

Comment concevoir un bon jeu vidéo avec ses élèves ? (suite)

Jeudis JV n°7

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

Pourquoi faire un prototype papier ?

- Bien définir le périmètre du jeu :
 - boucle de gameplay minimale
 - liste des éléments à mettre en place
 - maîtriser un outil de prototypage

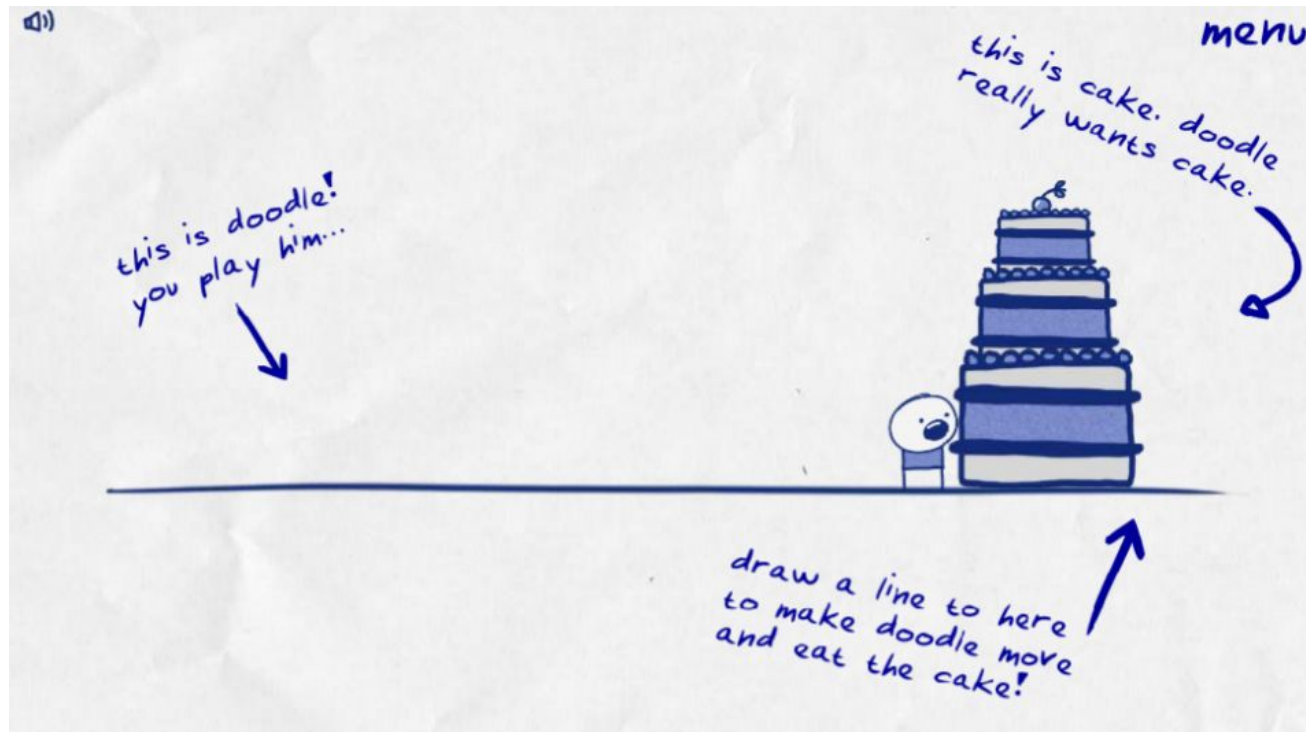
- Aller droit au but :
 - mettre en place les inputs / la caméra
 - commencer à anticiper les variables et les points de vigilance pour le développement

- Collecter les feedbacks :
 - chaque groupe d'élèves explique son prototype aux autres et le fait tester

2. Démo sur le thème de la séance



4. Présentation d'un jeu



Du prototype au jeu : [exemple](#)