

# Travailler en équipe interdisciplinaire autour d'un projet de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°5

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



La création d'un jeu vidéo, un projet interdisciplinaire :

- Arts : Graphisme
- Mathématiques / Technologies / Sciences du numérique / Physique : programmation
- Musique : Sound design
- Français : textes et game design
- Histoire-géographie / EMI : recherche d'informations, game design

## 2. Démo sur le thème de la séance

Atelier 1 : quels disciplines peuvent être impliquées sur ces templates ?



[Exemple de référentiel de compétences pour la classe de seconde sur ce template](#)

## 2. Démo sur le thème de la séance

Atelier 2 : Objectif : réaliser un jeu similaire à celui proposé en vidéo ci-dessous

Associer les tâches à chaque discipline et les classer par ordre



## 2. Démo sur le thème de la séance

Atelier 2 : Objectif : réaliser un jeu similaire à celui proposé en vidéo ci-dessous

Associer les tâches à chaque discipline et les classer par ordre

The image shows a workspace for organizing tasks. On the left, there are 20 yellow task cards arranged in a 4x5 grid. On the right, there is a large table with five columns representing different disciplines: Français (blue), Technologie / SNT / NSI (yellow), Arts (cyan), Musique (green), and Histoire (red). The table is currently empty, intended for mapping the tasks from the cards to these disciplines.

					Français	Technologie / SNT / NSI	Arts	Musique	Histoire
Designer le menu	Ecrire le document de conception du jeu	Créer la musique du menu	Trouver des sources d'inspiration visuelles	Trouver des sources d'inspiration sonores					
Programmer les interactions du menu	Rédiger la documentation sur les contrôles	Designer le logo	Créer l'animation du logo	Faire le portrait du personnage					
Designer le personnage	Designer le décor	Intégrer les éléments graphiques dans le moteur de jeu	Créer l'animation du personnage	Rédiger les notes d'information					
Créer les énigmes	Programmer les énigmes (bonnes / mauvaises réponses)	Créer les textes des histoires	Intégrer les textes dans le moteur de jeu	Créer un menu pause					



# 3. Témoignage



Alina Gonzalez, Inspe Poitiers, retour sur une expérience de production d'un jeu adapté de l'oeuvre de Zola avec des étudiants dans le cadre du projet Enjeu Dem'up



## 4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Collaboration
- Organisation
- Communication