

# Choisir le bon outil de création de jeu

Jeudis JV n°3

Chloé Vigneau

Pierre Lancien



Apprendre par la  
création de jeu  
vidéo

# Programme

**01**

**Vos projets**

**02**

**Démo sur le thème  
de la séance**

**03**

**Retours  
d'expérience /  
témoignage**

**04**

**Présentation d'un  
jeu**



# 1. Point sur les projets en cours

- Votre discipline
- Niveau de classe
- Template ou 100% création
- Nombre de séances (ou d'heures)
- Niveau d'avancement
- Besoins de soutien ou de ressources



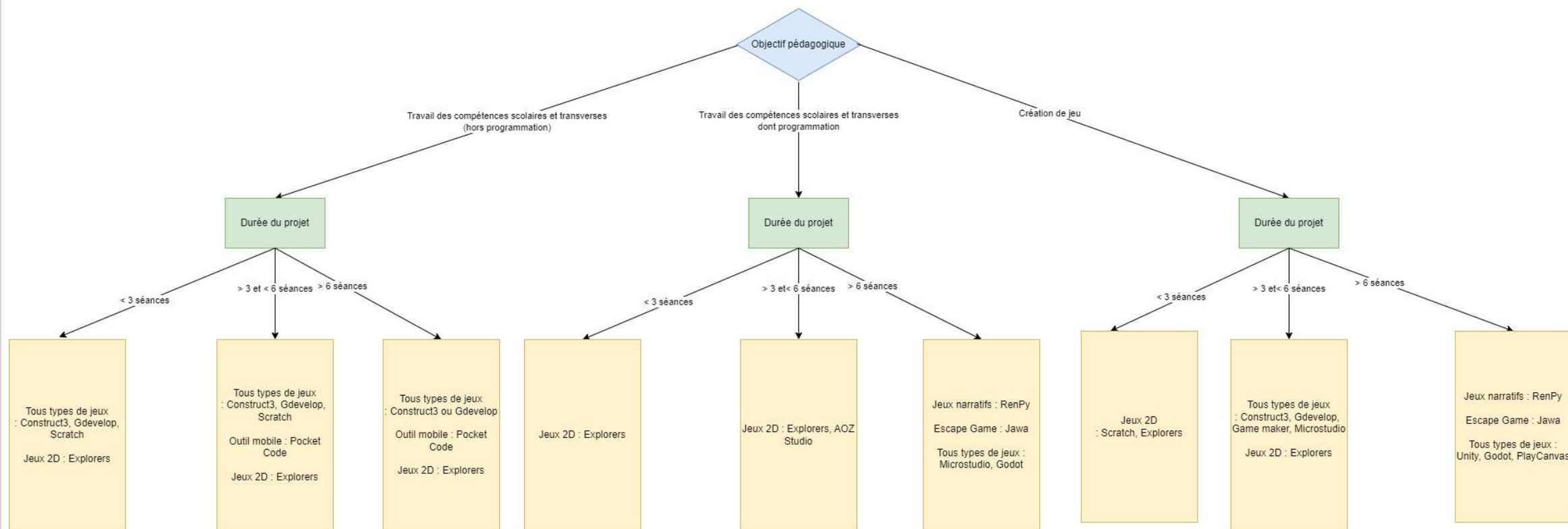
## 2. Démo sur le thème de la séance

Qu'est-ce qu'un outil de création de jeu ?

- **Moteur de jeu** : Logiciel qui regroupe et gère en temps réel les fonctionnalités principales d'un jeu vidéo liées au graphisme, au son, à la simulation physique, à l'intelligence artificielle et à la communication réseau, et qui est conçu spécifiquement pour la création et le développement de jeux vidéo. (Source : <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/39373/moteur-de-jeu>)
- **Langage de programmation** : code de communication entre un humain et une machine (Source : [https://fr.wikidial.org/wiki/Langage\\_de\\_programmation](https://fr.wikidial.org/wiki/Langage_de_programmation))

## 2. Démo sur le thème de la séance

Présentation d'une base d'arbre de décision pour choisir un outil de création



## 2. Démo sur le thème de la séance

Démonstration de quelques outils avec un mini-jeu de plateforme



## 2. Démo sur le thème de la séance

D'autres outils partagés en séance :

- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://downpour.games/>



### 3. Retours d'expérience / témoignages



Directrice pédagogique Ecole de la 2ème  
chance de Toulouse  
Membre du GTnum



## 4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Géométrie
- Résolution de problème