

Formulaire d'annonce de projet de JV

Ce formulaire est destiné aux étudiant·e·s du cours de développement de Jeu vidéo 2D et au projet de développement ISH. Il permet de décrire précisément le projet de jeu qui servira à valider votre travail.

* Indique une question 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 de cette section 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

Cette section va vous permettre de décrire précisément le jeu vidéo envisagé en documentant l'univers et les mécaniques ludiques mobilisées. L'objectif est de produire un artefact organique, où tous les éléments interagissent pour servir le propos sujet à médiation.

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

5. Décrivez les mécaniques ludiques au coeur de votre jeu *

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

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

(les inspirations d'une oeuvre dépassent largement leur support final : mentionnez les jeux qui s'approchent de votre projet, mais aussi tout livre, peinture, film, BD, etc. qui nourrit votre proposition)

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. Décrivez l'interface de votre jeu *

(s'agit-il d'une interface physique, virtuelle ? si elle est virtuelle, quels seront les boutons / éléments d'interaction de votre UI/UX ?)

11. Votre jeu contient-il une forme de progression ? Si oui, précisez la stratégie de progression (investissement de points d'expériences, éléments débloqués à partir d'un certain score ou d'un certain nombre d'exécutions, etc.) *

12. Expliquez 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

Cette partie documente les technologies mobilisées pour votre projet. Souvenez-vous que du support technique n'est possible que si vous optez pour l'une des technologies présentées en cours. A noter également : le fait de choisir un autre environnement ne débouche pas sur une adaptation du barème. Les attentes face au produit fini demeurent identiques.

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

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

15. Enjeux d'accessibilité *

Les mécaniques ludiques retenues risquent-elles d'être problématiques pour des joueuses ou joueurs ayant des difficultés d'accessibilité (daltonisme, vitesse de réaction) ? Comment pourriez-vous prendre ces publics en considération ? (niveau de difficulté, palettes de couleurs, etc.)

16. Enjeux thématiques *

Votre jeu est-il de nature à heurter des publics sensibles à la thématique abordée ? Si oui, comment préserver votre public (trigger warning ? réglages initiaux ?)

Membre(s) du projet

Cette partie permet de décrire votre équipe et de déterminer si le projet que vous vous assignez est adapté à votre niveau actuel en développement.

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

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

19. 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")

20. Adresse Github du projet *

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

Google Forms