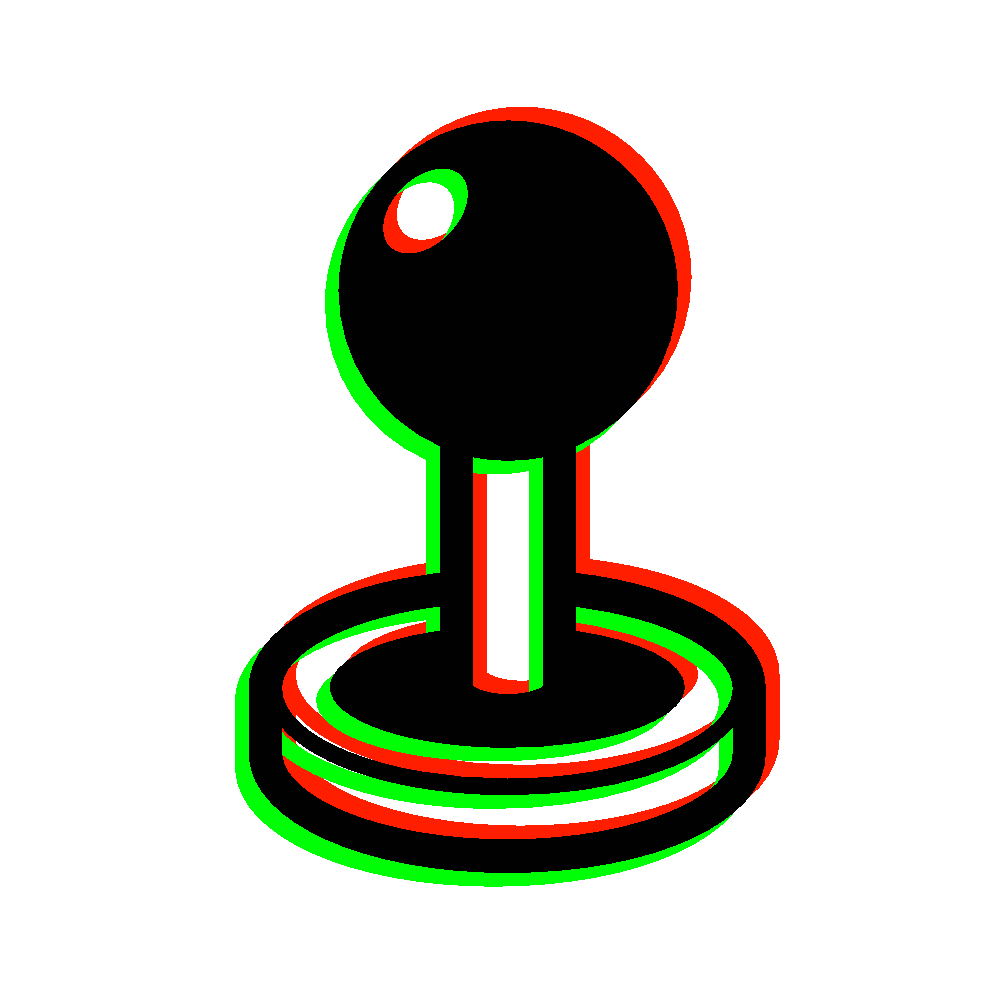
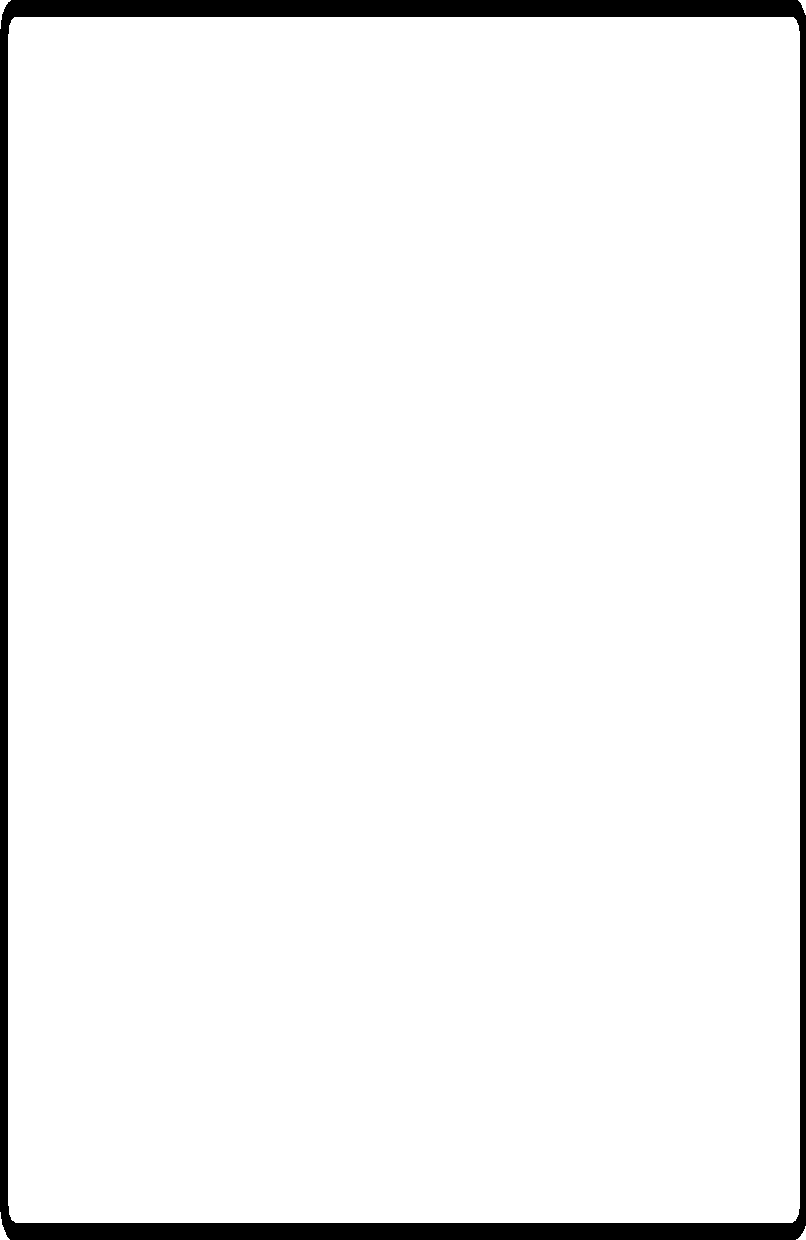
****

**Unité 3 : Production de jeu vidéo   
LIVRET D’INFORMATION**

# STRUCTURE DE L'UNITÉ

|  |
| --- |
| **Cette unité possède 5 objectifs d’apprentissage (LO) :**  LO 1: **Transférer les éléments du design en éléments du jeu vidéo développé**. **Se familiariser avec le logiciel d’édition de jeu vidéo**.  LO 2: Identifi**er,** **trouver et importer les ressources nécessaires et appropriées au projet**.  LO 3**: Dessiner les principaux éléments : cartes et scénarios**.  LO 4**: Créer et éditer les éléments du jeu vidéo**.  LO 5**: Programmer les événem**ents **et les** objets.  Le processus d’apprentissage peut comporter ces deux situations :   * Un groupe / une classe en présence d’un formateur. * Des heures d’exercices individuel ou en petit groupe en dehors des heures de cours.   Le développement des activités en classe se doivent d’être axées sur la pratique, puisque l’unité consiste à apprendre à utiliser les outils de développement du jeu vidéo : logiciel d’édition de jeu vidéo, ressources graphiques, programmation d’événements. Dans le même temps, ces compétences pratiques seront utilisées pour construire sur ce qui a été déjà préparé dans l’unité 2. Cela requiert une bonne compréhension à la fois des contenus du design et du fonctionnement du logiciel.  Chaque contexte de formation étant différent, les participants peuvent, selon les cas, travailler en dehors des heures prévues. Cela permettra en outre de se familiariser davantage avec le logiciel utilisé.  Recommandation : chaque participant doit d’abord faire les exercices individuellement afin d’appréhender chaque étape et les différentes possibilités du logiciel. Ils pourront ensuite travailler seuls ou en groupe au développement du jeu vidéo, mettant en pratique ce qu’ils auront précédemment appris.  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 et compétences qu'ils ont acquises dans la pratique individuelle. |

## 

**LO1 – Transférer les éléments du design en éléments du jeu vidéo développé. Se familiariser avec le logiciel d’édition de jeu vidéo**

|  |
| --- |
| **Objectif**  Connaître les outils, options et possibilités du logiciel d’édition RPG Maker, à un niveau suffisant pour commencer à imaginer le futur jeu, en tenant compte des indications de l’unité 2.  **Dynamique de groupe**  Le formateur montre aux participants les différents outils et fonctions du logiciel, et quelles en sont les possibilités. Ils verront des exemples sous forme d’images, vidéos, petits jeux existants, projection de l’écran du formateur, ou tout ce que les formateurs considèreront comme le plus adapté.  Ensuite, individuellement et/ou en petits groupes, les participants pourront expliquer oralement ou par écrit quels outils ils utiliseront pour réaliser les différents éléments imaginés dans la phase de design.  Si besoin, les participants peuvent également rechercher des tutoriels sur Internet ou des exemples de jeux existants créés avec le logiciel RPG Maker.  **Temps imparti :** 60 min. |

## LO2 – Identifier, trouver et importer les ressources nécessaires et appropriées au projet

|  |
| --- |
| **Objectif**  Déterminer quelles ressources graphiques et sonores sont nécessaires pour créer le jeu vidéo souhaité, selon les spécifications techniques du logiciel  **Dynamique de groupe**  Le formateur explique aux participants quelles sortes de fichiers sont utilisés par le logiciel d’édition (taille, format, spécifications techniques consultables dans la section « Asset standards » du menu d’aide). Ils découvriront comment importer ces fichiers dans leur projet.  Les participants recherchent des ressources sur Internet et vérifient leur validité, les importent et les testent dans le logiciel. Ils peuvent aussi modifier ou créer des fichiers à l’aide de logiciels de traitement des images.  Pour cette étape de l’unité, le formateur peut consulter les sites web dédiés comme [www.piskelapp.com](http://www.piskelapp.com), [opengameart.org](http://opengameart.org).  **Temps imparti** : 120 min.  Si le temps imparti n’est pas suffisant, les participants peuvent, en accord avec le formateur, continuer les recherches sur Internet ou la création d’éléments graphique à domicile. |

## LO3 – Dessiner les principaux éléments : cartes et scénarios

|  |
| --- |
| **Objectif**  Être capable de créer des scénarios (cartes) utilisant les différents éléments du logiciel d’édition : extérieurs, intérieurs, donjons, etc.  **Dynamique de groupe**  Le formateur indique comment ouvrir, dessiner et modifier une carte pendant que les participants suivent les instructions individuellement. Ils découvrent comment « dessiner » une carte qui soit cohérente au niveau du graphisme et du scénario. Après avoir créé quelques cartes en test, les participants commencent à éditer, seul ou en petit groupe, les cartes de leur futur jeu.  **Temps imparti :** 180 min. (environ 1h pour les tests et 2h pour les cartes du futur jeu)  Les participants peuvent poursuivre à domicile s’ils le souhaitent pour : 1) exercer leurs capacités à créer des cartes en testant des scénarios, en s’aidant si besoin de tutoriels en ligne ou 2) créer les cartes de leur projet personnel. |

## LO4 – Créer et éditer les éléments du jeu vidéo

|  |
| --- |
| **Objectif**  Savoir comment programmer différents types d’événements, y compris des scènes animées servant à faire avancer l’intrigue, en utilisant, entre autres, des interrupteurs et des variables.  **Dynamique de groupe**  Le formateur explique ce qu’est un événement et quels sont les principales fonctionnalités servant à modifier ces événements (portes, coffre, dialogues, déplacements automatiques, etc). Le formateur décide quels exercices sont guidés étape par étape, et lesquels sont testés par les participants de façon autonome après avoir entendu les explications / vu les démonstrations.   * Programmer un évènement simple, comme un court dialogue. * Utiliser les interrupteurs. * Utiliser les variables. * Créer une transition. * Découverte individuelle des outils de programmation des évènements.   Pendant les explications, le formateur peut introduire d’autres concepts de programmation utiles comme les conditions, les boucles ou les labels. Il ou elle montrera aussi comment créer un événement qui termine le jeu. Après que les participants ont testé la création d’événement, ils se concentrent sur la création de leur propre jeu, soit individuellement, soit en petit groupe.  **Temps imparti** : 3 h.  À ce stade, les participants ont les compétences nécessaires à la création de jeu vidéo. La programmation d’événements est la partie qui nécessite le plus temps, il est donc possible que les participants souhaitent poursuivre le travail à domicile. Le formateur s’assurera donc qu’ils peuvent recevoir toute l’aide nécessaire afin de terminer leur projet de jeu. |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

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



