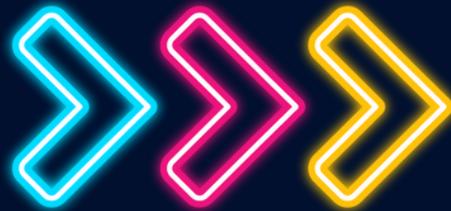
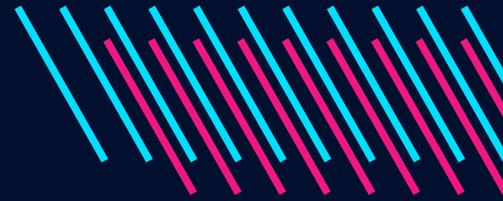




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Développement du jeu,
phase de conception**

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durée:	3 semaines (2h par semaine, extensible)
Âge:	20 à 30 ans
Taille du groupe :	Groupes de 4 à 6
But:	Doter les apprenants des compétences nécessaires pour développer des concepts de jeu qui inspirent le changement social, favorisant la créativité, la collaboration et la pensée critique.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • Identifiez un objectif de transformation et intégrez-le dans un concept de jeu. • Définir le public cible et éliminer les obstacles potentiels. • Développer un prototype de jeu et recueillir des commentaires constructifs.
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche de travail sur la conception de jeux • Document de conception de jeu • Papier et matériel de dessin • Outils de présentation (facultatif) • Outils d'IA pour les visuels, les sons, la musique et le code d'espace réservé

Cette activité vise à guider les apprenants dans le processus de brainstorming et de développement d'un concept de jeu avec des objectifs transformateurs. Les participants travailleront en groupes pour simuler une équipe de studio de jeu, définir leur public et créer un concept de jeu répondant à un problème social spécifique. Ils présenteront ensuite leurs idées, recueilleront des retours et les développeront.



Structure de l'atelier



Semaine 1 : Idéation et pitch

Les participants réfléchiront et développeront un concept de jeu avec des objectifs de transformation, simulant une équipe de studio de jeu composée de concepteurs, d'artistes, de scénaristes, de spécialistes marketing et de producteurs. À l'aide d'une fiche de conception et d'un document de conception, les équipes commenceront par définir leur intention et identifier la transformation qu'elles souhaitent insuffler aux joueurs, par exemple en suscitant l'empathie pour les réfugiés climatiques ou en les sensibilisant aux conséquences de la surexploitation des ressources. Elles définiront ensuite leur public cible, en tenant compte des obstacles potentiels tels que les idées reçues ou l'apathie.

L'expérience de jeu sera analysée en intégrant des mécanismes de jeu alignés sur les objectifs d'apprentissage, comme la construction d'un réseau d'énergie renouvelable pour enseigner la pensée systémique dans le récit d'une société future confrontée à des crises énergétiques. Les participants esquisseront leurs idées de jeu sur papier, y compris des visuels de personnages, d'environnements et d'interfaces, et pourront utiliser des outils d'IA pour générer des visuels, des sons ou de la musique de substitution.

Après la séance de brainstorming, chaque équipe présentera son concept de jeu aux autres groupes dans un pitch éclair de deux minutes, illustré de visuels ou de croquis. Le public et l'animateur fourniront des commentaires constructifs sur l'adéquation de l'intention du jeu avec ses mécanismes et sur la clarté et la faisabilité de l'objectif de transformation. Ce processus encourage la réflexion critique et permet d'affiner les concepts du jeu grâce à des retours collaboratifs.

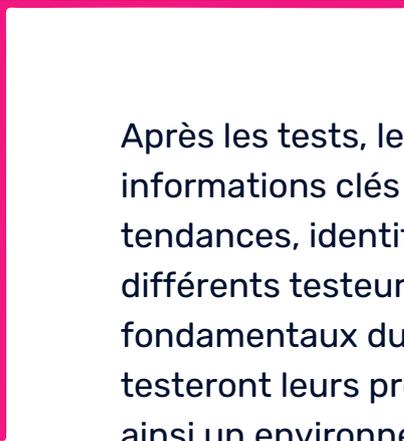
Les participants doivent s'accorder sur les piliers de la conception du jeu. Ces piliers sont les principes fondamentaux qui guident le développement et la conception d'un jeu, garantissant cohérence et concentration tout au long du projet. Ils représentent les valeurs et les expériences fondamentales qu'un jeu vise à offrir, aidant les équipes à prendre des décisions cohérentes et à maintenir une vision unifiée. <https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>

Semaine 2 : Prototypage

Les équipes passeront deux heures à créer un prototype numérique ou papier de leur jeu, en se concentrant sur une mécanique de base. Cette session permet aux participants d'approfondir le processus pratique de développement de leurs concepts de jeu. Par exemple, une équipe pourrait développer un jeu de société simulant la gestion de l'approvisionnement en eau d'une ville, obligeant les joueurs à prendre des décisions stratégiques concernant l'allocation des ressources et le développement des infrastructures. Un autre groupe pourrait également concevoir un jeu de cartes représentant l'équilibre délicat des écosystèmes, où les joueurs doivent gérer divers facteurs environnementaux pour maintenir l'harmonie écologique. En consacrant plus de temps à cette phase, les équipes peuvent itérer plus efficacement, affiner leurs conceptions en fonction des retours initiaux et explorer différentes solutions créatives. Cette session met l'accent sur la collaboration et la résolution de problèmes, essentielles à la création de jeux percutants et porteurs d'objectifs transformationnels.

Semaine 3 : Tests de jeu

Les participants préparent des questionnaires utilisant des échelles de Likert pour recueillir des commentaires structurés. Avant les tests, les équipes fixent des objectifs clairs, définissant ce qu'elles souhaitent tester, comme des mécanismes spécifiques, des réactions émotionnelles ou un rythme. Elles s'assurent que leur prototype est prêt, même s'il est encore rudimentaire, à l'aide de maquettes papier ou numériques. Pendant les tests, les participants interviennent le moins possible, permettant aux joueurs de s'engager naturellement dans le jeu. Ils encouragent les commentaires honnêtes et posent des questions ouvertes pour recueillir des informations détaillées. Les questions peuvent porter sur l'appréciation, comme le plaisir des fonctionnalités du jeu, ou sur la convivialité, comme la fonctionnalité des éléments du jeu. Avant les tests de jeu, les participants peuvent répondre au questionnaire du modèle de motivation des joueurs de Qantic Foundry : de cette façon, les créateurs sauront si les commentaires sont pertinents en fonction du type de joueur des testeurs <https://apps.quantificfoundry.com/surveys/answer/gamerprofile/>



Après les tests, les équipes consigneront les retours, en notant les informations clés et les suggestions spécifiques. Elles identifieront les tendances, identifieront les problèmes ou thèmes récurrents chez les différents testeurs et prioriseront les correctifs en phase avec les objectifs fondamentaux du jeu. Afin d'obtenir des points de vue diversifiés, les groupes testeront leurs prototypes avec des participants d'autres équipes, favorisant ainsi un environnement collaboratif qui optimise le processus de conception itératif. Cette session prolongée permet une analyse et un perfectionnement plus approfondis des prototypes de jeu, garantissant ainsi l'intégration efficace des objectifs de transformation dans les conceptions finales.

Semaine 4 et 5 : Itération et perfectionnement Les semaines 2 et 3 peuvent être répétées autant de fois que souhaité et/ou nécessaire pour améliorer le jeu.



ANNEXE



Que sont les modèles de conception ?

Les modèles de conception sont comme une recette ou une feuille de travail qui vous aide à créer votre propre idée de jeu vidéo. Ils vous guident étape par étape pour que toutes vos idées soient parfaitement cohérentes. Voici leur fonctionnement :

Nom du jeu :

Histoire du jeu :

- Qui sont les personnages ?
- Où se déroule le jeu ?
- Quel est le but ? (par exemple, sauver quelqu'un, gagner une course, trouver un trésor caché).
- Qui peut y jouer ?

Pensez aux **joueurs qui joueront à votre jeu**. De quelles fonctionnalités spécifiques pourraient-ils avoir besoin ? Par exemple :

Sous-titres pour les joueurs malentendants.

Options daltoniennes pour les joueurs qui voient les couleurs différemment.

Qu'est-ce qui le rend amusant ?

- Résoudre des énigmes ?
- Construire des choses ?
- Explorer de nouveaux mondes ?

Écrivez ici toutes les parties passionnantes de votre jeu.

Caractéristiques incluses :

Par exemple:

Instructions faciles à lire.

Des personnages de cultures et d'horizons différents.

Dessine ton idée :

Dessinez un niveau, un personnage ou même le logo du jeu.

Section commentaires :

Les commentaires vous aident à améliorer votre idée !



Références



- GAME PILLARS. (n.d.). Game-Design-Pillars. Retrieved 20 February 2025, from <https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>
- RocketBrush. (n.d.). The game development process: A comprehensive guide. Retrieved from [Erinmwingbovo, O. \(2024\). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references](#)
- Transformational Framework. (n.d.). The transformational framework. Retrieved from [Lendzhova, V. \(2024\). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 \(10\). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073](#)
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.
- Quantic Foundry Apps. (n.d.). Quantic Foundry. Retrieved 20 February 2025, from <https://apps.quantificfoundry.com/>