

Deadlines	Thème	Item	Sous-item	Avancement	Opérationnel	Notes
Livable: 07/05/2023	Game Concept Document	Couverture	Logo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Couverture temporaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Narrato	Prémisse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Pitch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			protagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			qualifications	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			objectif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			antagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			autre personnage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			fin/cliffhanger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Principes directeurs	USK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			KSP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Thème	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			propos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Fiches personnages	Protagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Antagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Climax	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Description originalité gameplay		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Boucles gameplay	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Bonus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Moodboards	Thème	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Personnages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Esthétique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Visuels attendus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Bonus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Intentions graphiques	Style graphique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Style chromatique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Chara design	Protagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Antagoniste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Décors 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Deadlines	Thème	Item	Sous-item	Avancement	Opérationnel	Notes
	Bible graphique	Environnement	Décors 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Décors +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Props	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Landmarks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Ecran de jeu	Montage photoshop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			UI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Personnages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Ennemis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Menus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Elements d'UI	Choix d'UI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Représentation UI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Grille ergonomie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			pictogrammes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			logos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		OPTIONNEL	Visual FX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Alpha: 14/05/2023	Programmation	Gameplay	Déplacement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Saut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Mécanique 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Mécanique 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Mécanique +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Comportement ennemis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Elements interactifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Item +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Item +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			item+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Placeholders	Personnage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Ennemis	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Tuiles	Zone 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Zone 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Zone +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Deadlines	Thème	Item	Sous-item	Avancement	Opérationnel	Notes
		Logos	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Autres		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	UI	Menus	Accueil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			In-game	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Fin de partie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Emplacements	Textes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Boutons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Logos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Beta: 28/05/2023	Programmation	Gaemplay	Equilibrage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Playtests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Changements post test	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Ergonomie 3C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Bug	Corrections	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Polish graphique	Personnage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Ennemis	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Tuiles	Zone 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Zone 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Zone +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Logos	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Autres		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	LD	Equilibrage maps	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			+	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Public cible	Profil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Coeur de cible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Cibles périphériques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Tétrade élémentaire		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Deadlines	Thème	Item	Sous-item	Avancement	Opérationnel	Notes
Livrable: 04/06/2023	GameDesign Document	Boucles de gameplay	Macro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Médian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Micro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			OCR (le pourquoi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		UI finale	Ergonomie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Interactions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Clarté et pertinence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Storytelling	Narrato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Visuels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Level design	Level 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Level 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Level +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Objectifs	Principal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Secondaires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Difficulté	Risques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Récompenses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Playtests	Questionnaires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Analyses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Synthèse/conclusions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Release post-beta	Ecran titre	Logo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Options	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Start	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Niveau jouable	Boucle 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Boucle 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Boucle +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			10 minutes max de jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Pas le début du jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Récompenses finales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Sound design	Musique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Bruitages ambiance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Bruitages feedback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Bruitages contextuels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Deadlines	Thème	Item	Sous-item	Avancement	Opérationnel	Notes
Oral: 08/06/2023	Dossier présentation	Format et mise en page	A3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Paysage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Titres, et sous-titres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Pagination	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Légendes sous images	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Couverture	Logo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Titre du jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Nom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Prénom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Logo ESMA/ETPA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Date de la présentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planche générale	Synopsis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Game concept	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planches Recherches Graphiques	Personnages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Décors	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Ennemis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Props	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planches Design graphique	Justification choix d'assets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Justification choix d'UI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planche Gameplay	Core mechanics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Exemple de situation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Présentation Tétratde élémentaire du jeu		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planche Level design	Enjeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Difficulté	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Circulation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Planches diverses	Screenshot + explication	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	