



Fiche d'accompagnement

Parcours : Métiers du jeu vidéo

Séance 2 : Graphiste

Niveaux : avancé
Âge : 9 à 11 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Introduction	4
Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance	4
La mission du graphiste (environ 10 minutes)	4
Activité 2 : Brainstorming	4
La propriété intellectuelle et les copyrights (environ 10 minutes)	4
Activité 3 : Emergence des représentations	4
Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur la propriété intellectuelle	4
Activité 5 : Décryptage	4
Activité 6 : Quel est le rôle du graphiste ?	5
Création des éléments graphiques (reste de la séance)	5
Activité 7 : À vous de jouer !	5
Activité 8 : Définir l'univers graphique de son jeu	5

Objectifs

- Approfondir le métier de graphiste.
- Agir comme un graphiste.
- Comprendre ce qu'est la propriété intellectuelle et les copyrights.

Compétences & connaissances

- découvrir le métier de graphiste.
- utiliser et connaître les copyrights.
- savoir ce que je peux utiliser et ce que je dois citer, etc.
- créer les graphismes d'une scène de jeu.
- savoir chercher du contenu libre de droit
- utiliser et connaître les copyrights
- savoir ce que je peux utiliser et ce que je dois citer, etc.
- manipuler un outil numérique pour créer du contenu

Thèmes abordés

- Le métier de graphiste

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Pré-requis

- Séance 1 et 2

Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe
- Le carnet des charges
- Feutres, crayons de couleurs

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Introduction

Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance

Les élèves vont découvrir le métier de graphiste.

En fin de séance, ils devront compléter leur carnet des charges, servant de suivi à la création de leur propre jeu vidéo.

La mission du graphiste (environ 10 minutes)

Activité 2 : Brainstorming

Les élèves devront réfléchir sur la mission du graphiste.

La propriété intellectuelle et les copyrights (environ 10 minutes)

Activité 3 : Emergence des représentations

Questionnements sur la propriété intellectuelle et les copyrights.

Pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectif	Questions annexes pour approfondir	Éléments de réponse
Pourquoi faut-il dire à qui appartient les images utilisées dans un jeu vidéo ?		
Comprendre l'importance et les enjeux de la propriété intellectuelle.	<ul style="list-style-type: none">- Pourquoi faut-il vérifier si une image est utilisable librement ?- Que se passe-t-il lorsqu'on utilise une image qui n'est pas libre d'usage ?- Comment indique-t-on la source des images utilisées ?	Avant d'utiliser une image, il faut vérifier qu'on a le droit de l'utiliser. Si on peut l'utiliser, il faut indiquer sa source. Si on utilise une image qui n'est pas libre, on risque de recevoir une amende et l'interdiction de diffuser sa vidéo ou son jeu. Indiquer la source d'une image correspond à dire qui en est l'auteur.

Activité 4 : Visionnage de la vidéo sur la propriété intellectuelle

Lancer la vidéo "Code et moi" sur la notion de la propriété intellectuelle.

<https://www.code-decode.net/videos/propriete-intellectuelle>

Activité 5 : Décryptage

À la suite du visionnage, rebondir avec ces questions :

- Comment réagiriez-vous si une image que vous aviez créée était utilisée sans que vous ayez donné votre accord ?

- Si ce dessin est utilisé par des gens que vous ne connaissez pas pour parler de choses que vous n'aimez pas ?
- Et si ces gens utilisent vos images et s'approprient tout le crédit ?

Activité 6 : Quel est le rôle du graphiste ?

Question de conclusion : Lors de la production d'un jeu vidéo, quel est le rôle du graphiste ?

Les missions du graphiste, en concertation avec le Game designer, sont :

- Décorer la scène et faire émerger l'univers par l'allure du jeu.
- Travailler le côté immersif, en accords avec le scénario.
- Définir une palette de couleurs cohérente.
- Décider des éléments de décors.
- Décider des outils pour illustrer l'action (ex : crayons, feutres, outils numériques).

Création des éléments graphiques (reste de la séance)

Activité 7 : À vous de jouer !

Les élèves devront créer ou trouver leurs médias pour leur jeu. Pour se faire, ils utiliseront le travail effectué lors de la séance précédente.

Ils ont le choix entre :

- chercher les images sur internet via un site proposant des images libres de droits, comme :
 - <https://search.creativecommons.org/>
 - <https://pixabay.com/>
- Les créer via paint, photoshop, piskel (<https://www.piskelapp.com>) ou tout autre logiciel de dessin.

Activité 8 : Définir l'univers graphique de son jeu

Éléments du carnet à remplir pour cette séance :

- Les éléments graphiques clés permettant de représenter l'univers, le scénario du jeu
- L'outil et la technique utilisés pour chercher ou produire ces graphismes