



Fiche d'accompagnement

Parcours : Mon premier jeu vidéo

Séance 4 : Synthèse

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 : Inspiration et propriété	4
Activité 3 : La notion d'auteur	4
Activités 4 à 9 : Manipulations	4
Activités 10 à 12 : Décryptage	5
Activité 13 : Testons les jeux de la communauté	5
Activité 14 : Rôle du « Game Designer »	6
Activité 15 : Messages-clés	6

Objectifs

- Constituer une scène de jeu complète.

Savoirs

- Découvrir le métier de game designer.

Savoir-être

- Savoir citer ses sources,
- Comprendre ce qu'est le plagiat.

Savoir-faire

- Programmer un jeu à partir d'une création précédente.
- Utiliser le script.

Thèmes abordés

- La programmation
- Le plagiat

Ressources utilisées

- Vidéo « CodeEtMoi : la notion d'auteur »
- Manipulations de script sous 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 4 :

- Création d'une scène de jeu et découverte du Game Design.

Activité 2 : Inspiration et propriété

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe pour approfondir	Infos +/- exemple de jeux à donner
Si je m'inspire du jeu de quelqu'un, à qui appartient-il ?			
Prendre conscience de l'importance de citer ses sources.	La plupart des jeux s'inspirent d'autres. Cependant, le plagiat est interdit par la loi.	A-t-on le droit de copier le jeu de quelqu'un et dire que nous l'avons créé ?	Pokemon et Yo Kai Watch

Activité 3 : La notion d'auteur

Pour approfondir la dernière question, une vidéo sur la notion d'auteur vous est proposée. Après le visionnage, n'hésitez pas à questionner les participants :

- Quelle est la différence entre copie et inspiration ?
- Qu'est-ce qu'une source ?

Activités 4 à 9 : Manipulations

Rassemblez les participants par petits groupes ou individuellement devant un ordinateur et lancez l'outil GameCode. Suivez les étapes.

Objectif : manipuler l'outil GameCode.

Manipulation :

- Retrouver et ouvrir la création des séances 2 et 3
- Passer GameCode en script.
- Copier son script d'une création à l'autre.

Activités 10 à 12 : Décryptage

Une fois la manipulation achevée, décryptez en classe ces différentes questions.

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe pour approfondir	Infos +/- exemple de jeux à donner
Si un inconnu joue à votre création et désire comprendre le mécanisme, que peut-on faire pour l'aider ?			
Comprendre que le travail de programmation est un travail long et qu'il est important d'annoter son travail.	Il faut annoter son travail, y ajouter des commentaires, pour que la personne ou nous-même puissions-nous retrouver dans notre code.	<p>- Quelle solution pour retrouver une fonctionnalité programmée dans des centaines et centaines de lignes de code ?</p> <p>- De la même façon, comment donner un nom qui permette de retrouver sa création facilement et de la distinguer des autres qui ont été faites ?</p>	<p>Un code clair avec des noms de variables en rapport avec leur fonctionnalité sont la clé d'une meilleure compréhension.</p> <p>On peut aussi ajouter des commentaires. Avec ces symboles // il est possible d'ajouter une phrase pour décrire un fonctionnement complexe de ton programme.</p>
Quel est l'intérêt de partager ses créations avec les autres ?			
Donner envie de partager, comprendre l'importance du jeu comme une création qui a pour vocation d'être jouée par d'autres.	Plusieurs intérêts : - partager une création, recevoir un feedbacks, - murir sa création, - faire passer un message, - développer une estime de soi.	<p>Pourquoi a-t-on envie de montrer son jeu aux autres ?</p> <p>Que ressent-on en voyant quelqu'un jouer à son jeu ?</p> <p>Que peut-on apprendre en ouvrant le jeu d'un autre, en y jouant et en allant observer le programme ?</p>	A blind legend®, jeu d'aventure audiodéveloppé et édité par Dowino
À votre avis, combien de types de jeux différents peut-on créer avec GameCode ?			
Revenir sur la question posée en séance 1.	jeux d'aventure, jeux de plateforme, jeux d'enquête / énigme, jeux de course ou de poursuite, serious games. (jeux sérieux)		

Activité 13 : Testons les jeux de la communauté

Testons ensemble un des 3 jeux suivants :

- FêteDeLaMusique
- Fruits et légumes d'été
- NP : jeu de course poursuite

Question : Y-a-t-il des différences importantes entre ces trois jeux ?
Comment avez-vous jugé la difficulté ? Avez vous envie d'y rejouer ?

Pour approfondir :

Objectifs	Éléments de réponse	Questions annexe	Infos +/-exemple de jeux à donner
Qu'est-ce qui vous a plu ou déçu dans les jeux que vous avez testés ?			
Aborder le test et la critique constructive.	Il faut annoter son travail, y ajouter des commentaires, pour que la personne ou nous-même puissions-nous retrouver dans notre code.	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous trouvé des bugs dans le jeu joué ? - Quels aspects vous ont plu ? - Quels aspects vous ont moins plu ? 	Le métier de testeur est très important dans une production de jeu. Cela permet de prendre du recul et de se rendre compte d'utilisation auxquels on aurait pas forcément pensé. Il est donc essentiel de bien tester son jeu et surtout de le faire tester.

Activité 14 : Rôle du « Game Designer »

Consigne finale : Quel est le rôle du game designer ? Que choisit-il ? Quel est son impact dans le jeu ?

Éléments de réponse :

- Le « Game Designer » a un travail de concepteur.
- Il conçoit le scénario, les mécaniques, l'univers, les règles.
- Il sait quelles sensations il veut provoquer chez le joueur.
- Il doit guider tous les autres membres de son équipe, « Game Programmer », « Game Artist », « Level Designer » dans la réalisation du projet.

Activité 15 : 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 conception d'un jeu vidéo revient au game designer.
- Il est important de citer ses sources.
- Commenter et annoter son code est essentiel pour être compris.
- Partager son jeu pour l'améliorer et en être fier.