

# DOSSIER

## Concours de création de jeux vidéo

---

2023-2024

## Enjeux et objectifs

Cette 3<sup>ème</sup> édition du concours de création de jeux vidéo et bornes d'arcade fait suite à la dernière édition qui a permis à plus de 80 équipes de présenter leur production.

Ce concours permet de **mobiliser un ensemble de compétences scolaires et extra-scolaires** nécessaires pour mener à bien son projet.

Les objectifs pédagogiques sont multiples, ce concours permet en effet de :

- Favoriser la pratique du codage en créant son propre jeu vidéo,
- Développer les compétences de programmation incluses dans les programmes scolaires,
- Expérimenter, produire, créer,
- Mettre en œuvre un projet,
- Favoriser la transversalité disciplinaire dans des projets,
- Donner du sens et lier les savoirs,
- Savoir s'exprimer à l'oral.

Au-delà des compétences scolaires, le jeu vidéo permet de développer chez les joueurs les compétences suivantes :

- La concentration
- La persévérance
- La réactivité
- La stratégie
- La patience

Ce concours se veut avant tout un projet collaboratif qui sera l'occasion pour les jeunes de travailler ensemble, de découvrir de nouvelles formes d'apprentissage et de susciter des vocations dans les domaines du jeu vidéo, des arts, des sciences, de l'ingénierie, du design ou encore de la communication.

L'objectif de ce concours, tout comme le concours de robotique, dépasse le cadre exclusif de la programmation : il s'agit avant tout d'amener les jeunes à innover et créer un « produit », en les amenant à toucher du doigt, dans un contexte bien que ludique et pédagogique, la réalité à laquelle ils seront sans doute confrontés dans leur vie professionnelle.

A travers ce concours, il s'agira pour chacune des équipes de :

- **Réaliser** son propre jeu vidéo en travaillant sur les notions d'apparence et de maniabilité de la production
- **Présenter** au jury la démarche et le travail réalisé pendant l'année

# Concours de création de jeux vidéo à destination des jeunes

## A. Public concerné et catégories

Ce concours s'adresse aux élèves volontaires de l'école élémentaire aux écoles supérieures en passant par les collèges et les lycées, ainsi qu'aux jeunes des différents services municipaux volontaires (jeunesse, animation, éducation péri scolaire, culture etc.) des communes du département.

Les équipes participantes seront organisées en 4 catégories d'âge :

- Catégorie 6/10 ans (équivalent écoles élémentaires)
- Catégorie 11/14 ans (équivalent collèges)
- Catégorie 15/18 ans (équivalent lycées)
- Catégorie +18 ans (équivalent supérieurs)

## B. Exigences du concours

Le choix du type du jeu est libre. Sa construction devra cependant respecter plusieurs règles :

- Le jeu doit avoir un « **écran titre** » **de début et/ou une jaquette** (*sa forme est variable et il est possible d'être créatif*).
- Le jeu doit avoir un élément ou un personnage de **création originale**.
- Il devra s'appuyer sur **une thématique au choix définie** au préalable.

**Thématique :** Sujet, idée sur lesquels portent une réflexion, un discours, une œuvre (*Larousse*)

Exemples : *Le voyage spatial, la sécurité routière, la paix, la mythologie grecque, le développement durable, Albert Camus, Frida Kahlo, une dédicace à un jeu ou univers fictif* ...

Précision : La création originale sera valorisée et, s'il est possible de rendre hommage à un jeu vidéo déjà existant, l'objectif du concours n'est pas de recréer une copie parfaite d'un jeu préexistant.

- Le jeu doit avoir **une fin** (« *Game over* », *fin du chronomètre, fin de niveau...*).

## C. Les livrables

Chaque équipe devra :

### 1) Créer un jeu vidéo :

- En utilisant la programmation (*Scratch, Scratch junior, AOZ, Python, C++, Java, ...*)

OU

- En utilisant les plateformes de création (*Construct, Gdevelop, Godot, Unity, ...*).

Le choix est laissé à la libre appréciation de chacun et en fonction de ses compétences et des matériels à sa disposition.

**Le jeu sera évalué sur la base de quatre critères équivalents en nombre de points :**

- La mise en forme du jeu (« écran titre », esthétique, originalité, univers, ...)
- L'expérience de jeu (fluidité, maniabilité, fin du jeu, ...)
- La complexité du jeu (objets et interactions existants, fonctionnalités, ...)
- Pertinence du jeu avec la thématique choisie (adéquation entre les deux)

**2) Présenter le jeu vidéo et la démarche** (organisation, répartition des rôles, choix de la thématique, difficultés ...) à l'occasion d'un échange avec le jury le jour du concours. Les équipes pourront utiliser un support numérique si elles le souhaitent : le choix du support sera laissé à la libre appréciation du groupe (webmagazine, document de type Powerpoint, capsule vidéo ...).

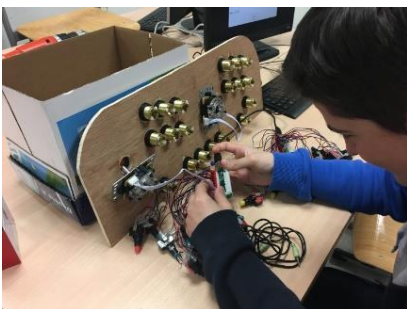
L'échange avec le jury doit être court et concis et ne pourra pas dépasser 4 minutes, au risque d'un malus. Le support numérique devra respecter les contraintes suivantes :

- Vidéos : 4 minutes maximum
- Magazines / PowerPoint : 8 pages maximum

### Bornes d'arcade :

Il est possible pour les équipes le souhaitant de présenter une borne d'arcade avec le jeu concourant. La fabrication permet aux jeunes qui le souhaitent (avec ou sans adultes référents - professeurs, animateurs, ...) de travailler sur un projet technique plus complet. Les choix techniques (cartes électronique, matériaux, ...) seront laissés à la libre appréciation des équipes et en fonction des moyens à leur disposition.

Il est important de noter que la réalisation de la borne d'arcade est un **complément au jeu vidéo**, pouvant accorder des points bonus lors de l'évaluation. **Le jeu seul sera évalué** avec les critères précédemment évoqués.



## D. Partenaires

Tout au long de l'année, les enseignants, les élèves, les animateurs participants pourront bénéficier de l'expertise de nombreux partenaires : Atelier CANOPÉ, Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE), ERUN. A noter qu'il sera possible d'intégrer de nouveaux partenaires : des services jeunesse, des associations, des entreprises spécialisées afin d'accompagner tous les publics inscrits.

## E. Accompagnement et suivi

Une réunion d'information sera proposée avec une présentation rapide de différentes solutions pour la création de jeux (*langage de programmation et plateformes de création de jeux*).

- Les professeurs ou membres de l'équipe éducative des collèges et lycées participants,
- Les professeurs des écoles et / ou les ERUN (*Enseignants référents pour les usages du numérique*) pour représenter les professeurs des écoles,
- Les référents des communes souhaitant s'engager dans le projet.

Par ailleurs, un panel de capsules vidéo (réalisées au cours des éditions précédentes) seront mises à disposition (*les étapes pour créer un jeu, comment créer un jeu avec Scratch, comment créer un jeu avec l'outil Godot, ...*). Des ateliers sur des thématiques précises pourront également être organisés en fonction des besoins.

Des échanges réguliers durant l'année scolaire seront proposés avec le chef de projet du concours et entre les équipes par l'intermédiaire d'un espace collaboratif de l'ENT créé pour l'occasion.

## F. Restitution

Une journée de restitution sera organisée au printemps 2024.

Les modalités et l'organisation seront communiquées ultérieurement durant l'année.

## G. Récompenses

Des récompenses seront attribuées au podium de chaque catégorie d'âge. Celles-ci seront présentées le jour de la restitution. Un prix du jury « Originalité » pourra également être remis à une équipe dans chaque catégorie d'âge.

Chaque équipe s'engage à respecter les autres équipes, les membres du jury et l'ensemble des productions réalisées. L'objectif premier est de prendre du plaisir.

## H. Calendrier prévisionnel

### Jun à septembre 2023

Appel à **candidature** (par courrier)

### Octobre 2023

Réunion de lancement

### Entre novembre 2023 et février 2024

Suivi et Ateliers

### Printemps 2024

Envoi des dossiers de présentation

### Printemps 2024

Festival du jeu vidéo et du numérique

**Chefs de projet :**

**Joris DUSSERRE**

[jdusserre@hauts-de-seine.fr](mailto:jdusserre@hauts-de-seine.fr)

**Farid HAMZI**

[fhamzi@hauts-de-seine.fr](mailto:fhamzi@hauts-de-seine.fr)

## I. Règlement du concours

**Article 1 :** Chaque établissement ou structure pourra inscrire entre **1 et 3 équipes maximum qui présenteront chacune un jeu** (*la mise en place de sélection interne est laissée à la libre appréciation des différentes structures*). La réalisation de la borne d'arcade est un complément au jeu, qui sera le premier évalué avec les critères définis dans le dossier (*présentation, expérience, complexité, adéquation*).

**Article 2 :** Chaque équipe doit comporter **entre 3 et 30 participants** (*équivalent à une classe*).

**Article 3 :** En cas de trop forte affluence, **une pré-sélection pourra être mise en place** (*le calendrier sera communiqué rapidement*).

**Article 4 :** Chaque jeu vidéo créé pourra être joué seul ou à plusieurs (*libre appréciation de chaque équipe*).

**Article 5 :** Chaque jeu vidéo doit être réalisé avec **un outil de programmation** (*Scratch, Python, Aoz, ...*) ou à partir de **plateformes de conception** (*Gdevelop, Godot, Unreal Engine, Minecraft, ...*) en fonction des possibilités techniques et des matériels.

**Article 6 :** Chaque jeu pourra intégrer une bande sonore et/ou utiliser des illustrations créées pour l'occasion et réalisées par les équipes elles-mêmes.

**Article 7 :** Chaque jeu vidéo doit respecter une certaine éthique et éviter au maximum les contenus « sensibles », en respect du public participant au concours.

**Article 8 :** Les équipes devront s'appuyer sur une thématique qu'ils auront définie pour réaliser leur jeu.

**Article 9 :** Les équipes ne peuvent pas présenter un jeu sans respecter les exigences présentées plus haut.

**Article 10 :** **Il ne sera pas possible de reprendre les codes source ou un jeu vidéo déjà existant sans travail d'adaptation** (*exemple : un jeu « casse brique » reste un « casse brique », il appartiendra donc à l'équipe de proposer des modifications par rapport aux projets existants*).

**Article 11 :** Chaque équipe concourt dans sa catégorie d'âge (*6/10 ans, 11/14 ans, 15/18 ans et + 18 ans*).

**Article 12 :** Chaque équipe devra effectuer une présentation orale rapide de son « produit » en 4 minutes le jour de l'évènement.

**Article 13 :** Aucun classement général ne sera communiqué. Toutefois, le jury pourra communiquer la liste des 3 à 5 premiers par catégorie.

**Article 14 :** Chaque équipe s'engage à respecter les autres équipes, les membres du jury et l'ensemble des productions réalisées. L'objectif premier est de prendre du plaisir.