

5

Réaliser un jeu vidéo - Verne's Games

Découverte du projet



mardi 2 mars 2021

BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

| Thématique | Attendus de fin de cycle | N° | Compétences | Socle | Parcours |
|---|--|-------|--|-------|----------|
| 1 Design, innovation et créativité. | 1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser des idées en intégrant une dimension design. | 1.1.1 | Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer. | 4 | A |
| 3 La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques. | 3.1 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet. | 3.1.5 | Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comporte- | 1 | A |

| Dom. | Items | Compétences travaillées |
|------|---|---|
| 4 | Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant. | Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques |
| 4 | Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. | Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques |
| 4 | S'approprier un cahier des charges. | Concevoir, créer, réaliser |
| 1 | Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets. | Pratiquer des langages |

PREREQUIS : • Les outils de description, le Cahier des Charges

DUREE : • 30 minutes (Devoir Maison) + 30 minutes (Synthèse)

SUPPORTS :

DOCUMENTS : • Capsules vidéos pédagogiques - Liens Youtube

AUDIO-VISUELS : • Diaporama de synthèse

AUTRES : • /

BIBLIOGRAPHIE : • /

LIENS : • Ressources en ligne

| Type | Intitulé / Description | Ilot/Ind/Classe | Comp. | Durée |
|-----------|--|-----------------|---|-------------------------|
| Activités | 1. Découverte du projet En possession de capsules vidéos et du Cahier des Charges de l'application à réaliser, les élèves découvrent le contenu du projet. | | Pédagogie inversée Individuelle | 1.1.1 3.1.5 10 mn |
| | 2. Questionnaire Les élèves analysent le CdC et complètent un questionnaire sur le besoin, les fonctions et les contraintes à respecter. | | Pédagogie inversée Individuelle | 1.1.1 3.1.5 20 mn |

Quelles sont les contraintes du Cahier des Charges liées à la réalisation d'une série de mini-jeux vidéos ?

Découverte du projet

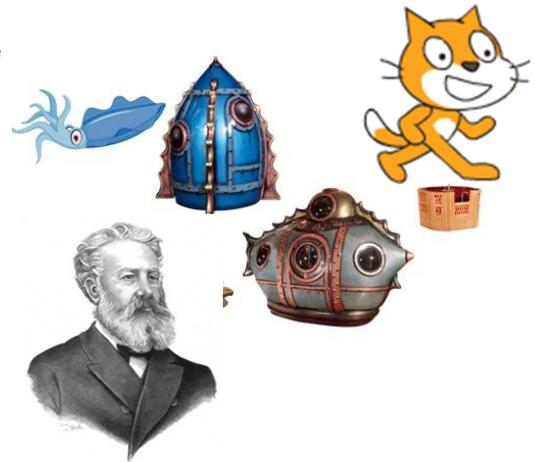
Présentation de l'activité

Jules Verne est l'un des écrivains français les plus lus dans le monde. Auteur de romans d'aventures et de science-fiction, il a été une source d'inspiration pour de nombreux scientifiques et ingénieurs et a ainsi contribué à l'évolution de la technologie.

Les éditeurs du monde du multimédia désirent mettre en scène les inventions ou les personnages de Jules Verne en créant une série de jeux vidéos destinés à un jeune public.

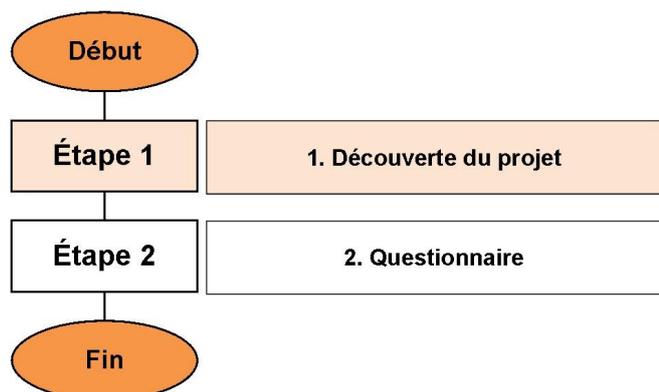
Au collège, le logiciel **Scratch** permet de mettre en œuvre un langage de programmation simple parfaitement adapté à la réalisation d'un mini-jeu.

L'activité proposée présente le projet que nous allons mener ensemble ...



Déroulement de l'activité

L'activité comporte plusieurs étapes à réaliser dans l'ordre chronologique.



1. Découverte du projet

1.1 Lire les différentes vidéos proposées (Attention, du son est nécessaire)

2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ?** :
- **A qui rend il service ?** :
- **Sur quoi agit-il ?** :
- **Dans quel but ?** :

2.2. D'après le diagramme « Pieuvre », citer tous les **EME** - Éléments du Milieu Extérieur - qui tournent autour du projet :

-
-
-
-
-
-

2.3. Citer les noms des 4 jeux à créer :

-
-
-
-

2.4. Citer les 4 œuvres de Jules Verne qui ont servi de scénario aux jeux vidéos à créer :

-
-
-
-

2.5. Qu'appelle-t-on les lutins dans le logiciel de programmation Scratch ?

-

DEVOIR MAISON

5

Réaliser un jeu vidéo - Verne's Games

Page 1/1

Découverte du projet

Cette activité doit vous permettre de découvrir le projet **Verne's Games** en toute autonomie. Elle comporte deux étapes à réaliser dans l'ordre.

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

http://sti2d.net/site/travail/college/cinquieme/projet_verne_s_games/projet_verne_s_games_decouverte_du_projet/index.html

(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de cinquième**)



2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ? :
- A qui rend il service ? :
- Sur quoi agit-il ? :
- Dans quel but ? :

2.2. D'après le diagramme « Pieuvre », citer tous les **EME** - Éléments du Milieu Extérieur - qui tournent autour du projet :

-
-
-
-
-
-

2.3. Citer les noms des 4 jeux à créer :

-
-
-
-

2.4. Citer les 4 œuvres de Jules Verne qui ont servi de scénario aux jeux vidéos à créer :

-
-
-
-

2.5. Qu'appelle-t-on les lutins dans le logiciel de programmation Scratch ?

-

NOM :

CLASSE :

DATE :