

# Consignes VIP - Projets Zelda

## Période 5, semaines à distance

### Introduction

Ce document explique les activités à réaliser durant les semaines à distance de la période 5, numérotées comme suit:

**Semaine 1:** 30 mars - 3 avril 2020

**Semaine 2:** 6 avril - 9 avril 2020

**VACANCES : 10 avril - 17 avril**

**Semaine 3:** 20 avril - 24 avril 2020

**Semaine 4:** 27 avril - 1er mai 2020

### Livrables

**Rappel de nos comptes Gmail pour le partage des documents:** [nicolas.szilas@gmail.com](mailto:nicolas.szilas@gmail.com), [oanh.thi.03@gmail.com](mailto:oanh.thi.03@gmail.com)

Remarque: ne pas utiliser l'adresse "nicolas.szilas@gmail.com" ailleurs que pour le partage de documents (les messages adressés à cette adresse ne seront pas lus).

Les livrables pour cette période sont au nombre de 5:

1. **Livable z5.1: vendredi 03/04/2020** - (minuit) - Dossier de conception (collectif)
2. **Livable z5.2: lundi 20/04/2020** - (midi) - Version bêta du logiciel (collectif)
3. **Livable z5.3: mardi 21/04/2020** - (minuit) - Audit (individuel)
4. **Livable z5.4: vendredi 01/05/2020** - (minuit) - Version finale du logiciel (collectif)
5. **Livable z5.5: vendredi 01/05/2020** - (minuit) - Rapport réflexif (individuel)

### Ressources

Pour réaliser le jeu, nous vous conseillons vivement de vous appuyer sur des médias disponibles sur Internet. Pour cela, vous trouverez sur [cette page](#) des liens que nous avons déjà collectés, pointant vers des répertoires de sons, images, photographies, etc.

Remarque: cette page est le fruit du travail des volées précédentes. ***A votre tour, si vous trouvez une page de ressources pertinente, nous vous encourageons vivement à l'ajouter à cette page wiki.***

Concernant les outils auteurs, vous pouvez aussi consulter (et compléter) la [page d'aide](#).

# Séquence des activités

## Semaine 1

- Rédaction de votre planning - organisation du projet (chaîne de production, normes de programmation, etc.)
- Vous allez finaliser la conception, via les prototypes papier (y compris chartes ergonomique et graphique).
- Préparez votre environnement de développement et faites quelques tests avec l'outil auteur.
- Programmation de votre jeu et création des médias

A tout moment, vous pouvez nous livrer une version intermédiaire de votre logiciel (version alpha), pour obtenir un retour rapide.

**IMPORTANT:** Ne restez pas bloqués plus d'une heure sur un problème technique, mais posez une question sur les forums.

### Contenu du livrable z5.1:

Description générale de la solution (1-2 pages) + description détaillée de la mécanique de jeu + éléments de navigation (storyboard) + solution technique (en annexe, le journal de conception)

**Date de livraison du livrable z5.1:** vendredi 3 avril 2020, **minuit**.

**Mode de livraison du livrable z5.1:** Document sur GoogleDocs, partagé avec l'équipe enseignante avec lien posté dans le canal de votre projet sur Framateam

**Titre du document:** "Livrable z5.1 Conception nom\_du\_projet".

## Semaine 2

Avancer le développement de votre jeu pour produire la version Beta.

POINT INTERMÉDIAIRE: Nous vous proposons de faire un point à distance en synchrone sur les projets.

### Livrable 5.2

**Date de livraison du livrable z5.2:** lundi 20 avril 2020, **midi**.

**Mode de livraison du livrable z5.2:** fichier exécutable de votre logiciel, stocké dans votre espace perso Tecfa. Un lien vers ce fichier et d'éventuelles consignes d'utilisation sont postés dans le canal Mattermost de votre projet. Si le fichier nécessite une installation particulière (par exemple, des polices, etc.), le préciser dans un fichier README.

**Titre du message dans Framateam:** "Livrable z5.2 nom du projet"

**ATTENTION:** la date de ce livrable est impérative, pour permettre aux audits d'être réalisés dans les temps !

## Semaine 3

### Livrable 5.3

Audit croisés des projets (livrable z5.3): cet audit doit permettre aux concepteurs d'améliorer leur jeu. Il comportera 3 volets:

- Volet ergonomique, à partir des [critères ergonomiques de Bastien & Scapin](#) (voir aussi le cours ERGO).
- Volet ludique: qualité graphique et sonore, plaisir à manipuler, émotions positives ressenties (suspense, challenge, surprise, plaisir), émotions négatives ressenties (ennui, énervement), originalité, rejouabilité, qualité de l'histoire (le cas échéant), présence de bugs.
- Volet apprentissage: Les objectifs pédagogiques vous semblent-ils couverts par le jeu ? L'approche pédagogique est-elle adaptée ? Le contenu d'apprentissage est-il bien intégré au jeu ?

#### Répartition des auditeurs/audités:

- CHRISTELLE audite Copropriété
- SIMON audite Copropriété
- DELFINE audite Géométrie
- DJAMILEH audite Hygiène 1
- ROBIN audite Hygiène 2
- JENNIFER audite Hygiène 1
- RACHEL audite Géométrie
- SANDRINE audite Open Access
- DIDIER audite Maternité
- JEAN VINCENT audite Copropriété
- TATIANA audite Géométrie
- VARUNA audite Copropriété
- ESTELLE audite Open access
- JEROME audite Open Access
- KATRINE audite Hygiène 2
- MARTINA audite Hygiène 1
- MIGUEL audite Hygiène 1
- CLAIRE audite Maternité
- ROSARIA audite Maternité
- AURELIE audite Hygiène 2

**Date de livraison du livrable z5.3:** Mardi 21 avril 2020 , **minuit.**

**Mode de livraison du livrable z5.3:** Document sur Google Doc, **public**, partagé avec l'équipe enseignante. Un lien vers ce fichier est posté dans canal de votre projet sur Framateam.

**Titre du document:** "livrable z5.3 audit *nom\_projet*"

**ATTENTION:** la date de ce livrable est impérative, pour permettre aux concepteurs de prendre en compte les remarques !

## Semaine 4

### Livrable 5.4

Poursuite de la programmation, en intégrant notamment les retours des audits.

**Date de livraison du livrable z5.4:** vendredi 1er mai 2020, **minuit** .

**Mode de livraison du livrable z5.4:**

- Fichier exécutable de votre logiciel (ou équivalent), stocké dans votre espace perso Tecfa.
- Fichier source
- 1 page descriptive contenant:
  - Une image d'illustration au format carré (idéalement 600px par 600px)
  - Le thème du jeu (sujet d'apprentissage)
  - Auteurs: vos noms et prénoms
  - Outils auteur: Logiciels et ressources utilisés
  - Contexte: Le contexte dans lequel le jeu sera utilisé
  - Objectifs pédagogiques
  - Une courte description du jeu
- Un lien vers ces documents dans le forum

**ATTENTION:** Votre page de description est importante et nous permettra d'ajouter votre jeu sur le portail des jeux du TECFA:

<http://tecfa.unige.ch/jeux/jeux>

**Titre du message dans le forum:** "livrable z5.4 nom du projet"

### Livrable 5.5

Rédaction du rapport réflexif, en essayant non seulement de décrire vos apprentissages mais aussi et surtout d'analyser ces apprentissages, les conditions qui ont fait qu'ils se sont bien déroulés ou non.

**Date de livraison du livrable z5.5:** vendredi 1er mai 2020, **minuit**.

**Mode de livraison du livrable z5.5:** Document sur Google Doc, public, partagé avec l'équipe enseignante et lien dans le canal Framateam de votre Projet.

**Titre du document:** "Livrable z5.5 rapport réflexif"

---

## Evaluation

L'UF sera accordée selon la qualité du logiciel et de la démarche pour y arriver.

Cette qualité sera évaluée selon les critères suivants:

- Sur le logiciel final :

- Finition
- Ampleur
- Originalité
- Qualité pédagogique et ludique
- La démarche:
  - le dossier de conception (notamment les itérations sur les prototypes)
  - les interventions dans les forums
  - le rapport réflexif
- Calcul de la note:
  - logiciel ok: entre 4 points et 5 points
  - modification de la note:
    - bon dossier de conception: +0.5 à +1 point
    - ~~version bêta rendue en retard (y5.2): -0.5 point~~ (circonstances actuelles...)
    - ~~audit rendu en retard ou non satisfaisant (y5.3): -0.5 point~~ (idem)
    - rapport réflexif absent: -0.5 point
  - logiciel/conception non satisfaisant: 3 points

## Disponibilités

Nicolas (prendre rendez-vous):  
 e-mail: [nicolas.szilas@unige.ch](mailto:nicolas.szilas@unige.ch)  
 Skype: nicolas.szilas

Kim (prendre rendez-vous):  
 Email: [thi.le@unige.ch](mailto:thi.le@unige.ch)  
 Skype : kimoanh.helene.le