



Cette création est mise à disposition sous un [contrat Creative Commons](#).

Concours « Création de jeux vidéo – An II » de l'académie de Créteil

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 des 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 – An II », accessible à partir d'une inscription sur Internet, et permettant de gagner les 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 de collège et de lycée de l'académie de Créteil accompagnés par un adulte de l'établissement. Un même collège ou lycée a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents.

Les groupes d'élèves ont la possibilité d'être accompagnés par des élèves ingénieurs de l'EPITA. Pour obtenir cet accompagnement, il est nécessaire d'en faire la demande lors de l'inscription dans le formulaire prévu à cet effet. La demande devra être validée par le chef d'établissement. Les élèves ingénieurs pourront intervenir tout le long du projet pour aider à la gestion de celui-ci ou à l'apprentissage de la partie programmatique.

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 ou le programme de l'année scolaire en cours** ». Le thème choisi sera validé par l'adulte référent. Leur projet comprendra cinq volets :

- une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu avec :
 - o répartition des rôles dans l'équipe projet ;
 - o l'historique des grandes étapes du projet.
- un scénario (forme écrite du déroulé) et un story-board ;
- le dessin des personnages, les décors et la sonorisation du jeu ;
- une fiche guide synthétique présentant le jeu et ses règles (à destination des joueurs) ;
- le jeu réalisé et opérationnel.

Le projet de ce concours artistique et scientifique intégrera les quatre critères retenus pour :

- la qualité du scénario ou du story-board ;
- la qualité artistique ;
- l'interactivité ;
- l'efficacité de la programmation :
 - o lisibilité du code ;
 - o qualité algorithmique ;
 - o réutilisation du code.

Seront pris 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 CRDP de l'académie de Créteil diffusera les jeux en ligne sous licence « Creative Commons » [Paternité, Pas d'Utilisation Commerciale, Partage des Conditions Initiales à l'Identique](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, DATICE, DAAC, CLEMI ;
- l'URL du site Internet du CRDP de l'académie de Créteil « <http://www.crdp.ac-creteil.fr/> » ;
- par liens depuis les sites partenaires.

À ces URL, on pourra trouver les liens vers les outils de programmation permettant de réaliser le jeu, ainsi qu'aux didacticiels permettant d'utiliser les outils de programmation.

4.2. Pour participer :

Inscription :

Les équipes candidates doivent s'inscrire entre le 12 octobre 2009 et le 4 novembre 2009 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 dans le dossier : <http://polenumerique.ac-creteil.fr/spip.php?rubrique73>

Les équipes qui souhaitent l'accompagnement par un ou plusieurs élèves ingénieurs doivent impérativement en faire la demande sur le formulaire.

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

Un même collège ou lycée a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents. Pour chaque nouveau projet, chaque collège ou lycée 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

Le dépôt des projets achevés se fera au plus tard le **14 mai 2010 minuit** via les différents sites Internet précités, rubrique « Jeux Vidéo ».

L'envoi comprendra :

- **une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu**, en langue française format [.rtf, .doc, .odt, .pdf] uniquement, d'une taille maximale de 200 ko ;
- **le scénario**, en langue française format texte uniquement [.rtf, .doc, .odt, .pdf] , d'une taille maximale de 200 ko **ET un story-board**, en langue française au format **[.pdf] uniquement** d'une taille maximale de 500 ko ;
- **le dessin des personnages et des décors**, fichiers image, impérativement au format [.jpg ; .gif ; .png] d'une taille maximale de 500 ko par image ;
- **une fiche guide synthétique présentant le jeu et ses règles**, en langue française et éventuellement anglaise ; format éventuellement composite [.pdf], d'une taille maximale de 1 Mo ;
- **le jeu réalisé et opérationnel.**

IMPORTANT : il est proposé pour la programmation de s'appuyer sur les outils suivants :

SCRATCH : « <http://scratch.mit.edu> » ;

TANGARA : « <http://www.colombbus.org/article98.html> » ;

STARLOGO-TNG : « <http://education.mit.edu/drupal/starlogo-tng> »

L'outil de développement utilisé devra permettre de mettre en évidence les principes de base d'algorithmique (programmation structurée, programmation objet et événementielle). L'utilisation d'outils autre que ceux proposés ci-dessus est possible à condition que leur licence soit utilisée légalement.

Article 5 : Procédure de sélection et modalités

Étape 1 :

Une commission sélectionnera au maximum 6 projets en collège et 6 projets en lycée parmi l'ensemble des projets reçus.

Les auteurs des projets sélectionnés recevront du rectorat un courriel par l'intermédiaire de la boîte aux lettres électronique de leur établissement.

Étape 2 :

Les douze équipes présélectionnées seront évaluées par un jury de professionnels, puis, une demi-journée de présentation sera organisée le **02 juin 2010** pour que chaque équipe lauréate puisse présenter son projet et faire une démonstration du jeu (5 minutes) devant le Jury et l'ensemble des participants.

Les jeux présentés seront classés selon trois catégories pour les niveaux collèges et lycées :

- **Qualités artistiques**
- **Scénario**
- **Réalisation informatique**

Le prix du jury sera décerné dans les niveaux collèges et lycée au projet qui aura eu les meilleures appréciations sur l'ensemble des catégories.

Un prix spécial du public 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, d'un représentant des partenaires associés, d'un représentant de la Cité Des Sciences, et présidé par M. Le recteur de l'académie de Créteil.

Article 6 : Dotation et partenariats

Le projet gagnant du concours se verra remettre le trophée « Trophée du Jeu Vidéo » à la fin de la journée de présentation et un lot pour l'établissement.

Les établissements gagnants arrivés en première et seconde position dans chacune des catégories de chaque niveau ainsi que les établissements participant aux phases finales se verront également attribuer un lot.

Les lots ne pourront donner lieu, de la part des gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, 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, le CRDP de l'académie de 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 l'académie de Créteil, le CRDP de Créteil et/ou 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 le partenaires

• **Garantie :**

Tout collègue 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 explications des concepts et du jeu :**

Toute participation au concours suppose l'accord gracieux et exclusif de tous les auteurs (groupe) d'un 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 le jury soit mis en ligne, protégé par une licence « Creative Commons » ([Paternité, Pas d'Utilisation Commerciale, Partage des Conditions Initiales à l'Identique](#)), sur les espaces Internet :

- de l'académie de Créteil « <http://www.ac-creteil.fr> », rubriques DATICE, DAAC, CLEMI ;
- du site Internet du CRDP de l'académie de Créteil « <http://www.crdp.ac-creteil.fr> » ;
- par liens depuis les sites partenaires.

Article 9 : Remboursement des frais

La participation au présent concours est gratuite.

Article 10 : Informations nominatives

Par sa participation, chaque collègue et lycée participant ainsi que chaque groupe d'élèves (avec l'autorisation de leur représentant légal pour les élèves non majeurs) autorise gracieusement le Rectorat à utiliser à des fins non commerciales son nom, prénom, 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
DATICE « Concours Jeu vidéo »
4 rue Georges Enesco
94 000 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, etc.) 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, etc.).

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 directement à partir des sites Internet dédiés à ce concours :

- de l'académie de Créteil « <http://www.ac-creteil.fr> », rubriques DATICE, DAAC, CLEMI ;
- du site Internet du CRDP de l'académie de Créteil « <http://www.crdp.ac-creteil.fr> » ;
- par liens depuis les sites partenaires.

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, que sont l'académie de Créteil et le CRDP de l'Académie de Créteil 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 un SPL* sous forme d'une association de loi 1901, fondé en décembre 2003. Il fédère l'ensemble des développeurs et producteurs indépendants de jeu vidéo toute plateforme de Paris et de la région Ile-de-France.

Il regroupe aujourd'hui 40 entreprises de 2 à 200 employés, il a pour vocation de rassembler l'ensemble des acteurs du développement du jeu vidéo toute plateforme au niveau local et régional.

L'action principale de Capital Games a pour objectif de renforcer et de soutenir l'industrie du jeu vidéo à travers 5 axes de travail :

1. Recherche et Développement mutualisés
2. Export
3. Ressources humaines
4. Financement
5. Pôle de compétitivité

**SPL : Système Productif Local. C'est une organisation productive particulière localisée sur un territoire correspondant généralement à un bassin d'emploi (dans notre cas l'Ile de France). Cette organisation fonctionne comme un réseau d'interdépendances constituées d'unités productives ayant des activités similaires ou complémentaires qui se divisent le travail.*



Cité des sciences et de l'industrie

La Cité des sciences et de l'industrie est un établissement public national à caractère industriel et commercial (EPIC) qui a pour mission de " rendre accessibles à tous les publics les savoirs scientifiques, techniques et industriels, ainsi que de présenter les enjeux de société liés à leur évolution."

La Cité est à la fois un musée, un centre de conférences, un lieu de spectacles et une médiathèque spécialisée dans les sciences et les techniques. La Cité propose ainsi aux élèves une multitude de chemins pour découvrir la science, leur fournir des clés de compréhension sur ses enjeux et leur donner des repères dans un monde que les sciences et les techniques font évoluer en permanence.



eInstruction Interwrite

eInstruction, anciennement GTCO Calcomp, puis Interwrite Learning, est un fabricant mondial de technologies interactives depuis plus de 30 ans.

eInstruction est Partenaire du Ministère de l'éducation nationale et du Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche, avec lesquels trois accords ont déjà été signés pour contribuer au développement des usages de solutions pour l'école numérique interactive telles que les TNI (Tableau Numérique Interactif), les ardoises et les systèmes de réponses, inventés par eInstruction dans les années 80.



EPITA

Ingénieur ? Et pourquoi pas moi !

EPITA, École Pour l'Informatique et les Techniques Avancées, est une Grande École d'Ingénieur, reconnue par l'État, spécialisée dans les domaines de l'Informatique et des Nouvelles Technologies. La majorité de ses élèves effectue un cursus de 5 années, soit deux années de classes préparatoires intégrées et 3 années de cycle ingénieur. L'admission se fait après un bac S (90%) ou STI (10%), les autres intégrant en 3ème année après des CPGE ou un premier cycle universitaire.

EPITA prépare à tous les métiers, passionnants et ouverts sur le monde, d'ingénieur liés aux Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Ses domaines d'expertise sont les Télécommunications, les Systèmes Réseaux et la Sécurité, les Systèmes d'Information, le Multimédia, les Systèmes Embarqués, l'Intelligence Artificielle, le Traitement d'Images et bien entendu une préparation à la Recherche et des doubles diplômes Internationaux.



Microsoft développe des jeux vidéo et a créé un club de créateurs – l'adhésion y est gratuite - de jeux vidéo pour sa console Xbox 360 à partir de l'environnement de développement XNA Game Studio. Le XNA Creators Club est une communauté regroupant tous les jeux que les créateurs développent. Les adhérents bénéficient d'outils puissants pour créer leurs propres jeux sur Windows, Zune et Xbox 360, ainsi que d'un arsenal de ressources pédagogiques et communautaires sur le site Web XNA Creators Club Online.