

JEUX FABRIQUE



Règlement saison 2017-2018

INTRODUCTION

Ce document présente l'ensemble des réglementations techniques et sportives régissant l'édition 2017-2018 du concours « Jeux Fabrique » organisé par la DANE de l'Académie d'Aix Marseille.

Ce règlement a été conçu pour proposer un cadre technique clair et précis tout en laissant libre cours à la créativité de chacun. Comme tous les règlements, il peut être sujet à différentes interprétations ou interrogations. Pour toutes vos questions, n'hésitez pas à nous contacter : acar.04@ac-aix-marseille.fr . Les animateurs pédagogiques du pôle DANE 04 répondront à vos divers messages ou questions.

INSTRUCTIONS SUR LE PROJET

Le concours « Jeux Fabrique » s'adresse au public scolaire des cycles 3, 4 et aux élèves de 2de des lycées généraux, techniques et professionnels du département des Alpes de Haute Provence.

Le concours se déroule en deux phases : une phase en établissement où un groupe d'élèves (classe / groupe / club...) a pour objectif d'inventer, de réaliser (mise en scène, programme informatique), et de promouvoir un jeu numérique ; Une deuxième phase sur une journée où seront présentés les jeux numériques fabriqués par les équipes participantes et où se déroulera une épreuve, par équipe, mettant en avant les compétences autour de l'algorithmique et de la programmation acquises durant le projet.

Chaque groupe travaillera en respectant le présent règlement.

LISTE DES CONDITIONS A REMPLIR

A. LES CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

Dans les établissements participants, un ou plusieurs groupes pourront s'inscrire au concours « Jeux Fabrique ». Dans un même établissement, chaque groupe inscrit travaillera sur un concept de jeux différent.

Chaque groupe inscrit désignera une équipe pour le représenter lors de l'épreuve de programmation lors de la journée événementiel organisée en mai 2018 (la date

exacte sera fixée ultérieurement) qui comprendra 6 membres. Les équipes mixtes sont encouragées. En raison des capacités de l'établissement d'accueil, l'organisateur se réserve le droit de fixer un nombre limite de participants par projet.

Lors de la journée événementielle, chaque équipe doit fournir un jeu numérique mis en scène et participer au concours de programmation.

A1. Le jeu numérique

Le choix du langage de programmation est libre. Le référent s'assurera que le jeu numérique fonctionne en local (hors-ligne)

Le jeu numérique fonctionnera sur une tablette ou un ordinateur fourni par l'établissement participant.

A2. La mise en scène

La mise en scène du jeu (décor, plateau, réalisation d'une borne d'arcade, etc.) fait partie intégrante du concours.

La mise en scène du jeu numérique devra, obligatoirement tenir dans un espace au sol de 2m x 3m. La hauteur maximale des éléments de la mise en scène ne pourra excéder 2m.

Chaque équipe sera responsable de la mise en œuvre (montage, branchements, démontage) de la mise en scène du jeu lors de la journée événementiel.

A3. Engagements de l'organisateur

Fourniture de matériels :

Un kit makey makey (<http://www.makeymakey.com/>) sera prêté, gracieusement, à chaque établissement participant au concours. Dans le cas où un établissement présenterait plusieurs groupes, il lui reviendra d'acquérir sur fonds propres les kits makey makey nécessaires pour la réalisation de la mise en scène des jeux numériques.

Le kit fourni par les organisateurs sera livré dans les délais les plus brefs après la validation de l'inscription au concours.

Toute autre demande de la part d'un établissement sera étudiée au cas par cas.

Conditions matérielles d'accueil lors de la journée événementiel :

Les organisateurs s'engagent à fournir une surface au sol de 2m x 3m pour chaque équipe inscrite au concours.

Une prise de courant 220V sera disponible pour chaque équipe.

Toute autre demande de la part d'un établissement sera étudiée au cas par cas.

B. LA COMMUNICATION AUTOUR DU PROJET

B1. Le site internet du concours

Les organisateurs assureront la promotion du concours.

Chaque référent de projet sera sollicité afin de promouvoir son équipe par la rédaction d'articles numériques. Il pourra, par exemple, y décrire le travail réalisé, publier des photos, vidéos, tutoriels...

C. L'EPREUVE DE PROGRAMMATION

Lors de la journée événementiel, chaque équipe inscrite au concours participe dans le cadre d'épreuves qui compteront dans le barème final ; l'objectif étant de tester les élèves autour de l'algorithmique et de la programmation afin d'identifier si leur participation à un projet ludique leur a permis d'acquérir de réelles compétences dans ce domaine.

D. L'EVALUATION DES PROJETS

Chaque projet sera évalué sur :

- Le jeu numérique réalisé (concept du jeu, réalisation de la mise en scène, programme informatique)
- Ses résultats à l'épreuve de programmation.

L'évaluation du jeu numérique sera réalisée entre pairs et par un jury désigné par les organisateurs selon une fiche barème fournie (voir annexe)

L'évaluation de l'épreuve de programmation sera réalisée par un jury désigné par l'organisateur.

< Général Fiche évaluation projet

JEU FABRIQUE

Le jury que vous constituez ne remplira qu'une seule fiche d'évaluation par projet ; Les membres du jury devront donc se mettre d'accord sur la note attribuée pour chaque critère ci-dessous. Les membres du jury qui sont élèves du même établissement que le projet évalué ne pourront prendre part à l'évaluation du projet.

La note est attribuée sous forme de cœurs :

- Zéro cœur : on n'aime pas du tout
- Cinq cœurs : on adore !!!

Mise en scène du décor, de la borne, du plateau, du pupitre, ...	
Graphisme du jeu	
Environnement sonore du jeu	
Plaisir de jouer	
Jouabilité	

Commentaire du jury sur le jeu :

.....

.....

.....

.....