

# Participer à des événements autour du projet de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°8

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 participer à un événement de création de jeu vidéo avec sa classe ?

- Se donner un objectif : avoir un but dans la création du projet
- Valoriser le jeu créé :
  - faire tester le jeu à d'autres classes et tester les jeux d'autres classes
  - donner aux élèves l'occasion de présenter leur travail
  - valoriser tous les éléments créés, même en dehors du jeu
- Collecter les feedbacks :
  - comprendre comment améliorer le projet (au niveau de la méthodologie)
  - poursuivre le développement du jeu dans le cadre du chef d'oeuvre
- Découvrir le jeu vidéo et le monde du numérique en général :
  - e-sport
  - studios de jeu vidéo
  - ateliers participatifs

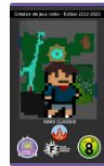
## 2. Démo sur le thème de la séance

### COLLÈGE EMILE ZOLA



#### Ningen

En 2057, sur la planète Terre, l'humanité toute entière s'est faite capturée. Seul le héros Brucely peut les sauver. Il part donc à l'aventure pour sauver l'humanité et affronter des ennemis au cours de son périple.



#### Lukass Adventure

Le personnage principal intitulé Lukass se fait rapetisser par de la magie. Il va dans la forêt de Jouvence pour récupérer sa taille. Pour cela il va devoir trouver et activer 4 totems d'énergie magique.



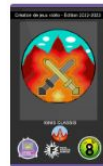
#### Humain VS Zombies

Sur une île déserte, en l'an 2000, le personnage doit échapper à une invasion Zombies en escaladant des montagnes et en allant vers la ville



#### Forest Adventure

aylin, raphael,kleyann,esteban,frédéric



#### A la recherche de la vérité

Julie, Andréa, Soren,

### 3. Retours d'expérience Digital Games



## 4. Présentation d'un jeu



Un jeu collaboratif créé par des étudiants puis converti en projet professionnel