



Fiche d'accompagnement

Parcours : Studio

Séance 1 : Préconception

Niveaux : cycle 4
Âge : 11 à 15 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
Déroulement de la séance	4
Présentation des objectifs (environ 10 minutes)	4
Activité 1 : Présenter l'objectif de fin de parcours	4
Activité 1 (suite) : Présentation de l'objectif de la séance	4
Création des studios de production (environ 10 minutes)	4
Activité 2 : Formation des équipes (environ 5 minutes)	4
Activité 3 : Répartition des rôles (environ 15 minutes)	4
Activité 4 : Rédaction du carnet des charges (environ 30 minutes)	6
Activité 5 : Préparation du pitch des projets (reste de la séance jusqu'à la prochaine)	7

Objectifs

- Former les groupes.
- Déterminer quel jeu chaque groupe créera.
- Désigner les principaux rôles de chacun des membres du groupe.
- Découvrir les différents métiers qui entrent en jeu dans la réalisation d'un jeu vidéo.
- Pitcher/faire la présentation du jeu envisagé devant la classe.

Compétences & connaissances

- Concevoir et présenter un univers de jeu.
- Concevoir des règles et mécaniques de jeu.
- Connaître les principaux métiers de la production de jeu vidéo.
- Évaluer le travail et fixer des objectifs de production.

Thèmes abordés

- La préconception d'un jeu vidéo

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Pré-requis

- Parcours « Jeu vidéo - Prérequis »

Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe
- Le carnet des charges
- Feutres, crayons de couleurs

Déroulement de la séance

Présentation des objectifs (environ 10 minutes)

Activité 1 : Présenter l'objectif de fin de parcours

Créer un jeu en équipe, en reproduisant la dynamique d'un studio dont chaque membre se projette dans le rôle de production d'un métier choisi (Scénariste, level designer, graphiste, programmeur).

Afin de réinvestir les connaissances apprises dans la séance précédente, vous pouvez leur demander de citer les différents métiers du jeu vidéo et leurs fonctions.

C'est également le moment de présenter le carnet des charges, qu'ils devront remplir à chaque séance pour un suivi de leur projet. Celui-ci se compose de plusieurs questions sur leur projet et le déroulement de celui-ci auxquelles ils devront répondre.

Activité 1 (suite) : Présentation de l'objectif de la séance

Les élèves devront rapidement former des groupes et se répartir les rôles de production pour ensuite commencer à travailler en équipe sur le projet de jeu. Ils devront concevoir le scénario, l'univers, les règles et être capable de le présenter à la classe dès le début de séance prochaine.

En fin de séance, ils devront compléter leur carnet des charges, servant de suivi à la création de leur propre jeu vidéo.

Création des studios de production (environ 10 minutes)

Activité 2 : Formation des équipes (environ 5 minutes)

- Les équipes doivent être, au maximum, constituées de 6 membres.
- Les équipes seront les mêmes tout au long du parcours.

Les élèves doivent reporter le nom du studio et du projet dans leur carnet des charges.

N.B. : Vous pouvez également créer, préalablement, les groupes pour gagner du temps.

Activité 3 : Répartition des rôles (environ 15 minutes)

Au sein du groupe, les membres doivent se répartir les rôle/métiers qu'ils exerceront tout le long du parcours.

Les élèves doivent reporter les rôles de chacun dans leur carnet des charges.

N.B. : Le travail de Game Designer n'est pas présenté car il émerge de la synergie de tous les métiers tout au long de la séquence, finalement tous les membres du groupe sont Game Designers.

Attention : le travail de scénariste peut être attribué en plus d'un autre métier ou à tout le groupe.

Les rôles sont :

Scénariste	Graphiste	Level Designer	Programmeur
Mission			
Définir le scénario du jeu, l'histoire, les personnages, l'univers, le déroulement de l'action, le dénouement, les conditions de victoire et défaite.	Décorer la scène et faire émerger l'univers par l'allure du jeu.	Créer le niveau du jeu dans GameCode.	Développer, coder les mécanismes du jeu / expert technique.
Responsabilités			
<p>Faire émerger un univers réalisable dans GameCode.</p> <p>Décider d'un scénario réalisable en prenant en compte du temps et des moyens de production.</p>	<p>Travailler le côté immersif, en accords avec le scénario.</p> <p>Définir une palette de couleurs cohérente.</p> <p>Décider des éléments de décors.</p> <p>Décider des outils pour illustrer l'action (ex : crayons, feutres, outils numériques).</p>	<p>Prendre en compte le déroulé du scénario.</p> <p>Faire évoluer la difficulté et piéger le joueur.</p>	<p>Mettre en place les interactions définies par le scénario, les conditions de victoire, défaite, les bonus, la dynamique du jeu.</p> <p>Évaluer si les éléments du scénario sont possibles à mettre en place.</p> <p>Anticiper les difficultés techniques.</p>
Questions à se poser			

	<p>Quelle technique ? Quels outils : crayon de papier, paint, photoshop, photos réelles ?</p> <p>Quels graphismes ? Réel vs dessin métaphorique ?</p> <p>Quelle forme pour les objets bénéfiques et maléfiques ? Joue-t-on avec les lieux communs du jeu vidéo ou pas ?</p>	<p>Comment représenter l'univers, la progression du personnage ?</p> <p>Quelle va être l'influence du niveau sur le jeu : y aura-t-il des pièges ? Le terrain sera-t-il plat, sans obstacle ? Trouve-t-on des ennemis ? Des bonus, des sauts à effectuer ?</p> <p>Comment fait-on comprendre si c'est un mauvais/bon objet ? Où positionner les objets ?</p> <p>Avec quels sentiments va-t-on jouer ? La frustration ? La fierté ? Le stress ? Quels choix va proposer le jeu au joueur ?</p>	<p>Est-ce que le projet est réalisable techniquement ? Si non, quels sont les choix / compromis qui ont été décidés ?</p> <p>Est-ce que GameCode pose des limites techniques susceptibles de bloquer la réalisation d'un aspect du projet ? Si oui, proposer des solutions de réalisation si possible, et si non, qu'a-t-il été décidé par l'équipe ?</p> <p>Est-ce que le projet va nécessiter beaucoup de code ?</p> <p>Est-ce que le code du projet paraît complexe à implémenter ?</p>
--	---	---	--

Activité 4 : Rédaction du carnet des charges (environ 30 minutes)

Une fois les rôles répartis, les groupes peuvent commencer la création du scénario en prenant compte du rôle de chacun. La création du scénario se fait à l'aide du carnet des charges. En effet, chaque groupe devra choisir et reporter les éléments du tableau suivant dans son carnet des charges.

N.B. : Le carnet des charges doit comporter un maximum d'éléments sur le projet à réaliser. Le but est de faciliter la rédaction du « pitch », mais aussi de pouvoir évaluer le projet en fin de production et comparer le résultat aux éléments initialement posés pour ensuite pouvoir évaluer la différence (est-ce que le groupe avait anticipé les contraintes de l'outil ? S'ils ont eu un blocage, ont-ils réussi à le contourner ?).

Type de jeu	Univers	Scénario	Programmation
Qui est en charge ?			
Toutes les parties prenantes	Graphiste et scénariste	Scénariste et Level Designer	Programmeur et Level Designer
Éléments du carnet des charges à remplir			

<p>Les règles du jeu : conditions de victoire, défaite, mécaniques de progression.</p> <p>Limites de conception : fixer une limite minimum et maximum à atteindre. Par exemple, si le jeu comporte plusieurs niveaux, envisager de réaliser au minimum un niveau.</p>	<p>Définir le champ lexical utilisé, les nuances de couleurs, l'ambiance générale.</p> <p>Isoler les éléments importants du jeu et décrire comment ils sont représentés.</p>	<p>Établir l'histoire du jeu : Qui est le héros ? Que fait-il ? Pourquoi ? Comment ? Quels types d'obstacles et de bonus peut-il rencontrer ?</p>	<p>Évaluer la complexité du code à implémenter.</p> <p>Tenter d'évaluer la quantité de code à implémenter et sa complexité.</p> <p>Isoler dès maintenant des éléments ou notions qui poseront problème.</p>
Exemples			
<p>Énigme, plateforme, aventure, etc.</p>	<p>Champs lexicaux : l'affrontement, l'action, coopération, aventure, etc.</p> <p>Les nuances de couleurs : des couleurs qui vont ensemble.</p> <p>L'ambiance générale : un vaisseau spatial, une planète, le far west, etc.</p> <p>Les éléments importants du jeu : les styles des blocs.</p>	<p>Un jeune héros part à l'aventure. Pour l'aider dans sa quête il doit rassembler des objets, mais il y a des obstacles de plus en plus durs à surmonter.</p>	<p>Un double saut à débloquer au milieu du niveau.</p>

Activité 5 : Préparation du pitch des projets (reste de la séance jusqu'à la prochaine)

Chaque groupe devra présenter son projet à la classe. Cette présentation est courte et reprend les éléments remplis dans le carnet des charges :

1. Titre du jeu
2. Type du jeu
3. L'univers du jeu
4. Les objectifs de production : il peut y avoir plusieurs objectifs, les groupes doivent se projeter sur ce qu'ils veulent faire au minimum et également dans l'idéal
5. Règles du jeu envisagées
6. Les points d'attention/verrous techniques déjà repérés
7. Membres et rôles dont potentiellement :
 - a) les premières pistes scénaristiques
 - b) les premières pistes graphiques