



Projet Jeu Vidéo

CAHIER DES CHARGES

CONTEXTE DU PROJET

- Pourquoi ce projet ? Quels besoins ?

Je souhaite m'orienter vers le domaine du jeu vidéo, utiliser un nouveau logiciel de création de jeu vidéo me permettrait d'améliorer mes compétences et me permettrait de m'entraîner dans le processus de création d'un jeu.

- Quels acteurs ? (qui réalise le projet ?)

Moi-même (Pierrick), avec l'aide des formateurs (principalement celle de Steve)

- Quelle est la situation actuelle ? Qu'est-ce qui existe déjà ? Quelle est l'offre existante ?

Ce jeu n'existe pas encore, bien qu'il sera très sûrement déjà inspiré de plusieurs genres existants.
(Jeux avec fins multiples, jeux qui font rager, plateformer)

OBJECTIFS DU PROJET

- Quels résultats sont attendus ?

Un jeu vidéo avec 1 ou 2 niveaux fonctionnels, une interface (menu principal + possibilité de mettre pause, des options..), et une durée de jeu d'environ 3-5min

- Les avantages, les bénéfices espérés ?

Un jeu vidéo fonctionnel et divertissant.

- Quelle est la plus-value de ce projet ?

Me permettre d'apprendre à maîtriser un nouveau logiciel/site de programmation pour les jeux vidéos.

PÉRIMÈTRE DU PROJET

- Quelles sont les limites du projet ?

Comme je vais utiliser un nouveau logiciel, le temps de comprendre comment il fonctionne va me limiter dans le temps, donc le projet ne sera pas trop ambitieux.

Il y a également tout ce qui concerne le graphisme qui va quasiment être une première pour moi.

- Qui sont les bénéficiaires ? A qui s'adresse ce projet ? Y a-t-il une cible ?

Ce projet s'adresse aux gamers-euses, que ce soit occasionnel ou non.





ASPECTS FONCTIONNELS

- Quels résultats sont attendus ?

Un jeu vidéo fonctionnel.

- Quelles seront les fonctionnalités du projet ?

Le divertissement

- Y a-t-il une charte graphique, un thème à suivre ?

Pas vraiment.

ASPECTS TECHNIQUES

- Quel matériel est à prévoir ? (matériel, logiciels...)

Ordinateur

Logiciel Godot

- Quel est le budget disponible ?

Pas besoin d'argent car le logiciel est gratuit et open-source

- Le budget disponible correspond-il aux besoins ?

Oui.

DÉLAIS DE RÉALISATION

- Quelles sont les différentes étapes prévues ?

- 2-4 jours pour apprendre à utiliser le logiciel
- Elaboration des niveaux
- Programmation des niveaux
- Tests du jeu
- Programmation d'une interface
- Finalisation
- Création d'un diaporama de présentation

- Y a-t-il des dates à prendre en compte ? (réunions, rendez-vous, présentation...)

- Mardi 18 Mars, Médiation Atelier Bingo
- Mercredi 19 Mars, 1er rendez-vous de suivi avec Steve
- Lundi 24 Mars, 2e rendez-vous de suivi avec Steve
- Mercredi 26 Mars, entraînement présentation avec Vincent

- Quelle est la date attendue pour la livraison du projet ?

Le 28 Mars



EXIT