

JEUX FABRIQUE



Règlement édition 2020-2021

Ce document présente l'ensemble des réglementations régissant l'édition 2020-2021 du concours « Jeux Fabrique » initié par la DANE de l'Académie d'Aix Marseille.

Ce règlement a été conçu pour proposer un cadre technique clair et précis tout en laissant libre cours à la créativité de chacun. Comme tous les règlements, il peut être sujet à différentes interprétations ou interrogations.

Pour toutes vos questions, n'hésitez pas à contacter les chargés de mission et l'équipe organisatrice du concours Jeux Fabrique ou les relais présents dans les académies (cette liste est susceptible d'évoluer au cours de l'année) :

Académie	Contacts
Aix-Marseille	jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr
Grenoble	christophe.gilger@ac-grenoble.fr
Lyon	jean-francois.simon@ac-lyon.fr perrine.douheret@ac-lyon.fr
Nice	jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr
Rennes	christophe.menard@ac-rennes.fr
Rouen	christelle.quesne@ac-normandie.fr
Toulouse	houria.lafrance@ac-toulouse.fr
Versailles	melanie.fenaert@ac-versailles.fr
Autres	jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr

Présentation du projet

Le concours « Jeux Fabrique » s'adresse au public scolaire des cycles 3, 4 et aux élèves des lycées généraux, techniques et professionnels des académies de France métropolitaine, d'Outre-mer et de l'AEFE.

2 catégories seront proposées :

- **Jeux Numériques** (jeu d'arcade, bornes, plateaux de jeu interactif,...)

Cette catégorie requiert une partie programmation sur une plateforme de son choix.

- **Escape Game**

Cette catégorie requiert un usage du numérique.

"Jeux Fabrique" est un concours de création de jeux numériques présentant un jeu original, imaginé, conçu et réalisé en classe ou en groupe dans le cadre du cahier des charges technique proposé par les organisateurs.

Chaque groupe travaillera en respectant le présent règlement.

1. Règlement général du concours

Engagement des organisateurs

- Les organisateurs fournissent un livret de démarrage sous forme numérique pour chaque groupe participant et peut au cours de l'année fournir des ressources pour mener à bien les projets.
- Les organisateurs se réservent le droit de refuser les vidéos qui ne seraient pas conformes au règlement et à l'éthique du concours, par exemple des images ou des propos choquants pour un public jeune, des principes contraires à la loi...
- Les chargés de mission de la DANE d'Aix-Marseille, les relais académiques et le groupe académique "Apprendre et enseigner avec le jeu numérique " peuvent être sollicités par les porteurs de projets pour accompagner les projets des établissements en distanciel.

Engagement de l'établissement

- L'établissement et le référent du projet, en s'inscrivant à Jeux Fabrique s'engagent à :
 - Renvoyer les documents administratifs en temps et en heure lorsqu'ils sont demandés par les organisateurs.
 - Respecter le cahier des charges technique

- Partager la vidéo via "peertube" (uniquement visible pour les personnes possédant le lien) avant le vendredi 10 avril 2021. Si cette vidéo est conforme elle sera par la suite déposée par l'organisateur sur une chaîne peertube dédiée. Il est possible que pour faciliter l'organisation, elle change de propriétaire sur la plateforme.
- Renvoyer la fiche pédagogique qui complètera la vidéo. Elle est fournie par l'organisateur lors de l'inscription.
- Toutes les productions réalisées dans le cadre du projet présenté doivent être créés sous licence creative commons " attribution , pas d'utilisation commerciale , et partage dans les mêmes conditions " CC by-NC-S. Elles seront mutualisées et valorisées par les DANE sur les sites académiques et/ou nationaux.

4. Cahier des charges technique général

Durée maximum conseillée : 3/4 minutes

Format de la restitution numérique attendue : MP4

Droit à l'image : la restitution numérique attendue ne doit comporter que des images et sons libres de droits ou dont vous êtes propriétaires. Vous devrez conserver, archiver les autorisations de droits à l'image signées par toutes les personnes identifiables dans le film. Le référent du projet devra être en capacité de transmettre les autorisations de droits à l'image à l'organisateur si celui-ci le lui demande. Si un quelconque problème de droits à l'image devait avoir lieu, l'organisateur se réserve le droit de retirer la vidéo de la plateforme.

La vidéo débute obligatoirement par le jingle d'ouverture et finira obligatoirement par le jingle de fermeture. Les 2 jingles seront fournis par l'organisateur.

La fiche pédagogique décrivant les conditions de réalisation du projet, selon le modèle fourni par l'organisateur, accompagnera la vidéo présentée dans le cadre du concours.

4.1 Catégorie ESCAPE GAME

- Il est obligatoire d'utiliser des outils numériques pour une partie des énigmes, aussi bien dans leur création que dans leur résolution.
- La mise en scène du jeu (décor, énigmes , etc.) doit respecter la propriété intellectuelle, le droit à l' image, et le règlement général de protection des données qui font partie intégrante des critères d'évaluation du jeu .

4.2 Catégorie Jeux Numériques (Arcade / Plateaux/ Bornes/...)

- Le choix du langage de programmation est libre. Le référent s'assurera que le jeu numérique fonctionne sur une tablette ou un ordinateur.
- La mise en scène du jeu (décor, plateau, réalisation d'une borne d'arcade, etc.) doit respecter la propriété intellectuelle et le règlement général de protection des données qui font partie intégrante des critères d'évaluation du jeu .

5. Communication autour du projet

Les organisateurs et les relais académiques assureront la promotion du concours. Chaque référent de projet pourra être sollicité afin de promouvoir son équipe par la rédaction d'articles numériques. Il pourra, par exemple, y décrire le travail réalisé, publier des photos, vidéos, tutoriels...

Les référents de projet peuvent promouvoir les travaux des élèves par des publications sur les sites internet/intranet de leur établissement, et en informer les organisateurs et leurs relais académiques afin de relayer les articles au niveau académique ou national et ainsi valoriser les établissements.

6. Evaluation des projets

Chaque projet sera évalué à partir des éléments suivants:

- La fiche pédagogique descriptive
- La restitution numérique réalisée

Les projets conformes au présent règlement seront évalués en deux temps: une première phase de sélection au niveau académique et une finale nationale.

6.1 Sélection au niveau académique

Pour chaque académie représentée par un relais local, un projet de chaque catégorie sera sélectionné. Cette sélection se fera à partir de la fiche barème fournie par les organisateurs ou selon les critères librement définis au niveau du relais local.

Les projets présentés en dehors des académies représentées par un relais local seront regroupés et un seul d'entre eux par catégorie sera sélectionné pour la phase nationale. Cette sélection se fera à partir de la fiche barème fournie par l'organisateur.

6.2 Finale nationale

Le jury de la finale nationale sera composé de professionnels du jeu , du secteur numérique ou de l'éducation. Chaque membre du jury votera pour désigner le

lauréat de chaque catégorie, sans pouvoir voter pour les projets sélectionnés dans son académie dans le cas d'un relais local Jeux Fabrique.

Un classement des projets sélectionnés sera établi et communiqué à l'issue de la finale Nationale.