



Fiche d'accompagnement

Parcours : Studio

Séance 3 : Fin de production et
présentation du projet

Niveaux : cycle 4
Âge : 11 à 15 ans

Avec



Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
Déroulement de la séance	4

Objectifs

- Terminer son projet.
- Présentation du projet final devant la classe.

Compétences & connaissances

- Présenter un projet numérique.
- Évaluer la production et sa progression en rapport avec les objectifs fixés.
- Tester et évaluer les projets des autres groupes.

Thèmes abordés

- Finaliser un projet de jeu vidéo

Ressources utilisées

- GameCode

Durée de l'atelier

- 45 minutes

Pré-requis

- Parcours Studio - Séance 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

Cette séance peut être répétée en fonction de l'avancée du projet de chaque groupe.

Une présentation devra être préparée par chaque groupe. Chaque groupe passe un à un devant la classe, pendant environ 15 -20 minutes de présentation.

La présentation doit comporter :

1. **Projet initial** : ce qui avait été prévu initialement par le groupe.
2. **Projet final** : présentation sur GameCode du produit final.
3. Synthèse rapide des problèmes rencontrés et des changements mis en place pour les contourner.
4. Améliorations potentielles à intégrer, ou suite du projet envisagée.

ÉVALUATION

- La présentation doit bien comporter ces quatre points.
- La différence entre le projet initial et le projet final est établie avec les questions suivantes : Quels obstacles ont été rencontrés ? Comment ont-ils été contournés ? Quelles solutions ont été trouvées pour conserver l'âme du projet initial ?