



# Game Jam - Challenge de motivation

Bonjour à tou·tes !

Nous organisons une Game Jam les **vendredi 25, samedi 26 et dimanche 27 mai** prochain à [Saint-Gaudens](#) et vous invitons à relever ce challenge de motivation si vous êtes motivé·es pour y participer !

## Quelques informations sur l'événement

- une **Game Jam** est une session de prototypage de jeu ou de jeu vidéo, en équipe, le temps d'un week-end
- **l'objectif de la Game Jam est de créer des jeux** sur des thèmes comme les énergies renouvelables, l'insertion professionnelle, l'égalité femmes-hommes, **afin de sensibiliser les plus jeunes** à ces problématiques "de grands"
- suite à la Game Jam, les projets seront **diffusés** auprès de ces publics et mis à disposition de la communauté en **open source**
- cette initiative peut être intéressante pour vous à plusieurs niveaux :
  - **contribuer à renforcer l'impact social** des partenaires de la Game Jam
  - **découvrir les principes du game design** et l'approche de conception centrée utilisateur
  - **rencontrer des apprenant·es** Simplon de tout horizon
  - **compléter votre portfolio** avec un projet technique et utile !
- les **équipes** seront constituées d'apprenant·es du réseau Simplon et accompagnées par des mentors
- les seuls **prérequis techniques** pour participer sont de **connaître les fondamentaux de HTML/CSS et JS**
- **l'événement est entièrement gratuit** : si vous êtes sélectionné·e, Simplon prendra en charge votre transport et les repas. Vous serez probablement hébergé·e chez un·e apprenant·e de Saint-Gaudens :)



- le nombre de places est limité à 10 apprenant·es, c'est pourquoi nous vous invitons à nous montrer votre motivation !

## Comment nous faire part de ta motivation ?

La date limite pour envoyer le challenge de motivation est le **15 avril 2018 minuit** (via le questionnaire) et nous vous donnerons une réponse avant le 20 avril.

### ÉTAPE 1 - Exercice “le chiffre mystère” *fun fun fun*

#### Objectif

Déterminer qui est prêt·e ou non pour le hackathon!

#### Énoncé

- Il faut deviner le nombre choisi par l'ordinateur :choisir un nombre entre 0 et 9.
- Le programme indique si le nombre mystère est plus grand ou plus petit.
- Après 3 tentatives, la partie est perdue.
- À vous de rendre le jeu aussi fun que possible sans en changer le principe.

#### Technique

Habituellement, l'exercice du chiffre mystère est proposé pour permettre aux apprenant·es de mettre en oeuvre leurs connaissances en HTML/CSS/JS/jQuery.

#### Livrables

Le livrable de cet exercice sera demandé dans le questionnaire de motivation (étape 2)

Plusieurs formats sont possibles :

- lien vers le repository Github ou Gitlab, éventuellement avec un lien vers une version en ligne (github pages, surge, heroku, etc).

OU

- nous présenter sous la forme que vous voulez les idées que vous avez pour rendre ce jeu fun (wireframes, manuel de jeu, etc).

### ÉTAPE 2 - Questionnaire de motivation

Merci de remplir le questionnaire suivant (temps estimé : 5min)

→ <https://framaforms.org/game-jam-st-gaudens-questionnaire-de-motivation-1522922383>



## Programme de l'événement

### Vendredi 25 mai à 18h

- les partenaires présentent leur structure et leur problématique
- les équipes se constituent autour de chacune des problématiques
- moment convivial

### Samedi 26 mai toute la journée et dimanche 27 mai matin

- travail en équipe pour le prototypage des solutions

### Dimanche 27 mai après-midi

- pitches : présentation des projets devant les partenaires et le jury
- remise des prix et clôture de la Game Jam

Pour toute question, n'hésite pas à contacter les organisateur-trices de la Game jam !

- **Laurent**, formateur de St Gaudens : [ldavernay@simplon.co](mailto:ldavernay@simplon.co)
- **Mathilde**, responsable animation du réseau : [mmarizien@simplon.co](mailto:mmarizien@simplon.co)
- **Camille**, cheffe de projet SimplonProd : [ccanaple@simplon.co](mailto:ccanaple@simplon.co)

*À bientôt !*

