A propos du \"book\"
Posté par Jack Of Spades - 2012/02/13 18:58

C'est étrange mais je ne trouve sur le site plus aucune référence à la présence d'un "book" dans le dossier de candidature... Curieux non?

Peut-on y inclure des vidéos? Parce que si on souhaite montré, par exemple, un niveau créé grâce à un éditeur de niveau, c'est plus clair de le montrer en action, nan?

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Clorophile - 2012/02/13 19:08

Je cite une phrase en gras et souligné sur la page de l'admission :

Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo.

Tu as ta réponse donc. Après à l'oral, rien ne t'empêche de venir avec ce genre de chose hein

==========

Re:A propos du
Posté par Zep - 2012/02/13 19:28

Clorophile écrit:
Je cite une phrase en gras et souligné sur la page de l'admission :

Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo.

En voilà un beau

http://imagemacros.files.wordpress.com/2010/01/rtfm_noob.jpg?w=720

Message modifié par: Zep, à: 2012/02/13 19:29

==========

Re:A propos du
Posté par EggDestroyer - 2012/02/13 19:46

Clorophile écrit:
Je cite une phrase en gras et souligné sur la page de l'admission :

Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo.

Tu as ta réponse donc. Après à l'oral, rien ne t'empêche de venir avec ce genre de chose hein

C'était plutôt "comment je fais pour montrer au jury ce que j'ai fait par le passé ?", et non "comment je fais si je réalise des trucs sur mon concept de jeu ?", non ?

Si c'est le cas, Jack, il te suffit d'inclure des liens vers ton book dans ton CV et/ou lettre de motivation en les mettant judicieusement en évidence.

Message modifié par: EggDestroyer, à: 2012/02/13 19:47

==========

Re:A propos du

Posté par Clorophile - 2012/02/13 19:52

Ça c'est au moment de l'oral que tu le montres. Forcement ton CV contient des liens vers travaux (ou pas d'ailleurs) mais on te demande un dossier sur un sujet précis où pour le coup c'est plutôt limpide niveaux explications.

Et moi je l'ai quand même plus compris comme de la technique sur le concept de jeu demandé, plutôt que sur une réalisation passée (il l'aurait formulé autrement).

==========

Re:A propos du

Posté par EggDestroyer - 2012/02/13 20:12

Clorophile écrit:
Ça c'est au moment de l'oral que tu le montres.

Je serais curieux d'entendre ton expérience d'oral, car en ce qui me concerne, je n'ai pas vu comment prendre cette occasion. Peut-être que Seane ou Ryusuka ont un autre ressenti, cela dit.

Mettre en avant ses compétences en amont fait partie intégrante de ce concours, qui ne se résume évidemment pas par le simple dossier de conception...

==========

Re:A propos du

Posté par Clorophile - 2012/02/13 20:51

Je ne suis pas allé à mon oral d'ergo l'année dernière, donc bon effectivement je ne peux rien dire là dessus. :whistle:
Après si vraiment ils ne t'en laisse pas l'occasion, tu leur laisses un CD regroupant tes travaux techniques à la fin, si ils ont la curiosité d'aller checker chaque lien de ton CV, ils l'auront pour regarder ça.

Maintenant moi je me vois mal de toute façon leur balancer le launcher du jeu sur lequel je bosse actuellement au milieu d'un dossier sur Machiavel.
J'en ferais mention dans mon CV, et dans ma lettre de motivation c'est sûr, mais si ils veulent m'entendre m'étaler sur le sujet, bah ça sera à l'oral et pas dans mon dossier.

Je me doute que ça compte tout ça, mais j'applique les consignes, point.

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Ryusuka - 2012/02/13 20:54

A l'oral, j'ai ramené plein de GGD dans un classeur l'année dernière. Quand j'ai mentionné au jury que j'avais sur moi mes projets, ils m'ont dit "on aura pas le temps".

Ca m'a tellement étonnée que j'ai oublié de leur remettre à la fin.

Je me souviens qu'il y a une fille ayant fait du forcing à l'oral pour leur montrer ses projet Ipad, elle a pas été retenu pour autant.

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Zep - 2012/02/13 21:05

Elle était nulle alors. J'ai fait du rentre dedans et grâce à ça je me permets de faire mon pédant ici même depuis maintenant 3 ans B)

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Séane - 2012/02/13 21:22

Avoue, Zep, ton rentre dedans s'est fait à coup de billets de 100...

A moins que tu ne leur aies expliqué que tu viendrais hanter leurs pires cauchemars, tout de cuir vêtu...

Message modifié par: Séane, à: 2012/02/13 21:22

==========

Re:A propos du
Posté par Jack Of Spades - 2012/02/13 21:25

EggDestroyer écrit:
Clorophile écrit:
Je cite une phrase en gras et souligné sur la page de l'admission :

Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo.

Tu as ta réponse donc. Après à l'oral, rien ne t'empêche de venir avec ce genre de chose hein

C'était plutôt "comment je fais pour montrer au jury ce que j'ai fait par le passé ?", et non "comment je fais si je réalise des trucs sur mon concept de jeu ?", non ?

Si c'est le cas, Jack, il te suffit d'inclure des liens vers ton book dans ton CV et/ou lettre de motivation en les mettant judicieusement en évidence.

Message modifié par: EggDestroyer, à: 2012/02/13 19:47

Merci ^ ^ Oui c'est ça que je voulais dire.

==========

Re:A propos du
Posté par Mysterarts - 2012/02/13 21:55

Oui, je me souviens de la fille à l'iPad qu'on observé avec ryu après notre passage, et comment on hésité tous les deux à essayer d'attraper les profs pour leur filer nos books qu'on avait oublier de leur laisser ^^' (Finalement je l'ai pas fait, qui sait ce que ça aurait changé !).
Bref, pour ma part j'ai pu parler des mes réalisations aux jurys, et c'est eux qui m'ont posé la question car j'avais glissé avec mon CV une page récapitulant les petits jeux sur lesquels j'avais bossés et ça les avait intrigués :)

==========

Re:A propos du "book"
Posté par EggDestroyer - 2012/02/14 10:56

Conclusions :

- Le book, c'est cool, mais pas à l'oral (sauf habile feinte, mes respects à Mysterarts-sama)

- Read The Fucking Question (même si l'image RTFM était un peu rigolote) (un peu)

Message modifié par: EggDestroyer, à: 2012/02/14 11:23

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Goomba - 2012/03/11 23:45

---

l'an dernier, je me suis ramené avec mon jeu de carte mais j'étais en stress et j'ai compris que j'allais pas le montrer mais je l'avais quand même à côté de moi, genre j'ai pas raconté du flan :laugh:

au final j'ai pas été pris :pinch:

Cette fois je vais y arriver, j'y crois à mort. Et puis ils pourront me poser des question sur mon expérience actuelle chez dreamcave :silly:

==========

Re:A propos du

Posté par Zep - 2012/03/12 00:24

Goomba écrit:
Cette fois je vais y arriver, j'y crois à mort.

ça peut porter malheur de dire ça.

Message modifié par: Zep, à: 2012/03/12 10:53

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par tsu - 2012/03/16 16:20

Tiens, tu pourrais me parler de ton XP chez eux?
(désolée pour le HS, mais y'a pas de système de MP sur ce maudit forum)

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Goomba - 2012/03/17 14:48

---

ca dépend ce que tu veux savoir, ce que je fais ?

je développe les BG des peuples dispos, la création du contenu, les différents systèmes (quêtes, crafting, dialogue) - je bosse constamment avec les dev et répond à leur question et leur donne des précisions. Je fais des mock-up d'interface également.

Bref j'ai un max de travail à faire en même que finir ce dossier. ;)

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Zep - 2012/03/18 10:08

Pourquoi faire l'enjmin si t'as les 2 pieds dans le GD alors, si je peux me permettre ?

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Goomba - 2012/03/18 10:33

Parce que je ne travaille pas en tant que salarié. C'est ma première vrai expérience de GD, je galère quand même et surtout je pense que l'enjmin peut m'apporter beaucoup, élargir mes compétences et travailler sur d'autre projet en groupe plus resteint avec des contraintes différentes ;)

Par ailleurs la plupart des offres d'emploi demande des gens formés par les écoles type enjmin, Sortir diplômé de l'ENJMIN est un gros plus. Les places sont de plus en rare, donc ce n'est pas quelque à négliger non plus.

PS : j'ai l'impression passé l'entretien :silly:

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Zep - 2012/03/18 19:52

Tu y bosses depuis combien de temps ?

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Goomba - 2012/03/18 22:08

---

depuis novembre dernier :)

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par LiaSae - 2012/03/18 23:59

La demande d'un diplôme d'école c'est pas toujours vrai, et c'est très français ;) Les compétences et le portfolio sont le plus important dans le jeu, tout particulièrement en game design. Comme disent tous les conseils : faut faire des jeux, et les finir pour prouver sa motivation. En GD, il faut de plus montrer qu'au delà d'avoir des idées, tu sais les mettre en pratique pour obtenir quelque chose de fonctionnel.
La question que Zep t'a posée va très certainement te tomber sur la tronche à l'entretien, donc prépare-la. Et comme ça a été dit, si le jury juge que l'école ne t'apportera pas grand-chose, ils ne te prendront pas.
Et parenthèse mais j'ose espérer que "pas en tant que salarié" signifie "en tant que freelance" et pas "en tant qu'étudiant enthousiaste taillable et corvéable à merci" ;)

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par EggDestroyer - 2012/03/19 03:28

La question que Zep t'a posée va très certainement te tomber sur la tronche à l'entretien...

Euh, non

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par LiaSae - 2012/03/19 07:36

Le "tu bosses déjà dans le GD alors qu'est-ce que tu viens faire là ?" ça serait pas super étonnant tout de même. C'est bien entendu pas certain vu la variabilité de l'épreuve, mais les probas sont hautes.

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Zep - 2012/03/19 07:45

Bah comme c'est pas un vrai boulot ça reste à voir.

Au final vaut mieux voir large en préparant son entretien plutôt que de rien glander.
Mais qu'il passe le concours et l'écrit avant...:whistle:

==========

Re:A propos du

Posté par Goomba - 2012/03/19 10:07

LiaSae écrit:
Et parenthèse mais j'ose espérer que "pas en tant que salarié" signifie "en tant que freelance" et pas "en tant qu'étudiant enthousiaste taillable et corvéable à merci" ;)

non c'est bien bénévole mais je ne suis pas taillable et corvéable à merci, je n'ai rien à prouver. En tant que bénévole je travaille durant mon temps libre. En échange de mon travail, j'ai des parts dans la société (qui servira si et seulement si le jeu est rentable un jour >_<).

Je ne gagne rien (d'un point de vue financier) pour le moment sauf de l'expérience. Par ailleur, j'ai des revenus autre qui me permettent de vivre. A l'origine je cherchais un projet amateur pour me greffer dessus et avoir un peu d'expérience. au final c'est bien plus qu'un simple projet amateur ^^

Voilà, comme dit Zep : d'abord le dossier, puis l'écrit et ensuite l'oral. J'en suis bien conscient ;)

==========

Re:A propos du

Posté par EggDestroyer - 2012/03/19 11:36

LiaSae écrit:
Le "tu bosses déjà dans le GD alors qu'est-ce que tu viens faire là ?" ça serait pas super étonnant tout de même. C'est bien entendu pas certain vu la variabilité de l'épreuve, mais les probas sont hautes.

Non, juste, non.

Message modifié par: EggDestroyer, à: 2012/03/19 11:37

==========

Re:A propos du

Posté par Zep - 2012/03/19 12:17

EggDestroyer écrit:
Non, juste, non.

Bah en fait ça se peut. Ca s'est vu. La politique de l'ENJMIN est d'enseigner des choses à des étudiants, pas simplement de donner un Master à quelqu'un qui possède déjà ces compétences et qui les a déjà prouvé.

Cela dit, les choses ne sont bien entendu pas aussi simples que "ok t'as déjà bossé x mois dans la boite y, on te refuse".

Message modifié par: Zep, à: 2012/03/19 14:29

==========

Re:A propos du

Posté par Pouf et Noiraud - 2012/03/19 13:12

---

oui je confirme que ça s'est même vu sur notre promo, je crois qu'un candidat son a eu ce genre de question l'année dernière.
Dans cet esprit du "qu'est ce que l'enjmin peut t'apporter de plus?" ; "l'enjmin pour quoi faire?" etc.
Alors c'est peut être pas pour ça qu'il a été refusé, mais de son point de vue, c'est sa réponse là dessus qui l'a mis dedans.

==========

Re:A propos du
Posté par EggDestroyer - 2012/03/20 12:21

Je pensais plus au cas du type Goomba, à savoir quelqu'un qui a travaillé un peu dans le domaine. En particulier en GD, où la formation mi-théorique mi-pratique de l'ENJMIN semble être un complément pertinent et adéquat, surtout dans un domaine où les gens se forment généralement "sur le tas".

La problématique me semble plus être du type "si tu mets excessivement en valeur ce que tu as fait, c'est que tu n'es pas dans un état d'esprit d'apprentissage, et tu n'as pas ta place à l'ENJMIN".

Ça n'empêche pas que l'ENJMIN refuse des gens à qui l'école ne peut rien apporter, c'est une façon de faire très saine :) Mais je n'ai pas le souvenir que nos M1 GD (pour rester dans ce domaine précis que je connais un minimum - chers collègues, si vous passez par là et que je me trompe, je vous laisse me fouetter) aient eu une question du type "Tu ne penses pas que l'ENJMIN ne peux rien t'apporter ?", même si on a du tous avoir "Pourquoi l'ENJMIN ?".

Simplement, ça me semble dommage de laisser entendre que, ce qui pourrait être un atout ('me semble que c'est plus agréable de bosser avec des GD qui ont du sens pratique, et quoi de mieux que d'avoir participé à de vrais projets ?) est en fait un handicap...

==========

Re:A propos du
Posté par Zep - 2012/03/20 13:14

EggDestroyer écrit:
Simplement, ça me semble dommage de laisser entendre que, ce qui pourrait être un atout ('me semble que c'est plus agréable de bosser avec des GD qui ont du sens pratique, et quoi de mieux que d'avoir participé à de vrais projets ?) est en fait un handicap...

Disons que c'est un handicap si tu n'es pas dans une démarche "je vais à l'enjmin parce que je pense sincèrement que l'école peut m'apprendre quelque chose et je suis encore qu'un petit scarabée du JV". Entre autre.
Cela dit, il est clairement intéressant à la fois pour l'école et surtout pour les étudiants d'avoir des personnes qui ont déjà un minimum de pratique dans des projets amateurs / perso ou un peu d'expérience pro. car cela pousse au partage de connaissance entre étudiants ce qui ne pourra qu'être bénéfique toussa toussa.

Disons qu'il y a un savant dosage.

==========

Re:A propos du
Posté par EggDestroyer - 2012/03/20 13:37

Comme pour un russe blanc

==========

Re:A propos du
Posté par Goomba - 2012/03/20 16:52

---

c'est pour cela que dans ma lettre de motiv j'explique que l'expérience prouve que je ne me trompe pas dans ma voie professionnelle mais que j'ai conscience de ce qui me manque : un bagage théorique et technique que l'enjmin peut m'apporter. :)

==========

Re:A propos du

Posté par Eikyou - 2012/03/21 10:45

Encore une fois si tu prouves que tu veux être là tu seras pris. Un prog à nous ils lui ont bien dit à l'oral "Vous êtes conscient qu'on va rien vous apprendre du tout". Il a bien expliqué le pourquoi du comment et sa motivation et hop il est à l'école.

Bon forcément un mec aussi brillant a forcément un gros problème psychologique, il est en double spé Prog/GD...

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par tsu - 2012/03/22 12:33

Tu travailles en gros en télétravail?
C'est principalement pour voir si c'est pertinent d'effectuer un stage chez eux :)

==========

Re:A propos du \"book\"

Posté par Goomba - 2012/03/22 16:42

Oui c'est du télétravail.

Pertinent ? A toi de voir...

Tu as déjà bosser sur un MMORPG ?
- Non >>> alors cela ne peut-être que être pertinent.
- Oui >>> alors tout dépend ce que tu attends

Dreamcave étant une start-up j'ai pu constater les difficultés pour monter son entreprise et rien que cela c'est super intéressant pour quiconque souhaite un jour avoir son propre studio.

Je sais de sources sûr plusieurs enjminiens ont déjà postulés (tu en fait peut-être parti ^^)

N'étant pas à L'ENJMIN, je trouve mon expérience pertinente mais je pense qu'elle peut l'être pour n'importe qui.

:)

==========

Re:A propos du

Posté par Zep - 2012/03/22 19:11

---

tsu écrit:
Tu travailles en gros en télétravail?
C'est principalement pour voir si c'est pertinent d'effectuer un stage chez eux :)

En m1 plus ou moins toutes les expériences sont pertinentes.
Même les mauvaises. Au moins tu feras en sorte ne de pas réitérer la même erreur en m2.

==========

Re:A propos du

Posté par TastyWithPasta - 2013/02/16 16:55

Donc, si je comprends bien, il ne faut pas trop compter sur un portfolio pour postuler en cycle GD, même à l'oral.
Tout se résume donc au fameux dossier. Création d'un concept de jeu complet et rédaction d'un document de 25 pages, en moins d'un mois, durant la dernière année de masters? Crunch time spotted.

==========

Re:A propos du
Posté par Zep - 2013/02/16 17:50

T'inquiète, généralement les postulants font beaucoup plus que 25 pages :P

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par TastyWithPasta - 2013/02/16 20:05

Youpi! Oh attends... c'est un troll ou bien?
Quoiqu'il en soit je m'en tiendrai à 25. Je connais plus d'un examinateur qui crisse des dents quand il reçoit un document trop long, et je préfère ne pas prendre de risque de ce côté là.

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par HDHS - 2013/02/16 20:20

La triste vérité c'est qu'il y a effectivement des exemples qui montrent qu'à l'ENJMIN, plus de 25 pages n'est pas pénalisant.

Ce que je considère personnellement comme moyen, mais enfin. Ensuite, si ça change d'un coup, c'pas notre faute :P

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par TastyWithPasta - 2013/02/16 21:24

Bon. 26.5 alors. :P

À ce propos, quelqu'un aurait-il des nouvelles de Jack of Spades? A-t-il réussi le passage en GD?

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Sinsem - 2013/02/17 01:37

Alors si je dois te donner un conseil, ne te formalises pas sur le nombre de page, concrètement ça ne devrait même pas se trouver dans la consigne, sauf si l'intention est de piéger le postulant.
Mon dossier de GD devait faire 16 pages à tout casser avec page de garde et page de sommaire comprise, parce que je n'avais juste rien de plus à dire. Ça ne m'a pas empêché de rentrer dans l'école.
Et il y a des gens qui peuvent rentrer avec 80 pages, au final ça dépend du concept.

Pour Jack of Spades, non il n'a pas été pris (ou alors je connais bien mal mes 9 camarades).

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Xleek - 2013/02/17 09:59

Bah t'inquiètes, tu connaîtras toujours mieux tes camarades (et leur spé d'ailleurs) que le mec qui se ramène en tongues jusqu'à fin décembre et qui les remet à partir de février ! ;)

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Mysterarts - 2013/02/17 11:54

A propos du book : il ne te servira peut-être pas pour passer les 2 premières étapes, mais il peut totalement être mis en avant lors de l'oral qui a pour objectif premier de tester la motivation (chez les GD en tout cas) et avoir des exemples de réalisations scolaires mais surtout personnelles me semble être une preuve intéressante :)

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par TastyWithPasta - 2013/02/17 12:11

Cela me rassure de savoir que le nombre de pages n'importe peu. Je suis un grand fan de jeux courts, et il y a de grandes chances que mon GDD soit pour un jeu de ce style.
De toutes façons, l'encre devrait couler tant que l'on a quelque chose d'intéressant à dire! Bon après, je suis le genre de type qui adore écrire des pages puis les tailler comme une haie...

Pour le book, je pense avoir suffisamment de projets pour ne pas m'en inquiéter. Et puis, vu ce qui s'est dit par le passé, ça a l'air très difficile d'arriver à placer son book dans la conversation. :P

==========

Re:A propos du \"book\"
Posté par Séane - 2013/03/03 14:03

Le book n'est pas rédhibitoire. Beaucoup d'étudiants n'en avaient pas avant d'intégrer l'ENJMIN.

Montre que tu es motivé, que tu t'intéresse aux jeux vidéo et à la conception de jeux de manière générale. Ce sera déjà 90% de ce qui est demandé à un futur étudiant à l'ENJMIN.

==========