

# INTRODUCTION

L'unité se concentre sur la base conceptuelle des jeux vidéo. Les étudiants apprendront tous les principes fondamentaux de la conception du jeu, du design, de la création de personnage, de la narration (*storyboard*), de la mécanique du scénario, des interfaces utilisateur et de l'équilibrage. Ils apprendront à combiner le concept principal du design et du scénario de jeu avec leur propre patrimoine citoyen pour créer un jeu vidéo.

#  STRUCTURE DE L'UNITÉ

|  |
| --- |
| **Cette unité possède trois objectifs d’apprentissage (LO) :**LO 1: **Développer un story-board:** *créer une histoire pour un jeu vidéo, en considérant les valeurs citoyennes liées au patrimoine de sa région, en délimitant son environnement par le dessin de cartes virtuelles*.LO 2: **Création de personnages :** *créer des personnages de jeu vidéo de type RPG, en les combinant avec sa connaissance de l’objet de patrimoine, et écrire des dialogues*.LO 3: **Définir la jouabilité :** *faire une liste de ce qui est nécessaire à un bon jeu vidéo et l’adapter en fonction des valeurs citoyennes définies, aussi bien pour le design des niveaux, étapes et zones que pour la construction des buts, défis et récompenses*.Le processus d'apprentissage est envisagé pour la situation suivante :Un groupe-classe en présence d'un formateur.Pour chaque phase, il est recommandé de faire travailler les élèves d’abord individuellement pour les exercices, puis par petits groupes sur leur projet de jeu vidéo, en mettant en œuvre les connaissances pratiques qu'ils ont acquises dans la pratique individuelle. |

##

## LO1 – Story-board et scénario

|  |
| --- |
| **Objectif*** Construire une structure narrative pour un jeu vidéo basé sur les éléments du patrimoine citoyen
* Prévoir un environnement virtuel dans lequel l’histoire aura lieu
* Identifier éléments pertinents pour créer un story-board à partir de l’objet du patrimoine
* Utiliser le jeu vidéo comme outil de prédilection pour raconter une histoire

**Dynamique de groupe**Le groupe découvrira les parties essentielles d’un story-board et comment ils peuvent en créer un. On leur fournira des exemples sous forme d’images, de Powerpoint, de fiche de travail et de ce que le formateur estimera adéquat.Ensuite, en petits groupes, ils rempliront les fiches de travail en rapport avec la création de personnage et de story-board.**Temps imparti :** 120 min. |

## LO2 – Création de personnages et de dialogues

|  |
| --- |
| **Objectif*** Explorer les concepts et approches pour créer un bon personnage de jeu vidéo
* Comprendre une série de techniques de création de personnage
* Créer des modèles et animations pour les personnages
* Apprendre comment utiliser un personnage comme avatar pour explorer le savoir à travers le jeu, sans imposer de croyances
* Apprendre à écrire un dialogue

**Dynamique de groupe**Les apprenants découvriront comment construire un protagoniste avec ses attributs principaux, et comment exprimer les émotions de ce personnage par les dialogues. Ils recevront des indications spécifiques sur la visualisation de leur personnage. En guise d’exercice, ils créeront leurs personnages par petits groupes et vérifieront s’ils sont adéquats.Ensuite, ils écriront les dialogues pour le jeu. **Temps imparti** : 120 min. |

## LO3 – Jouabilité

|  |
| --- |
| **Objectif*** Construire le but du jeu, ses défis, obstacles et récompenses
* Créer un jeu vidéo destiné à un environnement éducatif
* Être conscient des règles internes du jeu vidéo, et savoir comment les adapter pour introduire les valeurs citoyennes
* Acquérir les bases du développement de niveaux dans le jeu vidéo
* Maintenir l’intérêt du joueur durant tout le jeu

**Dynamique de groupe**Les élèves apprendront comment maintenir l’intérêt des joueurs durant tout le jeu vidéo. Le formateur indiquera quels sont les bases élémentaires pour construire des niveaux, des zones, des étapes. Après avoir conçu quelques niveaux, ils imagineront les buts, défis et récompenses.**Temps imparti :** 4h |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010



