



Comment créer un jeu vidéo en 2D ?

Cycle 4

Séquence 13

Compétences

- ☒ Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- ☒ Concevoir, créer, réaliser
- ☒ S'approprier des outils et des méthodes
- ☒ Pratiquer des langages

- ☒ Mobiliser des outils numériques
- ☒ Adopter un comportement éthique et responsable
- ☐ Se situer dans l'espace et dans le temps

01 – Définir le projet - Cahier des Charges



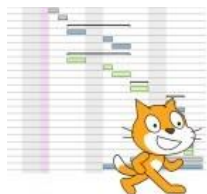
Travail à faire

- Imagine un jeu de labyrinthe
- Dresse la liste de ce dont vous avez besoin pour concevoir, produire et utiliser ce jeu
- Présente ta proposition de jeu

Critères de réussite

- ☐ J'ai inventé un univers cohérent
- ☐ Un scénario est rédigé sous la forme de paragraphes construits.
- ☐ Le cahier des charges (carte mentale) est en concordance avec le scénario

02- Définir les tâches et Répartir le travail



Travail à faire

- Détermine les différentes tâches du projet
- Réparti les tâches aux différents membres du groupe
- Produit un planning des tâches

Critères de réussite

- ☐ Mon planning permet de comprendre l'organisation du projet du début à la fin.
- ☐ Nous nous sommes entendus pour nous répartir les tâches.

03- Rechercher les différents éléments



Travail à faire

- Cherche ou crée tous les éléments utiles au jeu (lutins, fonds, musiques, ...)

Critères de réussite

- ☐ J'ai trouvé tous les éléments utiles pour mon jeu.
- ☐ Les éléments que j'ai trouvés sont libres de droit (EMI)

Nom :

Prénom :

Classe :