

ANNEXE RESIDENCE JEU VIDEO : Déroulé de l'action

Projet étalé sur une semaine avec un même groupe, sur 30 heures.

Accompagnement de projets par groupe de 2.

Jour 1 : introduction au *narrative design* et à *Twine*

- Présentation du *narrative design* (comment raconter une histoire, comment développer des personnages et créer un univers dans un jeu vidéo) ;
- Introduction au programme de la semaine ;
- Prise en main de *Twine* (apprentissage des bases, session de jeux) ;
- Recherche d'idée de conception de jeu.

Jour 2 : création de personnages et de structures narratives

- Prise en main de *Twine* (suite et fin) ;
- Conception des personnages ;
- Etude des structures narratives non-linéaires (propres aux jeux vidéo, jeux de rôles et livres dont vous êtes le héros) ;
- Temps de partage des idées de jeux et constitution de binômes ;
- Début de la conception.

Jour 3 : le prototype du jeu

- Suite du travail sur l'ébauche du jeu, sur papier.

Jour 4 et 5 : le jeu

- Conception du jeu directement sur *Twine*.