



# Fiche d'accompagnement

Parcours : Mon premier jeu vidéo

**Séance 1** : Introduction au jeu vidéo

**Niveaux** : cycle 2 et 3  
**Âge** : 7 à 12 ans

Avec



## Sommaire

Objectifs	3
Savoirs	3
Savoir-être	3
Savoir-faire	3
Déroulement de la séance	4
Activité 1 : Introduction	4
Activité 2 : Reconnaissez-vous ces jeux ?	4
Activité 3 : Comment crée-t-on un jeu vidéo ?	5
Activité 4 : Combien de lutins pour faire un jeu vidéo ?	6
Activités 5 et 6 : Décryptage de la vidéo	6
Activité 7 : Découverte de GameCode	7
Activités 8 et 9 : Rassemblons nos idées	7
Activité 10 : Messages-clés	8

## Objectifs

- Découverte des métiers du jeu vidéo.
- Susciter l'engouement à la création d'activités interactives via GameCode,
- Découvrir l'interface de GameCode

## Savoirs

- Connaître les différents types de jeux.

## Savoir-être

- Etre capable de se projeter dans un environnement de production.

## Savoir-faire

- Première manipulation de l'outil
- Edition de dialogue.

### Thèmes abordés

- Les différents types de jeux.

### Ressources utilisées

- Vidéo « Culture Décode : les métiers du jeu vidéo »
- Mission : « Découverte de GameCode »

### Durée de l'atelier

- 50 minutes

### Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

### Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe

# Déroulement de la séance

## Activité 1 : Introduction

L'objectif de ce parcours est de créer ensemble un premier jeu vidéo.

### Objectifs de la séance 1 :

- Découvrir différents types de jeux ainsi que les métiers nécessaires à la création d'un jeu.
- Avoir une première approche de l'application Game Code.

## Activité 2 : Reconnaissez-vous ces jeux ?

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question et de l'image présentée.



Objectif	Questions annexes pour approfondir	Elements de réponse	Infos + / exemple
Reconnaissez-vous des jeux dans l'image ci-dessous ? Lesquels ?			
Connaître les différents types de jeux. Être capable de se projeter dans un environnement de production.	De quels types sont ces jeux ? Quelles sont les différences importantes entre ces jeux ? Quelles sont les similitudes entre ces jeux vidéo ?	<b>Image 1 :</b> Zelda ©Nintendo, un jeu d'action/aventure.  <b>Image 2 :</b> Wakfu développé par ©Ankama. C'est un jeu multijoueur en ligne qui se déroule	Autre exemple : Prince of Persia ©Ubisoft.  Autre exemple : Pokemon ©Gamefreak

		dans le même univers que Dofus. Dans ce jeu le joueur incarne un personnage qu'il a créé et devra choisir le rôle qu'il veut jouer dans un univers fantastique.	
		<b>Image 3 :</b> Candy Crush Saga, ©King, un jeu mobile très populaire, c'est un jeu de réflexion, ou puzzle game.	Autre exemple : Tetris ©list Créateur : Alexey Pajitnov Distributeur : Nintendo.
		<b>Image 4 :</b> Plants vs Zombies, ©PopCap Games, est un jeu de stratégie dans la catégorie « tower defense » (défense de tours).	Un « tower defense » est un jeu de stratégie en temps réel. Il consiste à protéger son camp des vagues successives d'ennemis, en positionnant des « tours » à des endroits stratégiques du niveau.  Autres tower defense : Clash of Clan © King, Bloons TD ©Ninja Kiwi.
		<b>Image 5 :</b> Super mario World, ©Nintendo, un des jeux de plateforme les plus populaires.	Autre exemple : Sonic ©Sega Rayman ©Ubisoft Montpellier
		<b>Image 6 :</b> Fifa 2016, ©Electronic Arts, jeu de sport, de simulation de football.	Autre exemple : WiiSport ©Nintendo. Alexandra Ledermann, ©Ubisoft.

### Activité 3 : Comment crée-t-on un jeu vidéo ?

Dans un second temps, pour approfondir ces sujets et commencer à les questionner, faites réagir les participants autour de cette question.

Objectif	Éléments de réponse	Infos + / exemple
Question principale : Comment crée-t-on un jeu vidéo ?		
Montrer la diversité des métiers et des compétences qu'il faut avoir pour créer un jeu vidéo.	La plupart du temps on crée un jeu vidéo en studio, en équipe. Mais beaucoup de jeux vidéo indépendants sont réalisés par une seule et même personne.	Minecraft, initié par Markus Persson, alias Notch.
Question annexe : Combien de personnes participent à la création d'un jeu vidéo ?		
idem	Pour les plus gros projets, on compte plus de 300 personnes.	GTA V : plus de 300 personnes sur le projet.

Question annexe : Quelles sont les différents métiers qui peuvent entrer en jeu dans la production d'un jeu vidéo

idem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le game designer : créateur du jeu, des règles, du scénario,</li> <li>- le level designer : concepteur du chemin, des conditions de réussite du joueur dans la partie,</li> <li>- le game artist : responsable des personnages, les textures, les effets,</li> <li>- le game programmer : responsable du moteur du jeu, décide des comportements des personnages et des ennemis,</li> <li>- le sound designer : concepteur de l'univers sonore du jeu.</li> </ul>	Un jeu indépendant comme Undertale, ou Fez, a été créé, programmé, conçu par une ou deux personnes. A contrario, des jeux plus ambitieux, plus chers, tels que la franchise Fifa, mobilisent des dizaines de métiers différents, dont notamment des footballeurs.
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Activité 4 : Combien de lutins pour faire un jeu vidéo ?

Projetez au groupe la vidéo une première fois pour un visionnage collectif.

## Activités 5 et 6 : Décryptage de la vidéo

Décryptez en groupe ces différentes questions.

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe	Infos +/- exemple de jeux à donner
Quel est le métier le plus important dans la création d'un jeu vidéo ?			
Amener les participants à réfléchir aux différents métiers du jeu vidéo et à ses enjeux : y a-t-il un métier plus important qu'un d'autre ? Qui est essentiel ?	Il n'y a pas de métier plus ou moins important dans la création d'un jeu vidéo. Ce qui est important, c'est la collaboration.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Est-ce qu'il existe réellement dans ce type de production un métier plus important qu'un autre ?</li> <li>- Chaque métier à son importance, un jeu sans son ou sans image est-il aussi agréable à jouer ? Pourquoi ?</li> </ul>	
Par quoi commence-t-on lors de la création d'un jeu vidéo ?			
Amener les participants à réfléchir à la mise en place d'un jeu vidéo, les étapes qui composent sa création, de la genèse à la mise en ligne.	Le « Brainstorming », ou remue méninges est souvent la première étape de la création d'un jeu : c'est une séance au cours de laquelle on liste un maximum d'idées en fonction d'une contrainte ou en rapport avec un besoin. Cela permet d'envisager différentes pistes pour traiter le même sujet, les	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pourquoi crée-t-on des jeux vidéo ?</li> <li>- Qui décide de créer un jeu vidéo ?</li> </ul>	Tout le monde peut décider de créer un jeu vidéo, il suffit d'en avoir l'idée. On peut créer toutes sortes de jeux, certains pour apprendre, d'autres pour découvrir un univers, et parfois juste pour le plaisir de jouer

	comparer pour enfin choisir la meilleure. La contrainte ou le besoin peuvent être aussi des éléments déclencheurs, comme la tranche d'âge visée ou le sujet, thème à traiter.		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## Activité 7 : Découverte de GameCode

**Objectif :** découverte de la plateforme GameCode.

**Manipulation :** édition des dialogues.

**Question finale :** quels types de jeux peut-on créer avec GameCode ?

**Éléments de réponse :**

- jeux d'aventure,
- jeux de plateforme,
- jeux d'enquête / énigme,
- jeux de course ou de poursuite.

## Activités 8 et 9 : Rassemblons nos idées

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe	Infos +/- exemple de jeux à donner
Est-ce difficile de programmer un jeu ?			
Amener les participants à débattre sur la programmation, leur avis sur celle-ci, leurs a priori.	Cela dépend de l'ambition du projet, du nombre de personnes qui travaillent dessus et du bon cadrage au départ. Une fois le langage maîtrisé, c'est assez simple.	- Quel langage utilise-t-on pour programmer un jeu ?	Quelle que soit sa forme, un langage informatique nous permet de donner des instructions à un ordinateur. C'est à partir de ces instructions que l'on va créer une expérience pour l'utilisateur, comme un outil ou un jeu.
Était-il plus simple de produire un jeu il y a 20 ans qu'aujourd'hui ?			
Débattre sur les licences, l'évolution de la technologie.	Les jeux évoluent avec la technique, les anciens jeux étaient plus légers, mais les machines qui les accueillaient l'étaient aussi et les contraintes techniques étaient nombreuses. Aujourd'hui le matériel est beaucoup plus puissant, ce qui offre de nombreuses possibilités aux producteurs.	- Sur quoi les producteurs de jeux vidéo devaient-ils se baser pour programmer un jeu ?  - Comment a-t-on eu l'idée de créer le premier jeu vidéo ?  - À quoi servaient les premiers ordinateurs ?	Le développement de Super Mario world a nécessité 18 personnes pendant 3 ans.  On compte 4 ans avec 50 personnes pour Assassin's creed contre 3 ans et 5 personnes pour Rayman Origins.

## Activité 10 : Messages-clés

Pour clore cette séance, et avant de montrer les messages clés, demandez aux participants ce qu'ils peuvent retenir de ce moment passé avec vous. Puis affichez l'écran suivant :

- La création d'un jeu vidéo mobilise de nombreux métiers, tous aussi importants les uns que les autres.
- La création d'un jeu vidéo peut se faire en équipe ou seul.
- Créer un jeu vidéo, seul, demande énormément de travail et plus de temps qu'en équipe.
- La difficulté de programmation dépend de l'ambition du projet et de son expérience.
- Différents jeux peuvent être créés à l'aide de GameCode.