

CODE GAME JAM

IUT de Montpellier - Informatique

1^{ERE}
ÉDITION

I.U.T
MONTPELLIER - SETE



UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER



17-19 janvier 2017

CODE GAME JAM

IUT de Montpellier - Informatique

Le concours "Code Game Jam" ou comment lier programmation, collaboration et divertissement

Antoine Chollet

Maître de Conférences – Université de Montpellier

Montpellier Recherche Management



@Antoine_Chollet

LUDOVIA
UNIVERSITÉ D'ÉTÉ
ARIEGE - PYRÉNÉES

#14

➤ Naissance du projet



17-19 janvier 2017

➤ Présentation : Code Game Jam

- Concours de programmation
- Collaboration et entraide
- 30 heures de compétition
- Favoriser la créativité
- Concept de la « Jam »



Innover et créer un projet informatique valorisable dans la vie professionnelle, tout en vivant une expérience humaine unique

➤ Affiche Code Game Jam



➤ Déroulement du concours (1/3)

Mardi 17 Janvier 2017

- **16h00-17h00** : Cérémonie d'ouverture
- **17h00-19h30** : Brainstorming sur le projet
 - ➔ Choix du projet par les équipes
 - ➔ Validation du projet par les organisateurs
- **19h30** : Fin de la première journée
 - ➔ Tous les participants quittent l'IUT

➤ Déroulement du concours (2/3)

Mercredi 18 Janvier 2017

- **8h00-9h00** : Arrivée des participants
- **9h00-12h00** : Projet Code Game Jam – 1^{ère} partie
- **12h00-14h00** : Restauration - Pique Nique Code Game Jam
- **14h00-19h30** : Projet Code Game Jam – 2^{ème} partie
- **19h00-22h30** : Restauration et Transition Nocturne
 - ➔ Choix des équipes de rester ou non à l'IUT (pointage)
 - ➔ Repas chaud du soir – Code Game Jam
- **22h30-00h00** : Projet Code Game Jam – 3^{ème} partie

➤ Déroulement du concours (3/3)

Jeudi 19 Janvier 2017

- **00h00-8h00** : Projet Code Game Jam – 3^{ème} partie
- **8h00-10h00** : Projet Code Game Jam – 4^{ème} partie
 - ➔ Arrivée des équipes non restées à la nocturne
 - ➔ Petit déjeuner – Code Game Jam / IUT
- **10h00-13h00** : Présentation des projets et clôture
 - ➔ Passage devant le jury et les autres participants
 - ➔ Délibération, prix et cérémonie de clôture
- **13h00** : Fin du concours Code Game Jam 1^{ère} édition

➤ Salles du concours



Salle K029

Quartier Général
- Equipe 1 à 6 -
PROGRAMMATION



Salle K037

Quartier Général
- Equipe 7 à 11 -
PROGRAMMATION



Salle K133

Base Avancée
- Toutes les Équipes -
PROGRAMMATION



Salle K014

Taverne O'Codeur
- Toutes les Équipes -
RESTAURATION



Salle K123

Campement des ZzZz
- Toutes les Équipes -
LIEU DE REPOS



Salle K041

Refuge du Freeplay
- Toutes les Équipes -
DÉTENTE



➤ Règles du concours

- Présence d'un règlement du concours (+ règlement de l'IUT)



➔ Pas d'alcool

➔ Pas de drogues

➔ Pas de mauvais comportements

- Pas de plagiat d'autres projets
- Pas de comportements anti-sportifs



➔ Tous les langages de programmation : OK

➔ Tous les moteurs graphiques : OK

➔ Tous les outils d'aide au développement : OK

➤ Logistique concours



- Parking étudiant bâtiment K (même la nuit)



- Autorisation d'apporter son propre matériel



- Possibilité de ramener de la nourriture



- Affaires personnelles (matelas, duvet, tapis de sol)

➤ Synthèse des équipes

1. Team Requete
2. Les Barons
3. La Friterie des Puristes
4. Garde la Peche
5. HTTL
6. JeeJ
7. Jouj Project
8. Les Poissons Clowns
9. Les Chouettes Glorieuses
10. Bobby's Family
11. Error 404 Name not Found

Salle
K029

Salle
K037

Groupe	Participants
S1	6
S2	5
S3	0
S4	1
S5	0
S6	1
Q1	7
Q2	19
Q3	12
Q4	9
TOTAL	60

17-19 janvier 2017

➤ Thème du concours



Jeux de lettres



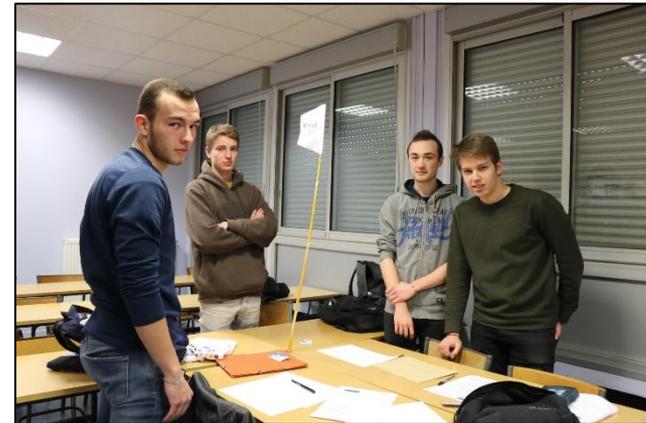
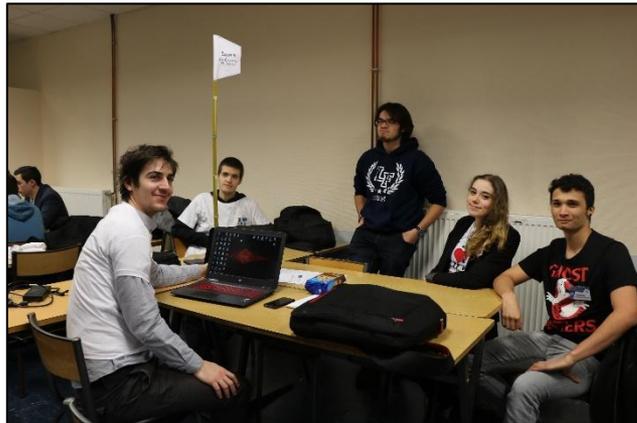
➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



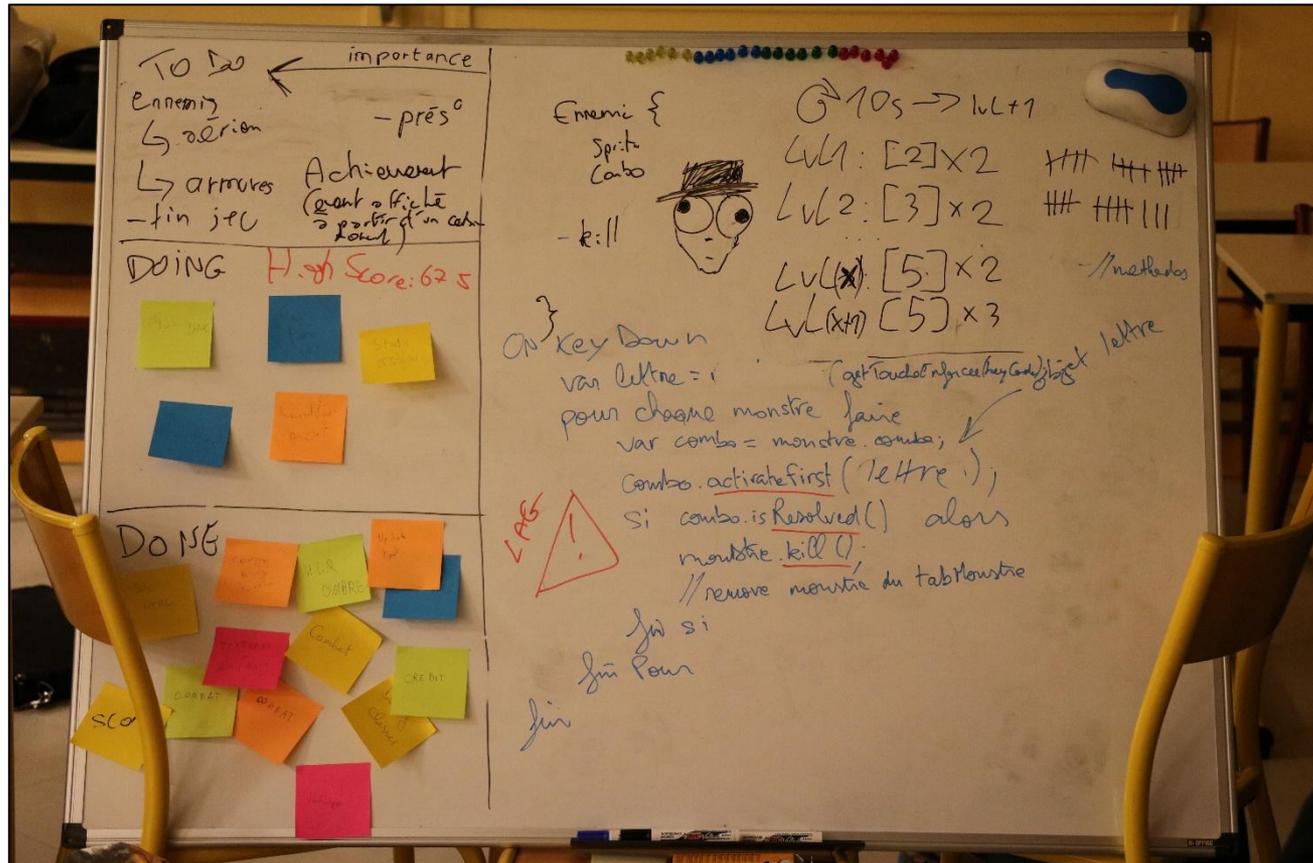
➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



» « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



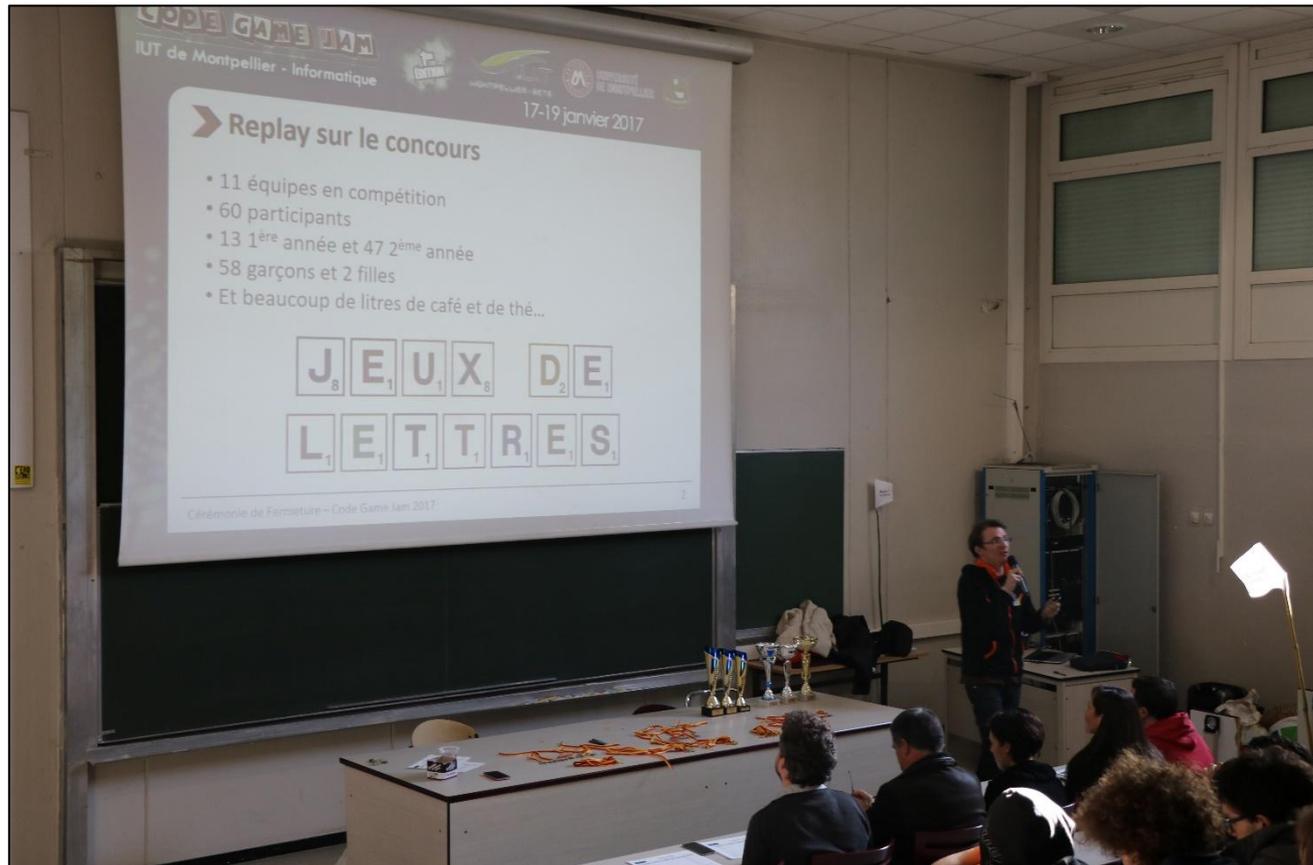
➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ « Best of » en images



➤ Synthèse des projets

Equipe	Nom	Projet	Récompense
1	Team Requete	Noraj de mon langaj	
2	Les Barons	Key Run	
3	La Friterie des Puristes	Not a Runner	3 ^{ème} place
4	Garde la Peche	Post-man	
5	HTTL	Bookrunner	Prix Fonctionnalité + Etudiant
6	JeeJ	Ink	2 ^{ème} place
7	JouJ Project	Le Schmilblik	Prix Design
8	Les Poissons Clowns	Word Runner	1 ^{ère} place
9	Les Chouettes Glorieuses	Title Seekers	
10	Bobby's Family	Word Explosion	
11	Error 404 Name not Found	Error 404 Letters not Found	

Retour des étudiants

120 répondants (102 réponses complètes)

- 47 participants
- 73 non participants
- 47 1^{ère} année
- 55 2^{ème} année

Réponse qualitatives

- Affiche agréable et gameur mais il faudrait la faire plus sobre et mettre des indices pour deviner le thème sans le dévoiler.
- Thème vague et parfois rebutant mais agréable au final.
- Faire la communication plus en amont et laissez davantage de temps pour s'inscrire.

➤ Retour des étudiants - Motivation

#	Question	Nb.	Min.	Moyenne	Max.
9	En dehors des raisons personnelles qui vous ont poussé à participer, indiquez si les éléments ci-dessous ont été importants pour vous dans votre volonté de participer au concours. 1 = Pas du tout important ; 7 = Tout à fait important.	46	1	4.63	7
	Les lots à gagner	46	1	2.7	7
	L'enseignant à la tête du projet (Antoine Chollet)	46	1	5.07	7
	Passer une nuit à l'IUT	46	1	4.85	7
	Vivre une expérience humaine insolite	46	1	5.91	7
	Se confronter aux autres sur une compétition officielle	46	1	4.61	7

- Coder en groupe, entre amis sur un projet commun
- Passer une nuit à coder dans une ambiance conviviale
- Représenter l'IUT
- Gagner en expérience pour des perspectives professionnelles
- Sortir du cadre des études
- Participer à une JAM dans un contexte connu et sécurisé (IUT)
- L'organisateur

➤ Retour des étudiants – Projets

#	Question	Nb.	Min.	Moyenne	Max.
16	Indiquez votre degré de satisfaction concernant la présentation de votre projet en amphithéâtre le jeudi 19 janvier. <i>"C'était une bonne idée de présenter son projet devant..."</i> 1 = Pas du tout d'accord ; 7 = Tout à fait d'accord.	44	1	5.7	7
	Tous les autres étudiants	44	1	6.07	7
	Un jury de professionnel	44	1	6.3	7
	Des enseignants en informatique du département	44	1	6.3	7
	Des enseignants en gestion du département	44	1	5.41	7
	Des enseignants en anglais du département	44	1	5.07	7
	Des enseignants en mathématiques du département	44	1	5.07	7

➤ Retour des étudiants – Lien avec le stage

#	Question	Nb.	Min.	Moyenne	Max.
23	Depuis le concours, vous avez effectué un stage en entreprise. Indiquez votre degré d'accord avec les éléments suivants. 1 = Fortement en désaccord ; 7 = Fortement d'accord	33	1	3.37	7
	Les compétences techniques mises en oeuvre durant le concours m'ont aidé pour mon stage	33	1	3.15	7
	Les compétences relationnelles mises en oeuvre durant le concours m'ont aidé pour mon stage	33	1	4.7	7
	Grâce au concours, j'ai été plus confiant au niveau technique durant mon stage	33	1	3.58	7
	Grâce au concours, j'ai pris des initiatives plus facilement durant mon stage	33	1	3.7	7
	Le concours m'a été utile pour trouver mon stage	33	1	2.06	7
	Le concours m'a été utile durant mon stage	33	1	3.03	7

- Compétences relationnelles et prise d'initiatives
- **67% des participants ont valorisé leur projet en le mettant dans leur CV**

➤ Retour des étudiants – Appréciation Globale

ORGANISATION GENERALE : 8,42/10

Repas : 3,82/5

➤ Retour des non participants – Pendant la CGJ

#	Question	Nb.	Min.	Moyenne	Max.
18	Durant le concours, vous auriez aimé :				
	1 = Pas du tout d'accord ; 7 = Tout à fait d'accord.	59	1	5.44	7
	Venir assister au concours en tant que spectateur	59	1	5.34	7
	Avoir un live du concours via une webcam	59	1	5.44	7
	Avoir des informations et photos en live via Twitter	59	1	5.53	7

- Faire un Hashtag pour l'évènement

➤ Retour des non participants – Raisons

#	Question	Nb.	%
26	Pour quelles raisons n'avez-vous pas participé au concours de programmation ?	59	100%
	Manque de motivation	22	37.29%
	Manque de temps	29	49.15%
	Manque de compétences en programmation	39	66.1%
	Aucune envie	3	5.08%
	Projet inintéressant	1	1.69%
	Lots inintéressants	1	1.69%
	Autre	12	20.34%

➤ Retour des non participants – Regrets

50,84% = OUI dont 15% Certainement OUI
(18,64% : Non)

#	Question	Nb.	%
27	Avez-vous des regrets à ne pas avoir participé au concours de programmation ?	59	100%
	Certainement Oui	9	15.25%
	Plutôt Oui	21	35.59%
	Ni oui / Ni non	18	30.51%
	Plutôt Non	8	13.56%
	Certainement Non	3	5.08%

➤ Retour de tous les étudiants

84,31% = OUI dont 53,92% Certainement OUI
(2,94% : Non)

#	Question	Nb.	%
28	Si une deuxième édition avait lieu, aimeriez-vous y participer ? (même si vous étiez en deuxième année, merci de bien vouloir répondre).	102	100%
	Certainement Oui	55	53.92%
	Plutôt Oui	31	30.39%
	Ni oui / ni non	13	12.75%
	Plutôt Non	2	1.96%
	Certainement Non	1	0.98%

➤ Retour des participants – Points positifs

- Organisation
- Ambiance Générale
- Présentation des projets / Cérémonie de résultats
- Rester à l'IUT
- Faire une activité « extra scolaire » en lien avec l'informatique et les jeux
- Implication du BDE
- Liberté et autonomie
- Challenge
- Projet entre amis
- Fierté de réaliser un projet
- Expérience humaine
- Relation prof/étudiant décontractée
- Compétition de jeux vidéo

➤ Retour des participants – Points à améliorer

- Prises de courant
- Nourriture de qualité moyenne
- Thème
- Froid
- Connexion Internet

➤ Retour des participants – Remarques

- Permettre aux LP de participer
- Eloigner le ski
- Avoir un site
- Questionnaire trop tard
- Intégrer des graphistes et sound designers
- Ce concours a fait naître des vocations (programmation de jeux vidéo)
- Rendre plus accessible aux 1^{ère} année

➤ Retour des participants – Témoignages

« Pour moi, le meilleur moment à été la présentation des projets devant tout le monde avec un sentiment de satisfaction lorsque tout le monde a pu voir ce que l'on avait fait »

« C'est une expérience très enrichissante qui même si elle s'est avérée être un échec (en terme de projet) m'a quand même apporté une expérience non négligeable quant à mes limites. »

« Le fait de pouvoir faire quelque chose de nouveau au sein de l'IUT, quelque chose qu'on n'avait jamais fait. »

« Franchement c'était trop bien et j'ai marqué des points pour trouver mon alternance grâce à ça »

➤ Et pour finir...

