



Fiche d'accompagnement

Parcours : Métiers du jeu vidéo

Séance 1 : Game designer

Niveaux : avancé
Âge : 9 à 11 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Présentation des objectifs (environ 10 minutes)	4
Activité 1 : Présenter l'objectif de fin de parcours	4
Activité 1 (suite) : Présentation de l'objectif de la séance	4
Découvrir le métier de Game Designer (environ 10 minutes)	4
Activité 2 : Vidéo « L'art de la guerre »	4
Activité 3 : Décryptage de la vidéo	4
Activité 4 : Rôle du game designer	4
Incarner le rôle de Game Designer pour son jeu (le reste de la séance)	5
Activité 6 : Playtest - Grèce	5
Activité 7 : Playtest - Fête de la musique	5
Activité 8 : Playtest - Course poursuite	6
Playtest - Autres exemples	6
Activité 9 : Définir le gameplay de son jeu	7

Objectifs

- Présentation du projet.
- Approfondir le métier de game designer.
- Agir comme un game designer.

Compétences & connaissances

- découvrir le métier de game designer.
- concevoir un produit interactif.
- concevoir un univers et des mécaniques de jeu.
- définir des règles de jeu.
- découvrir différents genre de jeux.

Thèmes abordés

- Le métier de game designer

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

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

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Présentation des objectifs (environ 10 minutes)

Activité 1 : Présenter l'objectif de fin de parcours

Créer un jeu en passant par les métiers importants, à chaque séance, du jeu vidéo. Afin de réinvestir les connaissances apprises dans la séance précédente, vous pouvez leur demander de citer les différents métiers du jeu vidéo et leurs fonctions.

C'est également le moment de présenter le carnet des charges, qu'ils devront remplir à chaque séance pour un suivi de leur projet. Celui-ci se compose de plusieurs questions sur leur projet et le déroulement de celui-ci auxquelles ils devront répondre.

Activité 1 (suite) : Présentation de l'objectif de la séance

Les élèves devront se mettre dans la peau d'un Game designer et remplir les deux premières pages du carnet des charges.

Découvrir le métier de Game Designer (environ 10 minutes)

Activité 2 : Vidéo « L'art de la guerre »

Afin d'introduire le métier de Game Designer nous vous proposons de faire visionner la vidéo « code et moi » sur la notion de bellicisme intitulé « l'art de la guerre » :

- <https://www.code-decode.net/videos/art-guerre-sous-titre>
- <https://www.code-decode.net/videos/art-guerre>

Activité 3 : Décryptage de la vidéo

Pour rebondir sur la vidéo vous pouvez poser ces questions aux élèves :

- Comment le game designer peut-il pimenter le combat contre un boss ?
- Quelles stratégies peut-il prévoir pour rendre un combat contre un boss original ?
- En quoi les stratégies mises en place dans un jeu le rendent-ils plus intéressant ?

Activité 4 : Rôle du game designer

Question de conclusion : Quel est le rôle du game designer ?

Les missions du Game designer :

- Déterminer le game play du jeu : les conditions de victoire et de défaite du jeu.
- Déterminer les mécaniques importantes : comment le joueur progresse-t-il dans l'univers du jeu ? Quel comportement est valorisé ?

- Déterminer les règles du jeu : quels vont être les bonus / malus et comment les obtenir ou déclencher ?

Incarner le rôle de Game Designer pour son jeu (le reste de la séance)

Activité 5 : A vous de jouer

Chaque binôme va pouvoir travailler sur une proposition de jeu. Ils doivent décider, l'univers et scénario mais aussi le Gameplay.


Souvent des types de jeu différents ont des Gameplay différents.

Exemple : mettre en parallèle un jeu de plateforme (Mario) et un jeu de type puzzle (Candy Crush).

Afin d'aider vos élèves à développer leur créativité et diversifier les jeux proposés par la classe vous pouvez proposer divers types, univers ou encore scénarii.

Exemples de réalisations faites en classe ou en atelier avec GameCode.

Activité 6 : Playtest - Grèce

Jeu d'énigme / Aventure / Serious Game	
	<p>Grèce :</p> <p>https://www.code-decode.net/applications/gamecode/jeu?creation=18833</p>

Activité 7 : Playtest - Fête de la musique

Jeu d'aventure / plateforme	
	<p>FeteDeLaMusique :</p> <p>https://www.code-decode.net/applications/gamecode/jeu?creation=19224</p>

Activité 8 : Playtest - Course poursuite

Jeu de course (poursuite)	
	<p>NP : https://www.code-decode.net/applications/gamecode/jeu?creation=16818 </p>

Playtest - Autres exemples

Jeu de plateforme / Serious Game	
	<p>Fruits et légumes d'été : https://www.code-decode.net/applications/gamecode/jeu?creation=16669 </p>

Jeu thématique (raconter une histoire ou un voyage)	
	<p>mamianpaliu : https://www.code-decode.net/applications/gamecode/jeu?creation=20433 </p>

NB : tous les types de projets sont acceptés tant que l'élève tient compte des contraintes de GameCode. Exemple : si le groupe souhaite faire un jeu de football,

mais qu'il se rend compte que Game Code ne leur permet pas de développer ce type de jeu, ils peuvent cependant programmer un joueur qui rencontre des obstacles en se rendant au match ou qui doit constituer une équipe.

Activité 9 : Définir le gameplay de son jeu

Éléments du carnet à remplir pour cette séance :

Les règles

- Les conditions de victoire
- Les conditions de défaite
- Les obstacles
- Les bonus

Le scénario

- L'histoire du joueur, sa quête, son but.
- Le rôle des personnages (PNJ)

L'univers

- L'ambiance, le décor, le lieu, les couleurs.