

1er Concours « Création de jeux vidéo »

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 « Concours de création de jeux vidéo », 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. Un même collège ou lycée a la possibilité de présenter plusieurs projets avec des groupes d'élèves différents.

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 dimensions ayant pour objet « **une situation en relation avec, la vie de la classe ou le programme de l'année scolaire en cours** ». Leur projet comprendra cinq volets :

- **une fiche de présentation de la démarche d'élaboration du jeu**

- 1. répartition des rôles dans l'équipe projet ;**
- 2. l'historique des grandes étapes du projet.**

- **un scénario (forme écrite de l'histoire) ou un story-board ;**

- **le dessin des personnages et des décors ;**

- **une fiche guide synthétique présentant le jeu et ses règles (à destination des joueurs) ;**

- **le jeu réalisé et opérationnel.**

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

- la qualité du scénario ou du story-board ;

- la qualité artistique ;
- l'interactivité ;
- l'efficacité de la programmation.

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](#)

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> », rubriques 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 à partir du 02 mars jusqu'au 15 mars 2009 et adressent par voie électronique exclusivement et en suivant les indications du site, le formulaire d'inscription dûment complété.

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 **20 mai 2009** via les différents sites Internet, rubrique « Concours Jeu 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 **ou 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 : la programmation devra être réalisée uniquement à l'aide de l'un des deux outils de programmation suivant :

- SCRATCH : « <http://scratch.mit.edu> » ;
- TANGARA : « <http://www.colommbus.org/article98.html> ».

Article 5 : Procédure de sélection et modalités

Etape 1 :

Le jury 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 une lettre électronique par l'intermédiaire de la boîte aux lettres électronique de leur établissement.

Etape 2 :

Une journée de présentation sera organisée le **03 juin 2009** pour que chaque équipe d'auteurs puisse présenter son projet et faire une démonstration du jeu (15 minutes) devant le Jury et

l'ensemble des participants. Le jeu réalisé sera classé selon quatre catégories pour les niveaux collèges et lycées :

- **Qualités artistiques ;**

- **Scénario ;**

- **Programmation ;**

- **Appréciation du public.**

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.

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

- Le projet gagnant du concours se verra remettre le trophée « Trophée du Jeu Video » 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.