

Formulaire d'annonce de projet de JV2D

Ce formulaire est destiné aux étudiant·e·s du cours de développement de Jeu vidéo 2D. Il permet de décrire précisément le projet de jeu qui servira à valider l'enseignement.

*Obligatoire

Contenu scientifique & médiation

Les projets de développement de jeu vidéo 2D doivent mettre en valeur un contenu scientifique. Cette section veut vous aider à documenter le matériel sur lequel sera construit votre projet. Les réponses aux questions qui suivent NE DOIVENT PAS mentionner le jeu.

1. Description du matériel scientifique sujet à médiation *

(décrivez précisément la ou les notion(s) scientifique(s) sujettes à médiation ; cette description doit contenir un minimum de deux renvois à de la littérature scientifique, qu'il s'agisse d'articles ou d'ouvrages)

2. Description des objectifs pédagogiques *

(quelle·s compétence·s entendez-vous développer chez votre public ? formulez votre réponse sous forme de liste en mettant l'accent sur les capacités développées, par exemple : "être capable de décrire la hiérarchie des aliments dans la diététique médiévale")

3. Description du public cible *

(chez qui souhaitez-vous développer les compétences ci-dessus ? spécifiez l'âge ainsi que le niveau de spécialité de votre public, par exemple : "des enfants entre 15 et 18 ans, des étudiant-e-s de sciences sociales, toute personne intéressée par l'histoire, etc.")

Description du jeu

4. Nom (provisoire) du jeu vidéo ou du projet *

5. Décrivez la mécanique ludique au coeur de votre jeu *

(quelles sont les conditions de victoire ? quelles actions faudra-t-il effectuer ? etc.)

6. Mentionnez les jeux voisins ou les sources d'inspiration de toute nature *

7. Quelles émotions doivent être ressenties durant le jeu ? *

(certains jeux créent un sentiment d'anxiété pour produire une empathie chez le public (cf. enterre-moi mon amour), d'autres exploitent la joie du scoring pour encourager des activités répétitives qui facilitent la mémorisation ; quelles émotions sont au centre de votre jeu ?)

8. Décrivez brièvement l'univers graphique de votre jeu *

(couleurs, teintes, univers, pixel art ou non, etc.)

9. Décrivez brièvement l'environnement sonore de votre jeu *

(description de la musique, des sons, etc.)

10. Expliquez brièvement en quoi la mécanique ludique retenue est adaptée à votre public et en quoi elle constitue une excellente manière de développer les compétences décrites plus haut. *

Aspects techniques

11. Quelle(s) technologie(s) ou environnement(s) de développement allez-vous mobiliser ? *

12. A quel(s) terminaux votre jeu est-il destiné (mobile ? tablette ? poste fixe ?) Veuillez à prendre en compte le public cible dans votre réponse. *

Membre(s) du projet

13. Adresse(s) mail(s) UNIL du ou des membres du projet *

14. Si l'équipe compte plusieurs membres : décrivez la répartition du travail entre les membres de l'équipe

15. Si l'équipe compte plusieurs membres : décrivez le niveau de compétence de chaque membre de l'équipe *

(utilisez les modalités suivantes : "profil avancé = j'ai déjà programmé en autonomie auparavant et sais comment mettre en oeuvre une idée", "profil intermédiaire = j'ai déjà programmé mais uniquement pour réaliser des séries d'exercices", "profil débutant = je n'ai jamais programmé")

16. Adresse Github du projet *

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms