


Ce document est mis à disposition sous une [licence Creative Commons](#) 

# Concours « Création de jeux vidéo sérieux - An VII » organisé par l'académie de Créteil

Site support : <http://concoursjeuxserieux.ac-creteil.fr>

## Préambule :

Le concours présenté ci-dessous devra permettre une réflexion critique sur les jeux vidéo par une meilleure connaissance des métiers, des processus de fabrication et de programmation. Les projets pourront s'enrichir de partenariats, de rencontres avec des créateurs ou des écoles spécialisées et des universités. Ils pourront également s'inscrire dans un projet plus large d'éducation à l'image et/ou au cinéma.

**Les projets devront respecter les valeurs républicaines de l'école, favoriser la réussite, l'équité et la solidarité.**

## Article 1 : Organisateur

L'académie de Créteil – le pôle numérique et la DAAC – organise son « Concours de création de jeux vidéo sérieux – An VII », accessible à partir d'une inscription sur Internet. Il est doté de lots selon les modalités précisées à l'article 6 ci-dessous.

## Article 2 : Participants

La participation à ce concours est réservée à des groupes d'élèves d'école, de collège et de lycée de l'ensemble des académies accompagnés par au moins un enseignant, avec l'accord du chef d'établissement. Un même établissement a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents.

## Article 3 : Objet du concours

### **3.1. Le principe général du concours est le suivant :**

Les participants devront imaginer et programmer un jeu vidéo en deux ou trois dimensions ayant pour objet « **une situation en relation avec la vie de la classe, de l'établissement, le programme de l'année scolaire en cours** ». Le thème choisi sera validé par l'équipe pédagogique référente. Pour cette septième édition les thèmes proposés sont :

- L'histoire des arts.
- La culture technologique & scientifique.
- L'accessibilité aux personnes handicapées.
- Le numérique responsable.

Le projet comprendra cinq volets :

- Une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu avec :
  - répartition des rôles dans l'équipe projet ;
  - l'historique des grandes étapes du projet.
- Un scénario (forme écrite du déroulé du jeu) et un story-board.
- Le dessin des personnages, des décors et l'environnement sonore du jeu.
- Une fiche guide synthétique présentant le jeu et ses règles à destination des joueurs.
- Le jeu réalisé et opérationnel accompagné de son code source.


Les productions de ce concours **artistique & scientifique** seront évaluées selon les cinq critères suivants :

1. la qualité du scénario et du story-board (*une attention toute particulière devra être portée sur l'expression écrite ainsi que sur l'orthographe et le respect de la grammaire*) ;
2. la qualité artistique ;
3. l'exploitation et l'adaptation pédagogique ;
4. l'interactivité, la jouabilité ;
5. la qualité de la programmation ;
6. lors de la finale, la présentation du projet au public.

Seront prises en compte, lors des choix, l'originalité du projet et du concept, la clarté des explications, la créativité et la qualité finale du jeu.

### **3.2. A l'issue de ce concours :**

Le Pôle numérique de l'académie de Créteil diffusera les jeux en ligne sous licence

« Creative Commons »  [Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Les futurs gagnants du concours sont d'ores et déjà avertis qu'ils ne pourront prétendre à aucune rémunération ni droit d'auteur de ce fait.

## **Article 4 : Conditions de participation**

### **4.1. L'objet et les conditions de participation à ce concours seront diffusés sur Internet et seront accessibles par :**

- l'URL du site Internet de l'académie de Créteil « <http://www.ac-creteil.fr> », sous les rubriques Pôle numérique, DANE, DAAC, CLEMI ;
- le site dédié au concours : <http://concoursjeuxserieux.ac-creteil.fr>
  - à cette adresse vous pourrez trouver une sélection de liens suggérant les outils de programmation permettant de réaliser le jeu ;
- l'URL du site Internet du CANOPÉ Créteil « <http://www.cndp.fr/crdp-creteil/> ».

## 4.2. Pour participer :

### *Inscription :*

**Les équipes candidates peuvent s'inscrire à partir du 1<sup>er</sup> octobre 2014, les inscriptions se poursuivront jusqu'au retour des vacances de fin d'année le 5 janvier 2015 minuit.** L'inscription a lieu uniquement par voie électronique en suivant les indications du site, le formulaire d'inscription dûment complété.

Accès à l'inscription à partir du site : <http://concoursjeuxserieux.ac-creteil.fr> rubrique « Concours ».

Toute inscription incomplète, erronée ou toute inscription par une personne ne remplissant pas les conditions requises sera considérée comme nulle.

Un même établissement a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents. Pour chaque nouveau projet, chaque établissement devra respecter la procédure précitée pour valider sa participation.

### *Restitution :*

Dès le jeu réalisé, de façon à préparer la délibération du jury, le jeu et l'ensemble de ses éléments complémentaires seront adressés au rectorat par l'intermédiaire de la boîte aux lettres électronique : [ce.jeuvideo@ac-creteil.fr](mailto:ce.jeuvideo@ac-creteil.fr) ou par l'intermédiaire d'un site de dépôt, pour les projets dépassant la capacité maximum de transfert (comme par exemple le service [EFIVOL](#) mis à disposition par le ministère ou encore [dl.free.fr](http://dl.free.fr)).

Le dépôt des projets achevés se fera au plus tard semaine 21 (18-22 mai 2015).

L'envoi comprendra :

- une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu, en langue française et au format [.doc ou .docx, .odt, .pdf] uniquement ;
- le scénario, en langue française et au format texte uniquement [.doc ou .docx, .odt, .pdf], ET un story-board, en langue française au format [.pdf] uniquement ;
- le dessin des personnages et des décors impérativement au format [.jpg ; .gif ; .png] ;
- une fiche guide synthétique présentant le jeu et ses règles, en langue française et éventuellement anglaise dans un format éventuellement composite [.pdf] ;
- le jeu réalisé **ET** opérationnel ;
- des extraits de code source du jeu mettant en valeur les notions algorithmiques utilisées.

**AVERTISSEMENT** : la taille des messages est limitée à 10 Mo pour la messagerie de Créteil où est hébergé le compte [ce.jeuvideo@ac-creteil.fr](mailto:ce.jeuvideo@ac-creteil.fr).

**IMPORTANT** : il est proposé pour la programmation de s'appuyer sur des outils gratuits sous licence libre ou non (voir la liste des suggestions en annexe 1).

L'outil de développement utilisé devra permettre de mettre en évidence les principes de base d'algorithmique adaptés au niveau des élèves (programmation structurée, programmation objet et événementielle). L'utilisation d'outils autres que ceux proposés ci-dessus est possible à condition que leurs licences soient utilisées légalement et que le jury puisse avoir accès au code source du jeu réalisé.

## Article 5 : Finale, procédure de sélection et modalités

### **Étape 1 :**

Pour la finale, une commission effectuera sa sélection par type d'établissement (école, collège, lycée) parmi l'ensemble des projets reçus. Le nombre de projets retenus sera établi selon le nombre de participants.

La commission sera composée de représentants des organisateurs du concours – Pôle numérique et DAAC.

Les auteurs des projets sélectionnés recevront du rectorat un courriel avec copie à leur établissement.

**Rappel :** comme précisé dans l'article 4, les projets devront parvenir aux organisateurs du concours via l'adresse de courriel « [ce.jeuvideo@ac-creteil.fr](mailto:ce.jeuvideo@ac-creteil.fr) » semaine 21 (18-22 mai 2015).

### **Étape 2 :**

Les équipes présélectionnées – sauf révision du nombre de projets retenus – seront évaluées par un jury – voir ci-dessous la composition - lors d'une journée de présentation qui sera organisée fin mai – début juin 2014 (le mercredi de la semaine 22 ou 23). Ce jour-là, chaque équipe lauréate devra présenter son projet et faire une démonstration du jeu (15 minutes) devant le jury et l'ensemble des participants.

Les jeux présentés seront récompensés selon catégories :

- **Qualités graphiques**
- **Scénario et principe du jeu**
- **Contenu & ouverture pédagogique**
- **Réalisation informatique (programmation, interactivité)**
- **Jouabilité & accessibilité**
- **Prestation orale**

Un grand prix du jury sera décerné.

Un prix spécial sera attribué par le public lors de la présentation des projets lauréats à l'ensemble des participants.

Le jury sera composé de membres de l'Éducation nationale, de professionnels expérimentés dans le domaine du jeu vidéo, de représentants des partenaires associés et présidé par Mme la rectrice de l'académie de Créteil ou son représentant.

## Article 6 : Dotation et partenariats

Les projets gagnants du concours se verront remettre un trophée et un lot pour l'établissement à la fin de la journée de présentation.

Les lots ne pourront donner lieu, de la part des gagnants, à aucune contestation quelle qu'elle soit, ni à leur modification, ni à leur remplacement pour quelque cause que ce soit.

Par leur participation au concours, les participants reconnaissent que la notoriété qui sera apportée à leur création par la communication faite par le rectorat de Créteil, le CANOPÉ Créteil et les partenaires associés, constitue également une contrepartie aux droits conférés.

## Article 7 : Autorisation de communication

Par sa participation, chaque gagnant autorise gracieusement le rectorat de Créteil, le CANOPÉ Créteil et tout partenaire dans le cadre du présent concours, à utiliser à des fins **non commerciales** le nom des établissements lauréats dans le cadre de la communication faite autour du présent concours.

## Article 8 : Exploitation des éléments remis par les participants, par l'académie et les partenaires

### • **Garantie :**

Toute école, collège ou lycée participant certifie et garantit qu'il est l'auteur de l'ensemble des productions et qu'il ne viole directement et indirectement aucun droit de tiers.

### • **Exploitation des dessins, des documents et du jeu :**

Toute participation au concours suppose l'accord gracieux et exclusif de tous les auteurs du projet (et de leur représentant légal pour les auteurs non majeurs) pour que le projet, s'il est sélectionné à l'issue de la première étape par la commission, soit mis en ligne, protégé par une licence **sous licence « Creative Commons » Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International**, sur les espaces Internet :

- de l'académie de Créteil « <http://www.ac-creteil.fr> », rubriques Pôle numérique, DANE, DAAC, CLEMI ;
- du site dédié au concours : <http://concoursjeuxserieux.ac-creteil.fr> ;
- du site Internet du CANOPÉ Créteil « <http://www.cndp.fr/crdp-creteil> ».

## Article 9 : Remboursement des frais

*La participation au présent concours est gratuite.*

## Article 10 : Informations nominatives, droits à l'image

Par sa participation, chaque école, collège et lycée inscrit autorise gracieusement le rectorat à utiliser à des fins non commerciales leur nom, et image dans le cadre de la communication faite autour du présent concours.

Les informations nominatives recueillies à l'occasion de ce concours seront traitées conformément aux dispositions de la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée par la loi relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel n° 2004-801 du 6 août 2004. De plus, chaque participant au concours est informé que conformément aux textes légaux précités, il bénéficie d'un droit d'accès, de modification et de retrait des données le concernant.

Pour exercer ce droit, il leur suffit de s'adresser à :

RECTORAT DE CRETEIL  
DANE « Concours Jeu vidéo »  
4 rue Georges Enesco  
94000 Créteil  
FRANCE

## Article 11 : Cas de force majeure/prolongations/responsabilités

Le rectorat de l'académie de Créteil se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le concours en cas de force majeure ou si des circonstances extérieures au rectorat l'exigent et ce, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

De même, la responsabilité du rectorat de l'académie de Créteil ne saurait être engagée au cas où l'accès au site Internet dédié au concours et/ou sa consultation s'avérerait difficile, voire impossible pour les participants. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

Le rectorat de l'académie de Créteil ne pourra être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison dont il ne pourrait être tenu responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque,) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription).

## Article 12 : Règlement et litiges

La participation au concours, objet du présent règlement, vaut de plein droit et automatiquement acceptation sans réserve dudit règlement par chaque établissement participant et chaque participant. Toute contestation quelle que soit sa nature relative au présent règlement ou au concours sera tranchée par le rectorat de l'académie de Créteil.

Le règlement du concours peut être obtenu gratuitement et directement à partir des sites Internet dédiés à ce concours :

- de l'académie de Créteil « <http://www.ac-creteil.fr> », rubriques Pôle numérique, DANE, DAAC, CLEMI ;
- du CANOPÉ Créteil « <http://www.cndp.fr/crdp-creteil> » ;
- du site dédié au concours : <http://concoursjeuxserieux.ac-creteil.fr>.

Toute décision du rectorat de l'académie de Créteil ainsi que toute modification du présent règlement feront l'objet d'un avenant qui sera accessible sur les sites dédiés précités.

## Article 13 : Droit applicable

*Le présent concours est soumis exclusivement au droit français.*

## Article 14 : Les partenaires

Les partenaires institutionnels : l'académie de Créteil et le CANOPÉ Créteil qui ont créé ce concours. Ils ont été rejoints par des acteurs souhaitant s'associer au dispositif pour lui permettre de continuer à se développer.

## Nos partenaires :

### Capital Games



Capital Games est le cluster du jeu vidéo en Île-de-France. Cette association a pour objectif de structurer l'industrie du jeu vidéo en soutenant au quotidien les sociétés franciliennes membres de son réseau. Son action conseille et oriente ses membres autour de cinq axes : la R&D, le développement International, la communication-marketing, le financement, l'emploi & la montée en compétences. Elle est l'acteur privilégié en Île-de-France en lien avec les moyennes et petites entreprises de cette

industrie. Le cluster est soutenu par la région Île-de-France, par la Mairie de Paris, par la DIRECCTE, par la DATAR ainsi que par l'Union Européenne.

### universcience



universcience, nouveau lieu de culture scientifique du XXIe siècle, né du regroupement de la Cité des sciences et de l'industrie et du Palais de la découverte, a pour ambition de rendre les sciences accessibles à tous.

Par la création d'environnements d'apprentissage innovants, sous forme de lieux physiques ou de plateformes et de ressources numériques, universcience

vous apporte les clés pour comprendre le monde contemporain et ses mutations, au travers de la mise en valeur des fondamentaux et de la démarche scientifiques.

Depuis près de 25 ans, La Cité des Sciences et de l'Industrie propose aux élèves de découvrir et explorer le monde fascinant des sciences. La Cité offre une multitude de clés, utiles compléments aux enseignements dispensés en classe, pour appréhender la science, ses fondamentaux, ses enjeux et ses applications. D'où l'accent mis sur le questionnement, l'observation, l'interaction et le sens critique, dans une relation qui mêle plaisir et curiosité.

### eInstruction



eInstruction by Turning Technologies propose aux enseignants une gamme de produits comprenant des logiciels (Workspace, Flow), des systèmes de réponse élèves (CPS Pulse, CPS Spark, CPS IR), des tableaux interactifs mobiles (les Mobi et le MobiView) et des

tableaux interactifs fixes (DualBoard, Touch Board). Ces solutions permettent d'améliorer la participation des élèves tout en favorisant un apprentissage collaboratif, focalisé sur l'élève, et en donnant en temps réel aux enseignants un retour d'évaluation. Elles sont utilisées dans plus de 90 pays.

Vous pouvez vous inscrire et télécharger WorkSpace LE à l'adresse suivante :

<http://www.einstruction.fr/?WorkSpace-LE>

et Flow :

<http://www.einstruction.fr/?Flow>

## ***Annexe 1 : outils conseillés dans le cadre de ce concours***

---

- SCRATCH : « <http://scratch.mit.edu> »
- TANGARA : « <http://www.colombbus.org/article98.html> »
- STARLOGO-TNG : « <http://education.mit.edu/drupal/starlogo-tng> »
- ALICE : « <http://www.alice.org> »
- KODU : « <http://fuse.microsoft.com/page/kodu.aspx> »
- SMALL BASIC : « <http://smallbasic.com> »
- JUST BASIC : « <http://www.justbasic.com> »
- CONSTRUCT CLASSIC et CONSTRUCT 2 : « <http://www.scirra.com/construct-classic> », « <https://www.scirra.com/> »
- GAMEDEVELOP : « <http://www.compilgames.net> »
- 001 GAME CREATOR : « <http://www.engine001.com> »
- ADVENTURE GAME STUDIO : « <http://www.adventuregamestudio.co.uk> »
- GAMESALAD : « <http://gamesalad.com/> »
- APPINVENTOR : « <http://appinventor.mit.edu/> »
- CRAFTSTUDIO « <http://craftstud.io/> »
- STENCYL « <http://www.stencyl.com/> »

La liste ci-dessus n'est pas exhaustive.