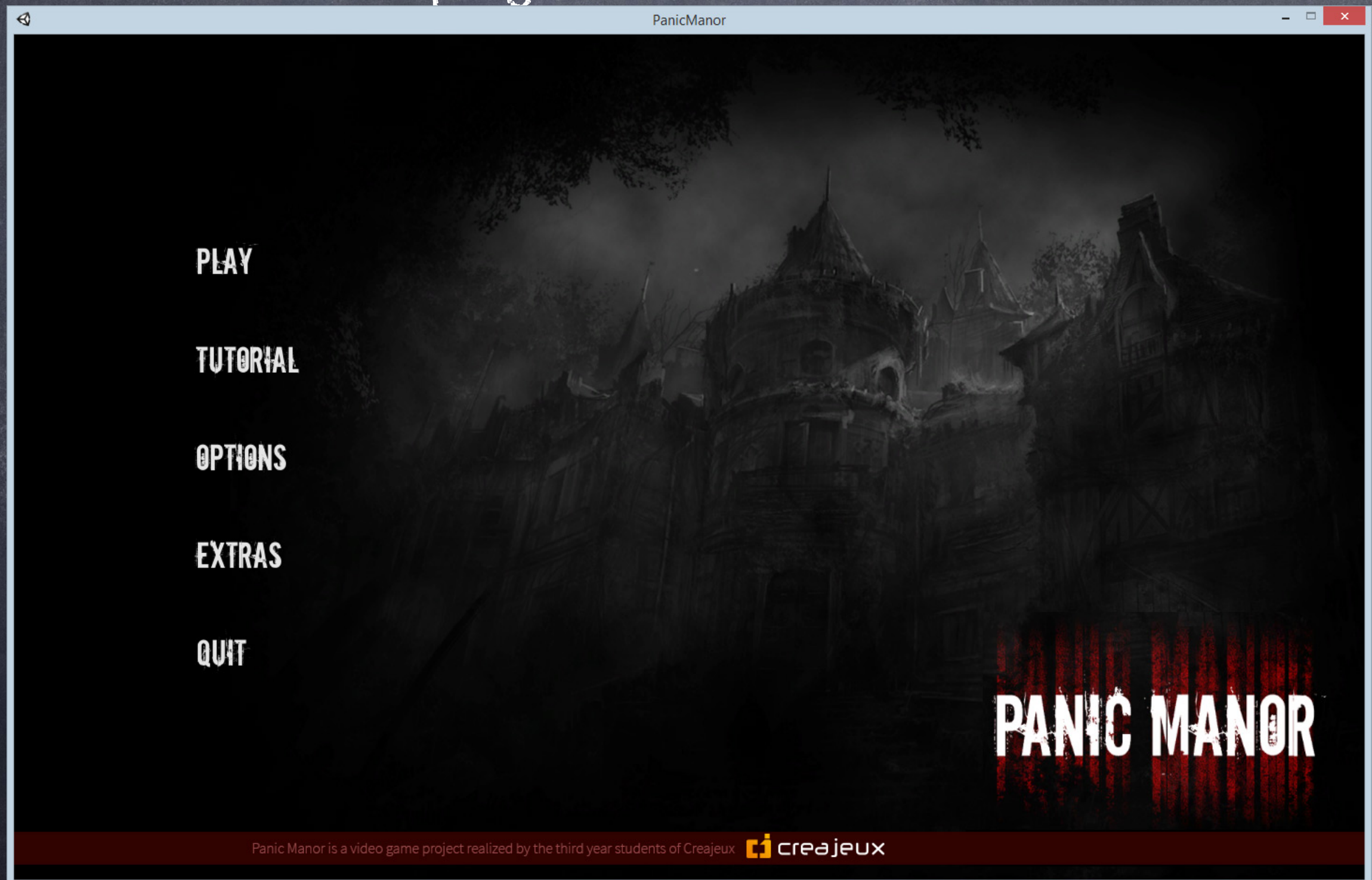
- Les accents, espaces et caractères spéciaux sont strictement interdits.
- Exemple interdit : « image qui déchire.jpg ». Bon exemple : « image-qui-dechire.jpg »
- Souvenez vous aussi que le nom d'une image est une bonne information PUBLIC, pensez donc à mettre un nom propre, compréhensible et non vulgaire.
- Exemple d'une image prête à la publication :



Pour Les Graphistes : Logo Créajeux

- Vous trouverez les Logos Créajeux ici sous format PNG.
- Le logo Créajeux doit toujours être présent sur un projet : à l'écran d'accueil du menu, sur l'écran des crédits s'il existe ou encore sur d'autres écrans si vous le souhaitez.
- Le logo doit être cliquable.
- Il doit être précisé aussi le type de travail (projet étudiant) afin de pardonner les possibles bugs et défauts existants sur le projet. Par exemple utiliser : « Ce jeu est un projet réalisé par les étudiants (mettre l'année d'études) de l'école Créajeux. » et en anglais aussi : « This is a video game project realized by Students of Creajeux. »

Pour les Graphistes : Logo Créajeux exemple d'intégration sur le projet Panic Manor



Pour Les Graphistes :

Logo Créajeux exemple d'intégration sur le projet Panic Manor

- Dans tous les autres cas, le logo Créajeux doit toujours être visible, si possible cliquable vers www.creajeux.fr
- Toujours mettre le lien vers www.creajeux.fr sur les travaux qui deviennent publics.
- IMPORTANT : pour un projet, vous devez inclure un tag spécifique au projet : lors de la livraison d'un projet, le logo Créajeux pointe vers la page www.creajeux.fr . Si demain le projet doit être mis en avant, il peut être utile de changer cette url : afin d'éviter de modifier les sources du jeu, c'est pourquoi il faut utiliser un tag dans l'url afin de permettre au site d'identifier le projet et de rediriger l'url vers une autre page.
- IL FAUT DEMANDER UN TAG SPECIFIQUE POUR VOTRE PROJET A ALBIN OU TOUT AUTRE RESPONSABLE.
- Description d'un tag : http://www.creajeux.fr?cjtag=votre_tag

en bleu : l'url de base de créajeux

en violet : la déclaration d'un tag

en vert : votre tag spécifique au projet

Pour les Graphistes :

Exemple d'intégration d'un tag sur le projet Panic Manor

- Par exemple dans le projet Panic Manor, le tag serait surement « panicmanor » et « panicmanor_en » pour la version anglaise.
- Voici l'url : <http://www.creajeux.fr?cjtag=panicmanor> pour la version FR et http://www.creajeux.fr?cjtag=panicmanor_en pour la version anglaise.
- N'INVENTEZ PAS VOTRE TAG, IL DOIT VOUS ETRE DELIVRE

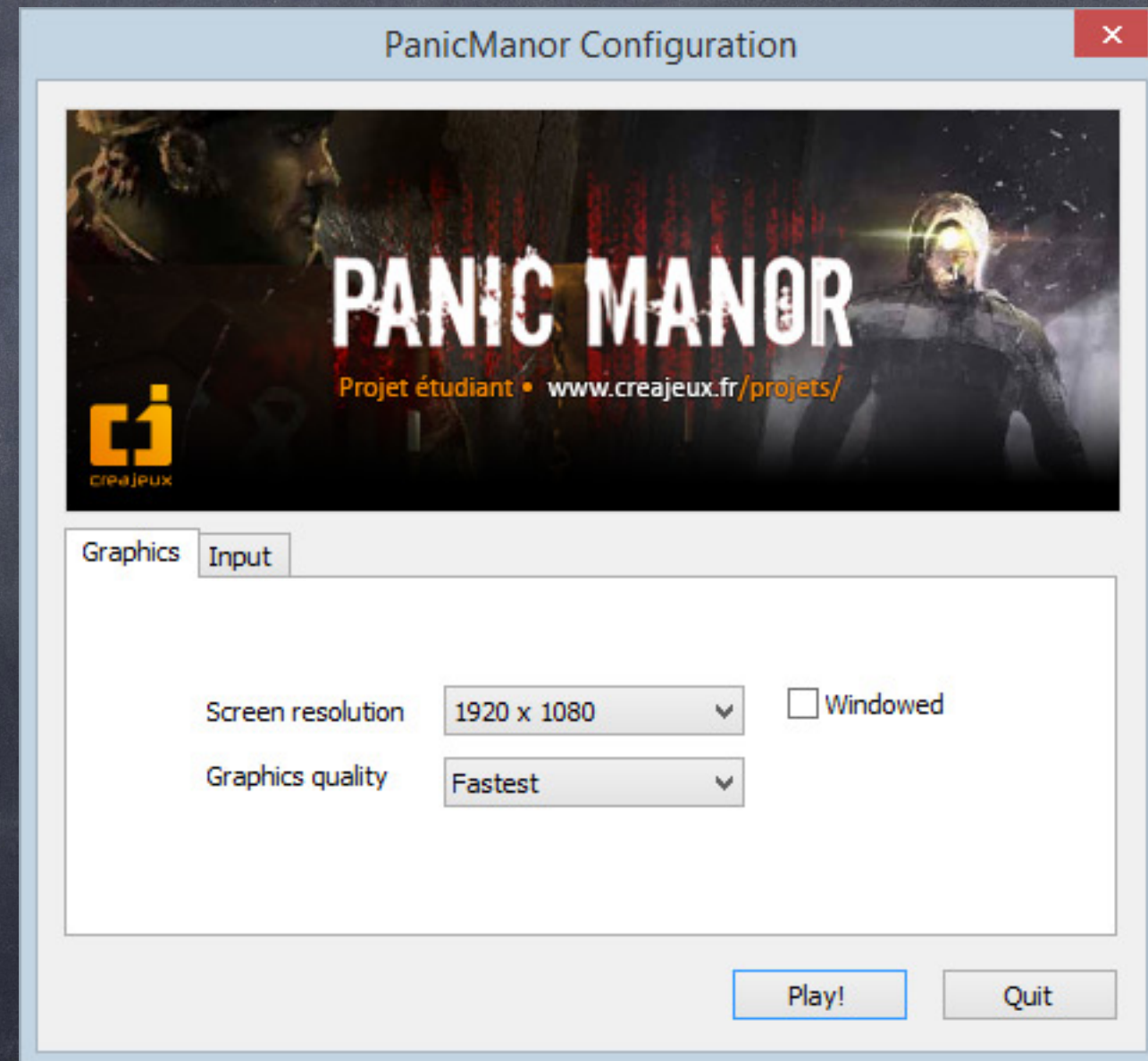
Pour Les Graphistes :

La page Crédit

- Comme toujours, on doit inclure dans la page des crédits le logo CréaJeux, un lien CréaJeux et un lien taggé.
- Lorsque vous listez le nom des étudiants, pensez à rendre les noms cliquables vers votre profil LinkedIn. L'avantage du profil LinkedIn est qu'il sera toujours disponible, de plus votre activité sera mise en avant sur votre réseau LinkedIn.
- Dans le cadre d'une version exécutable, votre page crédit doit apparaître avant le Splash Screen du projet, afin de mettre en avant l'équipe qui l'a réalisé.
- Dans le cadre d'un trailer, on commence par la vidéo du logo de l'école, vos crédits et ensuite l'écran Start de votre projet.

Pour les Graphistes : Splash Screen projet version exécutable

- Si un splash screen est disponible (comme sur Unity) : ne jamais laisser le visuel vide. Inclure un visuel, avec le logo du jeu, le logo de Créajeux et le lien vers le site de l'école.



Pour Les Graphistes : Splash Screen projet version mobile

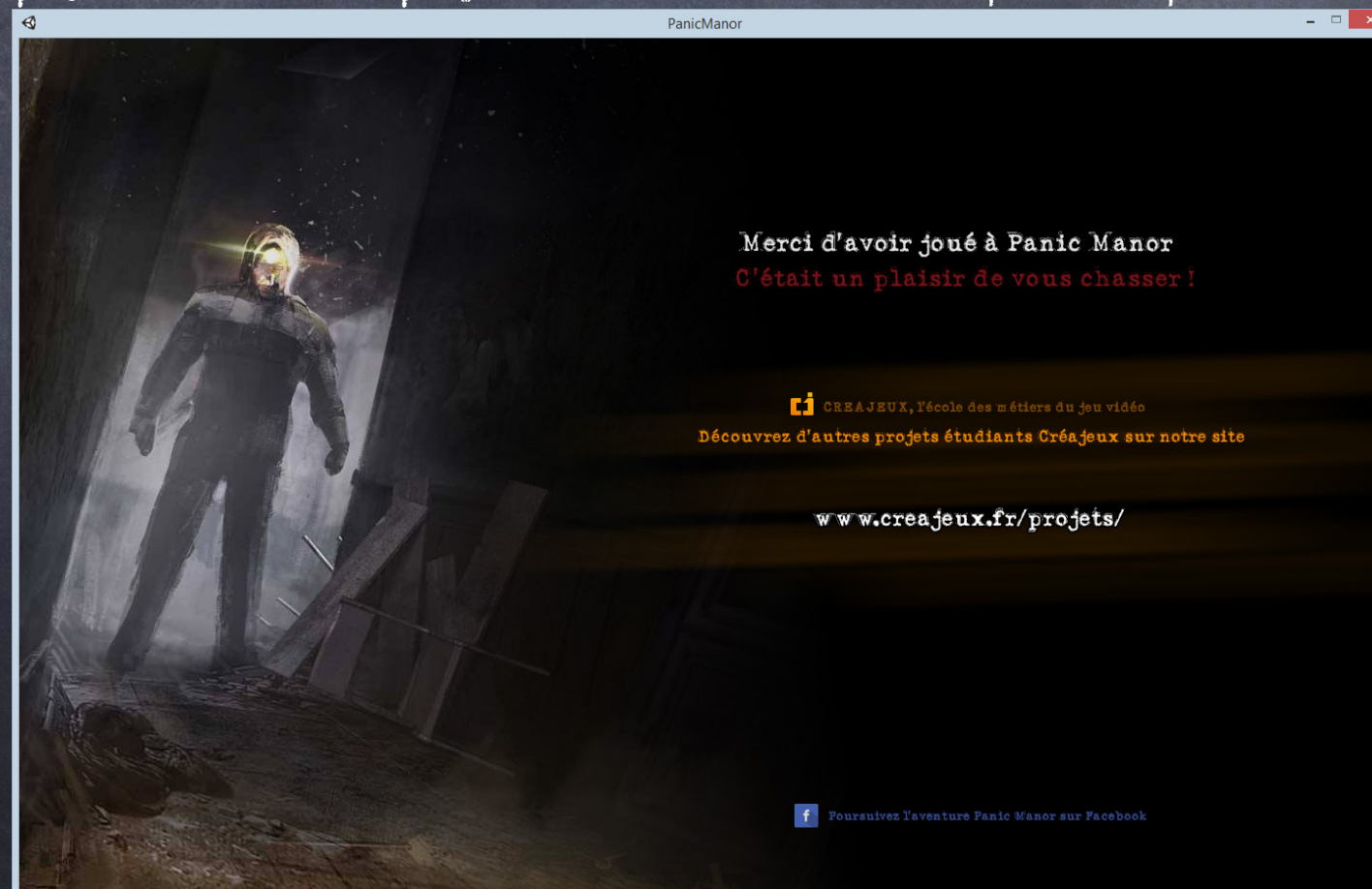
- Inclure un splash screen avec le logo de l'école, idéalement sur un fond uni (noir ou blanc) décrivant brièvement le type de projet. Exemple d'intégration.



loading Student's project • Panic Mobile

Pour Les Graphistes : Page de sortie projet

- Si possible, vous pouvez créer un écran de sortie de jeu, lorsque l'utilisateur clique sur « Quitter », cet écran s'affiche afin de lui proposer d'aller sur le site de CréaJeux, section projet pour découvrir d'autres jeux de l'école.
- www.creajeux.fr/projects/ pour la version française
- www.creajeux.fr/en/projects/ pour la version anglaise.
- Cet écran reprend idéalement l'ensemble des informations importantes : Logo CréaJeux / Lien vers les pages de projets / page Facebook du projet. L'écran se ferme lorsqu'on clique dans le vide. Exemple d'intégration :



Export et Publication du projet

- Package Download : créer un .zip contenant l'ensemble du projet : Un PDF qui présente le projet = présentation, lien vers les vidéos si besoin / des screens du jeu en 300dpi (ingame, marketing, art...) / l'exécutable du jeu en standalone et enfin tout le contenu pertinent qui détaille le projet.
- Les projets doivent toujours être créés en gardant en tête qu'ils peuvent devenir public (que ce soit des projets d'une semaine, de fin d'année voire même des projets d'une GameJam). Il faut donc travailler les visuels, les intégrations et les liens comme pour une version release.

Trailer du jeu

- Pour la version Gold, toujours prévoir la réalisation d'un trailer pour le projet.
- Celui ci doit être au minimum en 720p (1280*720) et avoir une durée comprise entre 40 et 60 secondes.
- Il doit comporter des captures du jeu ingame. Il doit être « vendeur » et servir la communication de votre projet.
- Si possible, soignez le montage et le rythme de votre trailer. Les musiques doivent être totalement libre de droit, tout comme les différentes polices d'écritures si besoin.
- Au début du trailer, il faut insérer l'animation de l'école, ensuite vos crédits (à vous de définir la forme, soyez créatifs !) et ensuite du ingame.
- Pensez aussi à mettre le logo de l'école sur toute la durée du trailer.
- Pensez enfin, à donner une copie de votre trailer à Albin, afin qu'il puisse la mettre sur la page Facebook de l'école.

Page Facebook

- Vous pouvez créer une page Facebook au nom de votre projet.
- Il est obligatoire d'ajouter le compte Créajeux en admin de la page : Eric Creajeux.
- Dans le descriptif, pensez à expliquer le type de projet, et d'ajouter un lien vers l'école www.creajeux.fr
- Dans la partie à Propos de la page, pensez à mettre les étudiants du projet avec un lien cliquable sur leur nom/prénom qui pointe sur leur profil LinkedIn (pensez à en créer un si ce n'est pas déjà le cas)
- Respecter les codes de bonne conduite, il en va de votre image ainsi que de celle de l'école.
- Pensez à poster au moins une fois par jour sur votre page, n'oubliez de signer les artworks des graphistes, n'oubliez de pas de mettre le logo de l'école.
- Soyez innovant sur l'animation de votre page, pensez pourquoi pas à mettre des Dev Diary ;)