



RAPPORT DE WORKSHOP

Former des travailleurs de la jeunesse à
la conception de jeux vidéo sans code



Cofinancé par
l'Union européenne



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



GLOBALIZATION IN LEARNING AND EDUCATION



**Projet & code**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Nom du résultat

WP2A4 Internal training session: Workshop report

Date de remise

Février 2025

Organisations partenaires

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (Pologne, leader du projet)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgium, leader de l'activité)

Euphoria Net Srl (Italie)

Asociacija Tavo Europa (Lituanie)

Fundacja Sempre a Frente (Pologne)

Table des matières

I. Introduction	4
Contexte: Pourquoi une session de formation interne	4
Aperçu de la formation	Error! Bookmark not defined.
II. Programme & activités	7
Jour 1 – Introduction & familiarisation avec les outils	7
Jour 2 – Co-crédation & expériméntation	15
Jour 3 – Présentation des résultats & réflexion.....	18
III. Processus d'apprentissage post-atelier et collecte de commentaires	22
Processus d'apprentissage post-atelier.....	22
Feedback des participants.....	22
Annexes.....	28
Mécanismes clés pour chaque type de jeu	Error! Bookmark not defined.
Ressources et outils utiles.....	29
Agenda complet de l'atelier (avant modification)	Error! Bookmark not defined.
Instructions détaillées pour la tâche 1 (Genially).....	32
Instructions détaillées pour la tâche 1 (RPG Maker MV)	38

I. Introduction

Contexte: Pourquoi une session de formation interne

Le projet EU Video Games vise à renforcer l'éducation à la citoyenneté en Europe en développant les compétences numériques et pédagogiques des animateurs socio-éducatifs. Il repose sur l'idée que l'apprentissage par le jeu constitue une approche particulièrement adaptée et efficace dans le cadre du travail socio-éducatif actuel. Les jeux numériques proposent des environnements attractifs, interactifs et sécurisés, dans lesquels les jeunes peuvent acquérir de manière progressive des compétences essentielles du XXI^e siècle, telles que la résolution de problèmes complexes, l'esprit critique, la coopération et la culture numérique. En s'inscrivant dans des objectifs éducatifs et sociaux clairs, ces dispositifs rendent les apprentissages à la fois concrets, utiles et stimulants.

Un axe stratégique central du projet consiste à privilégier la conception de jeux sans recourir au code informatique. Ce choix permet de lever de nombreux freins liés à la création de contenus numériques. Grâce à l'utilisation d'outils visuels et intuitifs, les animateurs peuvent imaginer, concevoir et tester leurs propres jeux éducatifs, en adéquation avec leurs réalités de terrain, sans nécessiter de compétences techniques spécifiques en programmation. Cette démarche garantit une plus grande accessibilité à la création numérique et favorise une appropriation rapide des outils, permettant ainsi le déploiement d'activités pédagogiques personnalisées au bénéfice des jeunes.

Cette formation interne a permis d'harmoniser les compétences techniques et pédagogiques au sein du consortium, en lien direct avec le développement des guides et la création des jeux modèles du WP3. Elle a garanti que chaque partenaire dispose des connaissances nécessaires pour contribuer aux résultats finaux du projet EU Video Games et accompagner efficacement les jeunes lors de la phase de test.

Aperçu de la formation

L'atelier ou workshop interne d'EU Video Games s'est déroulé en Belgique, où EGLE, qui dirige cette formation, a accueilli deux personnes de chaque organisation partenaire pendant trois jours de présentations, de discussions et d'applications pratiques des techniques de conception de jeux et d'expérimentation. Ce rapport vise à détailler le déroulement et les résultats de cet atelier afin de permettre aux organisations de jeunesse de reproduire ces principes et de former les animateurs jeunesse à la conception de jeux sans code.

Lieu: Mons, Belgique

Dates: Du 4 au 6 Novembre 2025 (2.5 jours)

Public cible: Futur game designers avec de l'expérience en tant qu'animateur

Outils utilisés: Genially & RPG Maker MV

Mise en place: Un groupe de quatre personnes par outil, réparti en deux binômes, chacun incluant un partenaire d'une organisation différente.

Objectif: Former les partenaires du projet et les professionnels de la jeunesse disposant de peu ou pas d'expérience en conception de jeux vidéo, afin de leur permettre d'acquérir les connaissances et les compétences pratiques nécessaires à la création de jeux vidéo éducatifs.

Résultats attendus pour chaque participant

- ✓ Produire un **prototype de jeu court et fonctionnel** comprenant une introduction, 3 quêtes et une scène finale, à l'aide de Genially ou RPG Maker MV
- ✓ Démontrer une compréhension claire des **principes fondamentaux de la conception de jeux**
- ✓ Appliquez des **mécaniques de jeu** simples telles que l'interactivité, le glisser-déposer, les déclencheurs d'événements, l'intégration multimedia, etc.

Approche pédagogique

- ✦ **Apprentissage par la pratique** : application pratique des principes et des objectifs à travers la création de contenus concrets.
- ✦ **Exploration guidée** : instructions étape par étape avec des objectifs spécifiques et des conseils adaptés tout au long du processus.
- ✦ **Collaboration entre pairs** : coopération multilingue et interculturelle entre des binômes issus d'organisations et d'horizons différents.
- ✦ **Prototypage en boucle courte** : création expérimentale, tâche par tâche, avec retour d'information immédiat et itération.
- ✦ **Réflexion et métacognition** : présentation des résultats finaux et discussions sur le potentiel éducatif et les adaptations pertinentes.

II. Programme & activités

Programme

- ✦ Jour 1 (9:30 - 17:30) – Introduction & familiarisation avec les outils
- ✦ Jour 2 (9:30 - 17:30) – Co-crédation & expériméntation
- ✦ Jour 3 (9:30 - 11:30) – Présentation des résultats & réflexion

Jour 1 – Introduction & familiarisation avec les outils

ICEBREAKER & DIAGNOSTIC

- **Quels jeux vidéo connaissez-vous et appréciez-vous ?**
- **À quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo ?**
- **Quels types de jeux souhaitez-vous créer ?**
- **Avez-vous déjà créé du contenu numérique interactif ?**
- **Avez-vous confiance en vos compétences numériques ?**



Icebreaker & diagnostic

La formation a débutée par un icebreaker et un diagnostic global axé sur l'évaluation de l'expérience et des connaissances des participants en matière de jeux vidéo, en tant que joueurs et créateurs, afin d'adapter correctement les conseils et d'équilibrer les groupes. Certains participants ont indiqué qu'ils jouaient régulièrement à des jeux (principalement des jeux de plateforme et des jeux narratifs), mais la plupart n'avaient jamais créé de contenu numérique (seuls deux d'entre eux avaient déjà utilisé Genially avec des interactions de base).

Test de jeu

Les participants ont joué à deux jeux sélectionnés par EGLE dans le cadre d'un autre projet Erasmus+, à titre d'exemples de ce qui pouvait être créé pour ce projet, en utilisant les mêmes outils qu'ils souhaitent apprendre, avec des restrictions et des attentes de qualité similaires. Les jeux choisis viennent du **projet D-ESL**:

- ✦ **"The Crow and the Enchanted Fort"** (créé sur Genially)
- ✦ **"V0c's Journey 2 – The Letter"** (créé avec RPG Maker MV).

Gestion des participants

Les participants ont d'abord été invités à exprimer leur niveau de confort dans l'utilisation des différents outils proposés, en tenant compte des jeux qu'ils avaient testés et de leur expérience préalable. À partir de leurs réponses, des groupes équilibrés ont été constitués afin de favoriser l'entraide et le partage de compétences au sein des binômes. Chaque groupe s'est ensuite concentré sur un outil spécifique, les sous-groupes étant composés de binômes associant un participant de chacune des organisations partenaires (représentées par les mentions P1 ou P2 à côté de leurs logos respectifs).

GROUPE 1  genially		GROUPE 2 	
 P1	 P1	 P2	 P2
 P1	 P1	 P2	 P2

INTRODUCTION AU GAME DESIGN

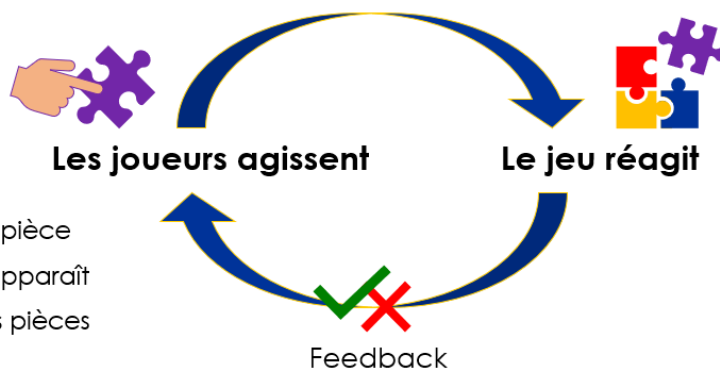
« Un jeu est un système interactif dans lequel les joueurs atteignent des objectifs dans le cadre d'un ensemble de règles et reçoivent des commentaires à mesure qu'ils agissent ».

Par exemple :

Objectif : Placer les pièces du puzzle

Règles : Une pièce ne peut pas avoir la même couleur que la pièce voisine.

Feedback : Un « V » vert apparaît lorsque la pièce est correctement placée, une croix rouge apparaît lorsqu'elle est mal placée. Une fois toutes les pièces placées, le niveau suivant est débloqué.



LE DÉROULEMENT D'UN JEU

Chaque étape du jeu devrait être : ✓ Plus difficile et plus exigeante que la précédente, pour éviter l'ennui
✓ Accessible, pour éviter la frustration
✓ Justifiée, pour éviter la démotivation



Mécanismes clés

La plupart des jeux reposent sur les mêmes mécanismes fondamentaux :

- ❖ Cadrage narratif et intrigue centrée sur les personnages
- ❖ Missions, quêtes et tâches
- ❖ Accomplissements et récompenses
- ❖ Cartes ou visuels interactifs
- ❖ Ensembles de dialogues ou choix
- ❖ Événements programmés ou chronométrés
- ❖ Feedback par texte, son ou images

PROCESSUS DE CRÉATION

- ✓ Définissez un objectif ou une quête principale claire.
- ✓ Choisissez une mécanique simple pour commencer, puis développez-la.
- ✓ Créez 3 moments clés : Introduction – Défi – Feedback.
- ✓ Faites attention à la clarté, à la pertinence et au sens de votre contenu.
- ✓ Testez, observez, ajustez : votre première ébauche sera modifiée à plusieurs reprises.
- ✓ Testez votre version finale auprès de personnes externes afin d'identifier les défauts et les améliorations possibles.



LES MOTEURS QUE VOUS UTILISEREZ



- Présentations visuelles interactives (« PowerPoint surpuissant »)
- Intégration multimédia, chemins de navigation grâce à des éléments cliquables
- Large gamme de fonctionnalités avec les outils S'CAPE

Idéal pour : dialogue interactif, prise de décision, quiz visuels, cartes cliquables.



- Aventures scénarisées
- Création de jeux basés sur des événements à l'aide de commandes visuelles et de scripts basiques
- Systèmes de personnages et de dialogues intégrés
- Outils de création de cartes basés sur des tuiles

Idéal pour : Aventures scénarisées sous forme de jeux de rôle, histoires centrées sur les personnages, jeux basés sur des quêtes, simulations politiques et communautaires.

EGLE a présenté les principes généraux de la conception de jeux, en particulier les concepts de boucle de rétroaction, de flux et de mécanismes fondamentaux, ainsi que certaines spécifications relatives aux moteurs de jeu qui seraient utilisés tout au long de la formation. Les participants se sont montrés attentifs et intéressés, et espéraient pouvoir poser des questions spécifiques une fois qu'ils auraient commencé à mettre ces principes en pratique.

Tâche 1: Introduction aux outils & exploration guidée

À vous de jouer!

Tâche 1 : Reproduisez une scène d'introduction simple. Utilisez les fichiers du dossier partagé « Tâche 1 – Introduction ».

 GROUPE 1 genially	GROUPE 2 
Créez des éléments de base, interactions et transitions	Créez des cartes, personnages et événements de base

Les participants ont reçu l'instruction de lancer l'outil qui leur avait été attribué et d'accéder à un dossier Dropbox partagé contenant toute la documentation nécessaire. Ils y ont trouvé les instructions détaillées pour la tâche 1, qu'ils ont suivies pour se familiariser avec l'outil et ses principales fonctionnalités en créant une scène d'introduction comprenant des éléments de base (boutons, zones de texte, cartes, personnages) et des interactions pertinentes (sélections, transitions, dialogues, choix multiples, événements clés). Ils ont travaillé plus vite que prévu et se sont plongés dans la tâche, explorant au-delà des instructions et proposant une plus grande variété d'éléments dans leur scène d'introduction.

Tâche 2: Création de scènes

CRÉATION DE SCÈNES

Tâche 2 : Reproduisez une quête : parler à un NPC (personnage non-joueur), trouver un objet, déverrouiller une porte. Utilisez les fichiers du dossier partagé « Tâche 2 – Création de scène ».

 GROUPE 1	GROUPE 2
Découvrez les outils S'Cape et créez votre première quête	 Explorez les ressources du jeu et créez votre première quête

Une fois la scène d'introduction rédigée, les partenaires ont entamé le travail sur la première quête. Celle-ci reposait sur plusieurs interactions clés : un échange avec un personnage, la recherche d'un objet et le déverrouillage d'une porte (à l'aide de l'outil S'Cape « Brian » pour Genially, et des événements communs ainsi que des branchements conditionnels pour RPG Maker MV). Les participants ont eu suffisamment de temps et de liberté pour explorer les moteurs au-delà des consignes initiales, en intégrant notamment des animations et des éléments visuels supplémentaires.

Avec près de deux heures d'avance sur le planning prévu, certains participants ont commencé à travailler sur la tâche 3, développant une trame narrative plus aboutie ainsi que des objectifs finaux clairs. À ce stade, l'équipe EGLE a constaté que les partenaires étaient en mesure de finaliser un jeu complet plus rapidement que prévu. Il a donc été proposé qu'une fois les résultats attendus atteints pour chaque tâche, les participants puissent s'initier au second moteur sur certaines activités avant la fin de la formation. Cette approche visait à offrir à chaque participant l'opportunité d'explorer les deux moteurs, tout en bénéficiant d'un accompagnement structuré, clair et personnalisé.

Tâche 3: Développement & création de scènes

ON CONTINUE LE DESIGN!

Tâche 3: Reproduisez une quête multitâche (choix/actions multiples). Utilisez les fichiers du dossier partagé « Tâche 3 – Développement des scènes ».

 GROUPE 1	GROUPE 2
Découvrez l'interactivité et les outils supplémentaires	 Analysez les déplacements et les liaisons conditionnelles

À la fin de la première journée, l'ensemble des groupes avait déjà exploré cette tâche, pourtant initialement prévue pour le deuxième jour. Les participants ont rapidement gagné en assurance dans l'utilisation des outils et ont même dépassé les objectifs fixés, en explorant des fonctionnalités allant au-delà de celles présentées lors de la formation.

Cette progression témoigne à la fois de la pertinence du choix des moteurs et de la clarté des consignes proposées. Elle a favorisé une prise en main rapide, une mise en pratique efficace et encouragé l'expression de la créativité des participants.

Debrief & échanges

DEBRIEF & ÉCHANGE

- **Qu'avez-vous appris ?**
- **Quels ont été les défis ou les difficultés que vous avez rencontrés ?**
- **Que pourrait-on faire d'autre ?**
- **Que souhaitez-vous développer, explorer ou créer lors de la deuxième journée ?**



En fin de journée, les partenaires ont indiqué avoir acquis de nombreuses connaissances et se sentir davantage en confiance dans leur capacité à concevoir des contenus numériques interactifs. Si certains ont rencontré davantage de difficultés à s'appropriier la formation, en raison de l'importance accordée aux bases techniques, ils ont néanmoins reconnu la nécessité de maîtriser ces fondamentaux avant de s'engager pleinement dans la dimension éducative et créative du projet. D'autres partenaires, en revanche, avaient déjà développé une aventure structurée – en particulier ceux travaillant avec RPG Maker MV – ce qui leur a permis d'explorer plus librement leur créativité et de constater que leurs réalisations s'apparentaient déjà à un véritable jeu vidéo.

Il est également pertinent de souligner que l'ensemble des partenaires a poursuivi le travail sur leurs jeux durant les temps de pause prévus. Chacun a ainsi avancé à son propre rythme dans l'exploration des fonctionnalités des moteurs, les binômes adaptant leurs pauses en fonction de leurs besoins. Dans ce contexte, le planning initial a servi principalement de cadre de référence, les créneaux ayant été ajustés de manière souple afin de respecter les dynamiques de travail propres à chaque sous-groupe et de ne pas interrompre leurs processus de création et d'expérimentation, variables d'un partenariat à l'autre.



Jour 2 – Co-cr  ation & exp  rimentation

Brainstorming: concepts   ducatifs et id  es de contenus

Bien que la formation ait   t   principalement ax  e sur le d  veloppement de comp  tences techniques, l'objectif final consistait    permettre aux partenaires de mobiliser ces acquis pour concevoir des jeux vid  o   ducatifs portant sur l'  ducation    la citoyennet  , les valeurs de l'Union europ  enne et les enjeux de durabilit  .

   partir d'une diapositive PowerPoint vierge, les participants ont engag   une r  flexion collective afin de proposer et d'  changer autour de diff  rents sc  narios et id  es narratives. Ces propositions visaient    placer les jeunes dans des situations civiques concr  tes et    aborder des th  matiques citoyennes    travers des jeux vid  o courts et accessibles. Les id  es formul  es par certains ont nourri la r  flexion des autres, permettant    chacun d'identifier et de d  velopper des concepts susceptibles d'  tre approfondis dans leurs futurs jeux, en s'appuyant sur les comp  tences acquises tout au long de l'atelier.

Certains participants avaient d'ores et d  j   int  gr   des   l  ments p  dagogiques pertinents dans leurs cr  ations d  s la premi  re journ  e, tandis que d'autres ont choisi de se concentrer dans un premier temps sur les m  canismes de jeu et l'exploration cr  ative (sans contrainte   ducative imm  diate). Tous ont toutefois reconnu que ces jeux pourraient   tre enrichis ult  rieurement d'une dimension   ducative, une fois une ma  trise suffisante des moteurs de jeu s  lectionn  s.

BRAINSTORMING



Sc  narios de jeux courts pour l'  ducation civique

- Simulation de la soci  t   : importance du vote, impact sur les minorit  s (« monde o   les femmes n'ont pas voix au chapitre »)
-   lections d  mocratiques avec des personnages historiques : voyage dans le temps, collecte des pi  ces d'un puzzle aupr  s de chaque personnage pour construire l'histoire
- Voyage dans le temps « Christmas Carol » : impact des d  cisions et cons  quences au fil du temps
- Voyage    travers le monde avec des cartes entre les   les : th  mes civiques fondamentaux sur l'UE
- Construire une communaut   bas  e sur des r  gles et des valeurs morales sp  cifiques, les fausses nouvelles et la d  sinformation
- Restaurer une communaut  /ville apr  s la disparition du leader

FAITES-EN UNE EXPÉRIENCE ÉDUCATIVE

- Définissez les paramètres en fonction du niveau et des besoins des groupes.
- Définissez les objectifs, le thème pédagogique et les concepts clés.
- Identifiez un objectif d'apprentissage pour chaque quête.

Des suggestions ? Idées ?
Préoccupations ? Doutes ? Besoins ?



Remarque : Un récapitulatif des réalisations de la première journée et une exploration des objectifs initiaux de la deuxième journée étaient prévus pour commencer cette journée, mais en raison d'ajustements apportés au programme en fonction des progrès plus rapides des participants et du débriefing approfondi qui a été réalisé à la fin de la première journée, nous avons sauté le récapitulatif et avons commencé la journée par une séance de brainstorming.

Tâche 4: Finalisation du prototype

ON PEAUFINE LE TOUT!

Tâche 4: Créez une version d'une quête et imaginez une scène finale potentielle, en vous appuyant sur les fichiers disponibles dans le dossier partagé « Tâche 4 – Consolidation et scène finale ».

 GROUPE 1 genially	GROUPE 2 
Ajoutez de l'interactivité et intégrez le mécanisme de glisser-déposer.	Développez des visuels, des mouvements et des événements parallèles

Comme prévu, les partenaires ont élargi les fonctionnalités demandées et proposé des éléments supplémentaires pour leurs quêtes et la scène finale. Le groupe Genially a pu terminer complètement ses jeux plus tôt que prévu, car les fonctions clés du moteur avaient été entièrement explorées dès le milieu de la deuxième journée. Les participants ont donc pu commencer à explorer les premières tâches sur RPG Maker MV afin de développer davantage leurs compétences numériques et d'apprendre à utiliser un moteur plus exigeant sur le plan technique.

Tâche 5: La touche finale

LA TOUCHE FINALE!

Tâche 5 : Finalisez les 3 quêtes principales et une scène finale potentielle.
Utilisez les ressources contenues dans le fichier « Ressources et outils utiles ».

 GROUPE 1 genially	GROUPE 2 
Finalisez votre introduction, vos 3 quêtes et votre scène finale.	

Au cours d'un processus itératif, les participants sont revenus sur chaque étape de leur jeu, de l'introduction à la scène finale, afin de l'améliorer et de l'adapter. Ils ont peaufiné les mécanismes et le contenu pour aboutir à une expérience cohérente et complète. Tous les participants ont pu finaliser ces retouches plus tôt que prévu et ont consacré le reste de la deuxième journée à construire l'histoire, à concrétiser les objectifs, à ajouter des visuels, des animations, des conditions supplémentaires ou des interactions afin d'enrichir leurs premières ébauches pour chacune des tâches précédentes. Les participants du groupe 1 qui avaient terminé leurs jeux Genially ont pu explorer les bases de RPG Maker MV (certains d'entre eux accompagnés de leurs collègues du groupe 2 car RPG Maker MV ne peut être utilisé que par une seule personne à la fois sur le même compte). Ils n'ont pas créé de jeux concrets, mais ont acquis une compréhension de base du moteur, ce qui leur a permis de l'explorer plus tard avec plus de confiance.

Remarque : Cette dernière tâche était initialement prévue pour le matin du troisième jour et a été finalisée le deuxième jour afin de s'adapter au rythme des participants. Comme tous les partenaires, lorsqu'on leur a demandé, ont confirmé qu'ils souhaitaient continuer à travailler sur leurs jeux jusqu'à la fin de la journée, il n'y a pas eu de débriefing à la fin du deuxième jour. Il a été décidé que la matinée du troisième jour serait entièrement consacrée à la présentation des jeux des partenaires et à la réflexion sur tout ce qu'ils avaient appris, afin d'utiliser ces quelques heures de manière plus efficace avec des résultats concrets.

Jour 3 – Présentation des résultats & réflexion

Présentation & commentaires

Afin de s'adapter au rythme des participants, l'ensemble des jeux ayant été finalisés la veille, les dernières heures du workshop (le matin du troisième jour) ont été entièrement consacrées à la présentation des productions réalisées et à un temps de retour collectif. Cette phase avait pour objectif de recueillir les commentaires des participants afin d'identifier les points forts et les axes d'amélioration des jeux développés tout au long de la formation.

Chaque participant a ainsi présenté son jeu, en guidant le groupe à travers l'univers narratif et les mécanismes mis en place. Les présentations ont porté sur les éléments clés de l'histoire, les dialogues ou moments importants de l'intrigue, les objectifs à atteindre et les solutions proposées, ainsi que sur les choix auxquels le joueur est confronté. Les participants ont également pris le temps d'expliquer certaines décisions de conception ou références intégrées à leurs jeux.

PRÉSENTATION & COMMENTAIRES

Voyons ce que chaque groupe a créé !

- **Quelles sont vos réflexions et vos idées ?**
- **Sur quoi souhaitez-vous travailler ou vous améliorer ?**
- **De quelles ressources avez-vous besoin pour aller plus loin ?**
- **Que pensez-vous de la clarté, du contenu, du potentiel d'apprentissage, de la fluidité et de la mise en pratique ?**
- **Tous les commentaires sont les bienvenus !**

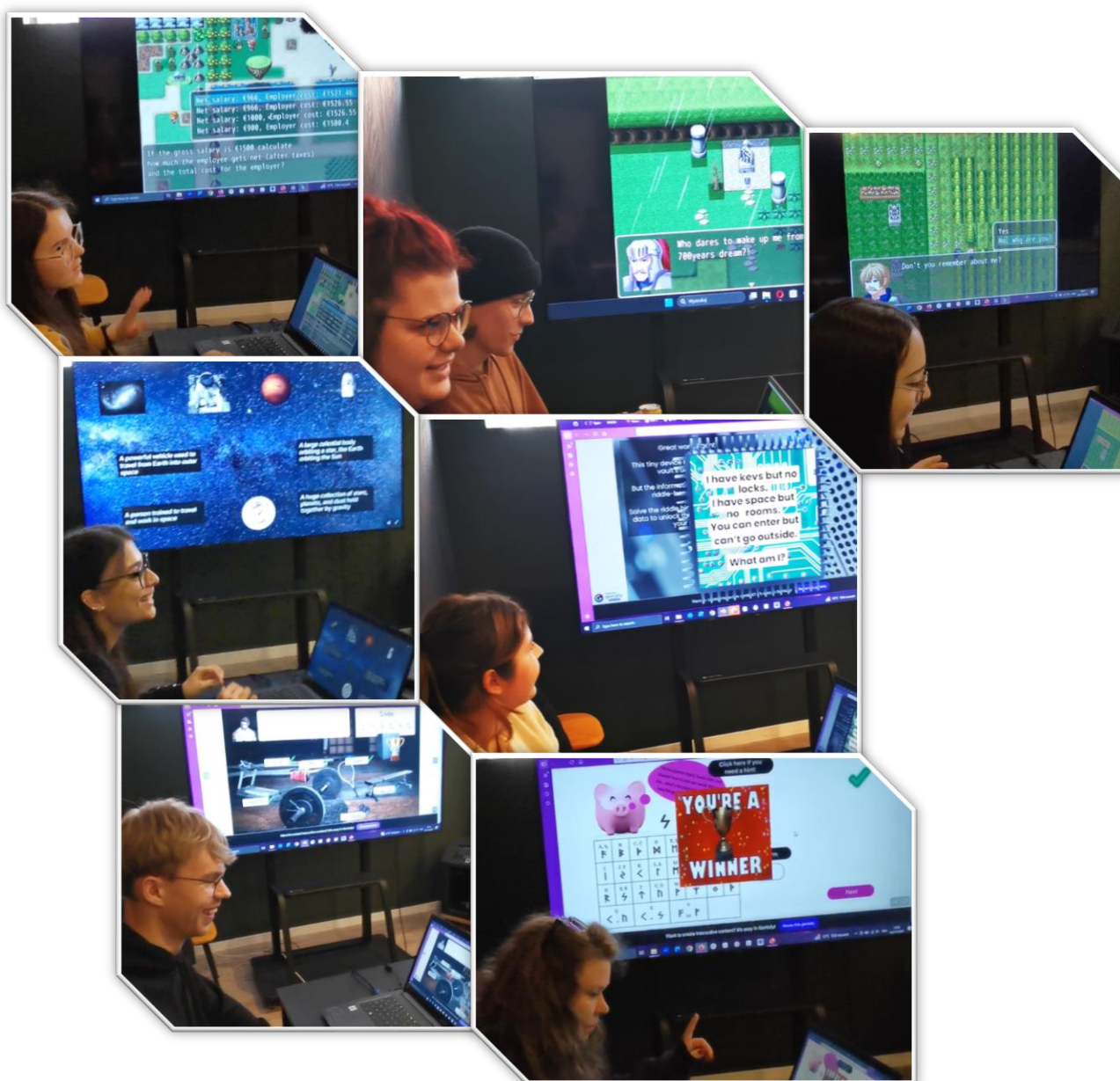


Pour garder une trace de ce qui a été fait, placez vos fichiers RPG Maker MV et vos liens Genially dans le dossier Dropbox « **Workshop results** ».

En s'appuyant sur une série de questions communes, les autres participants ont ensuite analysé chaque jeu successivement. Ils ont mis en valeur les choix créatifs, identifié les usages éducatifs potentiels des mécaniques de jeu, relevé les éléments inspirants et partagé leur appréciation du travail accompli. De manière générale, les partenaires se sont montrés satisfaits des productions présentées, chacune se distinguant par des qualités spécifiques. Tous les jeux présentaient par ailleurs un fort potentiel d'amélioration et pouvaient, avec quelques jours de travail supplémentaires et l'intégration de contenus pédagogiques ciblés, être transformés en ressources éducatives pertinentes et exploitables.

Afin de conserver une trace des résultats, tous les jeux ont été placés dans un dossier partagé sur Dropbox. De plus, EGLE a filmé la session de présentation afin de créer un montage vidéo, en vue de le partager sur les pages et les réseaux sociaux des partenaires afin de promouvoir les réalisations des participants au cours des deux jours et demi écoulés.

Remarque : Certains participants ont continué à travailler sur leurs jeux au-delà du temps alloué, chaque soir et le troisième jour, afin d'explorer davantage de fonctionnalités et d'affiner les visuels et les interactions. Cela a démontré que l'expérience a non seulement servi les objectifs du projet, mais a également permis un investissement personnel et une passion pour la création numérique de la part d'individus qui n'avaient à l'origine aucune expérience dans ce domaine.



Agent, the vault's final system requires manual code assembly.
Drag each code fragment to its correct decoder slot.

Code fragments: 075235F/78, ADE2B/EAGC, 2EC96/18AF

Decoder slots: [] [] [] []

Good
Bad

Choose wisely.
Situation: A man smokes around the children.
Is this good or bad?

Great job! You found the password, you're ready for takeoff! 🚀

A powerful vehicle used to travel from Earth into outer space. **G**

A large celestial body orbiting a star, like Earth orbiting the Sun. **O**

A person trained to travel and work in space. **U**

A huge collection of stars, planets, and dust held together by gravity. **P**

Next

Move the painting
Look behind it

Oh, what is it?

Code: **S T R O N G**

Rope ✓ Bag ✓ Racket ✓ Treadmill ✓ Bench ✓ Gloves ✓

You've opened doors, found clues, and learned how to save our world. Now tell me... what's the place where we all learn new things and make a better future?

Click here if you need a hint!

A, A	B	C, C	D	E, E	F	G	H
F	B	P	M	M	F	X	N
I	J, Y	K	L, L	M	N, N	O	P
I	R	<	T	M	Y	X	E
R	S, S	↑	U, O	P	Y	◇	TH
Q	D	<	X	F	V		
ally	+	+	+	+	+		

Confirm

SCHOOL

I guess it's me. My friend, the druid told me to find an eff..sorry to find you.
Can you help me become human once again?

Débriefing final : réflexion et discussion

Pour clôturer la formation, une fois tous les résultats présentés et évalués, les partenaires ont discuté afin de partager leur expérience, les principaux enseignements tirés et les principaux défis rencontrés. Si certains ont eu des difficultés à maîtriser les fonctionnalités de base au début ou à percevoir le potentiel de leurs jeux lors des premières étapes (en particulier le groupe 1 avec Genially), tous les participants se sentent désormais capables de créer du contenu numérique.

Cependant, comme le workshop était axé sur l'application technique, l'intégration d'éléments éducatifs nécessiterait un travail pratique et des conseils, comme prévu, entre les experts et les concepteurs de jeux pour les prochaines étapes du projet.

Une liste de ressources et d'outils utiles pour approfondir les mécanismes et l'intégration qu'ils avaient explorés a été fournie par EGLE, ainsi que l'offre d'un accompagnement continu et d'une disponibilité si les participants rencontraient des difficultés ou avaient des préoccupations pendant la poursuite du processus de conception du jeu après la formation.

RÉFLEXION & DISCUSSION

- **Quelles compétences avez-vous acquises au cours des deux derniers jours ?**
- **Quels défis ou difficultés avez-vous rencontrés ?**
- **Quelles pourraient être les prochaines étapes : comment intégrer le contenu pédagogique (fiches et guide) dans les mécanismes prototypés ?**
- **Vous sentez-vous capable de créer des modèles de jeux dans WP3 avec ces moteurs de jeu ?**
- **De quoi avez-vous besoin pour vous sentir confiant dans la création de jeux vidéo éducatifs ?**



III. Processus d'apprentissage post-workshop et collecte de retours

Processus d'apprentissage post-workshop

À l'issue de la formation, les participants ont été invités à poursuivre le processus d'apprentissage de leur propre chef : les membres du groupe 1, qui s'étaient concentrés sur Genially, ont été invités à continuer d'explorer RPG Maker MV, tandis que les membres du groupe 2, qui avaient créé avec RPG Maker MV, ont été invités à explorer Genially, en appliquant les instructions des tâches 1 et 2. Ils ont reçu un délai pour fournir l'introduction et la première quête de leurs jeux dans le même dossier que les résultats de l'atelier.

Il convient de noter que plusieurs participants sont également allés au-delà de la tâche 2 au cours de ce processus, ce qui renforce l'idée que les bases techniques de chacun des outils sélectionnés sont suffisamment accessibles pour que des débutants sans expérience en conception de jeux puissent les maîtriser rapidement et se lancer dans une exploration créative et motivante.

Bien que les résultats de ce processus aient été moins développés que les jeux créés pendant l'atelier, ils témoignent de la compréhension des participants des mécanismes et des principes qui ont été explorés ensemble en personne, et démontrent leur capacité à appliquer ces principes par eux-mêmes grâce aux ressources et aux clarifications fournies pendant la session de formation.

Feedback des participants

Tous les participants ont rempli des formulaires Google pour partager leurs réflexions, leurs appréciations, leurs besoins et leurs recommandations immédiatement après l'atelier et à la fin du processus d'apprentissage post-workshop.

Ces formulaires comprenaient principalement des questions fermées, avec une échelle de 1 à 5, entre « Pas du tout » et « Absolument », ainsi que des questions

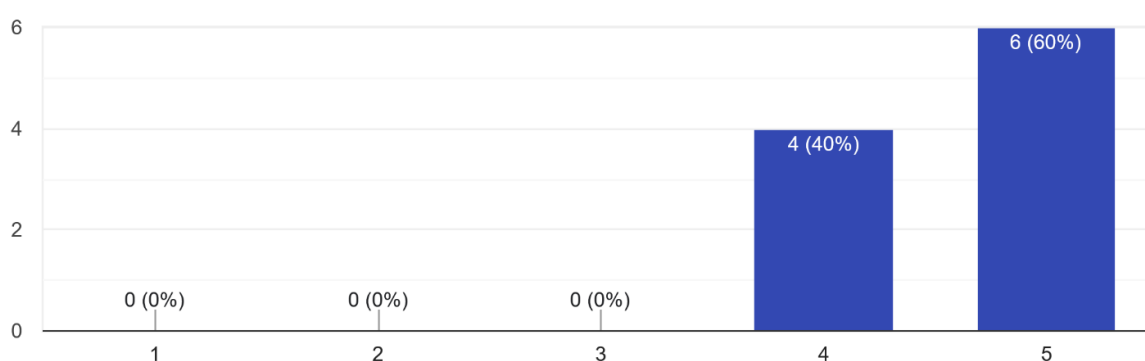
ouvertes permettant aux participants d'expliquer leur expérience et de proposer des améliorations au processus, aux ressources et aux résultats de la formation.

Conclusions et observations basées sur l'évaluation et les feedback des Google Forms

L'analyse des formulaires et des commentaires post-workshop confirme que la formation a atteint son objectif principal, à savoir renforcer la confiance et les compétences des participants en matière de création de jeux vidéo sans code. Dans le questionnaire, tous les répondants ont attribué une note de 4 ou 5 sur une échelle de 5 à leur satisfaction globale à l'égard de la formation, ce qui témoigne d'une évaluation uniformément positive de l'expérience. De même, dans les commentaires post-workshop, tous les répondants ont confirmé qu'ils étaient fiers et satisfaits des jeux qu'ils avaient créés, et plusieurs ont exprimé le souhait de continuer à travailler sur leurs jeux après l'atelier.

Dans l'ensemble, dans quelle mesure avez-vous été satisfait de l'atelier ?

10 responses

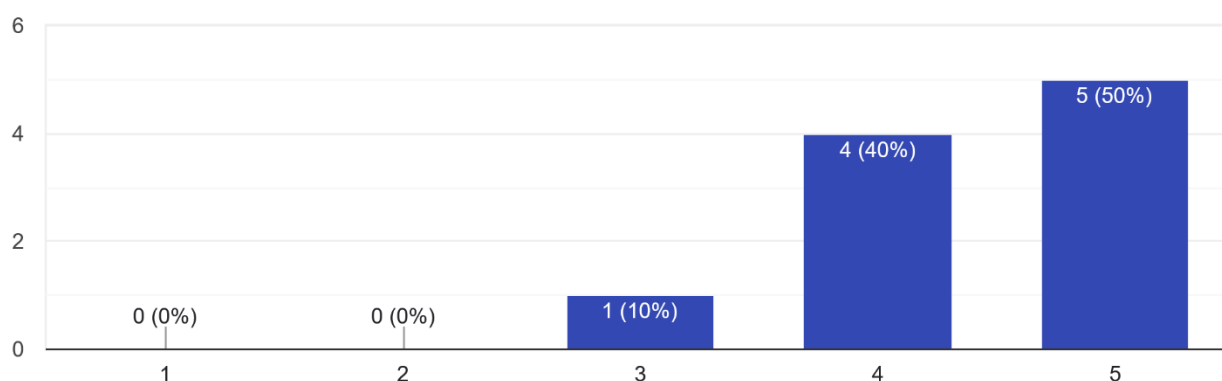


Une nette progression dans la perception des compétences personnelles peut être observée lorsque l'on compare les réponses relatives aux connaissances préalables et à la confiance acquise après l'atelier. Avant la formation, la plupart des participants ont évalué leurs connaissances en matière de création de jeux vidéo à l'extrémité inférieure de l'échelle (1-2), tandis qu'après l'atelier, tous les répondants ont déclaré avoir acquis un niveau de connaissances et de confiance plus élevé, la majorité d'entre eux ayant sélectionné les valeurs 4 ou 5. Ce changement se reflète dans les réponses ouvertes telles que :

- ✦ « Cela m'a permis de comprendre comment la mécanique et la narration peuvent s'associer. Je suis fier des progrès réalisés en si peu de temps, surtout compte tenu de mon niveau d'expérience initial. »
- ✦ « J'ai désormais une compréhension beaucoup plus claire et opérationnelle de ces principes. Le workshop m'a aidé à comprendre comment les objectifs, les règles et le retour d'information interagissent pour créer des expériences éducatives significatives. »
- ✦ « Le workshop m'a fourni une base solide et je comprends désormais les étapes essentielles pour créer des prototypes simples et explorer les fonctionnalités du jeu par moi-même. »

Que savez-vous maintenant sur la création de jeux vidéo après avoir suivi cet atelier ?

10 réponses



Plusieurs participants ont explicitement fait référence à un sentiment initial d'incertitude qui s'est progressivement transformé en confiance grâce à l'approche structurée et pratique. Ces commentaires concordent avec les observations des animateurs, qui ont constaté une autonomie et une initiative accrues au fur et à mesure que l'atelier progressait. Les réponses à l'évaluation indiquent également un niveau élevé de satisfaction quant à l'équilibre entre l'encadrement et la liberté créative. Dans l'évaluation de la formation, plus de 85 % des répondants ont attribué une note de 4 ou 5 à la qualité du contenu, des explications et de l'organisation, tandis que les réponses qualitatives ont souligné la valeur de l'expérimentation :

- ✦ « J'ai appris que la création de jeux n'est pas seulement technique, mais qu'il s'agit d'un processus créatif qui nécessite de la clarté, de la réflexion et une adéquation avec les résultats d'apprentissage. »

- ✦ « La création pratique de petits jeux tests a été l'élément le plus utile. Cela m'a permis d'appliquer immédiatement ce que j'apprenais. »
- ✦ « Nous avons appris ensemble en expérimentant avec des moteurs pré-sélectionnés, ce qui a permis un échange efficace de compétences et l'exploration de compétences créatives et numériques. »
- ✦ « Au début, nous avons suivi les instructions étape par étape, mais au fil du temps, nous avons pu utiliser les compétences acquises pour créer quelque chose de créatif et qui nous était propre. »
- ✦ « Le workshop m'a fourni une base solide et je comprends désormais les étapes essentielles pour créer des prototypes simples et explorer les fonctionnalités des jeux par moi-même »

Feedback des participants : points positifs, recommandations et pistes d'amélioration

Les commentaires ont souligné la clarté de la structure pédagogique, la pertinence des outils et la qualité de l'animation. Tous les participants ont confirmé qu'ils se sont sentis soutenus et correctement guidés par le partenaire expert (EGLE) pendant la phase de suivi à distance, indiquant que le rôle du formateur est essentiel dans ce processus.

- ✦ « Les conseils étaient très bien préparés et faciles à comprendre, même pour les personnes qui en faisaient l'expérience pour la première fois. »
- ✦ « Les exemples, les instructions et les conseils ont été très utiles. Le fait de voir des exemples concrets et de bénéficier d'un soutien étape par étape m'a permis de comprendre beaucoup plus facilement le fonctionnement des différents mécanismes et leur application avec mon propre prototype. »

Cependant, la collaboration entre pairs a été identifiée à plusieurs reprises comme un élément clé à améliorer dans la conception de l'atelier. Les participants ont apprécié le travail en binômes mixtes et ont souligné la nécessité de partager la résolution des problèmes et l'échange d'idées :

- ✦ « Le workshop et le groupe bénéficieraient certainement d'une plus grande intégration et d'activités en équipe. Bien que la plupart des participants se connaissent déjà, les différentes organisations devraient être davantage intégrées dans le processus de la formation. Cela donnerait également plus d'occasions d'apprentissage entre pairs. »

Les préoccupations étaient limitées et concernaient principalement le rythme et la charge cognitive. Parmi les recommandations, les participants ont mentionné la nécessité de pauses plus fréquentes et de consacrer plus de temps aux discussions et à la réflexion :

- ✦ « Le temps d'écran long et ininterrompu a entraîné de la fatigue et de la monotonie. Les prochaines sessions devraient privilégier l'efficacité en segmentant le programme et en introduisant des activités de conception non informatisées pour améliorer les pauses mentales. »

Pistes d'améliorations pour la reproduction du workshop

Sur la base des commentaires des participants et des dynamiques d'apprentissage observées, plusieurs améliorations peuvent être recommandées aux organisations qui souhaitent reproduire ou adapter cet atelier.

Tout d'abord, bien que la formation ait été axée sur le développement de compétences techniques, avec un objectif généralement jugé clair et efficace, plusieurs participants ont exprimé le souhait d'approfondir la dimension éducative et de clarifier les adaptations pédagogiques. Bien que tous les participants aient déclaré se sentir capables de poursuivre leur travail de manière autonome grâce aux conseils en ligne, plusieurs ont souligné la nécessité d'établir des liens plus clairs entre les mécanismes du jeu et les objectifs d'apprentissage :

- ✦ « Je comprends comment fonctionne le jeu, mais j'aimerais bénéficier d'un soutien supplémentaire pour le relier à des objectifs pédagogiques. »
- ✦ « J'aurais apprécié davantage d'exemples de mini-jeux éducatifs. »

Par ailleurs, l'adaptation aux différents profils des participants gagnerait à s'appuyer sur un rythme plus souple et sur des parcours différenciés. Pour les groupes les moins à l'aise avec les outils numériques, il peut être pertinent de se concentrer sur un seul moteur, tandis que les participants disposant d'un niveau plus avancé peuvent tirer un réel bénéfice d'une expérimentation croisée de plusieurs outils. En effet, les participants ayant progressé plus rapidement que prévu, il aurait sans doute été plus efficace et stimulant de prévoir du temps à chaque groupe pour explorer les deux moteurs de jeu et développer deux prototypes distincts, plutôt qu'un seul.

Une adaptation adéquate, pour un atelier de deux jours et demi, consisterait à consacrer une journée à Genially, qui est plus intuitif mais moins engageant, et à

consacrer le reste de la formation à RPG Maker MV, qui est plus technique mais plus motivant, car il ressemble directement à un jeu vidéo jouable.

Suite à ces commentaires, le déroulement de la formation pourrait ressembler à :

Jour 1

- ✦ **Étape 1:** Testez quelques jeux éducatifs en rapport avec la thématique principale.
- ✦ **Étape 2:** Présentation des mécanismes du jeu, du déroulement et des attentes.
- ✦ **Étape 3:** Discussion sur les tâches et les besoins + Brainstorming pour définir les objectifs éducatifs.
- ✦ **Étape 4:** Création de jeux par deux sur un prototype Genially avec des instructions concrètes et des pauses régulières pour discuter des mécanismes et des objectifs pédagogiques du jeu.

Jour 2

- ✦ **Étape 5:** Assurer le suivi des principaux enseignements et des discussions du jour 1.
- ✦ **Étape 6:** Création de jeux par deux sur un prototype RPG Maker MV avec des instructions concrètes et des pauses régulières pour discuter des mécanismes et des objectifs pédagogiques du jeu.

Jour 3

- ✦ **Étape 7:** Finalisation du prototype RPG Maker MV.
- ✦ **Étape 8:** Présentation des jeux finalisés et commentaires.
- ✦ **Étape 9:** Discussion sur les principaux enseignements, les difficultés et les besoins éducatifs.

Conclusion

Dans l'ensemble, les commentaires et observations recueillis pendant et après la formation confirment que la méthode et le modèle utilisés sont efficaces, stimulants et transférables, à condition qu'ils soient adaptés au niveau de confiance numérique des participants et soutenus par une réflexion pédagogique structurée, ainsi que par conseils continus et ressources pertinentes.

Annexes

Différentes mécaniques selon le type de jeu

Jeux d'aventure et narratifs

- ❖ Dialogues à choix multiples
- ❖ Chemins divergents
- ❖ Jauge de relations
- ❖ Collecte d'objets
- ❖ Exploration
- ❖ Décisions chronométrées

Jeux de rôle et de coopération

- ❖ Dialogues et choix moraux
- ❖ Chemins divergents
- ❖ Missions individuelles ou en groupe et rôles définis
- ❖ Compétences et expérience (XP)
- ❖ Gestion du groupe
- ❖ Partage et échange de ressources
- ❖ Systèmes de réputation et d'influence

Jeux de simulation et de stratégie

- ❖ Gestion des ressources
- ❖ Prises de décision au tour par tour
- ❖ Systèmes de cause à effet
- ❖ Construction ou développement
- ❖ Statistiques et tableaux de bord
- ❖ Systèmes de réputation et d'influence
- ❖ Systèmes de vote

Jeux d'exploration et d'enquête

- ❖ Objets de collection et réalisations
- ❖ Indices basés sur la découverte
- ❖ Analyse ou inspection
- ❖ Documentation et données
- ❖ Carnets de voyage et notes

Jeux de puzzles et logique

- ❖ Correspondance ou tri
- ❖ Reconnaissance de formes et motifs
- ❖ Décryptage/décodage/verrous
- ❖ Manipulation d'objets
- ❖ Puzzles séquentiels
- ❖ Casse-têtes avec objets cachés

Jeux de plateforme et d'action

- ❖ Sauter ou esquiver
- ❖ Objets à collectionner
- ❖ Barre d'énergie ou d'endurance
- ❖ Défis chronométrés
- ❖ Bonus et pénalités
- ❖ Points de contrôle

Ressources et outils utiles

OUTILS DE CONCEPTION DE SCÉNARIOS

- ✓ **Twinery.org**: Logiciel interactif gratuit de narration, utile pour la création de storyboards.
- ✓ **Miro.com**: Storyboard visuel, mise en relation d'idées, idéal pour créer des histoires ramifiées.

TUTORIELS

- ✓ [Genially Academy](#): Cours pour apprendre comment utiliser Genially.
- ✓ [Site web Genially](#) avec de nombreuses ressources et modèles pour divers sujets.
- ✓ [RPG Maker Fandom](#): Vidéos tutorielles fournies par les fans du moteur MV.
- ✓ [Vidéos YouTube par SomeRanDev](#) avec instructions détaillées pour RPG Maker MV.

IMAGES: visuels et arrière-plans

- ✓ **Canva**: Vaste bibliothèque d'éléments visuels, d'icônes, de formes et de photos ; divers outils pour modifier, combiner et adapter les images que vous souhaitez.
- ✓ **Storyset**: Illustrations modifiables gratuites dans des styles cohérents.
- ✓ **Flaticon**: Vaste bibliothèque d'icônes et de symboles gratuits (avec attribution).
- ✓ **Freepik**, **Pixabay** et **Pexels**: Base de données gratuite d'images et d'arrière-plans.
- ✓ **Unsplash**: Photographies gratuites de haute qualité (modernes, réalistes).
- ✓ **Itch.io Asset Library**: Productions gratuites créées par la communauté pour RPG Maker MV.
- ✓ **OpenGameArt**: Collection de tilesets, personnages, etc. pour RPG Maker MV

AUDIO: Musiques et effets sonores

- ✓ **Incompetech**: Des centaines de chansons de Kevin MacLeod, libres d'utilisation.
- ✓ **OpenGameArt**: Vaste collection d'effets sonores et de chansons.
- ✓ **FreeSound**: Effets sonores téléchargés par les utilisateurs (Creative Commons).
- ✓ **Bensound**: Musique libre de droits pour usage éducatif/à but non lucratif.
- ✓ **Mixkit**: Boucles courtes, effets spéciaux, transitions et musique d'ambiance.

Programme complet du workshop (avant adaptations)

Jour 1 – Introduction & familiarisation avec les outils

9h30 – 10h30 | Bienvenue & aperçu

- ✓ **Icebreaker** : Jeux préférés et ambitions personnelles.
- ✓ **Évaluation** : Expérience et confiance des participants en conception numérique.
- ✓ **Test de jeux** : Découverte de 2 exemples de jeux "The Crow and the Enchanted Fort" (Genially) et "V0c's Journey 2 – The Letter" (RPG Maker MV).
- ✓ **Division en groupe.**

10h30 – 11h00 | Introduction aux principes du game design

- ✓ Mécaniques de base (objectifs, déroulement, rétroaction).

11h00 – 11h15 | Pause café

11h15 – 13h00 | Configuration et exploration des outils

- ✓ Groupe 1 (Genially): Créer des éléments de base, interactions et transitions.
- ✓ Groupe 2 (RPG Maker): Créer des cartes, personnages et événements de base.

Tâche 1 : Reproduire une scène d'introduction simple.

13h00 – 14h00 | Pause midi

14h00 – 16h00 | Développement et création de scènes

- ✓ Groupe 1 (Genially): Découvrir les outils S'Capé et créez votre première quête.
- ✓ Groupe 2 (RPG Maker): Découvrir les événements et objets et créer une quête.

Tâche 2 : Reproduire une quête basique : parler à un PNJ, trouver un objet, déverrouiller une porte.

16h00 – 16h15 | Pause café

16h15 – 17h30 | Debriefing

- ✓ **Discussion & réflexion** : Discuter du processus de découverte et des défis.
Qu'avez-vous appris ? Que souhaitez-vous explorer lors de la deuxième journée ?

Jour 2 – Co-création et expérimentation avancées

9h30 – 10h00 | Récap & objectifs

- ✓ **Récap** : Ce qui a été appris le premier jour.
- ✓ **Objectifs** : Créer 2 scènes supplémentaires dans chaque jeu.

10h00 – 12h30 | Développement et création de scènes

- ✓ Groupe 1 (Genially): Découvrez l'interactivité et les outils supplémentaires.
- ✓ Groupe 2 (RPG Maker): Explorez les mouvements et branchements conditionnels.

Tâche 3: Reproduire une quête à tâches multiples (choix/actions multiples)

12h30 – 13h00 | Concepts et idées de contenu

- ✓ **Brainstorming** : Scénarios de jeux courts pour l'éducation civique.
- ✓ **Paramètres** : Définir les objectifs, le thème pédagogique et les concepts clés.

13h00 – 14h00 | Pause du midi

14h00 – 16h45 | Développement du prototype

- ✓ Groupe 1 (Genially): Développer l'interactivité et le glisser-déposer.
- ✓ Groupe 2 (RPG Maker): Développer des visuels, des mouvements et des événements parallèles.

Tâche 4: Reproduisez une quête de consolidation et une scène finale potentielle.

16h45 – 17h00 | Pause café

17h00 – 17h30 | Debriefing

- ✓ **Discussion:** Discutez des progrès et des challenges.
- ✓ **Réflexion:** Commentaires sur le déroulement, la clarté et les aspects techniques.

 Jour 3 – Finalisation & réflexion + Réunion des partenaires

9h30 – 11h00 | Récap & touches finales

- ✓ Bref récap du Jour 2 + Les groupes finalisent leurs prototypes de jeux.

Tâche 5: Finaliser les 3 quêtes principales et une scène finale potentielle.

11h00 – 11h15 | Pause café

11h15 – 12h00 | Présentation et commentaires

- ✓ **Un participant par sous-groupe** présente son prototype (5 minutes chacun).
- ✓ **Évaluation par les pairs** de la clarté, le contenu, le potentiel d'apprentissage et la mise en œuvre.

12h00 – 13h00 | Conclusion et prochaines étapes

- ✓ **Réflexion** sur les compétences acquises et les défis rencontrés.
- ✓ **Discussion sur les prochaines étapes:** Comment intégrer le contenu pédagogique (fiches et guide) dans les prototypes.

Instructions détaillées pour la tâche 1 (Genially)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic elements, interactions and transitions

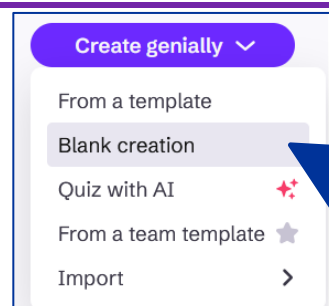
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Click on the following link to access the example scene:

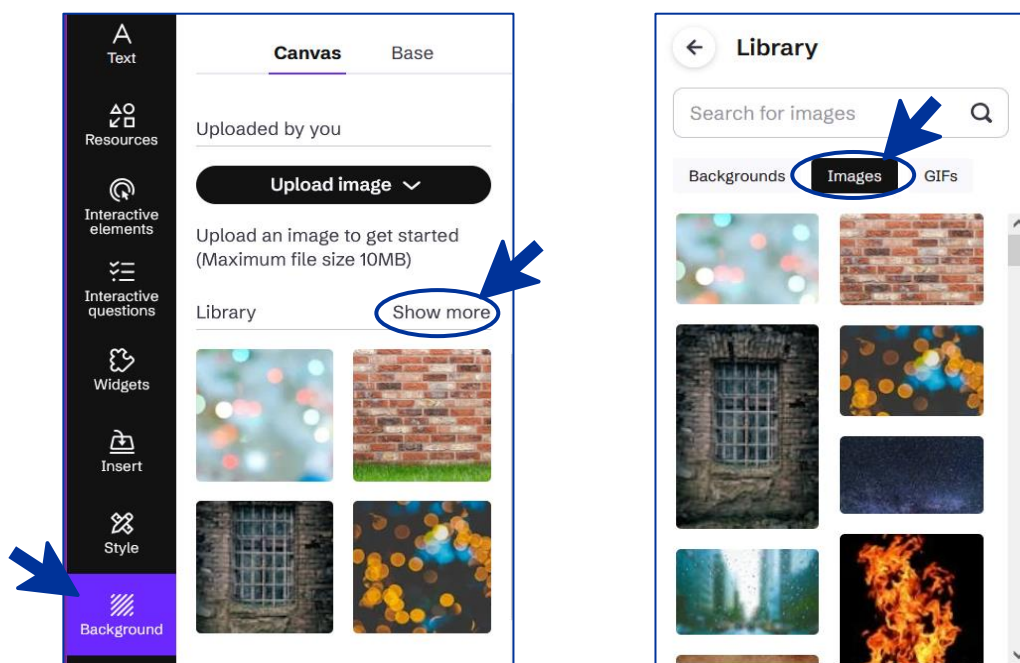
<https://view.genially.com/6902344888318b554f0ed2b1>

2. Log onto your organisation's Genially account.
3. Create a blank Genially.



Step 2: Basic elements

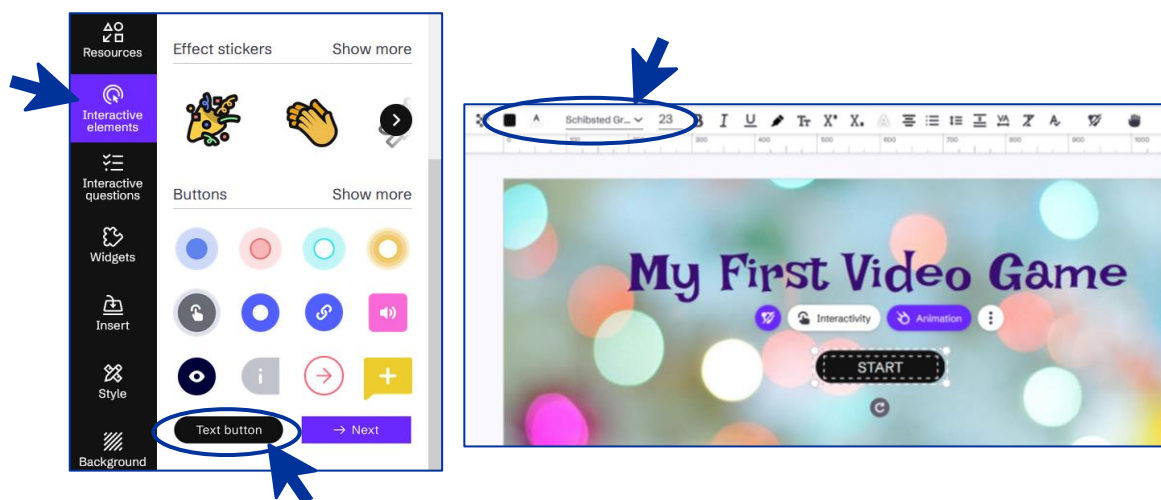
1. Add a background image of your choice using the proposed library.



2. Add a text box and type in the title of your game. Place it where you wish and modify the font, colour and size to your liking.



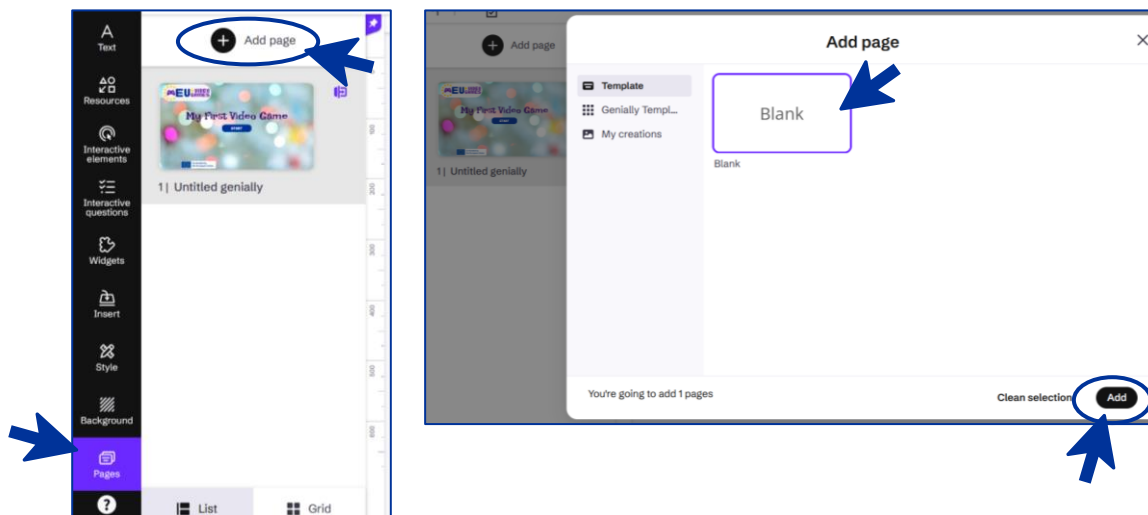
3. Add an interactive text button and type in "Start". Place it under the title and modify the background colour, size and font to your liking.



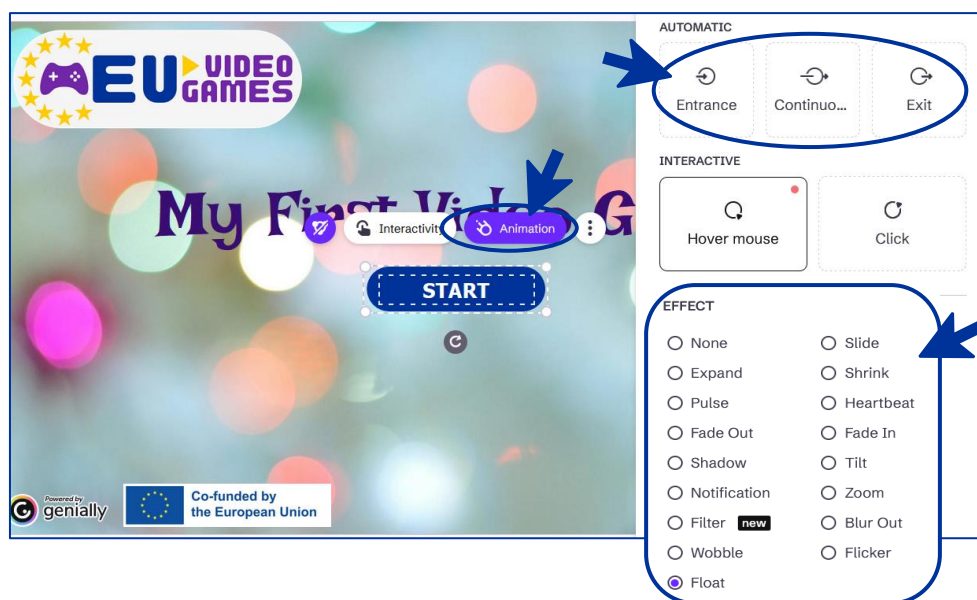
4. Add the "Co-funded by the European Union" logo and the project logo by selecting them in the shared folder, dragging them into the "Insert" tab. Place them wherever you wish and adjust their size. Do the same whenever you wish to add an external image, video or audio.



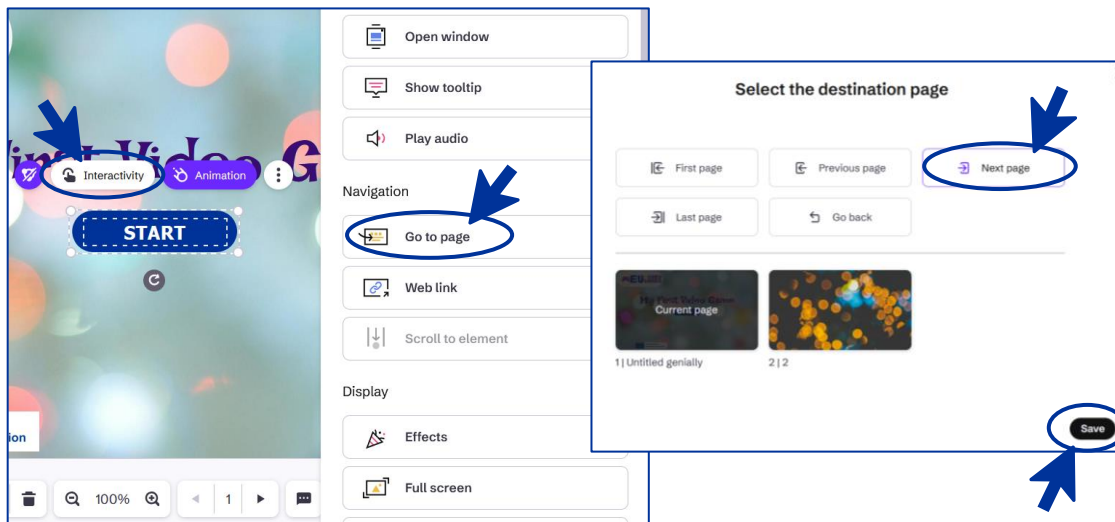
5. Add a second blank page through the "Pages" tab, as follows:



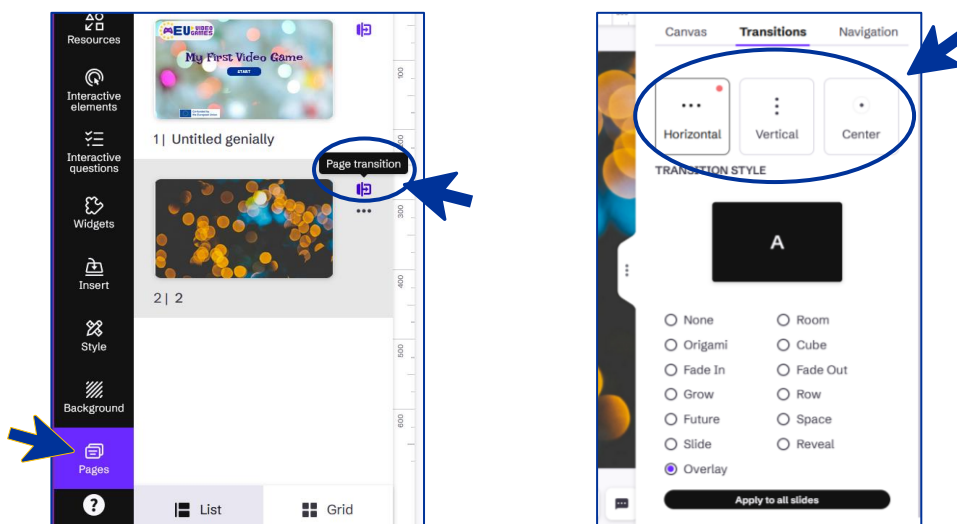
6. Follow the step 1 instructions to add a different background to page 2.
7. Go back to page 1, select the “Start” button, then click on “Animation” right above it. The automatic “Hover mouse” animation occurs for buttons, and all elements can have an added animation. Modify and adapt the type of animation as you wish for the button, title or logos, and choose for it to play when hovered or clicked on, and when the element appears (“Entrance”), as long as it appears (“Continuous”) or when leaving the page (“Exit”).



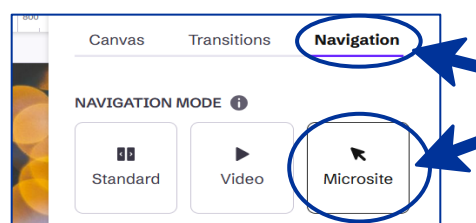
8. 1. Select the “Start” button and click on “Interactivity” right above it.
 2. Select “Go to page”, then “Next page”. Now, clicking on the “Start” button on page 1 will directly lead the player to page 2.
 Note that there are different interactions, and any element, including buttons, text boxes and images, can have multiple interactive actions.



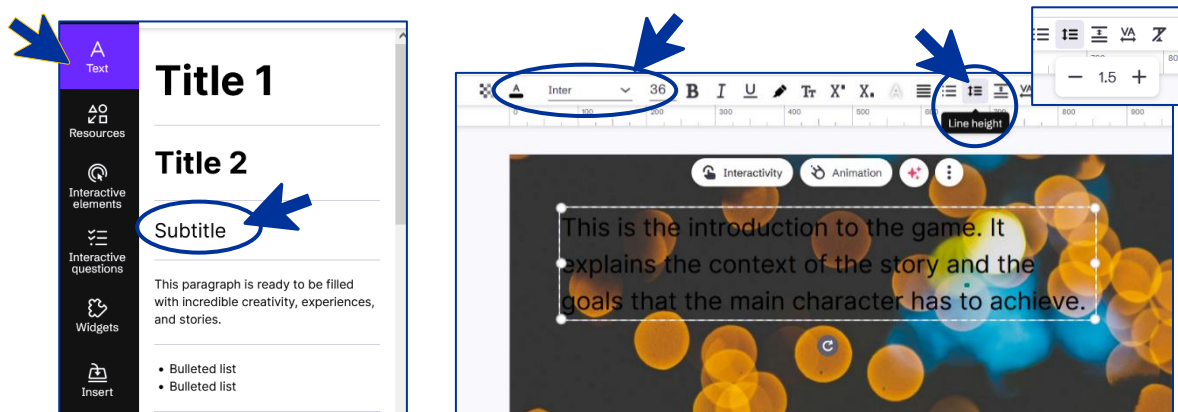
9. Select the “Pages” tab, then, next to page 2, click on the “Page transition” symbol and choose any transition type you wish to add.



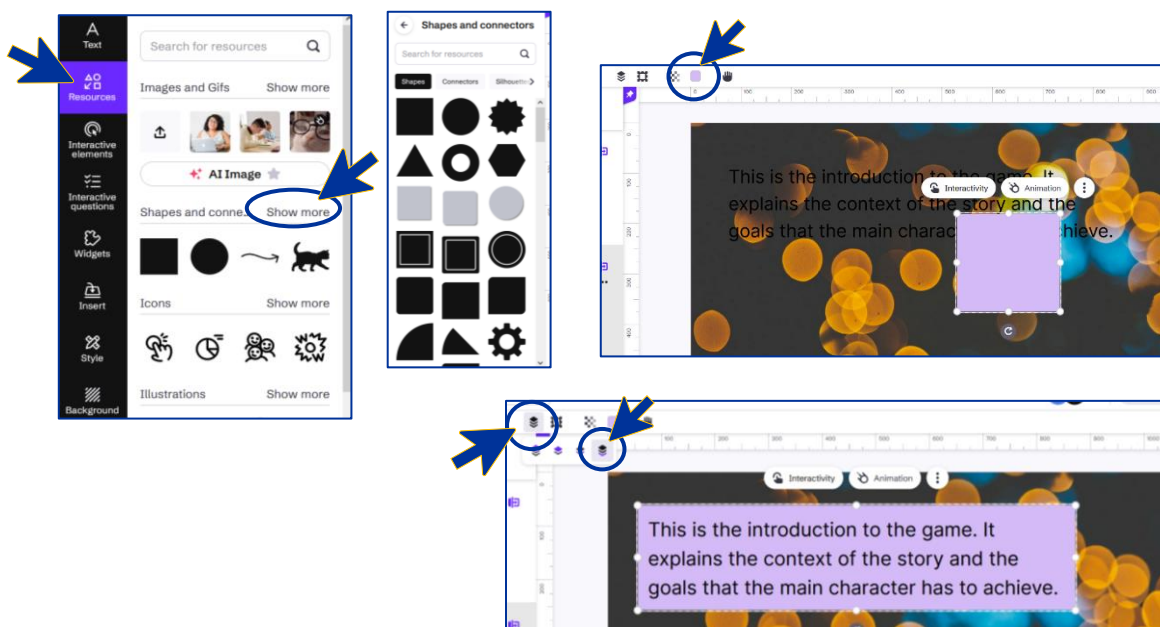
10. On the “Page transition” sidebar, click the “Navigation” tab and select “Microsite” to ensure that players can only navigate between pages by interacting with specific elements and not automatic arrows on the sides.



- 11.1. On page 2, add a text box and type in the introduction to your game, explaining the context and goals. Adapt the font and size as you wish.
2. For accessibility, set the size of any text to a minimum of 30. Note that it is best to use the “Subtitle” option as it is already a big enough size.
3. For all text, select the “Line height” tab at the top and set it to 1.5.

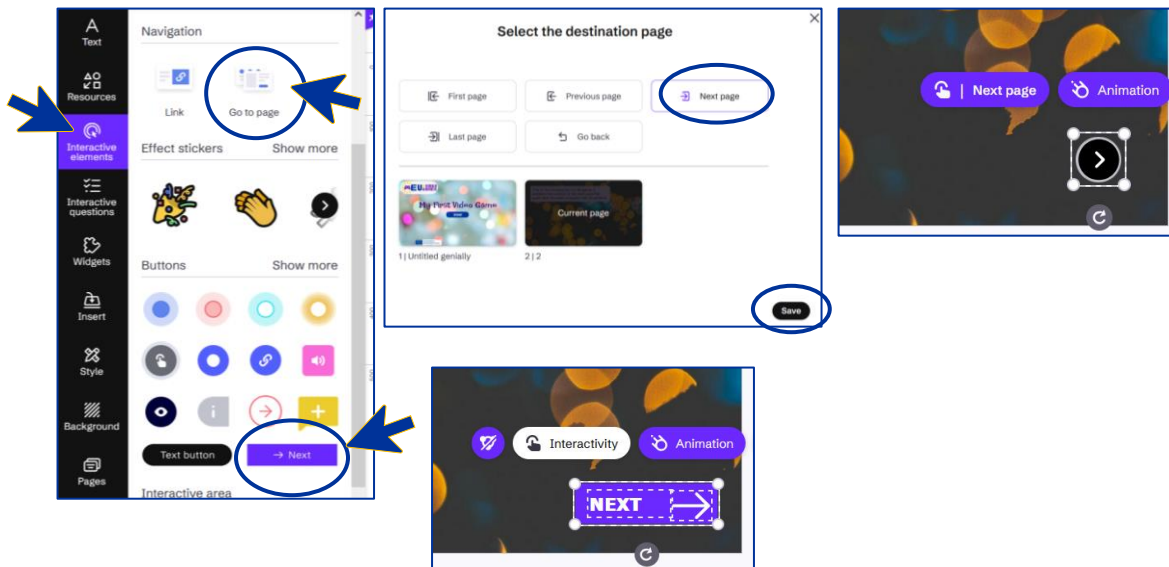


- 12.1. Select the “Resources” tab, then click on one of the shapes.
 2. Change it to a colour that contrasts well with the colour of the text.
 3. Select the shape and click on the “Put in order” tab at the very top.
 4. Select the option which shows the very bottom layer, so that the shape is under the other elements.
 5. Place it around the text, so that it appears behind it to make sure the introduction is easily readable and stands out from the background.
- Note that the “Resources” tab proposes many visuals, images, shapes and symbols you can search through and freely use in your Genially.



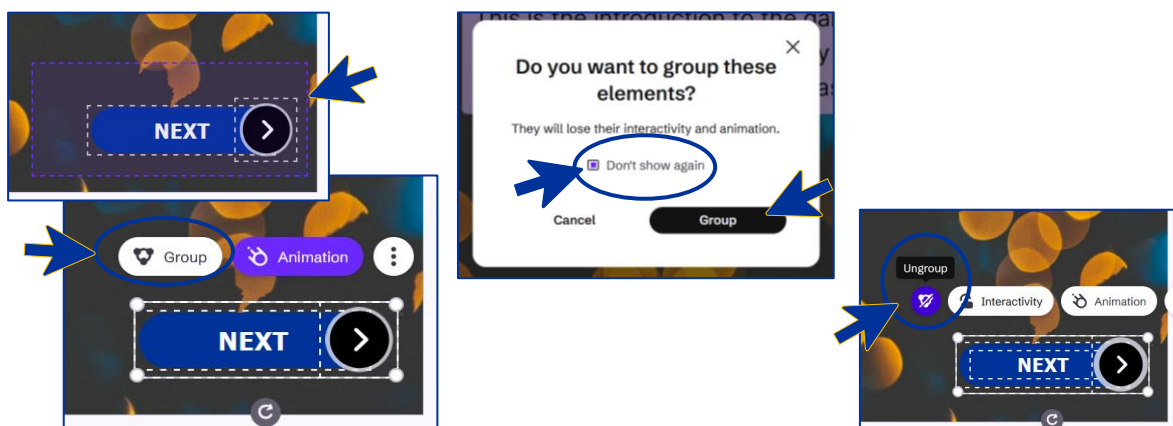
13. To add an interactive element to the next page, there are a few options:
 1. Copy the “Start” button from page 1 and paste it into page 2, for consistency, and type in “Next” instead.
 - OR 2.** Select the “Go to page” in the “Navigation section”, then click “Next page” then “Save”, and an arrow element will appear.

OR 3. Add a “Next” button and adapt the colour and size.



14. To group 2 elements that have the same animation or interactivity, such as the text and the background shape, or the “Next” and arrow buttons:

1. Select both elements at the same time by clicking and dragging across them, and click “Group”.
2. On the pop-up window, select “Don’t show again” then “Group”.
3. You will have to add the interactivity and animation again after grouping them. This can be done on elements of different types if you wish for them to appear at the same time or have the same effects.
4. To ungroup them, simply click the “Ungroup” symbol on the side.



15. You now have a basic introduction scene ready!

Feel free to add pages and elements, adapt colours and visuals, and diversify the animations and interactions at your liking.

You can use existing templates in the various tabs to create a dynamic introduction to your video game and add your own visuals too.

Instructions détaillées pour la tâche 1 (RPG Maker MV)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic maps, characters and events.

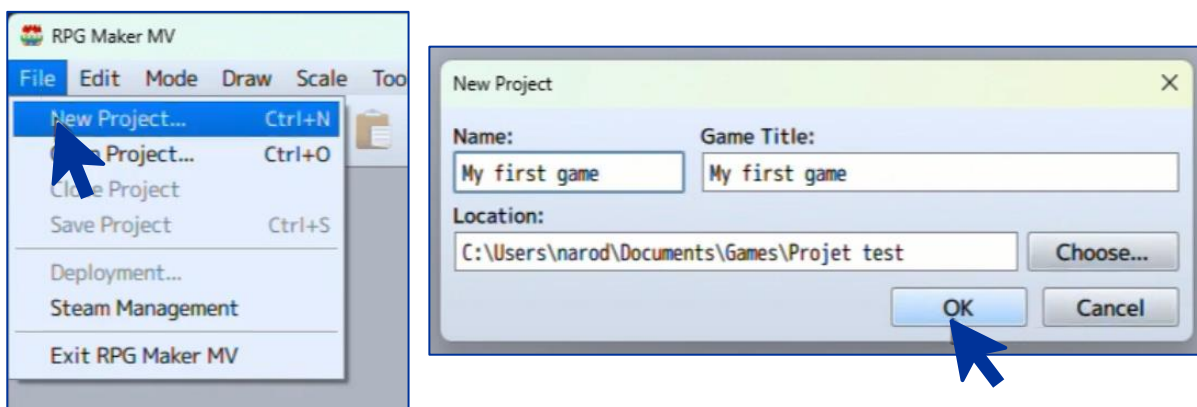
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Open the "Example scene" folder and double-click on the "Game" file. When the software opens, click on the "Playtest" button at the top right to play and explore the scene you need to replicate.



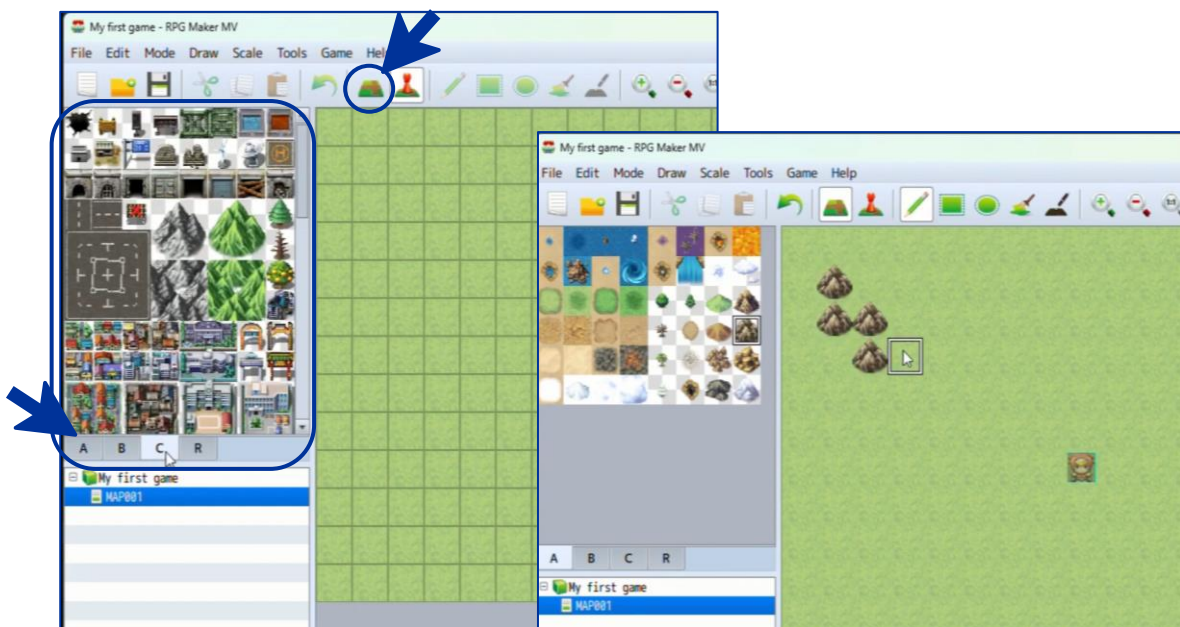
2. Launch the software and create a new project. Type the title, choose a **specific folder location** where you will find your project files and click "Ok".



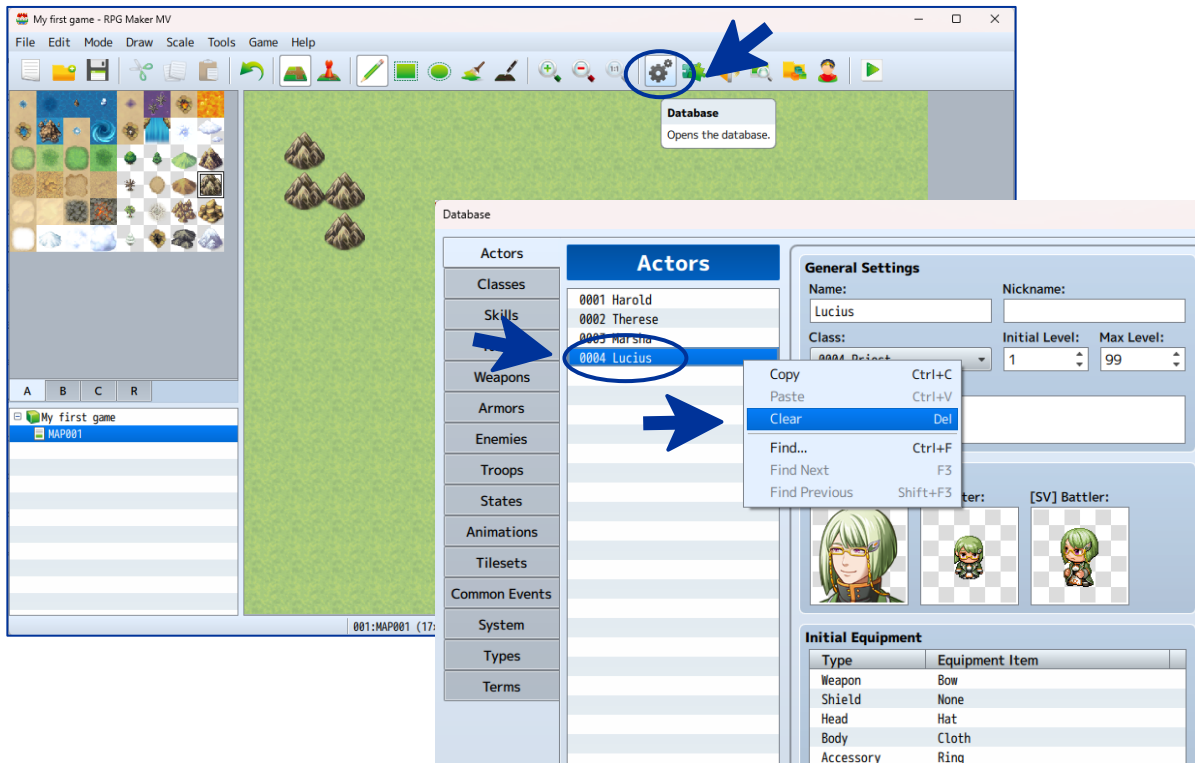
Step 2: Basic elements

1. Create a basic map by clicking on the “Map” tab at the top.
2. Click on the elements on the left (in each tab: A, B, C, R) that you wish to place, then on the location you want them to be.
3. Each element takes up at least one square. To select a bigger element all at once instead of each piece, click and drag across it.

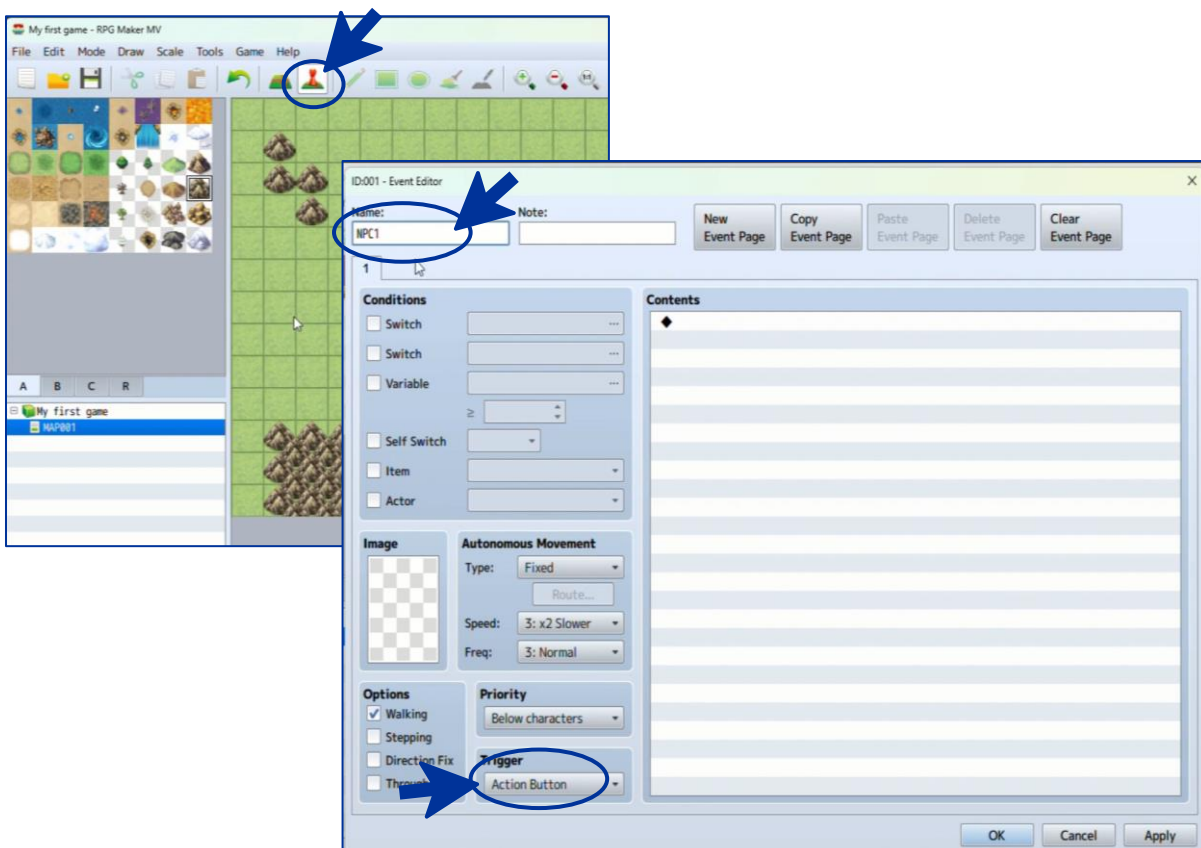
To start, create a simple forest with a path or a few mountains to familiarise yourself with decor elements.



2. 1. Modify the characters by selecting the “Database” tab at the top. Remove the different “Actors” so that only one main character appears, by right-clicking on their names, then on “Clear”.
2. Many different preset characters are available, with the corresponding visuals to include in the dialogue boxes. You can customise them as you wish and include the varying visuals in the dialogues and maps to your liking.



3. 1. Create a dialogue by clicking on the "Event" tab at the top, then clicking anywhere on the map. Give a title to the event to avoid confusion.
2. At the bottom, instead of "Action button", select "**Autorun**" so that the dialogue will be automatically launched when the game starts.



4. Right-click on the "Contents" lines and click "New", then **"Show text"**

5. Type in the dialogue you want the players to read.

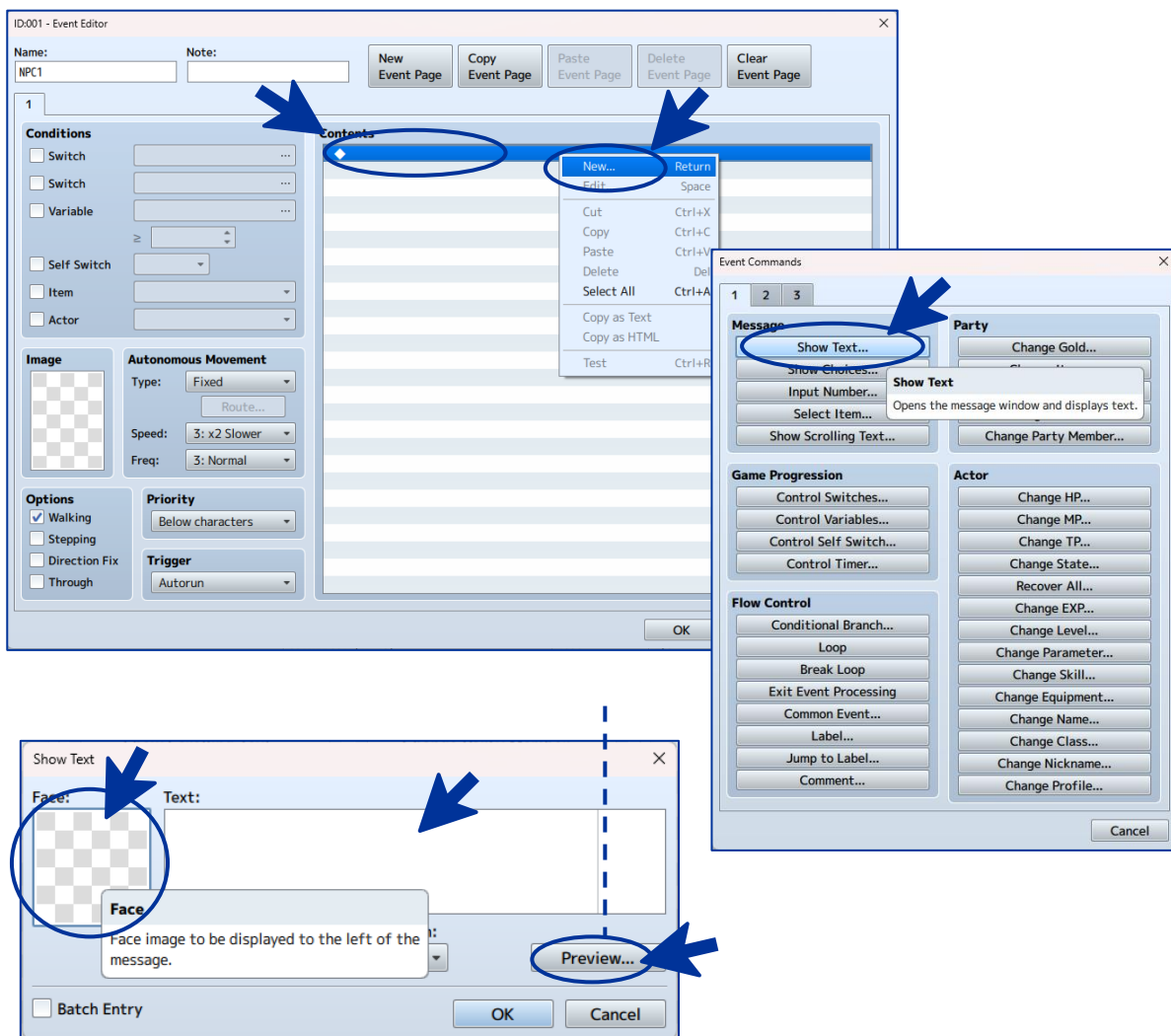
Note that the text cannot exceed 4 lines or be longer than the vertical line which appears in the type-in box (as shown below with the dashed line).

6. To see what the text looks like when presented to players, click the "Preview" button at the bottom right and ensure that the text is contained within the box and fully visible.

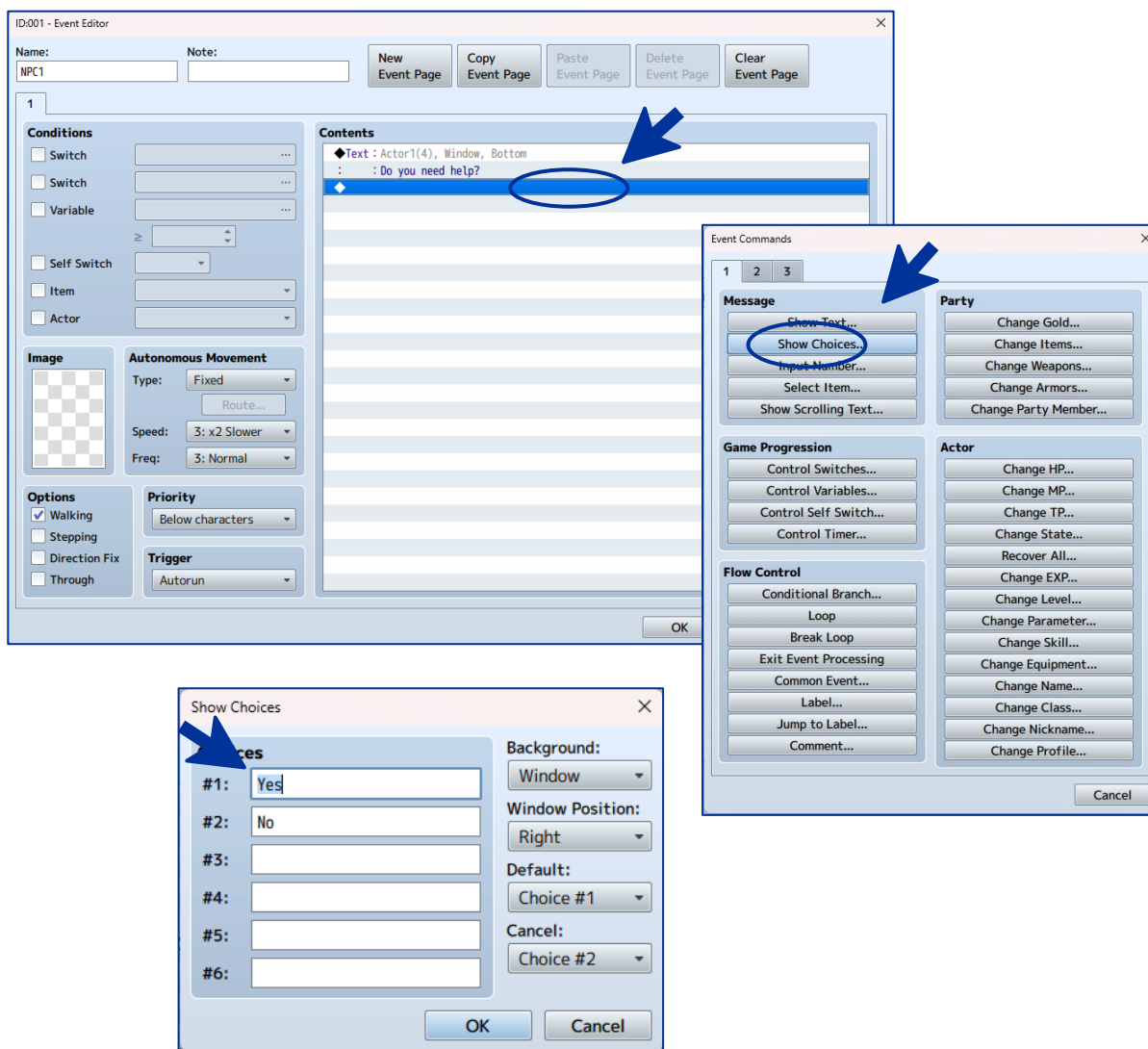
7. On the left, select the square and add the character's face so it appears next to the dialogue.

8. Make sure to always click "Ok" or "Apply" before leaving the window.

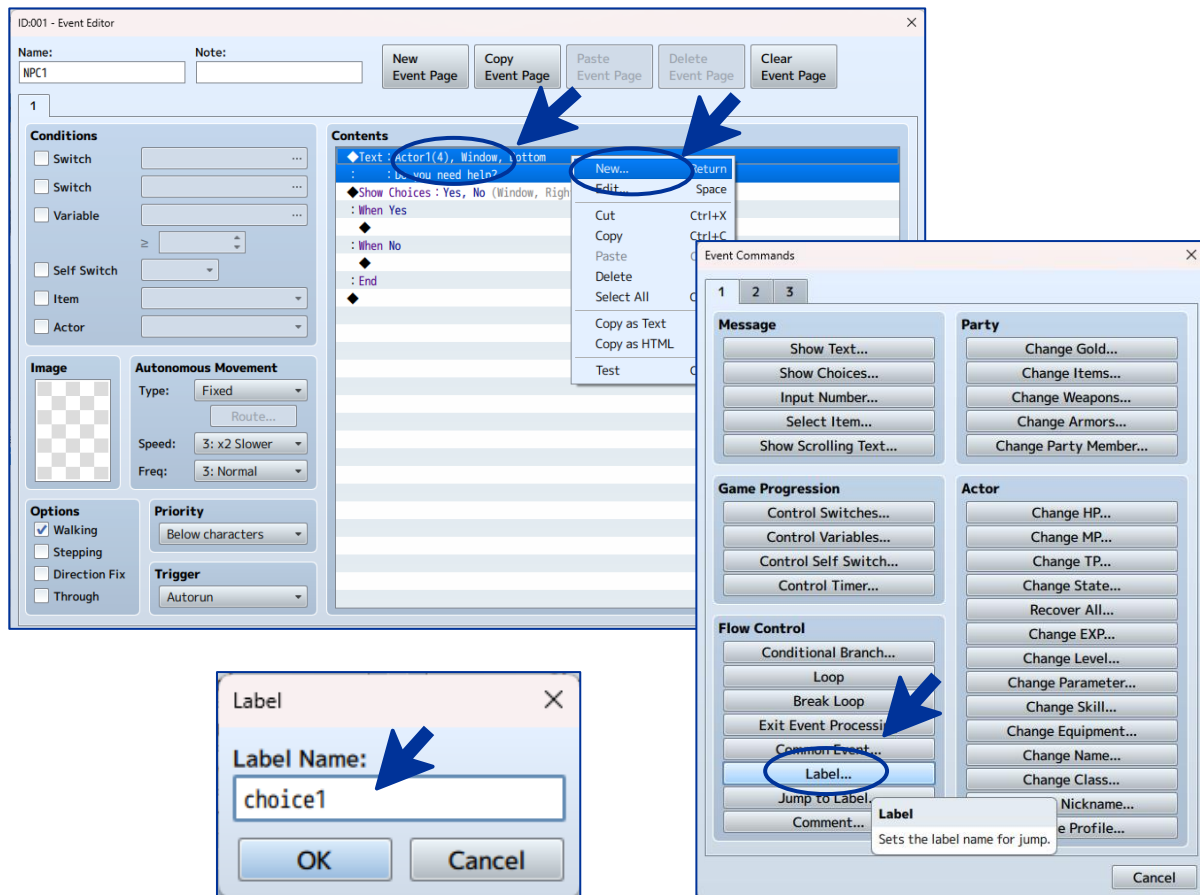
Note that for dialogues or events that are triggered by a specific location, the event needs to be placed on the corresponding square.



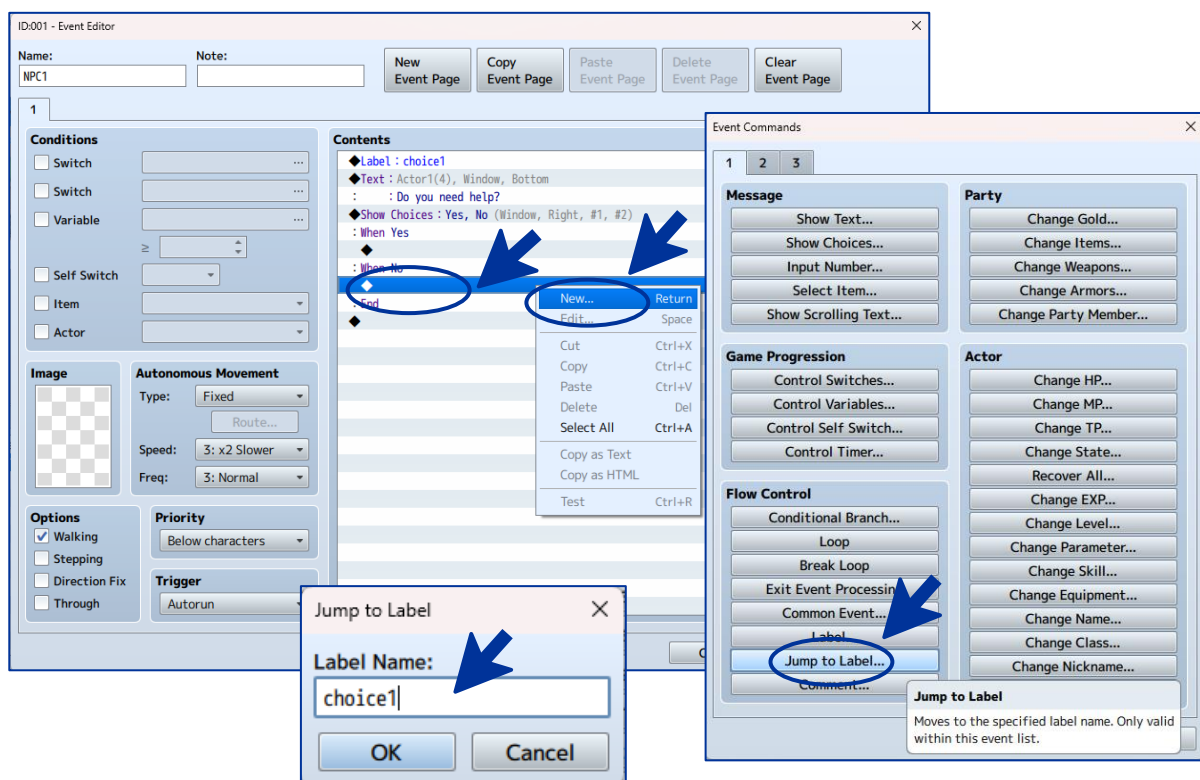
4. 1. On the “Contents” lines, double-click on a new line after a “Text” line.
2. Click on “**Show Choices**”, then type each of the choices you want to offer the players.
3. You can adjust the location and format of the choice boxes with the settings on the right: Background, Window position, Default, etc.



3. New lines were added to the “Contents” lines for each choice.
4. Add some content for all the choices that are offered, in the same way we did before.
5. If you want a choice to go back to a previous part of the dialogue, add a label by right-clicking on the place in the “Contents” you want to go back to (such as right before the last dialogue), then click on “New” and then on “**Label**”. Give it a specific name for clarity.

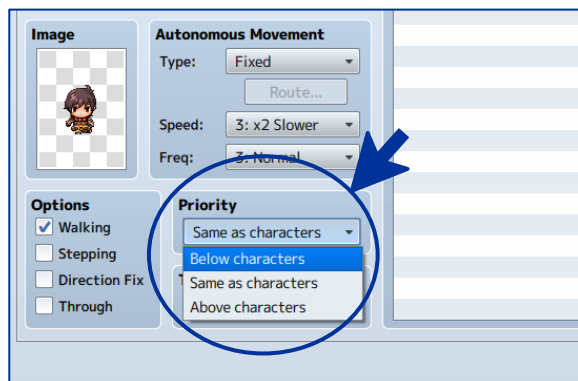


6. Create new content in one of the choices by right-clicking on an empty "When" line, then on "New" and then on "Jump to Label".
7. Type the exact same name you chose for your label. Click on "OK".



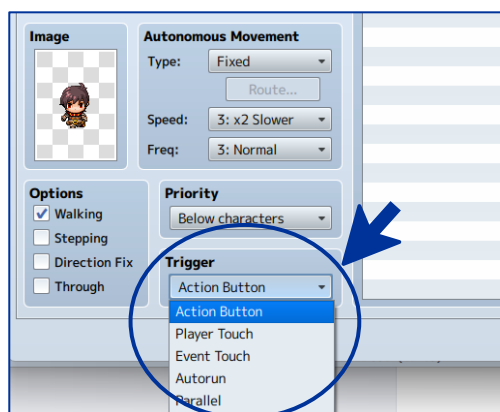
5. Let's focus on the "priority" section of the Event editor window.

- "Below characters" means that characters can walk on the event (for most dialogues).
- "Same as characters" means the characters cannot walk on the event (cannot cross the square where the event is taking place).
- "Above characters" means the event will appear on top of the character visuals (rarely used).

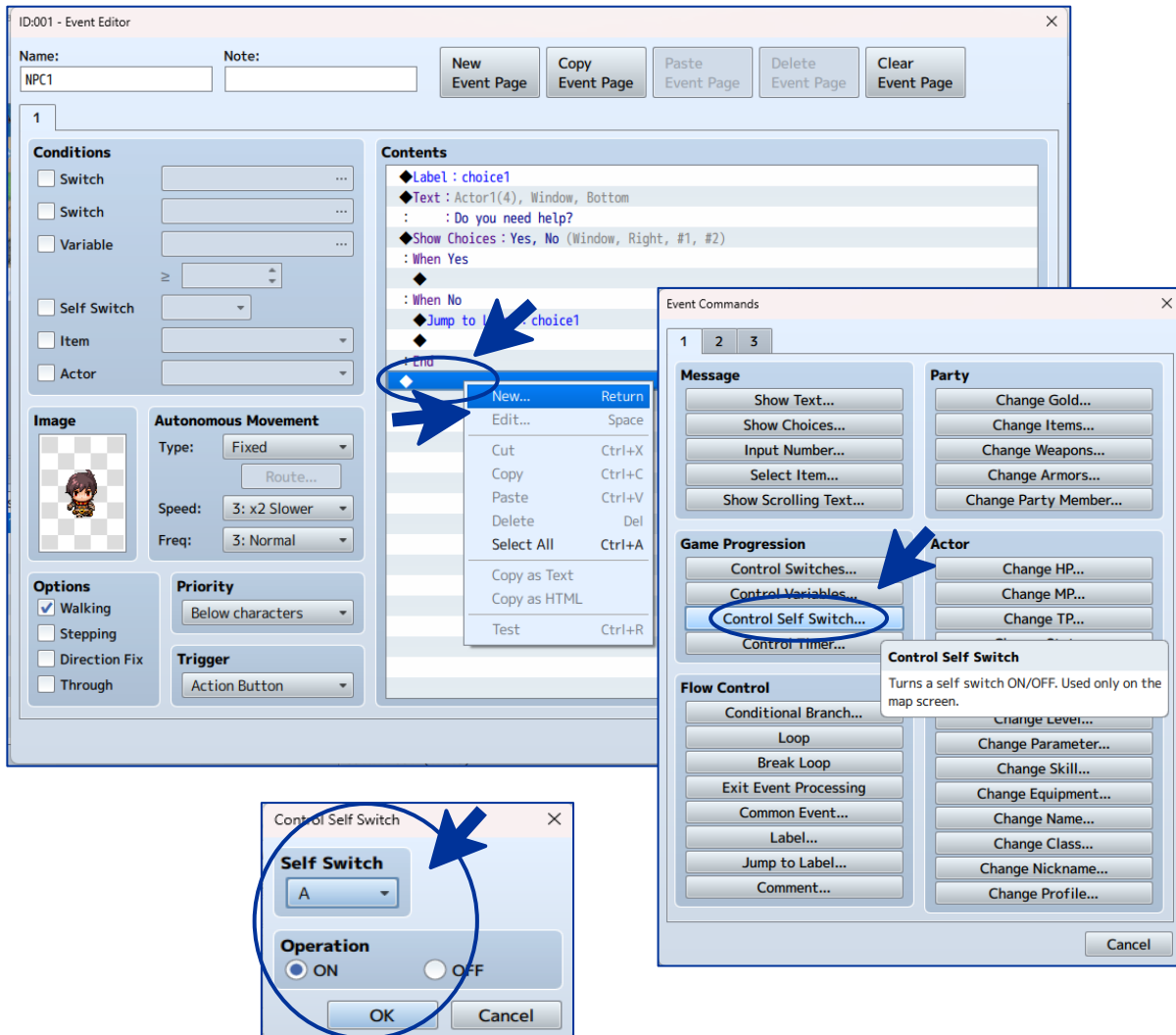


6. The "trigger" part is very important to decide the settings of the event:

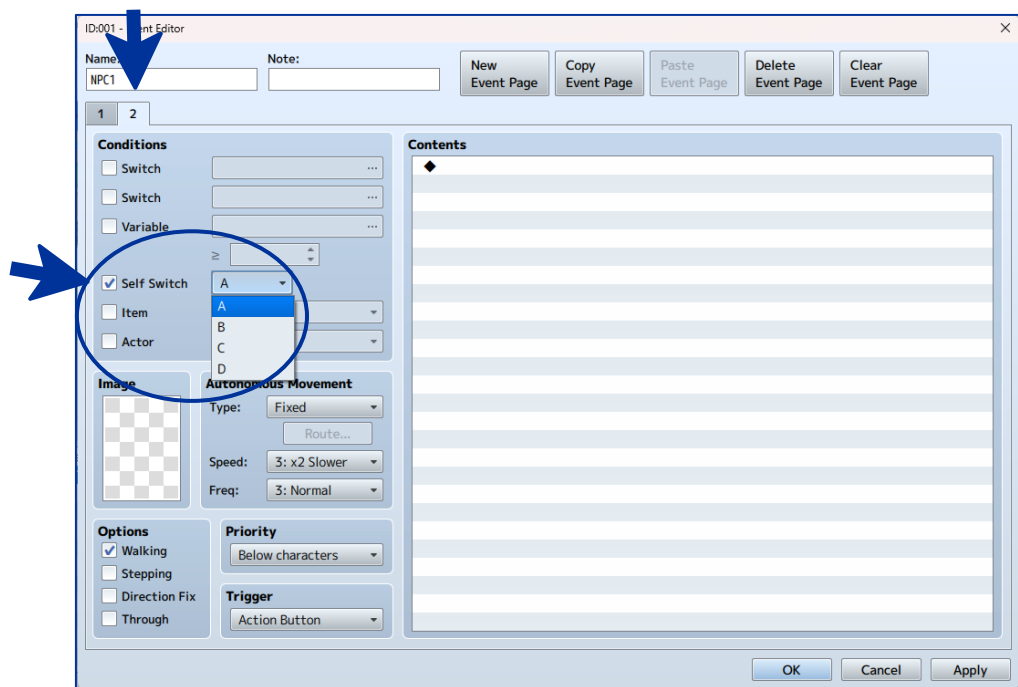
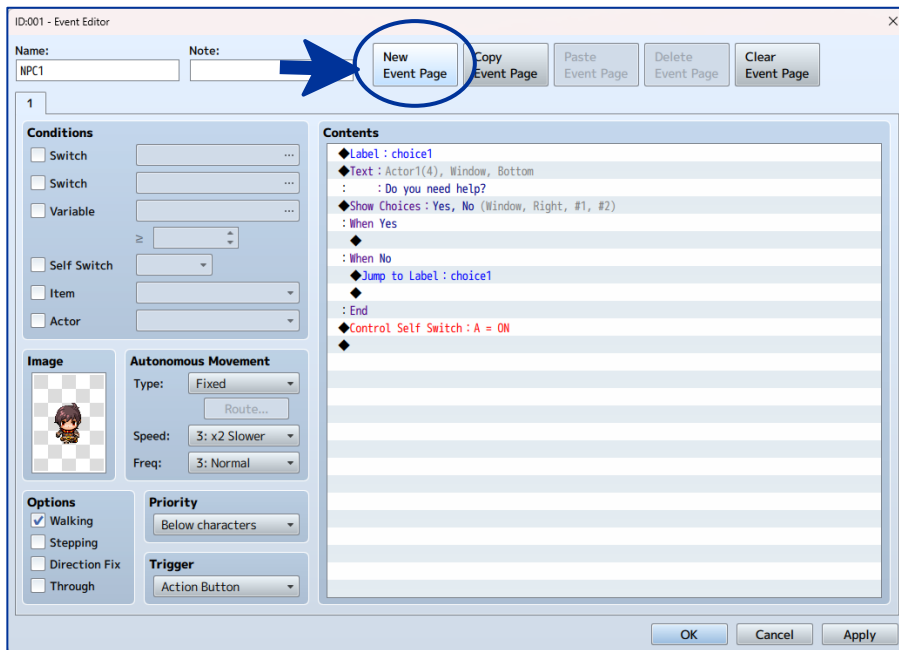
- With "Action Button", the event is triggered when the player presses the action key (the spacebar on the keyboard, or a mouse-click)
- With "Play Touch", the event is triggered automatically when the character touches the event in the game.
- "Autorun" will trigger the event automatically, wherever the player is in the scene. This is very useful when you want to create a cut scene.
- "Parallel" will trigger the event automatically when the player is in the scene and will have the event play out at the same time as any other that first plays.



7. To only play an “Autorun” event once (so it doesn’t repeat indefinitely):
 1. At the end of your “Contents” lines create a new content, and click on “Control Self Switch”.
 2. Select the “Self Switch” > “A” and choose the “ON” operation, then click “OK”.



3. Back at the “Event Editor” screen, click on “New Event Page”, to add a second page in the event editor.
4. On that second page, check the “Self Switch” checkbox on the left in the “Conditions” section, and select “A”.
5. Now, when the “Self Switch” A is ON, the event page 2 is triggered instead of the event page 1. Since event page 2 is empty, nothing happens, so the event will not repeat itself.



8. You now have a basic introduction scene ready!
- Feel free to add visuals, dialogue and multiple choices, and have fun creating the introduction map.



www.eu-videogames.eu



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Code: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Tout le contenu est sous CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

