

Comment concevoir un bon jeu vidéo avec ses élèves ?

Jeudis JV n°6

Chloé Vigneau



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**



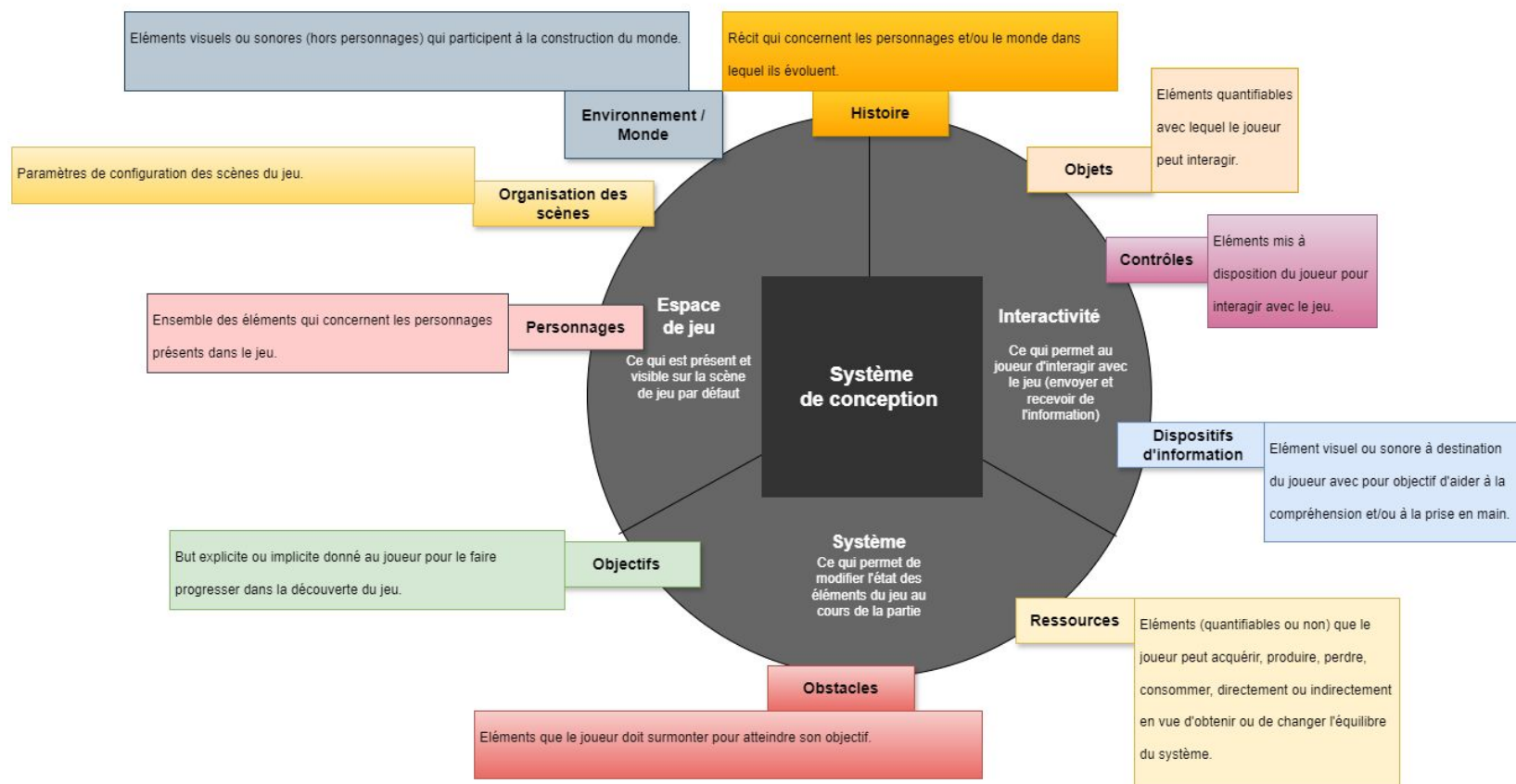
1. Point sur les projets en cours

- 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

Découverte de briques de jeu

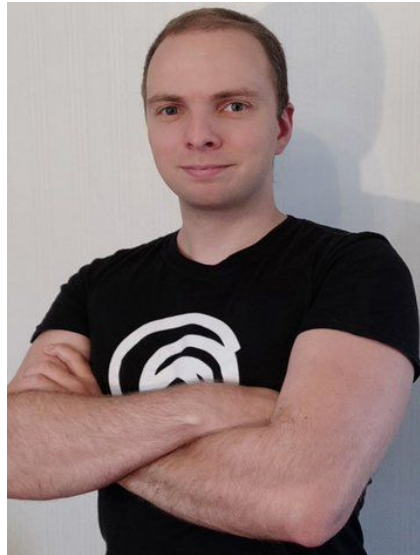


2. Démo sur le thème de la séance

Découverte de mécaniques d'action :

- atteindre
- bloquer
- choisir
- déplacer
- détruire
- écrire
- éviter
- gérer
- tirer
- avoir de la chance

3. Témoignage



QUENTIN GUERRERO

LEVEL DESIGNER

UBISOFT PARIS

“Je pense qu’il est important de transmettre des valeurs qui nous parlent aux jeunes d’aujourd’hui car ils représentent les adultes de demain. Passer le flambeau doit être aussi excitant que de le recevoir”



Quentin Guerrero, game designer

4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Organisation
- Narration

Questionnement sur la mécanique minimale pour faire un jeu vidéo