Critère A

Aspect i :

Le but de mon projet personnel était d’apprendre comment faire un jeu-vidéo. Pour ce faire, je voulais créer un jeu-vidéo sur le syndrome Gilles de la Tourette. La raison pour laquelle j’ai choisi ce produit est que depuis quelques années, c’est quelque chose que je souhaitais apprendre, mais je n’ai jamais pris le temps de le faire, alors lorsque le choix du produit est arrivé, je me suis dit que c’était une occasion parfaite pour finalement l’apprendre. Le contexte mondial qui s’applique le plus à mon projet est *Innovation scientifique et technique*, car dans la définition de ce contexte mondial, nous pouvons trouver la puce « Vie numérique, environnements virtuels et ère de l’information ». Étant donné que mon produit se fait complètement numériquement, soit dans un « environnement virtuel », il est clair que mon projet est en lien direct avec ce contexte mondial. Ce projet est très personnel pour moi, entre autres car mon produit est basé sur un de mes centres d’intérêts les plus importants, soit la programmation. C’est quelque chose que j’aime beaucoup faire dans mes temps libres et je voulais en apprendre plus sur un domaine particulier de la programmation, ce qui rend ce projet très personnel. De plus, nous pouvons noter que le sujet de mon produit est le syndrome Gilles de la Tourette, ce qui rend mon projet encore plus personnel compte tenu du fait que j’en suis atteint. Ce projet était très stimulant, car il m’a permis d’apprendre à développer de nouvelles compétences, ce qui a créé un défi important. Par exemple, il a été très difficile pour moi d’apprendre à faire du dessin pour un jeu-vidéo et ç’a été un obstacle difficile à surmonter. Une autre compétence que j’ai dû développer est l’organisation, parce qu’à l’opposé de mes anciens projets, ce projet était très gros et prendrait beaucoup de temps à développer, il était donc crucial pour moi de bien planifier le développement de mon produit afin d’avoir le temps de le terminer.

Aspect ii :

Avant de me lancer dans la conception de mon jeu vidéo, j’avais déjà 6 ans d’expérience en programmation. J’ai commencé mon apprentissage de la programmation en 6e année du primaire à l’aide de ressources trouvées sur internet. Je savais aussi quels logiciels je comptais utiliser au long de la création de mon produit, mais je ne les ai jamais utilisés auparavant. J’ai beaucoup utilisé les mathématiques dans ce projet, comme j’ai un peu utilisé des notions vues en physique cette année. Un bon exemple de ceci auquel je peux penser est l’implémentation de la gravité dans mon jeu. Pour réussir à « créer » la gravité, j’ai utilisé une formule vue en physique au début de l’année que j’ai modifié à l’aide de notions de mathématiques pour obtenir les résultats que je recherchais. Aussi, étant donné que mon jeu était fait exclusivement en anglais, j’ai dû me servir de notions vues dans le cours d’anglais pour m’assurer que les textes présents dans le jeu ne contiennent aucune erreur grammaticale.

Aspect iii :

Au cours de mon projet, j’ai trouvé et évalué plusieurs sources de types différents. Par exemple, je me suis servi de quelques cours sous forme de vidéo, de deux livres, de plusieurs sites internet et d’une entrevue. Chaque source a été évaluée systématiquement à l’aide de la *Grille d’évaluation de la fiabilité des sources*. Cette grille évalue les aspects suivants : l’auteur de la source, son origine, son objectivité, sa qualité et finalement, la quantité d’information. Je crois que cette grille est efficace, car tous les aspects évalués sont importants pour déterminer si la source à laquelle nous avons à faire est fiable. Par exemple, si une source provient d’un expert en la matière, il est clair que cette source est plus crédible qu’une source du même domaine provenant d’un auteur inconnu. Au cours de mon projet, j’ai appris plusieurs choses au niveau de la recherche. Par exemple, j’ai appris à comprendre et mettre en œuvre les principes de droits de propriété intellectuelle, car dans mon jeu, j’ai utilisé des ressources que je n’avais pas créées et il était important que je suive certaines licences pour avoir le droit de les utiliser dans mon produit sans enfreindre les droits d’auteurs.