

COMMUNIQUE DE PRESSE GAME JAM

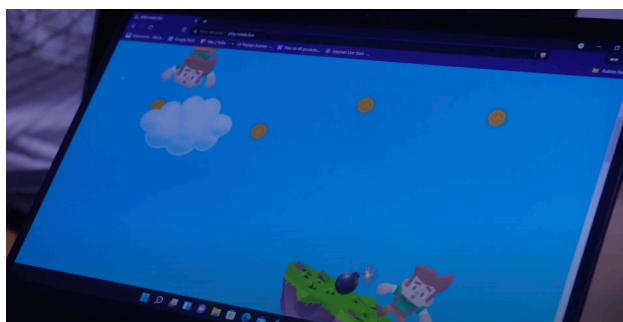
Créer un jeu vidéo en une semaine lors de l'événement Game Jam MyDigitalSchool

Le marché du jeu-vidéo représentait 5,6 milliards d'euros en 2021. Véritable pilier du monde digital, les jeux vidéo s'imposent dans le domaine du divertissement. Un domaine professionnel qui est également en explosion depuis 2019. C'est avec cette orientation professionnelle en tête que MyDigitalSchool organise du 23 au 27 janvier, l'événement Game Jam destiné aux 250 étudiants en deuxième année au travers de ses 18 campus.

LE PRINCIPE DE LA GAME JAM

Les teams multi-compétences de 7 étudiants, vont s'initier à l'univers professionnel de la création de jeux vidéos indépendants. Ils pourront ainsi mobiliser et renforcer les compétences acquises en formation au sein d'un projet conduit en équipe pluridisciplinaire.

L'événement se compose de plusieurs temps forts :



- 1 jour de brainstorming sur le concept et le gameplay du jeu, 3 jours de production, 1 jour dédié à la compétition
- 5 keynotes thématiques orchestrées par des professionnels du jeu vidéo

« Nous encourageons et valorisons ce type d'exercice auprès de nos étudiants car il est extrêmement fédérateur et formateur. Cela s'inscrit parfaitement dans notre pédagogie agile par projets, de les immerger dans l'entreprise tout en leur laissant libre cours à leur créativité » commente Estelle Jollivet, responsable pédagogique nationale de l'école.



Les contraintes portent sur un thème défini en début de **Game Jam**, que ce soit sur le genre de jeu, la mécanique imposée, les ressources à utiliser... Cette année, le thème de « l'Evolution » a été retenu pour animer les étudiants. **5 Awards sont en jeu**

- Meilleur Game Design / Concept
- Meilleure Réalisation Technique
- Meilleure Direction Artistique
- Meilleur Pitch Deck

LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE LA GAME JAM

L'aspect innovant de ce challenge est qu'il permet aux étudiants du socle commun de découvrir l'ensemble des métiers du secteur du jeu-vidéo en mêlant théorie et pratique. L'orientation compétition motive les étudiants à se dépasser dans des secteurs qui leurs sont inconnus.

La **Game Jam** possède plusieurs objectifs généraux :

- Entretenir le goût du défi que représente cette **jam**, tout en fédérant les écoles du réseau **MyDigitalSchool** autour d'une expérience commune.
- Apprendre des termes spécifiques au **jeu vidéo**, de s'approprier le thème imposé ainsi que les outils de travail collaboratif.
- Pitcher efficacement aux coachs leur concept de jeu en quelques mots, mais aussi aux professionnels du **jeu vidéo** lors de leur passage devant le jury.
- Être capables d'évaluer la faisabilité des idées et concepts évoqués lors des phases de **brainstorming** en **équipe**, ainsi que leur mise en œuvre.

NANTES, GRANDS VAINQUEURS DE L'EDITION 2022

Innovant et original, le jeu Komorebi du campus Nantais à su s'imposer comme meilleure réalisation étudiante de la Game Jam 2022. Trophé du meilleur jeu et de la meilleure direction artistique, les étudiants du campus de Nantes ont su aborder le thème de la dualité sur un habile jeu de lumière en noir et blanc.

