



Comment créer un jeu vidéo ?

Séquence 2
Séance 1

NOM :

Prénom :

4ème

Problématique sociétale : Comment créer un jeu rétro pour un concours de jeu vidéo ?

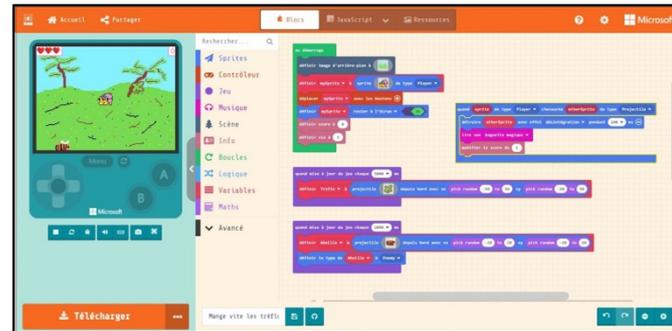
Créer ton jeu vidéo

Participe à un concours de création de jeu vidéo

Problématique :

Comment participer à un concours de création de jeux vidéo ?

Situation déclenchante :



Problème sociétal – 4ème **GameGo**

La société GameGo s'est lancée dans le développement d'une mini console de jeu



Fort du retour des jeux d'arcade rétro d'autant, la société GameGo souhaite donc proposer divers jeux d'arcade simples, amusants, rapide à jouer et à télécharger gratuitement pour sa console de jeu.

Pour cela, GameGo lance un concours de programmation auprès des jeunes codeurs et met à disposition l'application « Arcade de Makecode »

A vos claviers et souris et que les meilleurs jeux arrivent jusqu'aux gamers du monde entier !

Source : <https://www.gotronic.fr/art-console-gamego-114992404-32001.htm>

A partir du diaporama présenté, disponible sur le site : fougeraytechnologie.fr séquence 2, vous proposez des solutions pour réaliser un jeu vidéo de type rétro-game.

Vous devez trouver/déterminer les étapes du projet (par ordre de chronologie), et une idée de jeu.

Hypothèses retenues :

- -----
- -----
- -----
- -----

Idée (individuelle) de jeu : (objectif(s), personnage(s), décor, ...)

Travail par groupe de 4.

Voici les rôles à répartir :

Le coordonnateur ou l'animateur : il veille au bon fonctionnement du groupe, anime les débats et veille au bon déroulement des séances. Attention, cette personne doit bien gérer l'organisation du groupe. Il est responsable du comportement des membres de son groupe (bavardages, niveau sonore, perturbation, absence d'un camarade, ...)

Le secrétaire : il note les idées, fait le compte-rendu à l'écrit et gère le dossier du groupe. Attention, les traces écrites devront être utilisées pour la présentation finale. Celles-ci devront indiquer la progression du projet ainsi que les aléas.

Le rapporteur : il présente à l'oral le travail du groupe lors de la synthèse (classe entière). Il est l'interlocuteur privilégié auprès du professeur. Attention, ce n'est pas uniquement cette personne qui présentera la présentation finale.

Le gestionnaire du matériel et du temps : il gère le matériel, les ordinateurs et la durée du travail. Attention, il devra planifier l'ensemble des séances et gérer l'aspect timing du projet en vérifiant si le groupe est dans les temps.

Nom/prénom : Coordonnateur / Animateur	Nom/prénom : Secrétaire
Nom/prénom : Rapporteur	Nom/prénom : Gestionnaire matériel / temps

Identifiant pour se connecter au site :

Email :

Mot de passe :

Octobre 2024	Novembre 2024	Décembre 2024	Janvier 2025
MAR 1	VEN 1	DIM 1	MER 1
MER 2 A	SAM 2	LUN 2	JEU 2 B
JEU 3	DIM 3	MAR 3	VEN 3
VEN 4	LUN 4	MER 4 B	SAM 4
SAM 5	MAR 5	JEU 5	DIM 5
DIM 6	MER 6	VEN 6	LUN 6
LUN 7	JEU 7 B	SAM 7	MAR 7
MAR 8	VEN 8	DIM 8	MER 8 A
MER 9 B	SAM 9	LUN 9	JEU 9
JEU 10	DIM 10	MAR 10	VEN 10
VEN 11	LUN 11	MER 11 A	SAM 11
SAM 12	MAR 12	JEU 12	DIM 12
DIM 13	MER 13 A	VEN 13	LUN 13
LUN 14	JEU 14 A	SAM 14	MAR 14
MAR 15	VEN 15	DIM 15	MER 15 B
MER 16 A	SAM 16	LUN 16	JEU 16
JEU 17	DIM 17	MAR 17	VEN 17
VEN 18	LUN 18	MER 18 B	SAM 18
SAM 19	MAR 19	JEU 19	DIM 19
DIM 20	MER 20 B	VEN 20	LUN 20
LUN 21	JEU 21 B	SAM 21	MAR 21
MAR 22	VEN 22	DIM 22	MER 22 A
MER 23 B	SAM 23	LUN 23	JEU 23 A
JEU 24	DIM 24	MAR 24	VEN 24
VEN 25	LUN 25	MER 25	SAM 25
SAM 26	MAR 26	JEU 26 A	DIM 26
DIM 27	MER 27 A	VEN 27	LUN 27
LUN 28	JEU 28 A	SAM 28	MAR 28
MAR 29	VEN 29	DIM 29	MER 29 B
MER 30	SAM 30	LUN 30	JEU 30
JEU 31		MAR 31	VEN 31

Date de fin projet et restitution :

Semaine 16 (lundi 16/12 au vendredi 20/12)

Nombre de séances totales jusqu'à la restitution de la présentation :

Nombre de séances estimées de test pour 2 jeux (prise en main du site) :

Nombre de séances estimées pour la conception de votre jeu :

Nombre de séances pour la réalisation du diaporama :

Nombre de séances au total pour réaliser le projet :