



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



Concours

« Création de jeux vidéo sérieux – An V » organisé par 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 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 V », 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 adulte de l'établissement, avec l'accord du chef d'établissement. Un même établissement a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents.

Pour l'académie de Créteil, les groupes d'élèves auront la possibilité d'être accompagnés par des élèves ingénieurs de l'EPITA et d'autres établissements d'enseignement supérieur partenaires. Pour solliciter cet accompagnement, il est nécessaire d'en faire la demande, de préférence lors de l'inscription dans le formulaire prévu à cet effet.

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 cinquième édition les thèmes proposés sont :

- Les apprentissages fondamentaux.
- Histoire des arts.
- La culture scientifique.
- Internet responsable et identités numériques.

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.

Le projet de ce concours artistique et scientifique sera évalué selon les quatre critères suivants :

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

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** »



[Paternité, Pas d'Utilisation Commerciale, Partage des Conditions Initiales à l'Identique.](#)

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

À ces URL, on pourra trouver une sélection de liens suggérant les outils de programmation permettant de réaliser le jeu.

4.2. Pour participer :

Inscription :

Les équipes candidates peuvent s'inscrire à partir du 5 septembre 2012, les inscriptions seront closes pour la fin du salon EDUCATICE 2012 le 23 novembre 2012 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 spécifique « Concours & événements » de notre site : <http://polenumerique.ac-creteil.fr>

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 ou par l'intermédiaire d'un site de dépôt, pour les projets dépassant la capacité maximum de transfert (comme par exemple dl.free.fr).

Le dépôt des projets achevés se fera au plus tard en 2013, semaine 21 (21-24 mai 2013).

L'envoi comprendra (avertissement : la taille des messages est limitée à 5 Mo pour la messagerie de Créteil où est hébergé le compte ce.jeuvideo@ac-creteil.fr) :

- une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu, en langue française et au format [.rtf, .doc, .odt, .pdf] uniquement ;
- le scénario, en langue française et au format texte uniquement [.rtf, .doc, .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.

IMPORTANT : il est proposé pour la programmation de s'appuyer sur des outils gratuits sous licence libre ou non comme :

- 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 : « <http://www.scirra.com/construct-classic> »
- GAMEDEVELOP : « <http://www.compilgames.net> »
- 001 GAME CREATOR : « <http://www.engine001.com> »
- ADVENTURE GAME STUDIO : « <http://www.adventuregamestudio.co.uk> »

La liste ci-dessus n'est pas exhaustive.

Le jury ne disposant pas de licences pour les produits payants, n'aurait pas la possibilité de consulter les sources, ni de constater la qualité et l'originalité de la programmation. Ces produits ne sont donc pas recommandés....

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 leur licence soit utilisée légalement.

Article 5 : Finale, procédure de sélection et modalités

Étape 1 :

Pour la finale, une commission sélectionnera au maximum 7 projets par type d'établissement (école, collège, lycée) parmi l'ensemble des projets reçus. Ces nombres pourront être révisés selon le nombre de participants.

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

Les auteurs des projets sélectionnés recevront du rectorat un courriel par l'intermédiaire de la boîte à lettres électronique de 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 » semaine 21 (21-24 mai 2012).

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 2013 (semaine 22 ou 23). 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 trois catégories pour chacun des niveaux école, collège et lycée :

- **Qualités artistiques**
- **Scénario et principe du jeu**
- **Contenu pédagogique**
- **Réalisation informatique (programmation, jouabilité, interactivité)**

Un grand prix du jury sera décerné au projet qui aura eu les meilleures appréciations sur l'ensemble des catégories pour chacun des niveaux école, collège et lycée.

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, de représentants des partenaires associés et présidé par M. le recteur 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 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 de Créteil, 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 Créteil, le CRDP de l'académie de 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 :**

Tout 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 explications des concepts et du jeu :**

Toute participation au concours suppose l'accord gracieux et exclusif de tous les auteurs 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 la commission, 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 Pôle numérique, DAAC, CLEMI ;
- du site Internet du CRDP de l'académie de Créteil « <http://www.cndp.fr/crdp-creteil> » ;
- par liens depuis les sites partenaires.

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
DATICE « 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, DAAC, CLEMI ;
- du CRDP de l'académie de Créteil « <http://www.cndp.fr/crdp-creteil> » ;
- 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 : l'académie de Créteil et le CRDP de l'académie de 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 est le Cluster du Jeu Vidéo de Paris et de l'Ile-de-France. Depuis 2003, Capital Games fédère le secteur francilien du Jeu Vidéo en portant une voix unique et en favorisant sa structuration. Capital Games mène ses actions en étroite collaboration avec les pouvoirs publics franciliens, Mairie de Paris, Conseil Régional d'Ile-de-France, DIRECCTE et DATAR, tous conscients du fort potentiel du secteur. Capital Games mutualise les besoins de ses membres et les aide à plusieurs niveaux : business development, plan de formation, aide au financement, accompagnement des projets de R&D et bien sûr, animation de la communauté francilienne du Jeu Vidéo. Plus d'informations sur Capital Games : <http://www.capital-games.org>

Suivez Capital Games sur twitter : http://www.twitter.com/capital_games



[universcience](#)

universcience, nouveau lieu de culture scientifique du XXI^e 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™
Simple Solutions. Real Results.

eInstruction propose aux enseignants une gamme de produits comprenant des logiciels (Workspace, Response), 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). Ces solutions permettent d'améliorer le niveau d'implication 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 500 000 salles de classe dans 90 pays.



[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® [Microsoft](#)

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.

Kodu : issu des laboratoires de recherche de Microsoft et conçu à l'aide de XNA Games Studio, Kodu Game Lab constitue un ensemble d'outils prêts à l'emploi qui aideront tous les créateurs de jeux en herbe à concevoir des mondes extraordinaires.