

# Organiser son projet de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°4

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**



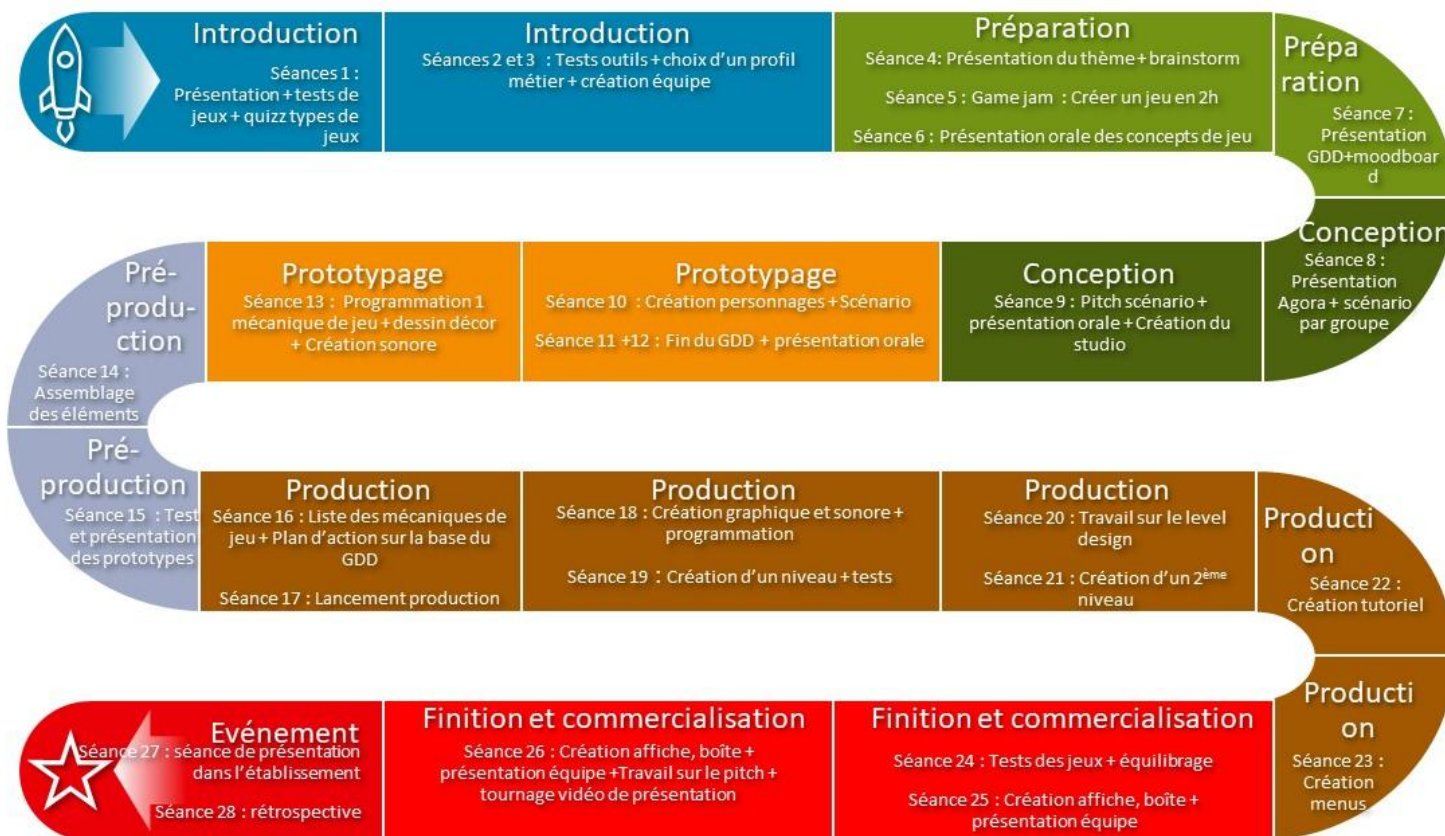
# 1. Point sur les projets en cours

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



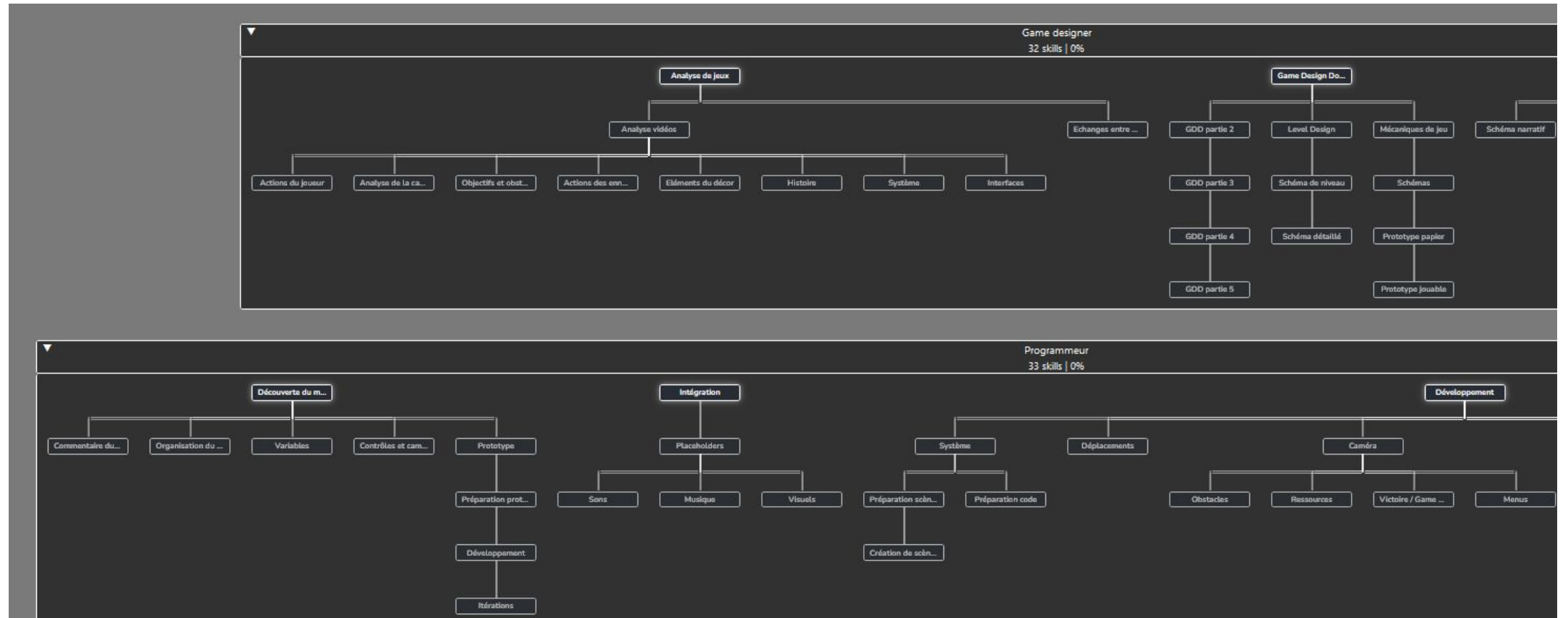
# 2. Démo sur le thème de la séance

## Exemple d'organisation



# 2. Démo sur le thème de la séance

## Répartition des tâches par rôle



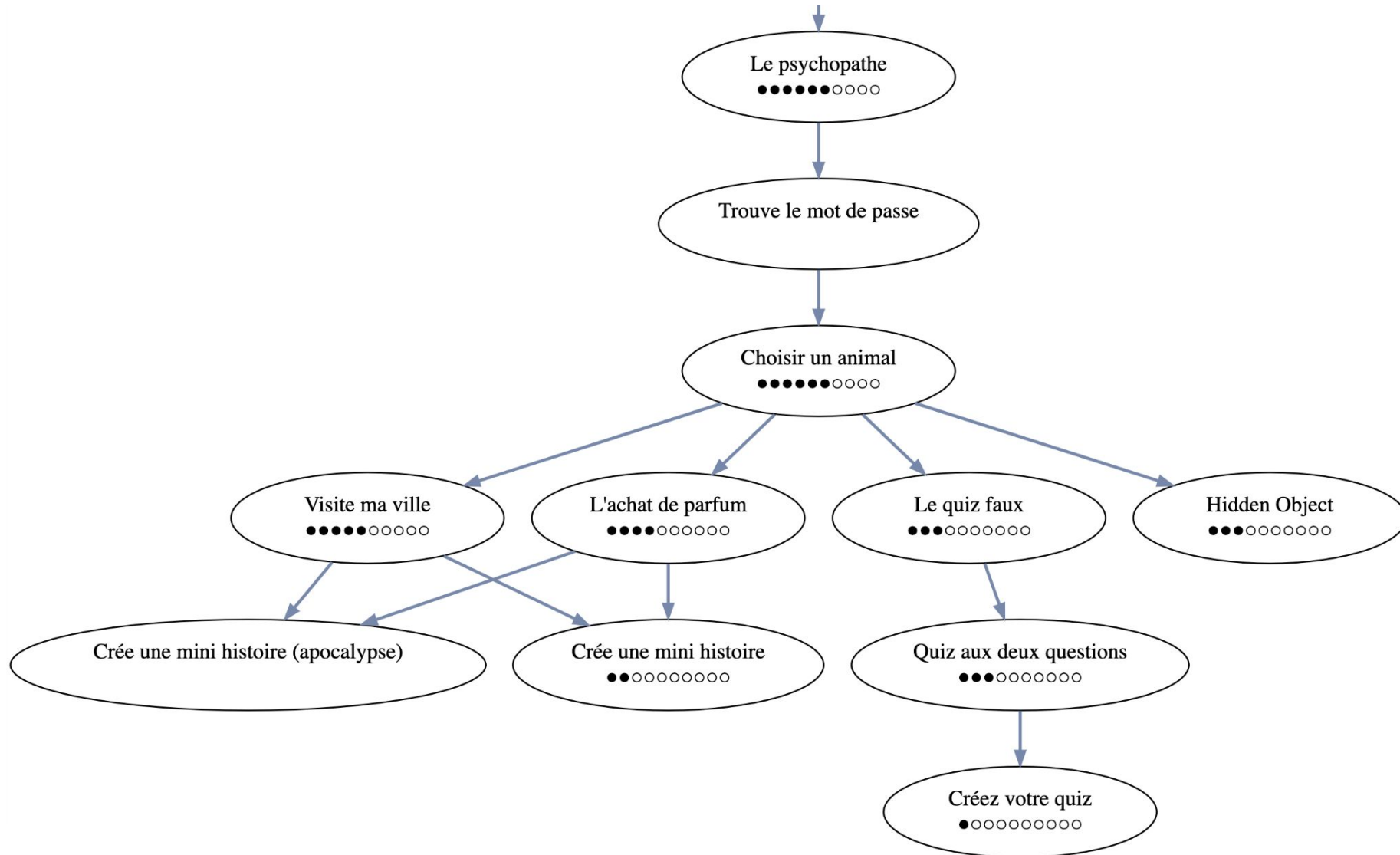
## 2. Démo sur le thème de la séance

Organiser la progression par défis



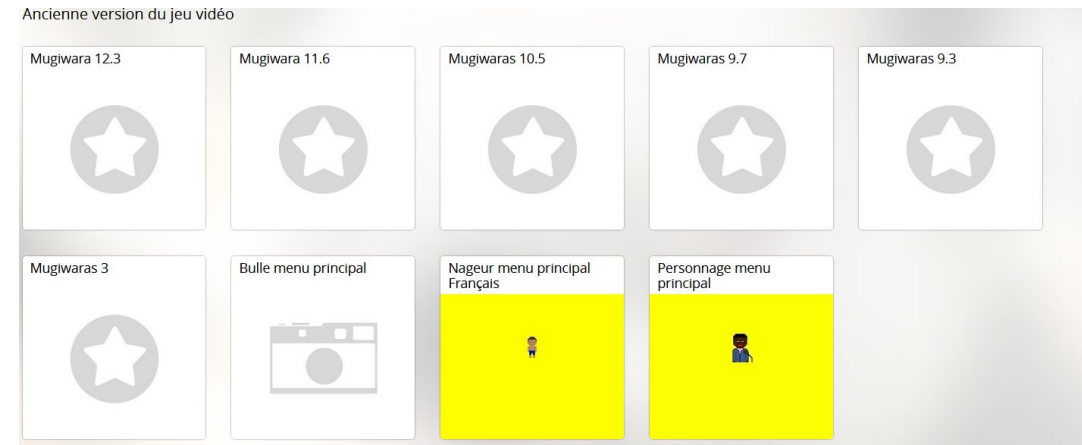
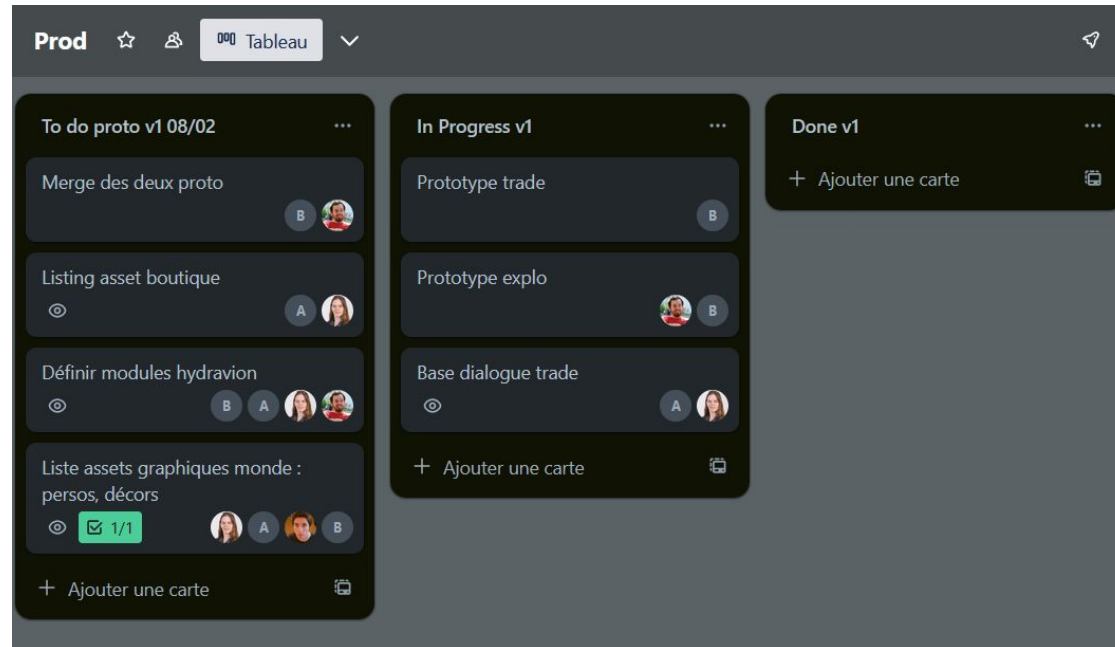
## 2. Démo sur le thème de la séance

Organiser la progression par défis (bis)



# 2. Démo sur le thème de la séance

Démonstration de quelques outils : Trello, Pearl tree





## 4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Programmation
- Organisation
- Résolution de problème