

Constitution d'un dossier créatif

Proposer un jeu ou une œuvre interactive
à partir du thème suivant:

Regardez les 10 vidéos qui se trouvent à la page suivante :

<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-015330/propaganda/>

Essayez de vous imprégner des 10 techniques marketing exposées dans ces vidéos.

Qu'évoquent ces techniques pour vous : créez un concept de jeu en rapport avec au moins l'une de ces techniques ; en plus de décrire votre jeu, expliquez quel lien vous avez mis en place entre cette technique et votre gameplay.

Le but de ce dossier est de montrer un intérêt et une capacité de réflexion, d'innovation ou de créativité sur la problématique des médias interactifs en relation avec le parcours demandé.

Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo. Il est laissé toute liberté d'interprétation du sujet tant que la relation entre la proposition et le sujet est explicitée et fondée. Il n'y a ni contrainte liée à la nature de la proposition : jeu vidéo (aventure, jeu de rôles, stratégie, jeu de puzzle classique ou toute autre forme originale à préciser), œuvre transmédia jeu en réalité alternée, jouet numérique, installation interactive... ou la nature de la plate-forme envisagée (jeu de société, jeu sur PC, consoles, téléphone mobile ou toute forme mixte).

Le dossier envoyé peut être au format paysage ou portrait, dactylographié avec taille de police 12 minimum, le dossier ne doit pas dépasser un maximum de 20 pages (attention, le non-respect de ces contraintes de forme peut être éliminatoire).

Ce dossier doit être constitué d'une page de garde et d'une table des matières suivie :

1. **D'un chapitre commun** : un projet de 3 à 5 pages comportant, le principe général du jeu, des éléments de scénario et des principes de navigation, d'éléments particulièrement originaux de la conception visée et une bibliographie comportant la liste des documents consultés (livres, articles, sites Web, films et vidéo, sources visuelles et sonores...)

2. D'un chapitre spécifique au parcours envisagé de 5 à 15 pages :

Pour le parcours **programmation, vous proposerez une description argumentée en deux parties.**

Dans la première partie (5 pages), vous présenterez :

- ✓ Votre choix de plateforme cible, les contraintes techniques correspondantes et vos propositions globales pour les résoudre ; vous devez justifier ce choix (1 page)
- ✓ Les langages, librairies et technologies que vous utiliseriez pour réaliser ce projet ; expliquer en quoi ces choix sont pertinents (1 page)
- ✓ L'architecture globale de votre logiciel (1 à 2 pages)
- ✓ Les risques techniques posés par le développement de votre proposition et les solutions globales que vous préconisez pour vous en prémunir ; vous devez argumenter l'adéquation de ces solutions (1page)

Dans la seconde partie (5 pages), vous présenterez de manière précise la problématique technique la plus complexe/novatrice de votre proposition et votre manière de la traiter. Si votre projet n'a aucune problématique technique particulière, nous vous conseillons de proposer une extension de votre concept qui permette de vous mettre en valeur techniquement dans cette partie du dossier, en présentant un réel challenge technique.

Pour le parcours **game design, le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ Du concept principal (5-10 pages) qui reprend de façon détaillée le pitch proposé dans la partie commune du dossier : une présentation synthétique des principes d'interaction, une courte description de l'univers, des personnages, et de l'histoire, une description d'une séquence d'interaction ou d'un niveau de jeu qui n'est pas le tutoriel, une première ébauche de direction artistique visuelle et sonore
- ✓ D'un espace libre (1 à 2 pages) celui-ci permet de décrire et approfondir un ou plusieurs aspects que vous jugez importants dans votre concept (par exemple, si votre concept a une forte composante narrative, vous pouvez inclure ici un synopsis du scénario).
- ✓ D'autres concepts (3 pages)
Dans cette section, proposition de deux autres concepts liés au sujet (synthétisez chaque concept sur une page A4), puis comparaison argumentée pour justifier le choix du concept qui a été développé.

Pour le parcours **conception sonore, le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ De la charte sonore du jeu (1 à 5 pages) en détaillant les différents types et usages de chaque type de sons et leurs relations à l'interactivité.
- ✓ Des quatre sons illustrant cette charte
- ✓ Du mode de réalisation de ces sons (2 à 3 pages)

Pour le parcours **conception graphique, le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ De la description de la charte graphique du jeu (1 à 5 pages) en détaillant le principe général de la direction artistique, le traitement des différents éléments graphiques (personnages, décors, caméras, caractérisation de l'animation...)
- ✓ De quatre images fixes ou animées
- ✓ D'une explication sur le mode de réalisation de ces images (2 à 3 pages)

Pour le parcours **management de projet, le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ Des méthodes et outils de gestion de projet que vous envisagez d'utiliser en justifiant vos choix (1 à 3 pages)
- ✓ Des joueurs cibles et du marché visé (1 à 3 pages)
- ✓ D'une ébauche justifiée du planning et du coût de production (éventuellement par comparaison à des jeux ou dispositifs existants) (1 à 2 pages)
- ✓ Des principes majeurs de motivations de l'équipe (1 à 3 pages) : Identifiez et développez un argumentaire concernant les principes qui favorisent la motivation de vos collaborateurs.
- ✓ D'une brillante idée contestée ou d'un consensus accordé (1 à 2 pages) : Imaginez que vous devez faire un choix entre d'une part vous appuyer sur une proposition très créative d'une partie de l'équipe mais discutée par les autres membres, d'autre part adopter une position plus consensuelle mais moins originale.

Pour le parcours **ergonomie, le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ Des buts de la prise en compte de l'utilisateur (prise en compte de l'expérience des utilisateurs sur d'autres jeux, de leur plaisir/ennui, de leurs besoins de configuration...) (1 à 2 pages)
- ✓ Du ou des méthodes pour la prise en compte de l'utilisateur (1 à 3 pages)
- ✓ De(s) type(s) de résultats escompté(s) de la prise en compte de l'utilisateur (optimiser la coopération, l'interface, la « jouabilité », les règles du jeu, la notice, les périphériques...) (1 page)

- ✓ Des principes d'accessibilité adoptés en s'appuyant sur les moyens offerts par la plateforme choisie (1 à 3 pages)
- ✓ De l'adaptation **du jeu** ; formulez une proposition d'intégration des quatre points ci-dessus de la prise en compte de l'utilisateur dans la conception d'un jeu vidéo du point de vue industriel (intégration des contraintes organisationnelles, humaines, techniques, financières et légales).

3. **Du dernier diplôme** ou attestation d'inscription pour le diplôme ou titre acquis ou en cours
4. **D'une lettre de motivation**
5. **D'un Curriculum Vitae**