

Découverte du projet technologique : énoncé du besoin**Projet : Jeux6****6° édition – Collège Notre Dame (34300 Agde)****Les Objectifs du projet**

Vous devez lors de ce projet concevoir un petit jeu vidéo qui permettra aux élèves de sixième de travailler de manière ludique des compétences liées à leur programme scolaire

Dossier du projet.

Vous réaliserez une petite Présentation Assistée par Ordinateur qui présentera rapidement votre jeu.

Remarque : Dans le cas d'une éventuelle présentation à l'oral du brevet (parcours d'éducation artistique et culturelle) , une présentation plus travaillée devra être préparée...(des documents ressources seront disponibles)

Quelques contraintes fixées (par les professeurs):

- La durée de travail en cours est fixée au maximum à 8 h. (Le projet nécessitera aussi un travail à la maison)
- Le projet devra être fini fin Mai.
- Le jeu devra pouvoir être utilisé sur tous les ordinateurs du collège et à la maison.
- Le jeu devra être accessible de n'importe quel ordinateur connecté a Internet
→ Le logiciel utilisé pour la programmation sera scratch version 3.
Il s'agit d'un environnement de programmation « en ligne »

Énoncé du besoin.

À l'aide de la présentation précédente réaliser le diagramme d'expression du besoin (bête à corne) puis énoncer le besoin auquel répond ce projet.,,

Énoncé:

3eme

projet : Jeux6_2026

Découverte du projet technologique : énoncé du besoin