

Règlement

Concours de création de jeux vidéo Hauts-de-Seine DIGITAL GAMES #2

2022-2023

Enjeux et objectifs :

Cette 2^{ème} édition du concours de création de jeux vidéo et/ou bornes d'arcade fait suite à la 1^{ère} édition qui a permis à près de 60 équipes de présenter leur production.

Ce concours permet de mobiliser un ensemble de compétences scolaires et extra-scolaires nécessaires pour mener à bien son projet.

Les objectifs pédagogiques sont multiples, ce concours permet en effet de :

- Favoriser la pratique du codage en créant son propre jeu vidéo,
- Développer les compétences de programmation incluses dans les programmes scolaires,
- Expérimenter, produire, créer,
- Mettre en œuvre un projet,
- Favoriser la transversalité disciplinaire dans des projets,
- Donner du sens et lier les savoirs,
- Savoir s'exprimer à l'oral

Au-delà des compétences scolaires, le jeu vidéo permet de développer chez les joueurs les compétences suivantes :

- La concentration
- La persévérance
- La réactivité
- La stratégie
- La patience

Ce concours se veut avant tout un projet collaboratif qui sera l'occasion pour les jeunes de travailler ensemble, de découvrir de nouvelles formes d'apprentissage et de susciter des vocations dans les domaines du jeu vidéo, des arts, des sciences, de l'ingénierie, du design ou encore de la communication.

L'objectif de ce concours dépasse le cadre exclusif de la programmation : il s'agit avant tout d'amener les jeunes à innover et créer un « produit », les amenant à toucher du doigt, dans un contexte bien que ludique et pédagogique, la réalité à laquelle ils seront sans doute confrontés dans leur vie professionnelle.

A travers ce concours, il s'agira pour chacune des équipes de :

- réaliser son propre jeu vidéo en travaillant sur les notions d'apparence et de maniabilité de la production
- présenter au jury la démarche et le travail réalisé pendant l'année.

Concours de création de jeux vidéo à destination des jeunes :

A. Public concerné et catégories :

Ce concours s'adresse aux élèves volontaires de l'école élémentaire aux écoles supérieures en passant par les collèges et les lycées, ainsi qu'aux jeunes des différents services municipaux volontaires (jeunesse, animation, éducation péri scolaire, culture etc.) des communes du département.

Les équipes participantes seront organisées en 4 catégories d'âges :

- Catégorie 6-10 ans (équivalent écoles élémentaires)
- Catégorie 11- 14 ans (équivalent collèges)
- Catégorie 15-18 ans (équivalent lycées)
- Catégorie +18 ans (équivalent supérieurs)

B. Thématiques du concours :

Le concours 2022-2023 sera organisé autour des 5 thématiques de jeux suivantes, dans chacune des 4 catégories d'âges :

- Création d'un jeu de plateforme (type Mario smash Bros, Rayman, etc.)
- Création d'un jeu de tir scénarisé (attention les tirs ne doivent pas être dirigés sur des personnes)
- Création d'un jeu d'enquêtes /escape game
- Création d'un jeu éducatif (libre choix)
- Création d'un labyrinthe scénarisé (sur plusieurs niveaux)

C. Les livrables :

Chaque équipe devra :

1) Créer un jeu vidéo :

- En utilisant la programmation (scratch, scratch junior, AOZ, python, C++, java, etc.)

Ou

- En utilisant les plateformes de création (Construct, Gdevelop, Godot, Unity etc.). Le choix est laissé à la libre appréciation de chacun et en fonction de ses compétences et des matériels à sa disposition.

2) Présenter le jeu vidéo et la démarche (organisation, répartition des rôles, choix de la thématique, difficultés ...) à l'occasion d'un échange avec le jury le jour du concours. Les équipes pourront utiliser un support numérique si elles le souhaitent : le choix du support sera laissé à la libre appréciation du groupe (webmagazine, document de type Powerpoint, capsule vidéo, etc.).

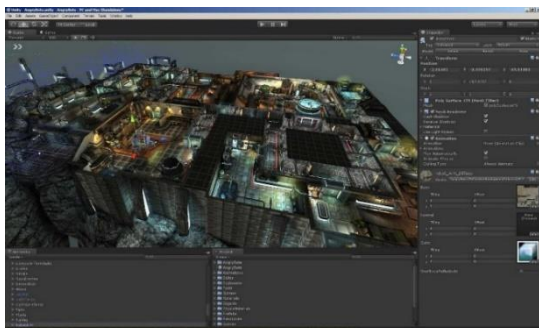
L'échange avec le jury doit être court et concis et ne pourra pas dépasser 180 secondes (3 minutes). Le support numérique devra respecter les contraintes suivantes :

- vidéos : 4 minutes maximum
- magazines / PowerPoint : 8 pages maximum

Borne d'arcades :

A noter qu'un prix spécial bornes d'arcades pourra être proposé pour chacune des thématiques ci-dessus. Il s'agit de concevoir la borne d'arcade et au moins 1 jeu à utiliser avec. Cette fabrication permet aux jeunes qui le souhaitent (avec ou sans adultes référents - professeurs, animateurs, etc.) de travailler sur un projet technique plus complet. Les choix techniques (cartes électronique, matériaux, etc.) seront laissés à la libre appréciation des équipes et en fonction des moyens à leur disposition.

En dehors des thématiques imposées, le règlement du concours est très ouvert (**voir règlement du concours en annexe**).



D. Partenaires :

Tout au long de l'année, les enseignants, les élèves, les animateurs participants pourront bénéficier de l'expertise de nombreux partenaires : Réseau CANOPÉ, Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE), ERUN. A noter qu'il sera possible d'intégrer de nouveaux partenaires : des services jeunesse, des associations, des entreprises spécialisées afin d'accompagner tous les publics inscrits.

E. Accompagnement et suivi :

Une réunion d'information sera proposée avec une présentation rapide de différentes solutions pour la création de jeux (langage de programmation et plateformes de création de jeux).

Par ailleurs, un panel de capsules vidéo (réalisées durant l'action précédente) seront mises à disposition (exemple : les étapes pour créer un jeu, Créer un jeu avec Scratch, Créer un jeu avec l'outil Godot, etc.). Des ateliers sur des thématiques précises pourront également être organisés en fonction des besoins.

Des échanges réguliers durant l'année scolaire seront proposés avec le chef de projet du concours et entre les équipes par l'intermédiaire d'un espace collaboratif de l'ENT créé pour l'occasion.

F. Restitution :

Une journée de restitution sera organisée au printemps 2023.

Les modalités et l'organisation seront communiqués ultérieurement durant l'année.

G. Calendrier prévisionnel :



Dates prévisionnelles :

- Vendredi 18 novembre 2022 sur la journée : Réunion de lancement des 2 actions et ateliers : Robotique et jeux vidéo
- 9 décembre 2022 : Journée de formation – Ateliers robotique/jeux vidéo selon les concours.
- 23 mars 2023 matin : Echange et préparation des épreuves de restitution (présentiel ou visio à confirmer)

Chef de projet : Farid HAMZI
fhamzi@hauts-de-seine.fr

H. Règlement du concours :

- Article 1 :** Chaque établissement ou structure pourra inscrire entre **1 et 3 équipes maximum qui présenteront chacune 1 jeu vidéo ou borne d'arcade** (la mise en place de sélection interne est laissée à la libre appréciation des différentes structures)¹
- Article 2 :** Chaque équipe doit comporter **entre 3 et 30 participants** (équivalent à une classe).
- Article 3 :** En cas de trop forte affluence, **une pré-sélection pourra être mise en place** (le calendrier sera communiqué rapidement).
- Article 4 :** Chaque jeu vidéo créé pourra être joué seul ou à plusieurs (libre appréciation de chaque équipe)
- Article 5 :** Chaque jeu vidéo doit être réalisé avec **un outil de programmation (type scratch, python, Aoz, etc.) ou à partir de plateforme de conception (Gdevelop, Godot, Unreal Engine, Minecraft etc.) en fonction des possibilités techniques et des matériels.**
- Article 6 :** Chaque jeu pourra intégrer une bande sonore et/ou utiliser des illustrations créées pour l'occasion et réalisées par les équipes elles-mêmes.
- Article 7 :** Chaque jeu vidéo doit respecter une éthique propre à la réglementation **PEGI 7** en vigueur dans l'Union européenne.
- Article 8 :** Les équipes ne peuvent pas créer un jeu en dehors des thématiques présentées plus haut.
- Article 9 :** **Il ne sera pas possible de reprendre les codes sources ou un jeu vidéo déjà existant sans l'adapter par les équipes** (exemple : Un casse brique reste un casse brique, il appartiendra donc à l'équipe de proposer des modifications par rapport aux projets existants)
- Article 10 :** Chaque équipe concourt dans sa catégorie d'âge (6-10 ans, 11-14 ans, 15-18 ans, +18 ans)
- Article 11 :** Chaque équipe devra effectuer une présentation orale rapide de son « produit » en 180 secondes le jour de l'évènement.
- Article 12 :** Aucun classement général ne sera communiqué. Toutefois, le jury pourra communiquer la liste des 3 à 5 premiers par catégorie.
- Article 13 :** Chaque équipe s'engage à respecter les autres équipes, les membres du jury et l'ensemble des productions réalisées.

⇒ **L'objectif premier est de prendre du plaisir.**

⇒ **Personne n'attend la réalisation du prochain « Call of Duty » ou « Fifa »**

¹ Le nombre d'équipe par structure peut être réduit si le nombre d'inscrits est trop important