



# Guide d'organisation Scientific Game Jam

Édition 2020

Grégory Rojas

## Table des matières

|   |    |
|---|----|
| Contexte                                  | 4  |
| Définition de la Scientific Game Jam      | 5  |
| Déroulé                                   | 7  |
| Avant l'événement                         | 7  |
| Les participants                          | 7  |
| Le lieu                                   | 7  |
| La billetterie                            | 8  |
| Les bénévoles                             | 9  |
| Le matériel                               | 9  |
| Les goodies                               | 10 |
| La nourriture                             | 11 |
| Mentors et jury, invités                  | 12 |
| La composition de la grille jury          | 13 |
| Itch.io                                   | 14 |
| Stands                                    | 14 |
| Public                                    | 15 |
| Partenaires/sponsors                      | 15 |
| L'événement                               | 16 |
| Le vendredi                               | 16 |
| L'accueil des participants                | 16 |
| L'introduction et la création des équipes | 16 |
| Le soir                                   | 16 |
| Le samedi                                 | 18 |
| Le Dimanche                               | 19 |
| La présentation au public et jury         | 20 |
| Retour des participants                   | 21 |
| Après l'événement                         | 23 |
| Documentation                             | 23 |
| Suivi des jeux                            | 23 |
| Ressources et outils de communication     | 24 |
| Échosciences                              | 24 |
| Dossier de communication                  | 24 |
| Contact                                   | 25 |

## Contexte

La Scientific Game Jam est un projet initié à Grenoble en 2014 dans le cadre de l'année de la cristallographie. L'édition grenobloise est portée conjointement depuis 2018 par l'Université Grenoble Alpes et La Casemate.

Il y a eu 6 éditions à Grenoble et depuis 2018, plusieurs villes ont également suivi le mouvement et proposer leurs Scientific Game Jam (Montpellier, Paris, Toulouse, Bordeaux, Nantes et Lyon à partir de 2020).

Une Game Jam est un événement se déroulant sur plusieurs jours où des équipes composées de developer, game artist, game designer, sound designer doivent créer un jeu dans un temps imparti, avec une thématique imposée ou non. Dans le cas de la Scientific Game Jam, la force et l'originalité est d'incorporer aux équipes un doctorant et son sujet de recherche comme thématique au jeu. L'enjeu reste le même (créer un objet numérique et compréhensible par un public de connaisseur ou non), mais la grande force de cet événement est de proposer pendant un week-end une rencontre entre le monde de la recherche et celui de la création vidéoludique.

Ce week-end permet de faire aboutir une traduction des travaux de thèses dans un média surprenant et original. Les participants, pour la plupart étudiants dans le milieu de l'informatique ou du graphisme, découvrent grâce à la Scientific Game Jam le métier de chercheur et les enjeux d'un travail de thèse. A l'instar des doctorants qui ont comme mission de vulgariser leurs travaux ; exercices parfois périlleux mais indispensable dans le contexte de la recherche.

L'événement se veut donc un pont entre deux univers différents mais qui sont réunis par la même passion, celle de partager ses connaissances et de divertir le plus grand nombre grâce au jeu vidéo.

---

*La Scientific Game Jam met la Science en jeu  
et joue avec les sciences !*

---

## Définition de la Scientific Game Jam

Il est important de préciser les éléments indispensables qui font d'une game jam une Scientific Game Jam.

Il faut dans un premier temps définir le référentiel scientifique de l'événement. En raison d'une demande très forte à Grenoble, il a été fait le choix de ne choisir que des doctorants, mais il est envisageable de proposer à des étudiants de master de recherche de prendre part à une équipe si l'événement se déroule dans une ville où l'offre est limitée et/ou s'il y a le choix d'une thématique précise. La sélection des doctorants se fait par volontariat, mais est encadrée par des scientifiques d'expériences qui valident le choix et jugent de la pertinence scientifique à la fin du processus de création. De manière optionnelle ou dans un second temps il peut être envisagé de travailler en relation avec les écoles doctorales de l'université pour proposer l'événement dans un cadre très formalisé.

Après avoir défini le contexte scientifique il faut définir le choix des participants. Les ressources incompressibles sont les développeurs et les game artist. Il est recommandé également de faire participer des game /level designer et des sound designer afin de rendre cohérent les jeux. Il peut être envisagé d'incorporer aux équipes des participants venus d'autres horizons, comme la communication, si vous voulez rajouter une dimension supplémentaire qui peut être pertinente.

L'autre item important à prendre en compte est la temporalité. Il est convenu qu'une game jam se déroule le temps d'un week-end ou plus généralement du vendredi soir au dimanche soir. Il est tout à fait possible de la faire durer plus ou moins longtemps, mais le concept a été éprouvé de nombreuses fois sur cette période de temps. En effet l'engagement des participants sur cet événement est très important. La fatigue, le stress se font sentir arrivé en fin de week-end. Il est donc conseillé de garder ce format de 48 heures.

Le dernier item indispensable pour l'organisation d'une Scientific Game Jam est la mise à disposition au public des jeux en libre accès. Ils doivent être diffusés sur la plateforme Itch.io, qui permet de stocker gratuitement les créations et de les

organiser sous formes de dossier avec l'ensemble des autres jeux des précédents Scientific Game Jam organisées.

# Déroulé général

## Avant l'événement

La Scientific Game Jam se divise en trois moments comme tout événement : avant, pendant et après. Il faut considérer ces trois temps comme important pour que l'action puisse se dérouler correctement.

## Les participants

La première étape est de définir le nombre d'équipe. Cela va déterminer la suite de tout le processus. Les Scientific Game Jam grenobloises se sont cristallisées autour d'une 60aine de participants, répartis en 7 ou 8 équipes, composées théoriquement de la manière suivante :

- 1 doctorant
- 2 developer
- 2 game artist
- 1 ou 2 game designer
- 1 sound designer

*!/\ Pensez à regarder le calendrier universitaire. En effet, la majorité des participants sont étudiants, et il est conseillé de s'adapter à leurs vacances et examens !/\*

## Le lieu

Logiquement, le nombre de participants détermine ensuite votre choix de salle. Il faut être sûr d'avoir un lieu qui peut accueillir tous les participants et qui a également un nombre de branchement de prise suffisant pour ne pas que cela pose de problème.

Cela peut être pertinent de réfléchir à un lieu qui puisse être facile d'accès (tram, métro, parking), les *jammers* viennent avec du matériel informatique (parfois lourd).

Si l'événement se déroule sur une/plusieurs nuit(s) il est impératif de prévoir un lieu annexe à la salle de travail où les participants peuvent se reposer. La plupart privilégie de dormir sur place, où alors dans des hôtels très proches du lieu de l'événement (dans le cas où les tarifs sont abordables). Penser à préparer une liste que vous pourrez mettre à jour des hôtels proche de l'événement qui sera mise à disposition des participants.

*!\\ Il se peut que l'organisation se retrouve dans le cas inverse, où le lieu est « imposé ». Dans le cas où il n'y a pas le choix du nombre, il faut alors décider du nombre d'équipe en fonction, voire adapter la taille des équipes. Une solution alternative est d'avoir un doctorant, un développeur, un graphiste et un game designer. Le sound designer pouvant toujours circuler entre plusieurs équipes. !\\*

Si cela n'est pas prévu dans le contrat avec la salle, il est indispensable de contacter une entreprise de service de sécurité pour l'accueil du public. Il se peut que le bâtiment nécessite également la venue d'un agent SSIAP (Service de sécurité incendie et d'assistance à personnes). La liste des établissements recevant du public où est imposés l'embauche d'un agent SSIAP est à retrouver sur : [Legifrance](#)

## La billetterie

Une fois que vous avez trouvé un lieu, il ne faut pas négliger de créer une billetterie. Avoir une billetterie est un outil très important car elle permet d'une part d'avoir les coordonnées des participants et d'autre part, c'est aussi l'endroit pratique pour créer des catégories en fonction des besoins (développeurs, graphistes etc..). Vous récupérez des informations qui peuvent par la suite vous aider également à mieux saisir le profil des jammers. Il est conseillé d'organiser l'événement via des sites spécialisés comme " Weezevent, YurPlan, EventBrite,..". Ce sont des billetteries faciles à prendre en main et qui ne coûte rien.

*!\\ Attention comme tout évènement gratuit, il y a un taux de désistement non négligeable (environ 25-30%). Dans le cas de la Scientific Game Jam Grenoble, cette année il y a eu 13 annulations dont certaines le jour même !!\\*

---

*Il ne faut pas hésiter à relancer les participants une quinzaine de jours avant le début de la Scientific Game Jam et prévoir une liste d'attente.*

---

## Les bénévoles

Dans l'optique de dégager du temps pour les organisateurs et de pour pouvoir permettre à l'évènement de prendre de l'ampleur grâce à des tâches optionnelles mais très importantes, il est fortement incité d'organiser une équipe de bénévoles. Ils seront à intégrer plusieurs semaines en amont de l'évènement afin de créer une cohésion de groupe et de bien identifier les besoins. Il est important d'en avoir un nombre correct, mais pas disproportionné, au risque de les laisser dans l'expectative, ce qui sera contre-productif.

---

*Dans le cas de la Scientific Game Jam de Grenoble, il y avait 4 pôles : logistique, communication, conception audiovisuelle et accueil public et gestion des participants.*

---

## Le matériel

Tout d'abord, il faut penser aux petits matériels (papèteries, et mobiliers). Il y a plusieurs petits détails qui peuvent se montrer très importants afin d'améliorer le cadre de travail. Peu importe la constitution des équipes, il faudra que le groupe puisse travailler avec un tableau, des feuilles post-it etc... Pensez donc à leur amener un stock suffisant de crayon, papiers, où tout matériel utile pour que l'équipe puisse concevoir son projet avant de passer à la phase « travail numérique ». Si nous comptons 2 prises par personnes (écran et tour par exemple), les multiprises sont le petit détail à ne pas oublier. Tout comme les tables et chaises, ce sont des parties de la logistique qui sont parfois négligées dans ce genre d'évènements et qui



peuvent réserver de mauvaises surprises ! Évidemment, parmi l'équipement il est tout aussi important de ne pas oublier le matériel son qui permet de diffuser les informations dans le cas d'une salle grande et bruyante tels que des micros et des enceintes.

| Check List matériel  |  |
|--|--|
| Tables et chaises  |  |
| Multi prises   |  |
| Tableaux/papiers board                                       |  |
| Stylos   |  |
| Enceintes et micros  |  |
| Rétroprojecteur  |  |
| Post-it  |  |
| Marqueurs  |  |
| Sécurité incendie et vigile                                  |  |
| Produits entretien pour la salle (sac poubelle, balais,..)   |  |
| Ordinateur pour récupérer tous les jeux et les présentations |  |
| Imprimer tous les documents nécessaires durant le week-end   |  |

## Les goodies

*L'étape suivante concernant la logistique sera optionnelle, mais peut être un atout si vous avez le budget nécessaire. Proposer des goodies permet d'avoir des outils de communication très visuels, qui permettront d'offrir un souvenir aux participants et qui peut se révéler pratique. Dans le cas de la Scientific Game Jam à Grenoble, il a été décidé de faire des Ecocup, des tours de cou et des masques de nuit. Ces derniers par exemple répondaient à la problématique de ne pas avoir de pièce sans lumière pour dormir. Dans le même état d'esprit, d'autres outils de communication peuvent être fabriqués et conservés plusieurs années, tels que des oriflammes, kakémonos, banderoles etc... Il est conseillé de passer par un prestataire de service spécialiste dans ce domaine et de demander plusieurs devis. Retrouvez une liste non exhaustive de sociétés présentes sur l'ensemble de la France dans les annexes.*

## La nourriture

Le point suivant qu'il faut bien régler en amont est celui de la nourriture. Ce sujet peut vite devenir un enjeu important de votre événement. Dans tous les cas, si le lieu de la game jam n'est pas à proximité d'un restaurant ou d'un supermarché, il faut proposer une solution de nourriture aux participants. Deux alternatives ont été identifiées :

- La nourriture est gratuite pour les participants. Dans ce cas, allez au plus simple (pizza, sandwich ou du facilement consommable. L'idée du buffet peut être une bonne solution (en fonction du budget) car cela permet de proposer une restauration sur toute la journée. A voir s'il y a la possibilité de faire des paniers repas, qui est un bon compromis entre nourriture rapide et de qualité.
- La nourriture n'est pas gratuite pour les participants. Prévoyez tout de même comme base des bouteilles d'eau (à privilégier sur les boissons sucrées), des fruits et des bonbons. Par exemple, il y a la solution *food truck* qui peut fonctionner, mais cela risque de devenir cher pour les participants. Il y a également la possibilité de demander à un BDE de venir s'occuper de la nourriture, en négociant les prix pour qu'ils restent très abordables (20/30 centimes la crêpe, 50c la barre de chocolat etc..). Cela est gagnant-gagnant. Les jammers peuvent manger pour un prix raisonnable, vous n'avez pas à vous occuper des soucis de logistique avec la nourriture, et le BDE qui participe à cet événement gagne un peu d'argent et un moyen de valoriser son travail.

*!/\ Si il n'y a aucun moyen de proposer une offre de nourriture aux participants, il ne faut surtout pas oublier de leur communiquer l'information pour qu'ils puissent prendre leurs dispositions. !/\*

## Mentors et jury, invités

Si vous voulez au cours de votre Scientific Game Jam inviter des experts pour des conférences, du mentorat, ou des personnes du milieu universitaires pour les inciter à venir assister aux présentations, il ne faut pas oublier de s'y prendre à l'avance. Les acteurs principaux du monde de la vulgarisation et du jeu vidéo sont très sollicités, et il ne faut pas hésiter à les contacter un an à l'avance pour être sûr de les "booker". Il y a trois types d'invités :

- Les mentors. Ce sont des personnes qui maîtrisent une expertise dans un domaine précis et qui peuvent apporter une aide sur un point précis qui se retrouve dans toutes les équipes généralement. Ce sont une aide précieuse au moment du processus d'idéation le vendredi soir. Il peut être envisagé sur la suite de l'événement comme une aide ponctuelle, mais l'idée d'intégrer des « master class » réalisées par les mentors le vendredi avant les présentations des doctorants pourraient permettre de donner des bonnes pratiques aux participants et leur faire gagner du temps dans la mise en place de leur process.
- Le jury. Il peut être composé de membres des mentors comme de personnes invitées pour l'occasion. L'important est d'avoir un jury cohérent, avec des spécialistes de chaque partie du jeu qui sera jugée (la vulgarisation, le graphisme, le gameplay...), exemple : chercheur en gamification, programmeur, professeur de design, professionnel(s) du secteur du jeu vidéo...
- Les invités. Dans l'éventualité de proposer des conférences, des animations, ouvertes au public, il est possible d'avoir un panel de conférenciers qui correspondent à la Scientific Game Jam. Vous trouverez en annexe une liste non-exhaustive de personnes identifiées comme connues et expertes.

*!! Pensez à identifier les différents invités aux yeux des participants et du public. La solution la plus simple est de fabriquer des badges pour distinguer tout le monde !!*

## La composition de la grille jury

La grille pour formaliser les décisions du jury se révèle d'une importance cruciale. Au cœur de votre événement le dimanche, il est impératif de respecter au mieux le minutage souvent serré. Avoir une direction dans les choix à prendre permet au jury de rester focalisé sur les items qui ont été décidés.

### Nom de l'équipe :

#### Cohérence du gameplay

- Le gameplay est facile à prendre en main pour un utilisateur sans expérience et la courbe de difficulté reste constante

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|---|

#### Cohérence de l'univers graphique

- Les graphismes sont cohérents entre les différentes parties du jeu et créent un univers logique

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|---|

#### Durée de jeu et rejouabilité

- Le jeu propose une durée de vie suffisante et le jeu permet de recommencer des parties sans redondance

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|---|

#### Médiation scientifique

- Les travaux du doctorant ont été intégrés de manière à rendre compréhensible les notions scientifiques en fonction du public que le jeu cible

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|---|

#### Ambiance sonore

- Le sound design permet une immersion dans le jeu d'un point de vue sonore

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|---|

**Note :**            /25

### Commentaire du jury

## Itch.io

Itchi.io est un site qui propose aux développeurs d'héberger gratuitement leurs jeux vidéo. Spécialiste des game jam, elle permet de créer un environnement dédié à l'événement. Cela permet aux équipes d'avoir une page personnelle pour proposer leur jeux vidéo au public et facilite la diffusion du jeu pour l'équipe d'organisation.

**Submissions (11)** [Submission feed](#) [Screenshots](#)

All submissions · Windows (7) macOS (2) Linux (2)

|  |   |   |   |  |   |
|--|---|---|---|--|---|
| <p><b>Swagram</b><br/>powernoel<br/>Simulation</p>   | <p><b>Cold Vibes</b><br/>Glacier exploration<br/>cracks<br/>Adventure</p> | <p><b>Chi Fou Zblork</b><br/>How to talk with aliens?<br/>samop<br/>Fighting</p>              | <p><b>The Walking Bob</b><br/>Marcs_Substitutifs<br/>Platformer</p>   | <p><b>Spin Out</b><br/>Endless Runner<br/>Char'latent<br/>Racing</p> | <p><b>Lythotris (version Linux)</b><br/>discover the power of microelectronics using a...<br/>TetraHz<br/>Educational</p> |
| <p><b>Nutopia</b><br/>Rejoignez la coopérative Nutopia et agissez po...<br/>Zak<br/>Simulation</p> | <p><b>CrackPath</b><br/>fracture physics<br/>Idrifi</p>                   | <p><b>Safe Or Well</b><br/>Safe Or Well, Privacy or Health ?<br/>MRgove10<br/>Educational</p> | <p><b>Lythotris (version Windows)</b><br/>discover the power of microelectronics with a ...<br/>TetraHz<br/>Educational</p> | <p><b>Lythotris (version Mac)</b><br/>TetraHz<br/>Educational</p>    |   |

### Jeux de la Scientific Game Jam Grenoble 2019

## Stands

Il est possible d'avoir des stands d'entreprises, d'associations, ou de laboratoires, qui viennent pour exposer leur produit, nouveautés etc... Avant de faire un appel à participation, estimez de manière précise la surface et donc le nombre de stands que vous pouvez accueillir. Il faut également penser à prévoir un certain nombre de prises, grilles et bien définir ce dont bénéficient les exposants.

## Public

Que vous accueilliez du public seulement le dimanche ou sur l'ensemble du week-end, il est essentiel que cela ne dérange pas les jammers. Il faut donc prévoir un parcours participant différent au maximum de celui du public venu pour d'autres raisons. Si vous avez du public le samedi qui vient assister à des animations,

## Partenaires/sponsors

Il est important de fédérer auprès de les acteurs locaux susceptibles de se montrer intéressé par la Scientific Game Jam. Ils peuvent fournir une aide financière ou matérielle qui permettra de mieux organiser l'événement. Voici un tableau de sponsoring proposé pour les futures éditions.

|   | OR | PLATINE | DIAMANT |
|---|----|---------|---------|
| Taille du stand   |    |         |         |
| Présence du logo partenaire sur les visuels de communication    |    |         |         |
| <i>Naming</i> de l'événement                                    |    |         |         |
| Vidéo de présentation réalisée par La Casemate                  |    |         |         |
| Mise en avant du stand et du partenaire sur les réseaux sociaux |    |         |         |
| Prix à votre nom  |    |         |         |
| Participations au jury  |    |         |         |
| Tarif   |    |         |         |

## Déroulé lors de l'événement

Lors de l'événement, il y a des informations qui seront très importantes à communiquer. Voici une liste qui structurera le week-end

## Le vendredi

### L'accueil des participants

Après avoir préparé la salle, les festivités peuvent commencer. Les participants arrivent avec leur matériel, il faut qu'ils puissent l'entreposer dans un endroit sans trop de passage. Il est important à ce moment d'en profiter pour demander aux jammers leur autorisation de droit à l'image qu'ils signent en arrivant.

### L'introduction et la création des équipes

Une fois que tout le monde est réuni c'est le bon moment pour (re)présenter les règles et faire une annonce générale concernant le déroulement du week-end. C'est à ce moment que les doctorants vont présenter leur thèse et que les équipes vont se constituer. Il y a plusieurs solutions pour cette étape :

- laisser les équipes se constituer sans contrainte.
- tirage au sort des équipes
- imposer un quota de compétences par équipe (avec un nombre minimal de joueurs par équipe)

### Le soir

A partir de 20h30/21h les équipes sont maintenant constituées et commencent à jamer. Il n'y a rien de spécial à faire si ce n'est de veiller en début de soirée à ce que tout le monde est le matériel nécessaire pour travailler. Mettez leur à disposition de quoi boire et se restaurer si besoin.



## Vendredi

- 18h00-18h30 : Accueil et présentation de l'événement
- 18h30 – 19h00 : pitch des thématiques scientifiques
- 19h – 20h30 : création des équipes autour du buffet

faire connaissance et constituer sa team :

> Au moins un.e game designer, un.e développeur (se), un.e graphiste et un.e doctorant.e

> Sound designers répartis par équipe

**20h30 : Game on !**

**LA CASE****MATE**

**Univ. Grenoble Alpes**  
*Université de l'innovation*



*Emploi du temps du vendredi*



## Le samedi

Le samedi est le jour le plus « calme » en ce qui concerne l'organisation. Le seul exercice imposé et celui de la présentation des projets vers 11h00. Ce moment reste très important car il permet aux équipes de se jauger par rapport aux autres.

C'est la possibilité également pour les mentors (si vous avez organisé cette activité) de pouvoir prendre connaissance des projets et ensuite de proposer leurs conseils « d'experts ».

Des activités annexes (photos de groupe, aide au Pitch, interview, réseau sociaux...) peuvent être mises en place sur cette journée.



### Samedi

- 8h-10h : petit déj.
- 11h30 : présentation des jeux à mi-parcours. (Chaque équipe présente en 2 minutes les principes et l'avancée de leur jeu devant les autres groupes.)
- 12h30-14h30 : déjeuner disponible.
- 19h – 21h : diner



*Emploi du temps du samedi*

## Le Dimanche

Il faut composer avec deux éléments très importants sur cette journée, la fin du « défi » et le public.

Chaque étape est minutée pour permettre une fluidité dans l'organisation. Il faut gérer en fin de matinée et début d'après-midi : l'arrivée du public, la préparation des stands, et la fin de la compétition !

Les jeux doivent être finis à 13h00, au même moment où le public arrive. Il faut donc bien organiser l'arrivée des spectateurs et la préparation des présentations.

### La présentation au public et jury

Pour présenter les jeux au jury et au public, les participants ont dû réaliser une présentation (durée de 5 minutes). Ces 5 minutes doivent comprendre :

- la présentation de la démarche de leur jeu et une vidéo du gameplay du jeu.

Une autre action se met en place également pour le Jury :

- une démo de 5 minutes du jeu vidéo en action de 14h30 à 15h30 dans la salle de travail



## Dimanche

### FIN DE LA CREATION DES JEUX A 14h00

- Upload des jeux sur la plate-forme itch.io dédiée à l'événement
- Upload des slides/vidéos pour leur présentation sur scène sur l'ordinateur prévu pour

### 15H00 – 17H00 :

- Présentation par les équipes devant le public et le jury dans l'amphi de l'auditorium (7 mn par équipe). Vous devez remplir le template de présentation et faire une vidéo trailer de votre jeu

**LA CASE****MATE**

Univ. Grenoble Alpes  
*Université de l'innovation*



## Dimanche

### 17H00 – 17H45:

- Délibération du jury

### 18H00 :

- Présentation finale et annonce des gagnants
- Sur scène, présentation du jury face public et annonce des gagnants :
  - 1er prix
  - 2ème prix
  - Prix du public (applaudimètre)

### 18H15 : Pot de clôture

**LA CASE****MATE**

Univ. Grenoble Alpes  
*Université de l'innovation*



*Emploi du temps dimanche*



**17 Mars 2019**

## Programme

**14h-14h45**

Test des jeux des éditions précédentes (hall rdc)

**15h-16h45**

Présentation des équipes dans l'auditorium

**16h45-17h40**

Rencontre avec les équipes 2019 (premier étage) et test des jeux des éditions précédentes (hall rdc)

**17h45-18h15**

Prix du jury et du public (Auditorium)

**18h15** Aperitif (Hall rdc)

*Programme du dimanche 17 mars 2019 de la Scientific Game Jam Grenoble*

Ce programme distribué au public met en avant les grandes étapes du dimanche après-midi. Il est amené à évoluer d'une année sur l'autre en fonction des améliorations, des corrections, des mises à jour... sur le déroulé de l'après-midi du dimanche mais les grands principes restent les mêmes :

### 13h30/14h à 16h

- stand ouvert au public pour tester les jeux des éditions précédentes
- stands partenaires (si l'action est possible) pour présenter des actions autour des sciences et du numérique

### 15h45/16h à 17h20

- présentations des équipes auprès du public et du jury dans l'auditorium (ou autre salle aménagée)

### 17h20 à 17h45

- délibération du Jury
- vote du public (prix du Public)

### 17h45 à 18h15

- remise des différents prix
- clôture de l'événement

### 18h15

- cocktail/apéritif de fin d'événement

## Retour des participants

Dans la matinée du dimanche, il peut être pertinent de demander via un formulaire l'avis des participants au sujet de l'organisation. Cela est le meilleur moyen d'avoir un avis (à chaud) des jammers et donc de connaître l'appréciation générale du week-end. Ces retours permettent de pouvoir faire des améliorations pour les éditions suivantes.

Voici le questionnaire pour l'édition grenobloise :

## Déroulé après l'événement

Après la fin du week-end le travail continue ! Une fois la salle nettoyée et rangée, il faut pouvoir être très réactif afin de garder l'émulation qui a eu lieu. Quelques bonnes pratiques à suivre pour faire vivre au mieux votre Scientific Game Jam.

### Documentation

Il faut prendre le temps de regrouper les photos, vidéos, tweets, qui ont été réalisés pendant l'événement. Cela permettra par la suite de garder les traces qui seront utiles pour communiquer et d'avoir une autre vision de l'événement qui vient de se passer (il est impossible de tout voir en direct).

### Suivi des jeux

Il ne faut pas hésiter à relancer les participants qui n'auraient pas remplis correctement la fiche signalétique sur itch.io. En effet, les jeux vidéo créés pendant la game jam seront autant de preuves de la réussite de l'événement. Ils peuvent permettre de faire des animations, de proposer aux doctorants qui ont travaillé dessus de revenir sur un autre événement pour en parler... Ces jeux vidéo sont les meilleurs outils de médiations pour transmettre la passion des sciences à des publics variés et de tout âge !

# Ressources et outils de communication

## Échosciences

Plusieurs articles ont été écrits autour de la Scientific Game Jam sur Échosciences. Vous pouvez retrouver l'ensemble des articles permettant de mieux appréhender l'ambiance qui règne lors de cet événement dans ce dossier sur Echosciences :

<https://www.echosciences-grenoble.fr/dossiers/scientific-game-jam>

## Dossier de communication

Vous trouverez dans un dossier appelé « Outils de communication Scientific Game Jam » les éléments suivants :

- Communiqué de presse
- Logo et badges
- Open Badge
- Police d'écriture
- Set de photo
- Signalétique
- Template des supports de communication pour *Indesign*
- Template des flyers
- Template des slides de présentation et de tutoriel
- Vidéos institutionnels

L'objectif est que vous puissiez utiliser ces ressources graphiques et communicationnelles pour votre événement et pour en parler dans un contexte officiel. Il est important que vous vous en inspiriez afin que l'ensemble des Scientific Game Jam garde une cohérence dans leur façon de communiquer.

Pour vous permettre de bénéficier de la marque « Scientific Game Jam » voici le cahier des charges à respecter



| Cahier des charges  |  |
|---|--|
| Avoir dans chaque équipe au moins un doctorant  |  |
| Proposer au public d'assister aux présentations et à la remise des prix (gratuitement)  |  |
| Remettre des certifications « open badge » aux participants   |  |
| Rendre accessible gratuitement les jeux vidéo produits pendant l'événement sur une plateforme de téléchargement prévu à cet effet |  |
| Respecter la grille d'évaluation du jury  |  |
| Respecter la charte graphique mise en avant dans les outils de communication  |  |
| Respecter le format court de type "hackathon" (48h maximum)   |  |
| Respecter le protocole, déroulé   |  |

## Contact

Thibaut DAVID :

*thibaut.david@cea.fr*

Marc DE BOISSIEU :

*marc.de-boissieu@simap.grenoble-inp.fr*

Pascal MOUTET :

*pascal.moutet@lacasemate.fr*