

Guide pour les Jammers

SCIENTIFIC
 **GAME JAM**
METTEZ LA SCIENCE EN JEU

Scientific Game Jam Grenoble 2018

1) Introduction	3
2) Pour venir	3
3) Les repas	4
4) Le couchage	4
5) Douches et sanitaires	4
6) Règles pour entrer/sortir	4
7) Déroulé du vendredi soir	5
8) Quelques conseils pour réussir votre Scientific Game Jam	6
9) Que faire pour la présentation finale ?	7
10) Déroulement de la fin de la compétition	7
11) Que faire avec vos jeux terminés ?	8
12) Jeux des précédentes éditions :	9
13) Poursuite en stage au Playground de GEM (Grenoble Ecole de Management)	9

1) Introduction

Vous trouverez dans ce document toutes les informations dont vous aurez besoin concernant la Scientific Game Jam, édition 2018, ainsi que les règles à respecter pour son bon déroulement.

Si certaines de vos questions restent sans réponses n'hésitez pas à demander en amont par mail, en envoyant celles-ci à pascal.moutet@lacasemate.fr, ou pendant la compétition aux organisateurs sur place.

L'événement se déroulera à Grenoble du vendredi 23 mars à 18 heures au dimanche 25 mars à 19 heures.

2) Pour venir

L'adresse exacte est : Auditorium G-INP – Parvis Louis Néel – 38000 Grenoble



[Voir le plan](#)

En transport : Prenez le tram B et arrêtez-vous à l'arrêt Cité Internationale

Pour ceux qui viennent de loin en voiture, ne partez pas trop tard car les autoroutes et routes grenobloises sont souvent embouteillées le vendredi en fin de journée.

3) Les repas

Les repas (offerts) seront disponibles sur place lors des plages horaires indiquées ci-dessous.

- Petit déjeuner : 8h-10h
- Déjeuner : 12h-14h
- Dîner (samedi soir) : 19h-21h

4) Le couchage

Ceux qui le souhaitent (**sauf les mineurs**) pourront rester dormir sur place - une partie de la salle de compétition sera dédiée à cet effet. Il faudra amener votre matelas et votre sac de couchage.

5) Douches et sanitaires

Nous sommes en train de trouver une solution pour mettre à disposition des douches. Nous vous tiendrons informés.

Veillez à apporter vos propres affaires (gel douche, shampoing et serviettes).

6) Règles pour entrer/sortir

Vous êtes libre d'entrer et sortir de l'enceinte de l'événement, mais vous devrez obligatoirement vous munir de votre badge, sans quoi vous risquez de vous retrouver bloqué dehors.

En dehors des horaires d'ouverture (à partir de 19h), un agent de sécurité sera présent sur site. Il faudra le contacter si vous avez besoin de sortir

7) Déroulé du vendredi soir

17h00 → 18h00 - accueil sur le lieu de la compétition :

Vous serez accueilli sur le parvis Louis Néel et guidé jusqu'à l'amphi où se déroulera la compétition.

Vous vous verrez distribuer un badge selon votre profil (développeur, doctorant, game graphiste...) et pourrez marquer votre prénom dessus.

Venez au rendez-vous avec toutes vos affaires (ordinateurs, matelas, duvets...) pour ne pas avoir à les récupérer plus tard !

18h00 → 18h45 - présentation de l'événement :

Les organisateurs de la Scientific Game Jam se présenteront à vous, parleront du déroulement de la Scientific Game Jam et rappelleront les informations importantes à avoir.

Cela sera l'occasion de poser vos questions !

19h00 - 20h30 - buffet/création des équipes :

Le premier repas de cette compétition sera l'occasion de faire connaissance et de créer votre équipe.

Pour rappel, chacune devra comprendre au moins un game designer, un game artiste, un développeur et un scientifique. Les sound designers, étant moins nombreux, ils peuvent rester affiliés à une seule équipe ou se répartir sur plusieurs.

Il n'y a pas de maxima par équipes ! Vous avez tout à fait le droit d'avoir plusieurs doctorants, développeurs, graphistes, etc.

A 20 heures 30 au plus tard, vous devez avoir constitué votre équipe et marqué sur un tableau le nom de votre équipe, la liste des personnes la constituant et le profil de chacun.

20h30 et plus : A vous de jouer !

Brainstormez, échangez, discutez ! Posez des questions au(x) scientifique(s) de votre équipe, pensez au game play de votre jeu, à son univers... Bref, travaillez sur votre jeu !

Vous aurez jusqu'à **dimanche, 15h30**, pour tout terminer.

8) Quelques conseils pour réussir votre Scientific Game Jam

(tirés de la [vidéo de la chaîne youtube Extra Credits pour la Global Game Jam 2017](#))

Restez simple : Vous voudrez sûrement créer un jeu parfait, mais au-delà de vos capacités et/ou compliqué à faire en moins de 48 heures. Gardez cette idée à l'esprit mais cherchez à en sortir l'élément le plus important et travaillez dessus au mieux. En vous concentrant sur l'aspect primordial qui rend votre idée de jeu unique, vous pourrez éviter de perdre trop de temps sur d'autres éléments au profit du premier et rendre celui-ci excellent. **D'autant plus que vous parlerez d'un sujet de science**, pas nécessairement aisé à assimiler ou à partager par le jeu vidéo. En restant simple sur la notion scientifique que vous aborderez, vous éviterez de vous perdre durant la création.

Communiquez : Un des avantages de cette Game Jam est que vous êtes juste à côté de vos partenaires. N'hésitez pas à échanger avec eux ! (si vous avez des soucis, du mal à avancer, à savoir où en sont les autres, etc) C'est un des secrets pour réussir une Game Jam.

Cela peut également être primordial si vous sentez des dissensions dans votre équipe, ou autres tensions, même si cela peut paraître compliqué. Vous pourriez en discutant résoudre des problèmes, entendre quels soucis se présentent à certaines personnes, voir comment les aider à avancer. Ne prenez surtout pas les choses sur vous dès que quelqu'un bloque ou ne fait pas sa part du travail, cela ne vous aidera pas à profiter de cette compétition. Vous pourrez également sûrement demander de l'aide à des personnes d'autres équipes ! Il ne faudra pas en abuser, tout le monde aura un jeu à créer en moins de 48 heures. Mais les participants plus expérimentés que vous présents seront sûrement prêts à vous aider. Le principal est que cette compétition se déroule dans une ambiance saine et amicale afin que tout le monde puisse demander de l'aide et profiter au mieux de ces deux jours.

Evitez de rester trop longtemps sur le brainstorming : Vous risquez de perdre du temps, de l'énergie, sur cette phase et d'en payer le prix à la fin. Votre idée évoluera en cours de création et/ou d'autres idées complémentaires apparaîtront. Il vous faudra donc du temps pour incorporer ces éléments. Une mauvaise idée de base n'est pas gage de mauvaise qualité (repensez quelques instants au principe initial du jeu Super Mario). Et vous partirez d'un sujet scientifique ! Vous aurez donc une base de réflexion conséquente apportée par le scientifique de votre équipe !

Faites des compromis : La création d'un jeu est une affaire de groupe, il n'y a pas une personne qui décide. C'est pourquoi vous devez faire des compromis. Soyez d'autant plus

attentifs que, emporté par l'esprit de compétition, vous pourriez ne plus trop réalisez ce que vous faites.

Lorsqu'un élément vous pose problème, demandez-vous (avant d'en faire la remarque à vos camarades) si vous pouvez faire avec ou non. Si ça n'est pas le cas, cherchez à couper la poire en deux avec les autres, afin que tout le monde puisse avancer.

Soyez capables de repérer quelles idées garder pour une prochaine Game Jam :

Durant la compétition, vous allez avoir une multitude d'idées pouvant améliorer votre jeu. Essayez de leur donner **un ordre de priorité** et de ne travaillez que sur la plus intéressante, car le temps sera une limite implacable. Il vaut mieux vous concentrer sur une idée précise et la faire bien que d'apporter le plus d'idées possibles et d'obtenir, à la fin, un jeu moyen.

Dormez : même si vous ne dormez pas beaucoup, 4h par nuit. Vous serez toujours en meilleure forme, et donc capable de faire plus de choses, qu'une personne qui n'aura pas du tout dormi durant ces 2 jours.

N'hésitez pas à prendre du temps de repos !

9) Que faire pour la présentation finale ?

Après avoir terminé votre jeu, vous aurez une présentation par équipe à effectuer devant le publi. Celle-ci durera 4 minutes pour chaque équipe. Vous devrez nécessairement y aborder les éléments suivants :

- une présentation de l'équipe ;
- le concept scientifique au centre de votre jeu ;
- le principe technique du jeu ;
- des éléments de game play, avec des images.

Vous devrez utiliser un "template powerpoint" qui vous sera fourni ultérieurement.

Prévoyez du temps et une personne pour cette préparation, environ 2 heures avant la présentation !

Toute l'équipe ne sera pas obligée de monter sur scène.

En parallèle de cette prestation, vous aurez une présentation face publique à faire de votre jeu au niveau de tables qui se trouveront à côté de la scène (plus de détails ci-après).

10) Déroulement de la fin de la compétition

Vous devez avoir fini au plus tard le dimanche à 15h.

Suite à cela :

De 15h à 16h : ouverture au public et au jury pour montrer vos réalisations C'est pourquoi nous vous demanderons d'avoir, avant 15h :

- uploadé vos jeux sur la plate-forme itch.io dédiée à l'événement ;
- nous avoir fourni les slides et/ou la vidéo que vous utiliserez lors de votre présentation sur scène pour les charger sur l'ordinateur qui sera destiné à cela.

A 16 heures vous présentez votre jeu pendant 4 minutes devant le public et le jury-

A 17 heures, le jury se retire pour délibérer

L'annonce des gagnants se fera sur scène à 17h30. Ceux-ci seront invités sur scène pour récupérer leur prix.

Pour information, il y aura trois équipes récompensées, avec un 1er prix, un 2ème prix et un prix du jury.

Le tout se terminera à 18h30 autour d'un pot.

11) Que faire avec vos jeux terminés ?

Tous les jeux créés durant cette compétition devront être publiés sur la [page itch.io](https://itch.io/jam/scientific-gam-jam-2018-mettez-la-science-en-jeu) commune à la compétition grenobloise et à celle organisée par l'Université de Bordeaux (<https://itch.io/jam/scientific-gam-jam-2018-mettez-la-science-en-jeu>). Pour distinguer les lieux d'origines des jeux, vous devrez indiquer dans les informations de : *Jeu réalisé lors de la Scientific Game Jam 2018 de Grenoble, en partenariat avec Univ. Grenoble Alpes, La Casemate et la Maison pour la Science, financé par l'IDEX Université Grenoble Alpes dans le cadre du projet Grenoble Game Lab.*

Il vous est donc demandé d'avoir créé dans la semaine avant la SGJ un compte sur le site itch.io, qui vous permettra de publier le jeu sur la page de l'événement.

Itch.io est un site rassemblant des jeux indépendants, gratuits ou payants. C'est une bonne base pour de futurs professionnels du jeu vidéo pour rassembler ses productions et les présenter.

Nous vous demandons également de publier vos jeux sous licence [creative commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Nous sommes attachés à la notion d'open source et de partage et le fait de choisir une de ces licences permettra à d'autres personnes d'améliorer vos jeux après la game jam.

L'utilisation des licences Creative Commons suivantes sont particulièrement encouragées :

Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale (BY NC) : le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'il ne

s'agisse pas d'une utilisation commerciale (les utilisations commerciales restant soumises à son autorisation).

Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Partage dans les mêmes conditions (BY NC SA) : Le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.

Attribution + Partage dans les mêmes conditions (BY SA) : Le titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales) ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale. Cette licence est souvent comparée aux licences « copyleft » des logiciels libres. C'est la licence utilisée par Wikipedia.

12) Jeux des précédentes éditions :

Vous trouverez en suivant les liens ci-dessous les réalisations des précédentes éditions des sessions de Game Jam à la Casemate :

<https://www.grenoblegame.com>

13) Poursuite en stage au Playground de GEM (Grenoble Ecole de Management)

Les participants seront également prioritaires pour rejoindre l'équipe du Playground de Grenoble Ecole de Management. Chaque année, le Playground propose en effet un stage pour un développeur et un stage pour un graphiste d'une durée de trois mois (mai, juin, juillet adaptables). Les stagiaires ont pour missions d'améliorer et de terminer un ou plusieurs jeux issus de la Scientific Game Jam afin d'accroître l'expérience joueur et de permettre une valorisation du jeu. Lors de cette expérience, les stagiaires sont également amenés à prendre part aux autres projets du Playground comme la réalisation de serious games qui seront utilisés en formation initiale et continue.

L'année dernière le jeu gagnant Forgeron Baston a ainsi été augmenté de plusieurs niveaux de jeu, et d'apports en matière de contenu et de graphisme. Il va ainsi pouvoir être utilisé

pour des formations à la Maison pour la science. Il a également été présenté sur plusieurs salons tels que la Fête de la science.

Pour plus d'information concernant ces stages vous pouvez contacter

Isabelle Patroix, Playground Manager

T : +33 4 57 04 09 33 - M : +33 6 76 72 60 49

Isabelle.patroix@grenoble-em.com