

LA SEMAINE DU JEU

DINGO

DESIGN - INTERACTIF - NARRATIF



PLAN DE PARTENARIAT

AVEC LA
COLLABORATION



Éducation
et Enseignement
supérieur

Québec

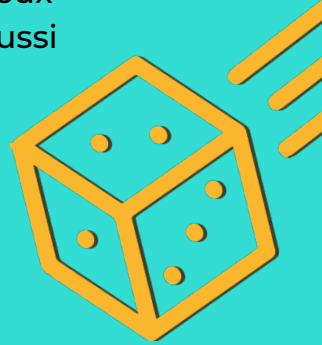
VANIER
CÉGEP / COLLEGE



POURQUOI LA CONCEPTION DU JEU?

Apprendre à concevoir des jeux de table, des jeux de cartes et des jeux vidéo n'est pas seulement un travail pour les professionnels. C'est aussi une expérience pédagogique profonde pour les jeunes.

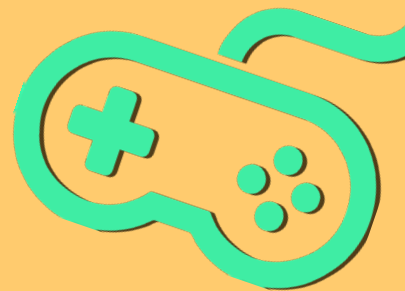
En effet, apprendre à concevoir un jeu mène au développement de compétences importantes pour le 21ème siècle, telles que la collaboration, la créativité, la persévérance, la communication et la pensée critique. En plus, c'est vraiment le fun!



“J’ai créé mon premier jeu vidéo l’année dernière et c’était super le fun. J’ai rencontré de nouvelles personnes, j’ai appris de nouveaux logiciels et on a même rencontré des mentors des studios de jeu vidéo. Je vais revenir cette année, c’est sûr.”

Hassan Dajani, étudiante en psychologie du cégep Vanier

LA SEMAINE DU JEU DINGO



DESIGN / INTERACTIF / NARRATIF

Pour l'année 2024, la Semaine du jeu DINGO aura lieu du 11 au 15 janvier 2024 avec des activités suivantes :



Ateliers en ligne pour apprendre les bases de la programmation, de l'art et de la conception du jeu

Cours en ligne pour montrer les liens entre le jeu et les matières scolaires (maths, français, anglais, sciences, histoire, etc.)



Trousses pédagogiques faciles à utiliser dans la salle de classe sur les différents aspects du jeu (art, écriture, etc.) pour les professeurs

Entrevues en streaming avec des employés de studios de jeu vidéo pour comprendre les parcours différents à travailler dans l'industrie



Mentorat en visioconférence et en clavardage pour mettre en lien les employés de l'industrie avec des jeunes

"Je participe avec mes classes à la semaine du jeu DINGO pour rendre vivant mes cours de maths. La conception du jeu peut d'une façon authentique servir de vecteur d'apprentissage."

Hugo Turgeon-Coté, professeur au secondaire

À la fin de la semaine, soit le 14 et le 15 janvier, un GameJam aura lieu à Montréal et en ligne afin de donner aux cégépiens et aux élèves du secondaire l'occasion de concevoir ensemble un jeu vidéo, un jeu de table ou un jeu de cartes.

- Événement de 48 heures
- En ligne et en présentiel
- Nourriture gratuite pour les participants en présentiel au cégep Vanier
- Mentorat des employés de l'industrie
- Accès à des outils numériques Ok

2023

1000 étudiants et élèves et 50 écoles et cégeps

2026

10 000 étudiants et élèves et 300 écoles et cégeps

“Être mentor, c’est vraiment super amusant. Je peux partager mon savoir en design narratif en même temps je peux aider un étudiant avec la conception de son premier jeu. C’est très gratifiant.”

Robin Leman, mentor de McGill



PLAN DE VISIBILITÉ

La semaine du jeu DINGO a déjà reçu des subventions du Ministère de l'enseignement supérieur et du collège Vanier. La Guilde et l'Indie Asylum vont également contribuer à l'évènement. Si vous voulez commanditer l'évènement, veuillez contacter l'équipe organisatrice pour plus d'informations.

PALIER 1

Contribution : 10 000 \$

Visibilité :

- Prise de parole lors du lancement de l'évènement
- Annonce des gagnants
- Mention dans le communiqué de presse
- Logo sur les vidéos de promotion
- Logo sur le site web (sous la section or) et les bannières
- Remerciements lors de l'évènement de lancement

PALIER 2

Contribution : 5 000 \$

Visibilité :

- Mention dans le communiqué de presse
- Logo sur les vidéos de promotion
- Logo sur le site web (sous la section argent) et les bannières
- Remerciements lors du lancement de l'évènement

PALIER 3

Contribution : temps de vos employés (4 heures minimum pendant le GameJam sur place ou en ligne avec au moins 5 employés, soit 20 heures de mentorat au total)

Visibilité :

- Logo sur le site web sous la section bronze
- Mention dans le communiqué de presse
- Remerciements lors du lancement de l'évènement

CONTACTEZ-NOUS



JEAN JACQUES HERMANS

Directeur général de la Guilde

jeanjacques.hermans@laguilde.quebec

514 252-5007, poste 101



AVERY RUEB

Co-fondateur, Studio Affordance

avery@affordancestudio.com

514-700-1725, poste 105

