

Constitution d'un dossier créatif

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

Analyse et déclinaison à partir du film :

La Jetée (1962) - Chris Marker

<https://vimeo.com/236299767>

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, le dossier ne doit pas dépasser un maximum de 15 pages (hors page de garde, table des matières, CV, lettre de motivation et copie du dernier diplôme).

Attention, le non-respect de ces contraintes de forme peut être éliminatoire.

CONSIGNES GÉNÉRALES DU DOSSIER

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

1. **D'un chapitre commun [10 points]** : un projet de 3 à 5 pages comportant, le principe général de votre proposition de 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...) :
 - Analyse de l'œuvre présentée « La Jetée (1962) - Chris Marker » <https://vimeo.com/236299767>, à la fois dans son approche artistique mais également narrative. Conclure avec un postulat (si...alors... maximum 15 mots) à propos de l'enjeu dramaturgique et le choix de mise en scène de cette œuvre. **[4 points]**,
 - Positionnement argumenté de votre proposition de jeu, par rapport au sujet : description du principe du jeu et **mise en avant des éléments originaux** (principe du jeu et autres éléments) **[4 points]**,
 - Bibliographie des références vidéoludiques ou autres qui ont nourri votre réflexion pour cette première partie du dossier **[2 points]**.
2. **D'un chapitre spécifique au parcours envisagé [10 points] (voir pages suivantes)**
3. **Du dernier diplôme** ou attestation d'inscription pour le diplôme ou titre acquis ou en cours (attestation de scolarité)
4. **D'une lettre de motivation**

Pour le parcours programmation

1. Prérequis Première partie [5 points]

- ✓ Vous rédigerez un Curriculum Vitae ainsi qu'un portfolio, de manière à démontrer votre maîtrise des prérequis nécessaires à l'entrée dans le parcours Programmation ainsi que votre curiosité scientifique et technique et votre créativité.
- ✓ **Prérequis Exigés** : niveau licence ou équivalent en programmation
- ✓ **Prérequis Appréciés** : C++, Unity, UNREAL

2. Chapitre spécifique au parcours [5 points]

- ✓ Vous présenterez de manière précise une problématique technique complexe/novatrice de votre choix, liée à la programmation des jeux vidéo et inspirée ou non de votre proposition de jeu. Nous vous conseillons de choisir une problématique qui permette de vous mettre en valeur techniquement, en présentant un réel challenge.

Pour le parcours game design

1. Portfolio [2 points]

- **Le portfolio (2 pages maximum)**

- ✓ Une introduction explicitant ce qui vous intéresse le plus au sujet des médias interactifs (dont jeux vidéo) et ce que vous avez envie d'apporter à ce domaine.
- ✓ La liste de vos réalisations : année, contexte, court descriptif, et ce que vous y avez fait. Cette liste n'est pas limitée à vos réalisations en jeux vidéo et média interactifs.
- ✓ Un descriptif détaillé d'une de vos réalisations (vision, apports personnels).

2. Chapitre spécifique au parcours [8 points]

- **Description détaillée de la proposition du dossier commun (8 pages maximum)**

- ✓ Présentation de l'expérience visée et des éléments permettant sa mise en œuvre.
- ✓ Présentation détaillée du système interactif (p.ex. gameplay dans le cadre d'un jeu vidéo).
- ✓ Courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire.
- ✓ Description d'une séquence de jeu (qui n'est pas le tutoriel).
- ✓ Ébauche de direction artistique visuelle et sonore.

- **Autres concepts (2 pages maximum)**

- ✓ 2 autres propositions de concepts inspirés par le sujet.

- **Le chapitre spécifique sera évalué selon les critères transverses suivants :**

- ✓ **Qualité des propositions** : cohérence, élégance, pertinence, originalité [4 points].
- ✓ **Forme, rédactionnel** : mise en page, lisibilité de l'information (hiérarchie, mise en forme), agréabilité de lecture du document, syntaxe et vocabulaire, clarté, concision, synthèse, pertinence et clarté des schémas, illustrations, tableaux [4 points].

- **Le portfolio et le chapitre spécifique servent aussi à évaluer les prérequis nécessaires à l'entrée dans le parcours demandé :**

- ✓ **Exigées** : créativité, rigueur, capacité d'analyse et de synthèse, capacité de communication orale et écrite, au minimum une expérience en création (artistique, numérique, etc...).
- ✓ **Appréciées** : toutes compétences et connaissances inattendues que vous saurez mettre au service de la création de média interactifs et jeux vidéo, toutes compétences et connaissances connexes à la création de jeux vidéo et médias interactifs.

Pour le parcours conception sonore

1. Prérequis

- ✓ **Exigés** : expérience confirmée en design sonore, connaissances et pratique confirmée en audionumérique, autonomie en studio (enregistrement, mixage), pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation du son, expérience confirmée en montage image et son, expérience en media interactifs, expérience confirmée de travail en équipe.
- ✓ **Appréciés** : pratique musicale, enregistrement en extérieur, approche des moteurs audio.

2. Chapitre spécifique au parcours [8 points]

- **Le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ De la charte sonore du jeu (1 à 5 pages).

Document détaillant :

- les choix esthétiques avec un moodboard audio (références),
- les différents types de sons,
- les usages de chaque type de sons dans le jeu,
- leurs relations à l'interactivité,
- les moyens techniques pressentis pour l'intégration du son dans le jeu.

- ✓ De quatre sons ou séquence sonore entre 10 et 30 secondes illustrant cette charte.
- ✓ Du mode de réalisation de ces sons (2 à 3 pages).

3. Portfolio [2 points]

- ✓ Liens vers des réalisations et créations personnelles ou collectives : sound design et musique pour des projets type audiovisuel, media interactifs, jeux, théâtre, performance.

Pour le parcours conception graphique

1. Prérequis

- ✓ **Exigés** : expérience confirmée en conception d'images, connaissances et pratique confirmée : dessin, photographie, film, animation, pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation de l'image, expérience confirmée de travail en équipe. Ample culture générale et artistique.
- ✓ **Appréciés** : pratique en animation, littérature, bande dessinée, tournage film, fiction et documentaire, approche des logiciels de montage, manipulation d'image, animation 3D, expérience en media interactifs, culture sonore.

2. Chapitre spécifique au parcours [8 points]

- **Le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ De la charte visuelle (et sonore) du jeu (1 à 5 pages).

Document détaillant :

- les choix esthétiques avec un moodboard visuel (références),
 - les différents types d'images,
 - les usages de chaque type d'image dans le jeu,
 - leurs relations à l'interactivité,
 - les moyens techniques pressentis pour l'intégration de l'image dans le jeu.
- ✓ Séquence animée, photographique (roman-photo animé) ou BD (animée) entre 10 et 30 secondes, illustrant cette charte.
 - ✓ Du mode de réalisation de ces images (2 à 3 pages).

3. Portfolio [2 points]

- ✓ Liens vers des réalisations et créations personnelles ou collectives : image design et storyboard, animation, prise de vue réelle, photographie, pour des projets type audiovisuel, media interactifs, jeux, théâtre, performance... Il est important d'inclure des créations de personnages d'au moins 3 différent styles graphiques.

Pour le parcours management de projet

1. Portfolio [2 points]

- ✓ Un développement construit et argumenté explicitant selon vous les éléments de cohérence entre votre parcours et le fait de vouloir assumer une fonction de management,
- ✓ Des exemples de prise de responsabilité quel que soit le contexte puis une auto-évaluation des compétences mobilisées,
- ✓ Toute autre compétence et connaissance qui peuvent permettre de vous adapter à un environnement de travail lié à la création de jeux vidéo et de médias interactifs.

2. Chapitre spécifique au parcours [8 points]

- **Le dossier doit comporter une description argumentée :**

- ✓ Des méthodes et outils adaptés de gestion de projet que vous envisagez d'utiliser en justifiant vos choix (1 à 3 pages),
- ✓ Des hypothèses relatives au positionnement du jeu en fonction du marché visé (1 à 3 pages),
- ✓ Des principes majeurs de motivations de l'équipe (1 à 3 pages) : identifiez quels sont, parmi les leviers de la motivation des collaborateurs, ceux sur lesquels se fonde l'animation d'une équipe de travail,
- ✓ De l'alternative entre affirmer son point de vue ou coopérer (1 à 3 pages) : une restructuration doit avoir lieu dans votre équipe. Vos collaborateurs sont compétents, ils se sont toujours montrés à la hauteur de leurs missions dans le passé. Cependant, ils ont du mal à admettre les raisons de cette restructuration des activités.

Pas de Prérequis

Pour le parcours ergonomie

Chapitre spécifique au parcours [10 points]

- **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).

Pas de Prérequis

Pas de Portfolio