



Comment créer un jeu video ?

Compétences	☒ Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	☒ Mobiliser des outils numériques
	☒ Concevoir, créer, réaliser	☒ Adopter un comportement éthique et responsable
	☒ S'approprier des outils et des méthodes	☐ Se situer dans l'espace et dans le temps
	☐ Pratiquer des langages	

CT 1.4 → Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
 CT 2.1 → Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes et ressources correspond.
 CT 2.6 → Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.
 CT 3.1 → Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.
 CT 3.3 → Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.
 CT 4.2 → Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

Construction du jeu vidéo

Un jeu video, oui mais lequel ? Pour qui ? Et pourquoi ?

Lors de sa conception et de sa realisation, quelles contraintes faut-il prendre en compte ?



Travail à faire

- ☐ Imaginer un jeu informatique.
- ☐ Lister les contraintes.
- ☐ Présenter votre idée.

Critères de réussite

- ☐ J'ai inventé un univers coherent.
- ☐ J'ai rédigé mon idée sous forme de paragraphe.
- ☐ J'ai établi une carte mentale en concordance avec les contraintes du projet.
- ☐ J'ai partagé mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.

Organisation du projet : jeu vidéo

Il est important pour la réussite du projet final de prendre le temps. D'explorer les idées, d'identifier les tâches nécessaires à la realisation du projet.



Travail à faire

- ☐ Ordonnancer les étapes.
- ☐ Produire un planning des tâches .
- ☐ Organiser un dossier de projet (1 dossier équipe dans lequel se trouvent 1 dossier images, 1 dossier musique).
- ☐ Compléter le scenario.

Critères de réussite

- ☐ J'ai compris que l'on peut réaliser des tâches en même temps.
- ☐ Mon planning permet de comprendre l'organisation du projet du début à la fin.
- ☐ Nous nous sommes mis d'accord sur l'organisation.
- ☐ Je consulte et mets à jour le planning.
- ☐ Je partage mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.
- ☐ Je réalise le scenario qui décrit différents moments sous forme de dessins et de paragraphes détaillés.

Scénario et éléments du jeu vidéo

Pour mieux comprendre et imaginer le jeu vidéo, il faut construire son scénario. Il consiste à représenter à main levée différentes scènes et actions faites par les lutins/personnages du jeu. Une description en quelques lignes permettra de détailler ce qui se produira.



Travail à faire

- ☐ Finaliser le scénario.
- ☐ Rechercher les éléments du jeu vidéo (décors, lutins, musique, ...).

Critères de réussite

- ☐ J'ai trouvé et enregistré les différents éléments de mon jeu (espace groupe).
- ☐ J'ai trouvé des éléments libres de droit.

Programmation du jeu vidéo

Il faut maintenant passer à la partie programmation de tous les éléments du jeu vidéo. Réfléchir aux interactions entre eux.



Travail à faire

- ☐ Programmer les lutins.
- ☐ Rechercher les éléments du jeu vidéo (décors, lutins, musique, ...).

Critères de réussite

- ☐ J'ai compris les interactions entre les lutins.
- ☐ J'ai su programmer les différents lutins suivant le cahier des charges.
- ☐ J'ai su demander de l'aide si nécessaire, à l'aide des ressources, puis avec mon équipe, et auprès du professeur pour finir.

Revue de projet et présentation à l'oral

Tout au long du projet, il faut écrire un carnet de bord des idées, des solutions et des résultats afin d'avoir un support pour faire une présentation à toute la classe.



Travail à faire

- ☐ Compléter ses idées et ses expériences sur un support numérique (diaporama, ...).
- ☐ Répartir le temps de parole.

Critères de réussite

- ☐ L'ensemble de l'équipe à participer à la production de la revue de projet.
- ☐ J'ai compris et appris ma partie à présenter à la classe.