

DOSSIER

Concours de création de jeux vidéo

2024-2025

Enjeux et objectifs

Cette 4^{ème} édition du concours de création de jeux vidéo fait suite à la dernière édition qui a permis à plus de 60 équipes de présenter leur production. Ce sont plus de 200 équipes qui ont ainsi pu présenter leur production depuis le lancement de l'action.

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,
- Réaliser une œuvre graphique, sonore, jouable,
- 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 (jeunesse, animation, éducation péri scolaire, culture etc.).

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**.
- Le jeu doit avoir **une fin** (« *Game over* », *fin du chronomètre*, *fin de niveau*...).
- Pour les jeux souhaitant concourir pour le prix thématique, ceux-ci devront s'appuyer sur **une thématique** définie : **le Courage**.

La thématique du « Courage » est la thématique commune aux différentes actions éducatives proposées par le Département des Hauts-de-Seine. Cette thématique permet de questionner différentes notions :

- *L'identité (acceptation de soi : s'assumer, s'affirmer, s'affranchir du regard de l'autre, avoir le courage de dire ce que l'on pense même si on est minoritaire ...)*
- *Le dépassement de soi (dépasser sa paresse, ses peurs, son indifférence...)*
- *L'altérité (s'ouvrir à l'autre, ne pas se laisser asservir, faire passer les intérêts des autres avant les siens ...)*

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 différents critères :

- 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, ...)
- Lien avec la thématique du Courage (adéquation entre les deux) pour les projets souhaitant concourir sur le sujet

2) Présenter le jeu vidéo et la démarche (organisation, répartition des rôles, travail autour de la thématique, difficultés ...) à l'occasion d'un échange avec le jury le jour de la restitution 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 ...).

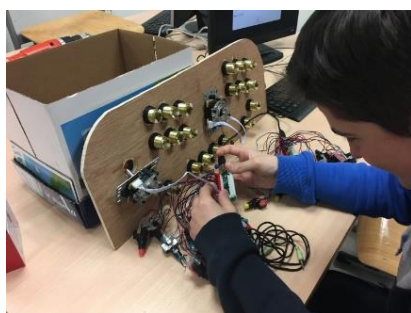
L'échange avec le jury doit être court et concis et ne pourra pas dépasser 4 minutes, au risque d'un malus. Le support numérique devra respecter les contraintes suivantes :

- 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 : Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE), ERUN, entreprises. 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 2025.

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

G. Récompenses

Trois récompenses seront proposées par catégorie d'âge :

- « Grand prix » pour le meilleur jeu proposé
- « Prix des Arts » pour le jeu se démarquant par sa mise en forme graphique et sonore
- « Prix thématique » pour le jeu ayant particulièrement développé le thème du courage

Le jury se réservera le droit d'octroyer un « coup de cœur », sans tenir compte des catégories d'âges, selon les projets présentés.

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

Juin à octobre 2024

Appel à **candidature**

Octobre/Novembre 2024

Réunion de lancement

Entre novembre 2024 et mars 2025

Suivi et Ateliers

Printemps 2025

Envoi des éléments du jeu

Printemps 2025

Festival du numérique

Chefs de projet :

Joris DUSSERRE

jdusserre@hauts-de-seine.fr

Farid HAMZI

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*).

Des exceptions, au cas par cas, seront tolérées sur demande.

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. 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 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*).

Il est possible pour **une équipe de reprendre une base de jeu** déjà présenté lors de l'édition précédente, **sous certaines conditions :**

- Le jeu **ne doit pas avoir remporté de prix** lors d'éditions précédentes
- L'équipe doit clairement **préciser qu'il reprend un jeu déjà développé**, puis **expliquer les raisons et les différences** avec la nouvelle version présentée
- Le jeu **sera soumis aux mêmes exigences que les autres** lors de l'année du concours : création originale, écran titre/jaquette et game over, ...

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 jeu le jour de l'évènement.

Article 13 : Aucun classement général ne sera communiqué.

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.