

Compte rendu groupe de travail Jeux vidéo

Rencontre du 9 janvier 2019

Présent : Julien Charnay, Renaud Denis, Sylvain Rougeron

Prochaine rencontre le 5 février 2019

En préambule, il nous a semblé important de rappeler que cet atelier a pour but la transmission culturelle par le biais du jeu vidéo.

Pendant cette séance de travail nous avons défini les tâches à effectuer en amont de l'atelier et pendant l'atelier. Celles-ci ne sont pas exhaustives, d'autres pourront se rajouter au fil de nos rencontres sur cette thématique.

Tâches à intégrer

Le format des supports de formation destiné aux participants est le format A5 dans le même esprit que le coffret « scratch » disponible à l'epn de la médiathèque. Un gabarit doit être conçu afin de faciliter la mise en œuvre des tutoriels.

Pendant l'atelier :

Création du héros par les participants en utilisant le logiciel de pixel art « piskel » (concevoir un tutoriel d'utilisation).

Type d'action à faire dans l'atelier : création des sprites acteurs, création des tuiles, création de l'univers, game design, level design et insertion de musique.

En amont de l'atelier :

Renaud : demande à ces étudiants en graphisme de créer le gabarit fiche A5.
Création d'un wiktionnaire pour les termes techniques afin de vulgariser ceux-ci.

Les ressources :

Pixelart.fr
Opengameart.org

La logithèque :

Piskel ; création de pixel art.
Tiled : création de map et de tuile de jeu.
Stencyl : moteur de création de jeu.
Audacity : gestion de la musique et des sons.

Le séquençage de l'animation

Séance 1 :

Le jeu vidéo c'est quoi ?

Présentation de l'atelier et tutoriel stencyl crash course en accompagnement avec les participants. Il faut remettre en page le tutoriel officiel au format A5. Dans un deuxième temps un projet pour refaire le tutoriel avec OBS studio avec du public pourrait être intéressant ?
montrer le son et la possibilité d'enregistrer ses sons.

Séance 2 :

Le game design c'est quoi ?

Création de l'univers, esquisse et game design sur papier (tester des jeux stencyl).

Séance 3 :

Le character design c'est quoi ?

Création des sprites acteurs avec Piskel et création des tuiles avec Tiled.

Séance 4 :

Le level design c'est quoi ?

Level design du jeu sur stencyl, test final et insertion de musique avec Audacity directement dans Stencyl.

Pour la prochaine fois :

Chaque participant doit créer un modèle avec piskel.
On continue et on lâche rien.