

Compte rendu groupe de travail

Atelier création de jeux vidéo du 13 novembre 2018

Présent : Antoine, Renaud, Hicham, Myriam, Julien, Sylvain

copie A : Marianne K, Eddy Javel (autres animateurs epn)

Prochaines dates :

- 9 janvier, 5 février, 12 mars, 16 mai. Début à 13h30.
- 12 juin : Séance test public.
- 4 juillet : Réunion EPN présentation atelier de création jeux vidéo.

Ordre du jour :

- Présentation du travail de recherche antérieur,
- choix du moteur de création de jeux,
- présentation de rpg maker, construc2, stencyl, godot.

Objectifs de l'atelier :

Créer au moins une ressource d'animation afin de proposer un atelier de création de jeux vidéo au public.

Initier le public aux différents aspects liés à la création de jeux vidéo (code informatique, création graphique, écriture scénarisée, composition audio...).

Choix public cible:

A partir de 12 ans

Séances :

Plusieurs séances nécessaires.

Contenu de l'atelier :

Informations sur les métiers du jeux vidéo : créer ou trouver des ressources (vidéos, textes, livres...).

Parler du jeux vidéo indépendant et présenter des exemples de jeux (rob'n run...).

Studio stéphanois : <https://technopush.org/> (interventions ?).

Les univers des jeux vidéo : exemple.

La création du jeu

Atelier en deux parties :

Première partie :

Guidé avec tuto crash course ? Pour s'approprier le logiciel (se référer au tuto youtube stencyl fr).

Deuxième partie :

Plus libre avec un cadre afin d'aider à la conception du jeu.

Type de jeu : plateforme

moteur de jeu : Stencyl

Scénario :

Mécaniques de jeu :

Game design :

Game leveling :

Objectif de la prochaine séance :

- Tuto crash course pour les débutants.
- Rajouter des scènes à crash course pour les autres.
- Trouver des ressources pour la présentation de l'atelier.
- Repérer les différents logiciels permettant d'accompagner la création.
- Travail sur les ressources libres existantes ex : opengameart.org.