

Organiser son projet de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°4

Chloé Vigneau

Pierre Lancien



Apprendre par la
création de jeu
vidéo

Programme

01

Vos projets

02

**Démo sur le thème
de la séance**

03

**Retours
d'expérience /
témoignage**

04

**Présentation d'un
jeu**



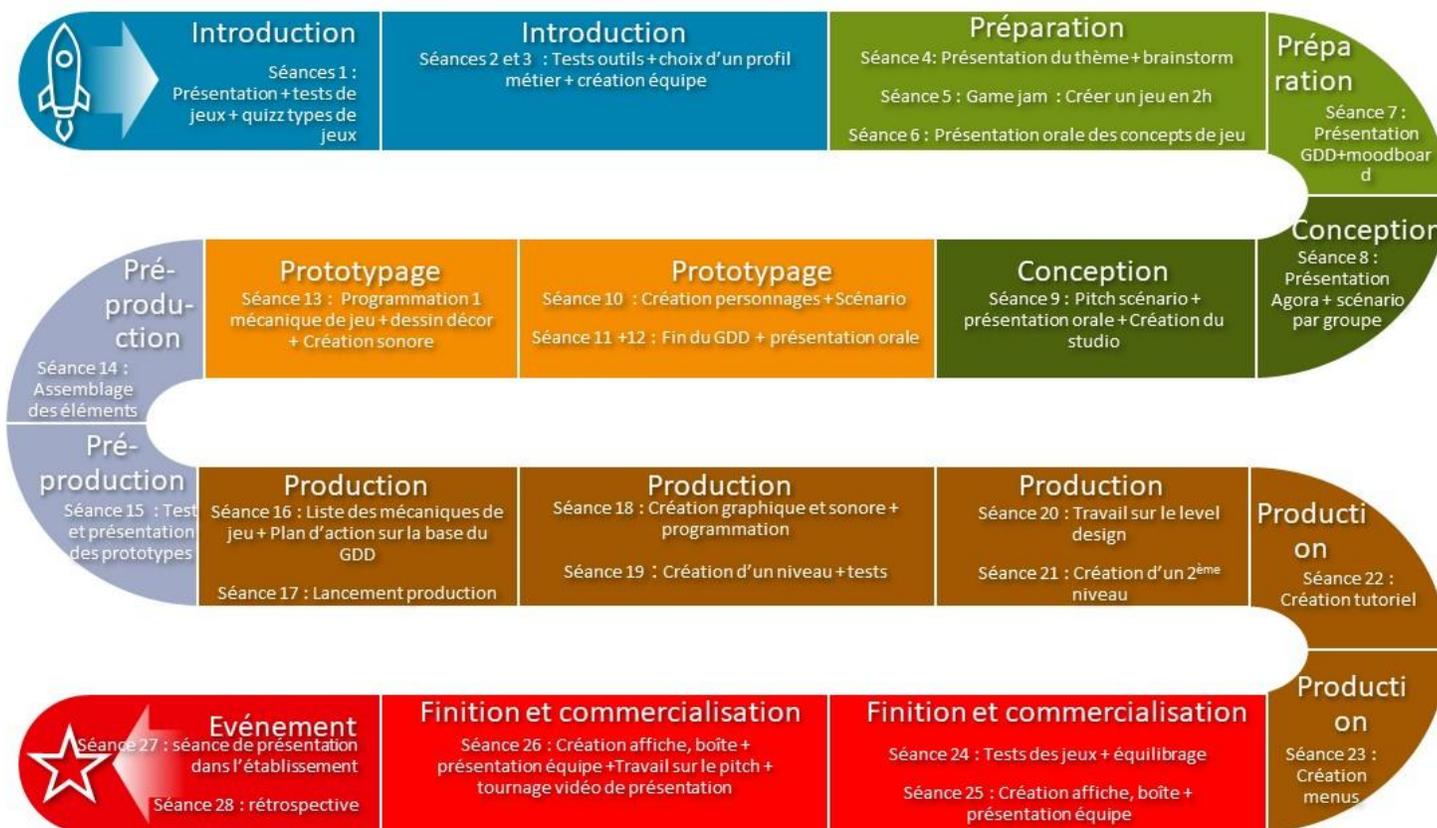
1. Point sur les projets en cours

- Votre discipline
- Niveau de classe
- Template ou 100% création
- Nombre de séances (ou d'heures)
- Niveau d'avancement
- Besoins de soutien ou de ressources



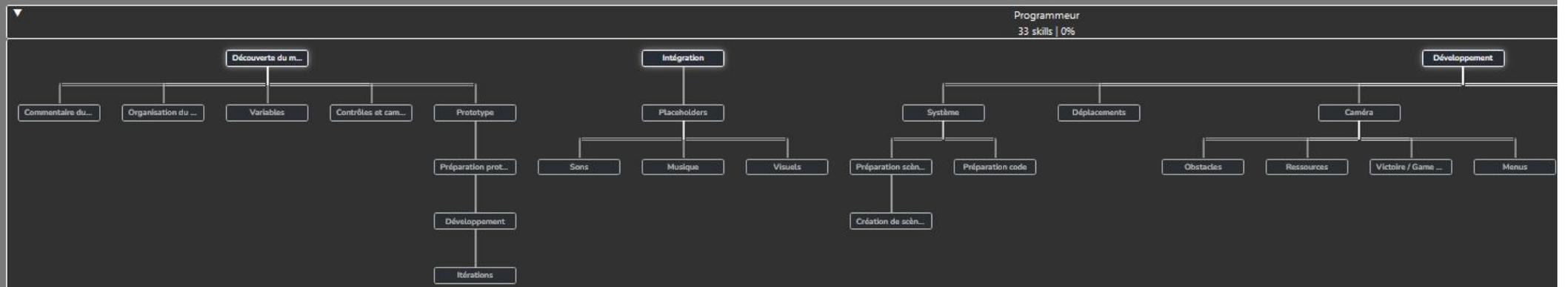
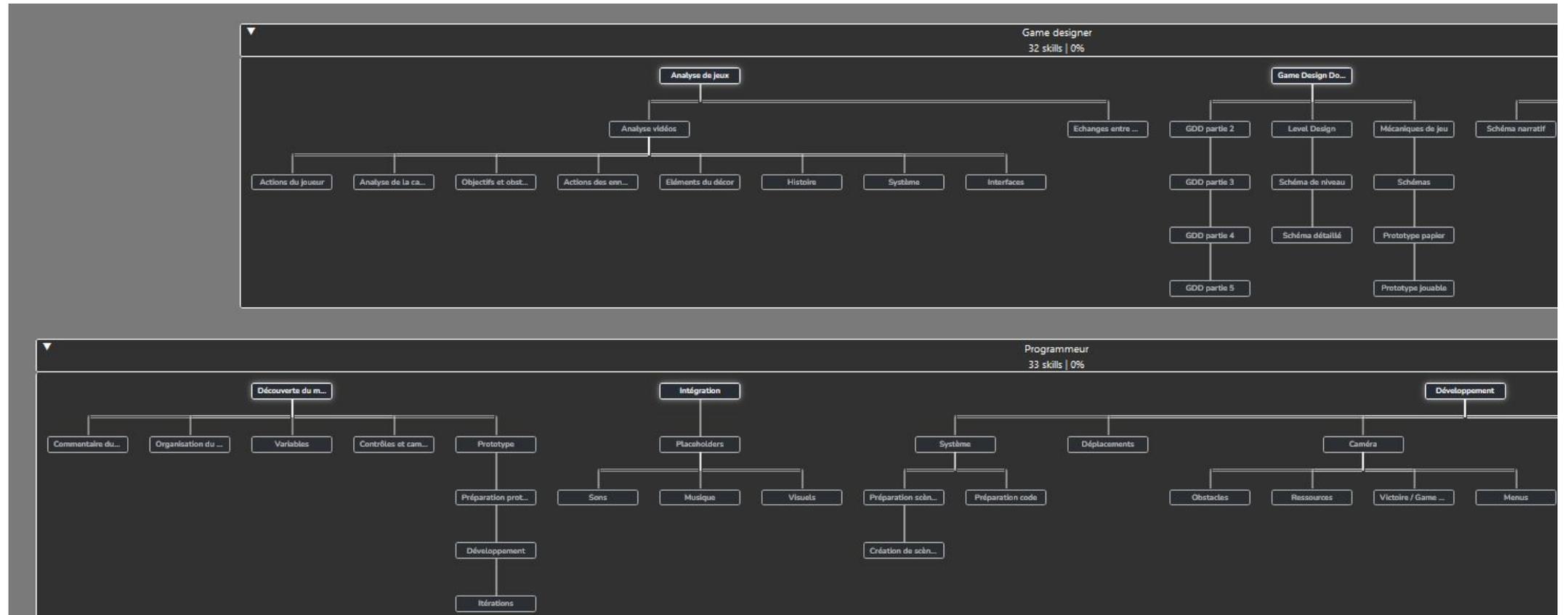
2. Démo sur le thème de la séance

Exemple d'organisation



2. Démo sur le thème de la séance

Répartition des tâches par rôle



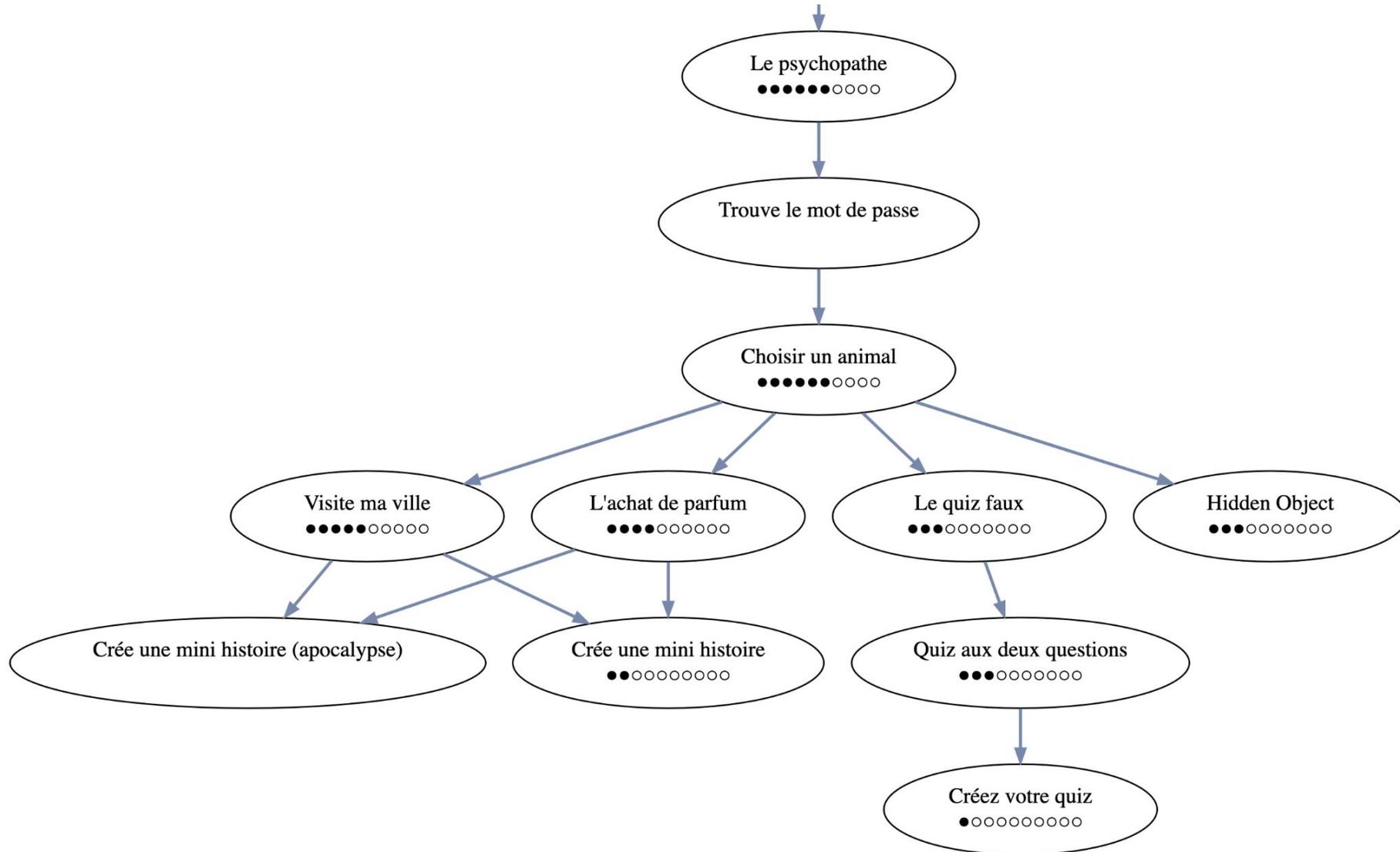
2. Démo sur le thème de la séance

Organiser la progression par défis



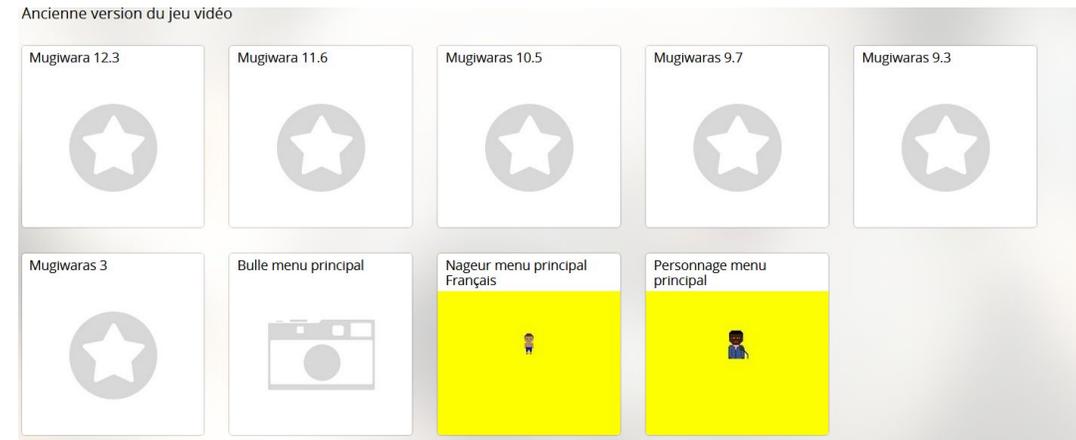
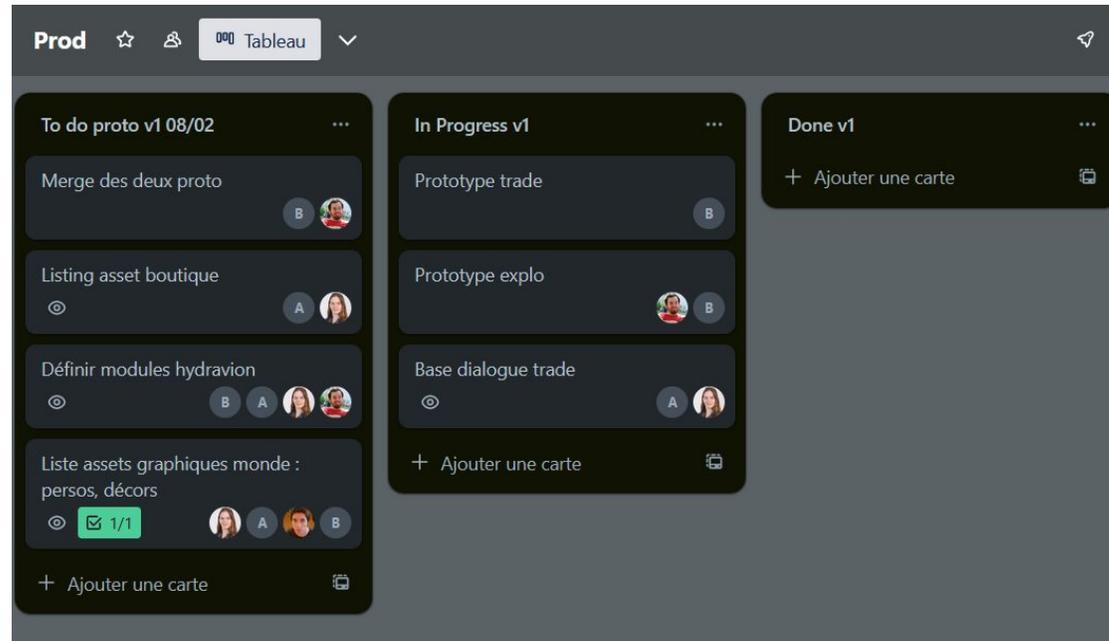
2. Démo sur le thème de la séance

Organiser la progression par défis (bis)



2. Démo sur le thème de la séance

Démonstration de quelques outils : Trello, Pearl tree



4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Programmation
- Organisation
- Résolution de problème