

Travail de Fin d'Études

Cahier des charges

Titre provisoire du Travail : « Réalisation d'un outil d'apprentissage, sous la forme d'un jeu vidéo, orienté vers l'enseignement secondaire inférieur. »

L'objectif de ce Travail de Fin d'Études est de rendre possible la création de niveaux de jeu vidéo attrayants pour les enfants et faciles à réaliser pour les enseignants dans le but de redynamiser l'enseignement – notamment celui des mathématiques – dans le secondaire inférieur (première et deuxième années communes).

Ce travail comportera deux parties principales (la création d'un éditeur de niveaux, et la réalisation d'un mode de campagne) et sera divisé en plusieurs modules :

- Création d'un éditeur de niveaux – Environnement du niveau
- Création d'un éditeur de niveaux – Personnages du niveau
- Création d'un éditeur de niveaux – Histoire du niveau
- Création d'un éditeur de niveaux – Mini-jeux du niveau
- Création d'un mode Campagne – Recherche sur le programme
- Création d'un mode Campagne – Création de l'Histoire
- Création d'un mode Campagne – Réalisation des niveaux

Il est nécessaire de rendre l'éditeur de niveaux le plus simple possible à utiliser pour les créateurs novices mais suffisamment complet pour permettre aux créateurs confirmés de ne pas limiter leur créativité.

Un tutoriel d'utilisation peut aussi être imaginé pour la découverte de l'outil.

Les niveaux créés à l'aide de l'éditeur de niveaux pourront être partagés pour être joués.

Le mode Campagne traitera le programme officiel d'enseignement des mathématiques pour le degré inférieur commun de l'enseignement secondaire.

Les niveaux réalisés dans le cadre du mode Campagne doivent pouvoir être reproduits à l'aide de l'éditeur de niveaux sans trop d'altérations.