

A vibrant, stylized poster for a Hackathon Game Jam. The background is a deep purple. In the center is a large white rectangle with a blue border. Inside this rectangle, the title 'Hackathon Game Jam' is written in a large, bold, dark blue font. Below the title, a red-to-purple gradient bar contains the text 'Le Rebours - 14 au 18 Avril 2025' in white. To the left of the white rectangle, a pair of hands holds a red and blue game controller, with a blue cord trailing upwards. The entire poster is decorated with various geometric shapes: a blue bar at the top left, a red ring at the top right, a blue 'X' at the top right, a white star at the bottom center, and several triangles and stars in various colors scattered around the edges.

Hackathon Game Jam

Le Rebours - 14 au 18 Avril 2025

Table des matières

01

Les encadrants

Présentation des experts

02

Le projet

Les différentes technologies

03

Le format

Les dates, durées et notation

04

Demo

Démonstration projet test et images projets 2024

05

Récap

Plan de la journée

01

Les encadrants

Alexia - Mourdjen - Tom





Alexia Charoud

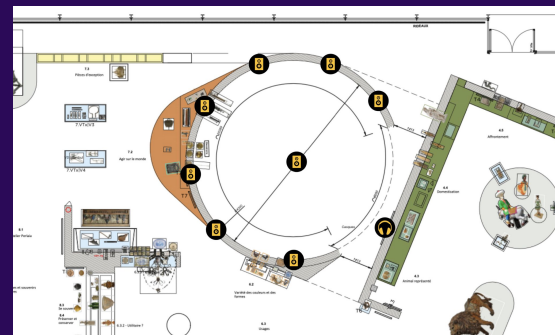
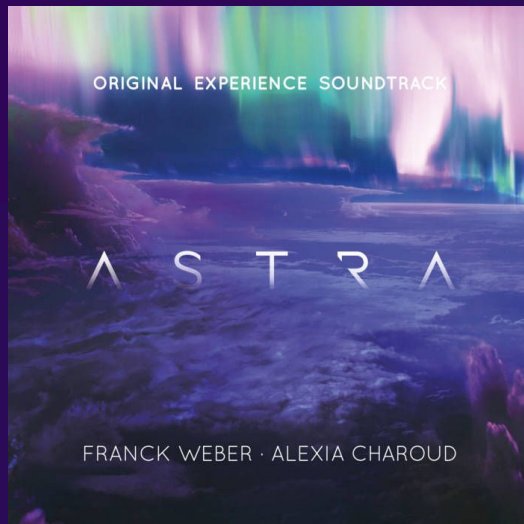
Design Sonore pour JV/VR, Musique et performances
Interactives, recherches en son, technologies et politique.

Où je travaille



TENTATIVE

Mon Portfolio



ASTOR



Mourdjen Bari

Game Designer & Game Developer

Mon Portfolio



Co-fondateur
Ingénieur pédagogique
Game designer/developer



Game developer au
gamelab
Professeur de game design



Game Developer





Game Development Demos



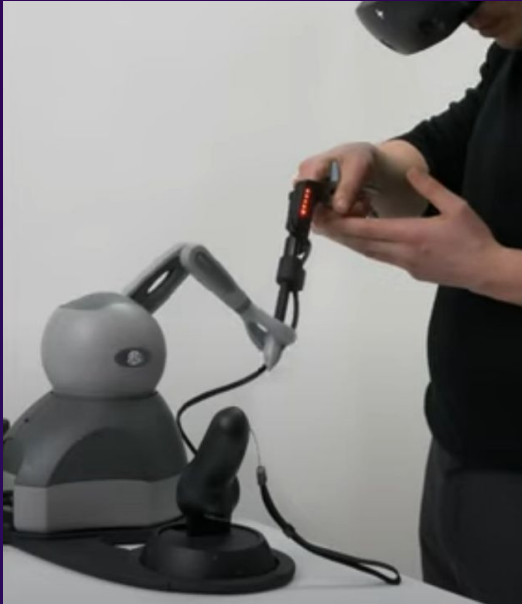


Tom LB

Ingénieur Mécatronique & Responsable Hardware

Compétences Industrielles

XR Spine surgery TLIF (short version)



**Communication
sans fil / filaire**

**Application
Mobiles / XR**



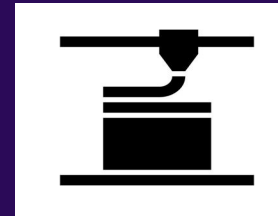
**Programmation
Microcontrôleurs**

Robotique

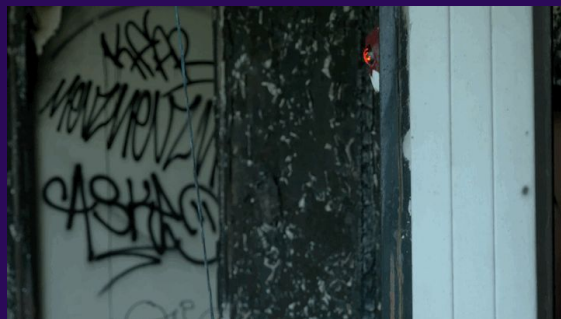


**Design 3D industriel
orienté Impression 3D**

IA



Portfolio Artistique





02


Le projet


Un jeu vidéo audio réactif avec manette sur mesure





Objectifs

- 
- Créer un jeu vidéo interactif dans Godot.
 - Fabriquer une manette physique personnalisée et programmée avec l'IDE Arduino.
 - Réaliser une ambiance sonore poussée gérée par FMOD.



→ Vous devrez donc combiner programmation logicielle (Godot, FMOD, Arduino), conception matérielle (Architecture électronique, Fusion 360) et création audio (Ableton Live) pour réaliser le projet complet.

Boitier

Arduino

Microcontrôleur

Communication série

Capteurs

Potentiomètres, boutons,
etc..

Actionneurs

LEDs, Servos, etc..

Fusion 360

Logiciel de Modélisation
3D industrielle pour la
réalisation du boitier

Ordinateur

Godot Engine

Développement du jeu,
intégration des graphismes,
exports FMOD et création du
niveau

Git

Synchronisation
du code entre
toute l'équipe

FMOD

Moteur audio interactif pour
jeux et applications
multimédia.

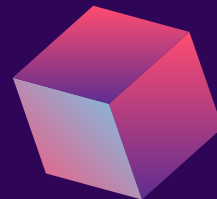
Ableton Live

Logiciel de création,
production et performance
musicale numérique

03







Le Format

Dates, durée et évaluation








► Dates & Durée

- 
- Du 14 au 18 avril 2025 (du lundi au vendredi toute la journée).
 - De 9h à 13h et 14h à 17h (variable).
 - Présentation le 18 avril de 14h à 17h.
- 
- 
- 
- 
- 





Attentes pour la présentation finale

- 
- 
- 
- Objectifs de base mais pas seulement..
 - Cohérence narrative et esthétique entre le design de la manette (choix des capteurs), la composition musicale, les graphismes affichés et l'expérience du joueur.
 - Concept 2D (sketches), modélisation 3D et fabrication d'une maquette de manette fonctionnelle cohérente avec le choix des capteurs.
 - Présentation sur une thématique suivant la ligne directrice.

Evaluation



5 minutes de présentation

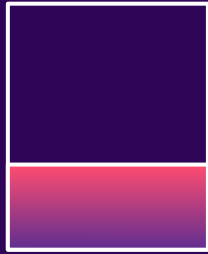


5 minutes de test de votre démo



5 minutes de questions

La répartition de la note en %



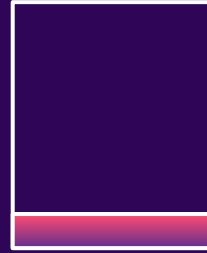
30%

**Présentation
Et démo**



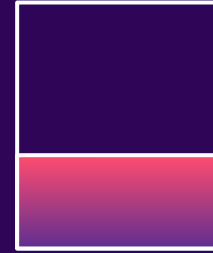
20%

**Cohérence
Thématique**



10%

**Travail de
Groupe**



40%

**Qualité du
Projet**

Précisions

- Note individuelle = Note de groupe (sauf chef de projet).
- Qualité du projet :
 - Concept / Originalité / Prise de risque.
 - Game design / UX design.
 - Compréhension de la composition / intégration musicale.
 - Design 3D de la manette et cohérence avec le choix des capteurs.
 - Utilisation originale des capteurs mis à disposition.
- Cohérence thématique :
 - Les projets dont la musique, le gameplay, les éléments visuels et la maquette de la manette suivent une ligne directrice cohérente seront valorisés.



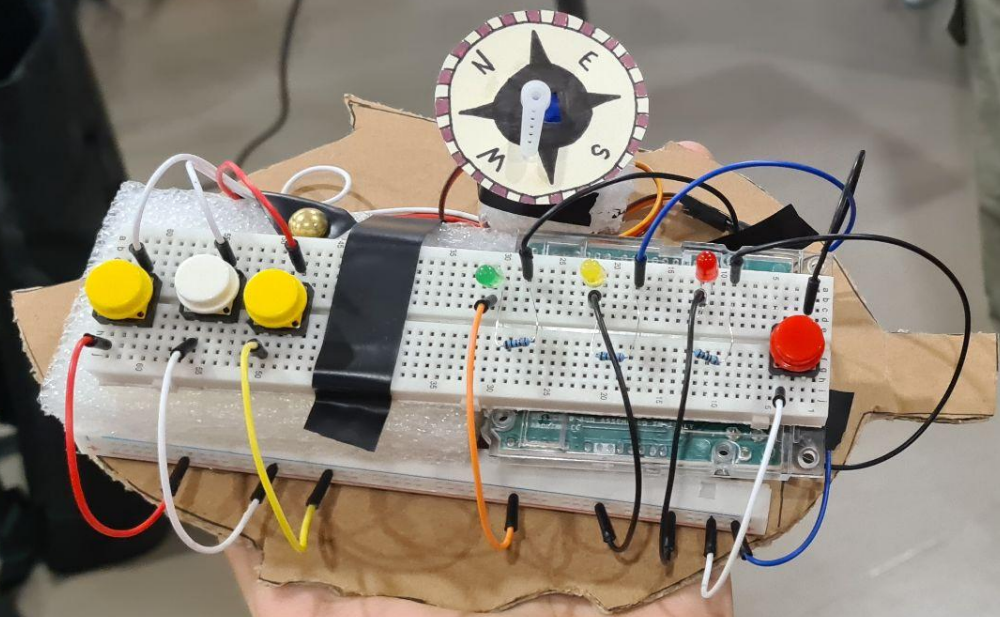
04

Demo !

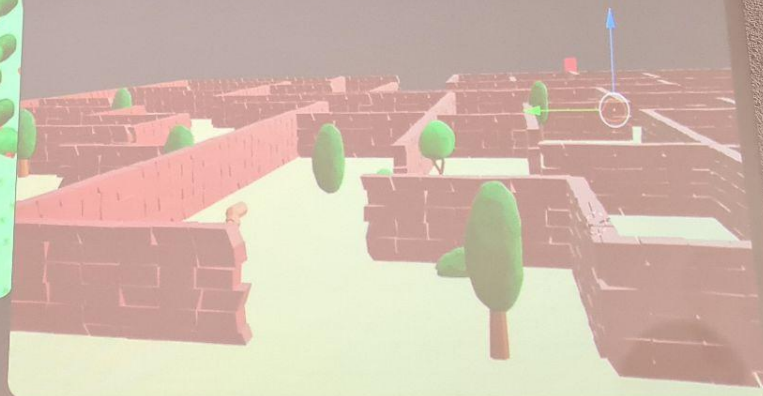
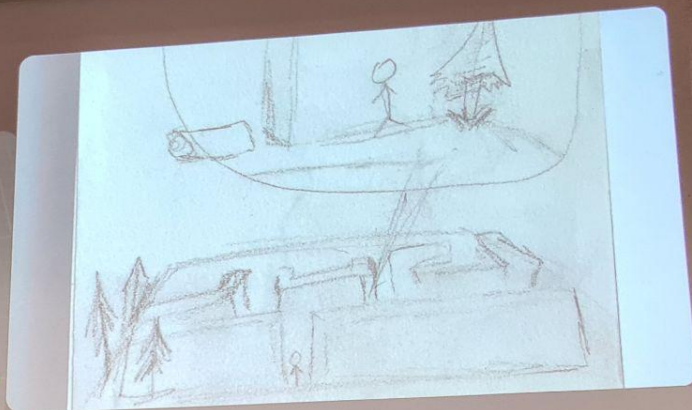
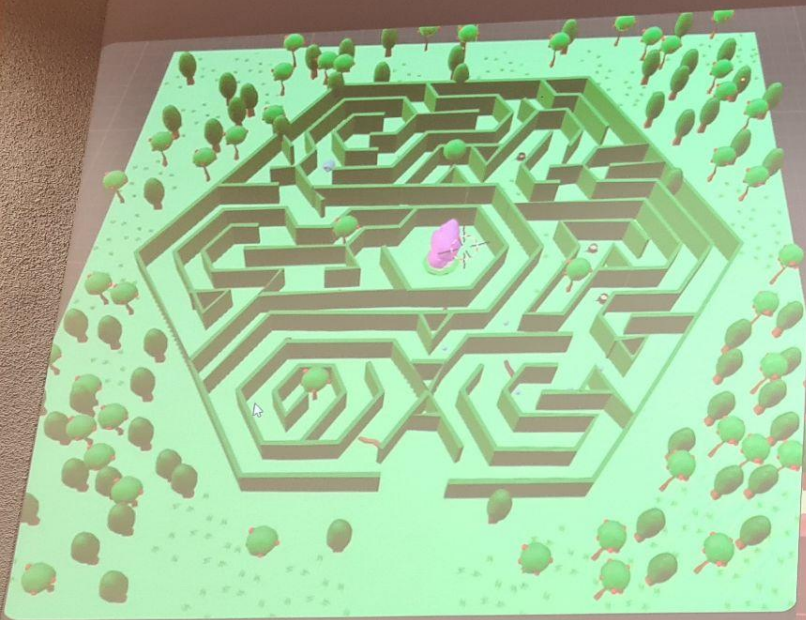
Projet de démonstration







Le Reboirs LR Le Reboirs LR Le Reboirs



LR | Le Rebours
PARIS

LR | Le Re
ENSEIGNEMENT

LR | Le Rebours
PARIS

LR | Le R
ENSEIGNEMENT

LR | Le Rebours
PARIS

LR | Le
ENSEIGNEMENT

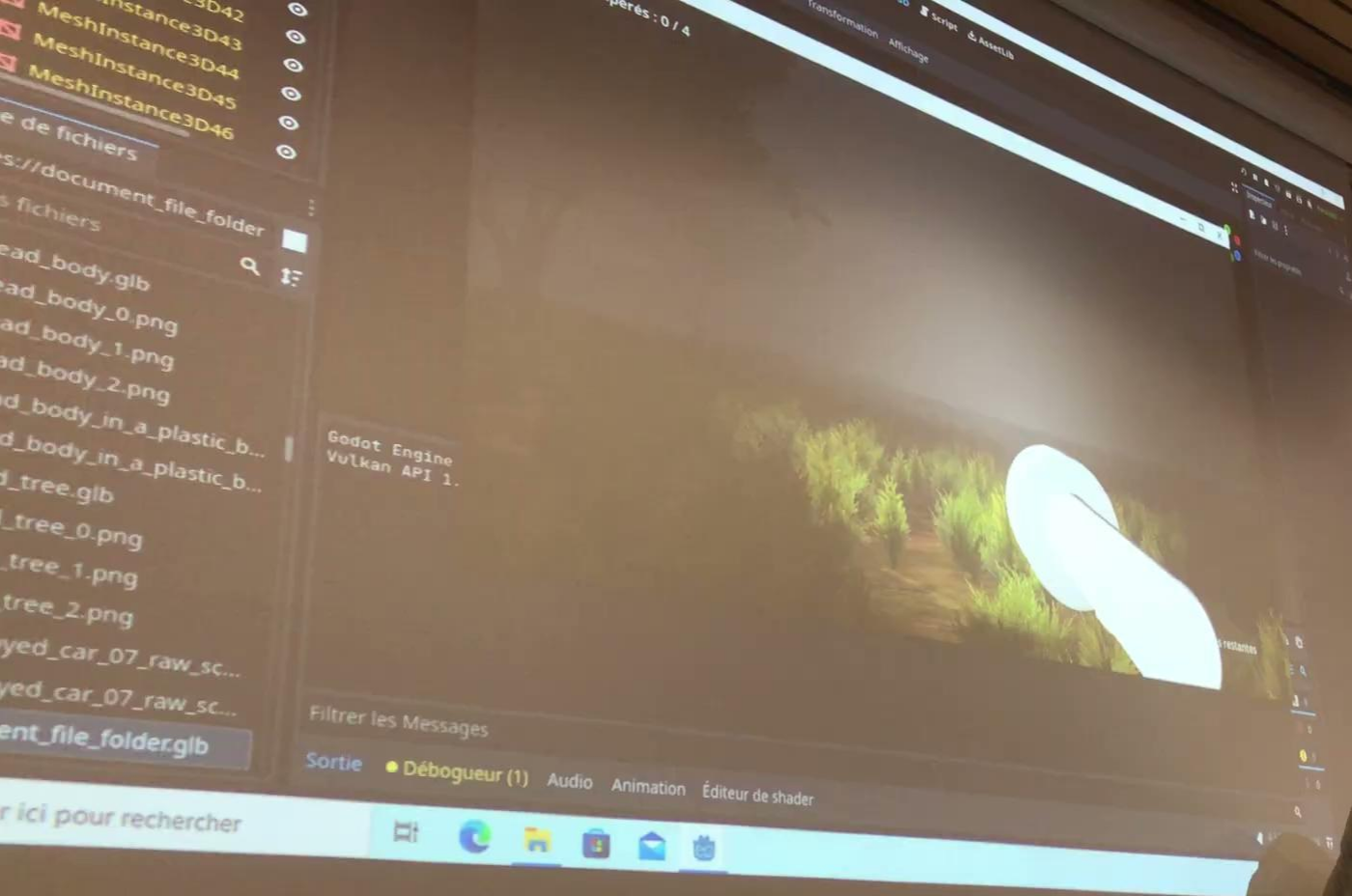
LR | Le Rebo
PARIS

LR |

LR | Le Reb
PARIS

LR





to move forward



to move backward



Rechercher



1000
E000A

R | Le Rebou

R |

R | Le Reb

R |

R | Le

R |

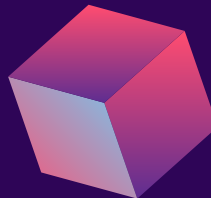


05

Planning du jour

Les tâches à effectuer aujourd'hui

Finalisation des groupes





8-9 Personnes

Et un chef de projet pour les gouve.. Gérer tous.

Tâches

Répartition des
rôles

Brainstorm
idée directrice

Installation de
l'exemple
simple et test

Validation
Encadrants

Premiers pas
Godot / Arduino
/ Ableton Live /
Fusion 360

Récupération
Capteurs et
actionneurs

Logiciels

Godot 4.4.0 .NET : <https://godotengine.org/download/>

Arduino : <https://www.arduino.cc/en/software>

Fusion 360 : <https://autode.sk/3ZTw5vW>

Ableton Live Trial : <https://www.ableton.com/en/trial/>

FMOD : <https://www.fmod.com/download>



Autres liens

Sharepoint : General

Miro :



Merci!

Avez vous des questions ?



CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), and includes icons by **Flaticon** and infographics & images by **Freepik**