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.

Critère B

Aspect i :

Les trois critères de réussite que j’ai choisis pour évaluer la qualité de mon produit sont les suivants : premièrement, mon jeu ne doit pas contenir de « bugs ». Ce critère est supporté par un article écrit par Henrik Warne, un développeur de logiciel qui a plus de 20 ans d’expérience dans le domaine. Dans son article[[1]](#footnote-1) intitulé *Learning from your bugs*[[2]](#footnote-2), il affirme : "Bugs are great learning opportunities"[[3]](#footnote-3).Étant donné que mon but est d’apprendre à développer des jeux-vidéos, il est important que je maximise le nombre de « bugs » que je règle afin de m’améliorer pour finalement atteindre mon but. Deuxièmement, mon produit fini ne doit pas contenir de fautes de frappe ou d’erreurs de grammaire. Dans un texte de Tawny Case[[4]](#footnote-4), il est dit qu’une seule erreur de frappe peut ruiner la crédibilité de quelqu’un. Malgré le fait que je ne compte pas publier mon jeu, si je veux bien apprendre le développement de jeu-vidéo, je dois développer mon jeu comme si je voulais le publier, ce qui signifie que je dois faire attention aux choses comme les fautes d’orthographe qui pourraient rendre me rendre moins crédible entant que développeur. Troisièmement, mon jeu doit contenir la majorité des aspects abordés dans mon plan. C. James, un développeur de jeu vidéo, affirme dans un de ses articles[[5]](#footnote-5) que pour mener un projet de développement de jeu-vidéo à terme, il est important de bien le planifier et de suivre sa planification. Ainsi, si je veux obtenir un produit de haute qualité, il est important que j’implémente la plupart des choses dans mon plan. J’ai finalement choisi ses trois critères, mais à la base, j’avais choisi cinq critères de réussite. J’ai plus tard réalisé qu’il serait trop difficile pour moi de suivre tous ces critères et que certains d’entre eux étaient trop difficiles à évaluer, j’ai donc choisi mes trois meilleurs critères.

Aspect ii :

Tout au long de la conception de mon produit, j’ai planifié mon temps et mes actions de plusieurs manières différentes. Au début du projet, je comptais utiliser une plateforme en ligne, Trello, qui permet de mieux organiser son travail. Je m’en suis servi un peu, mais éventuellement, j’ai changé de méthode et j’y suis plutôt allé avec une liste des choses que je devais faire afin de terminer sur mon produit que je divisais en semaine. Une fois une tâche complétée, j’inscrivais la date à côté de la tâche dans la liste. J’ai noté tous mes progrès dans cet échéancier à l’intérieur de mon journal de bord. J’ai dû faire quelques changements à mon échéancier durant mon projet. Premièrement, comme mentionné plus tôt, j’ai dû changer de format d’échéancier dans les débuts de mon travail. Deuxièmement, le 3 décembre 2020, j’ai réalisé qu’à cause du grand nombre d’examens et de travaux, je n’allais pas être en mesure de terminer mon produit avant les vacances de Noel comme je l’avais planifié. J’ai donc décidé que j’allais faire tout ce qu’il restait à faire pour mener à terme entre le début des vacances et Noel. En d’autres mots, j’ai déplacé ma date limite du 19 au 24 décembre.

Aspect iii :

Au début du projet, j’étais capable de maintenir une bonne organisation avec un ordinateur, soit de bien organiser mes fichiers dans des dossiers pour rendre le travail agréable. J’étais aussi bon pour rester concentré sur une même tâche. Durant le projet, j’ai beaucoup développé plusieurs compétences d’autogestion. Par exemple, au terme de ce projet, je suis bien meilleur à utiliser et tenir un échéancier hebdomadaire pour mes travaux. Par le passé, je ne planifiais pas vraiment ce que je faisais, je faisais les choses de manière assez désorganisée. Pendant la conception de mon produit, j’ai appris à maintenir un échéancier et à le suivre, je suis donc quelqu’un de plus organisé que l’an dernier. Au niveau des compétences affectives, je peux clairement affirmer être quelqu’un de plus persévérant maintenant que j’ai terminé mon jeu. Plusieurs fois pendant le développement, je n’ai pas réussi à implémenter ce que je voulais de la manière que je voulais, j’ai donc dû réessayer d’une manière différente jusqu’à ce que j’obtienne les résultats auxquels je m’attendais. Un bon exemple de ceci serait les effets secondaires, que j’ai tenté d’ajouter au jeu en modifiant l’image que le joueur voit. J’ai dû recommencer de zéro au moins une dizaine de fois avant de finalement réaliser ce qui ne fonctionnait pas. Finalement, j’ai appris à développer des nouvelles stratégies afin de mieux apprendre certaines choses. J’ai réalisé que j’apprends mieux et réussis mieux à mener des projets à terme quand j’ai une date limite fixe. Par exemple, au début de mon projet, je n’avais pas encore fait d’échéancier, et il était très difficile pour moi de rester motivé et d’avancer dans la création de mon produit, mais à partir du moment où j’ai fait mon échéancier, je me suis mis à travailler beaucoup plus et beaucoup mieux, ce qui m’a permis, finalement, de terminer mon jeu.

1. Henrik Warne, 28 avril 2016 [↑](#footnote-ref-1)
2. Apprendre de ses « bugs » (traduction) [↑](#footnote-ref-2)
3. Les «bugs» sont des belles opportunités d’apprentissage (traduction) [↑](#footnote-ref-3)
4. Tawny Case, 9 mai 2014 [↑](#footnote-ref-4)
5. C. James, 23 août 2020 [↑](#footnote-ref-5)