

Règlement et information générale

PIXEL WEEK-END

7 / 8 / 9 Février 2020

Les catégories ● ● ● ● ● ● ● ●

Vous pouvez participer au Pixel Week-End dans deux catégories distinctes :

Jeu Vidéo (2D, 3D ou VR)

Micro-métrage d'animation (2D ou 3D)

Les participants ● ● ● ● ● ● ● ●

Le Pixel Week-end est ouvert à tous (étudiants et personnes extérieures majeures), mais pour des raisons de capacité du bâtiment, le nombre de participants ne pourra excéder 70 personnes.

En résumé ● ● ● ● ● ● ● ●

Jeu Vidéo

Inscrivez-vous en équipe (4 maximum) ou inscrivez-vous en solo en précisant que vous cherchez à intégrer une équipe (préciser vos compétences : développeur, graphiste, scénariste, sound designer)

Augmentez vos chances de gagner en ayant l'équipe la plus complète, soit idéalement : un développeur, un graphiste, un sound designer, un scénariste.

Micro-métrage d'animation

Inscrivez-vous en équipe (4 maximum) ou inscrivez-vous en solo en précisant que vous cherchez à intégrer une équipe (préciser vos compétences : un animateur, un graphiste, un sound designer, un scénariste)

Augmentez vos chances de gagner en ayant l'équipe la plus complète, soit idéalement : un animateur, un graphiste, un sound designer, un scénariste.

Note :

Quand vous vous inscrivez, ou que vous inscrivez tous les membres de votre équipe, pensez bien à donner les noms, coordonnées et compétences de chacun.

Si vous ne recevez pas de confirmation de votre inscription par courriel, c'est qu'il y a un problème. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous contacter par téléphone au 06 46 38 35 97.

Compétition jeu vidéo ● ● ● ● ● ● ● ●

Le nombre maximum de coéquipiers est de 4. Il n'y a pas de minimum, mais il paraît difficile à une seule personne de relever le défi...

Vous ne pouvez pas emmener de jeu pré-crée à l'événement. Les jeux créés doivent aussi être



des créations originales et non la reprise de jeux existants.

Nous encourageons les équipes à emmener leurs bibliothèques existantes (codes, contenus artistiques...)

Attention, l'utilisation de contenu artistique préexistant est permise tant que les dits éléments proviennent du domaine public ou qu'ils vous appartiennent. Il en va de même pour les autres bibliothèques (codes, sdk, etc...)

Attention, vous devez aussi respecter les licences pour les éléments utilisés.

Lors de la présentation au jury, vous devrez lister les technologies utilisées pour créer votre jeu (incluant vos bibliothèques personnelles ou les éléments récupérés dans le domaine public sur internet).

Compétition d'animation ● ● ● ● ● ● ● ●

Le nombre maximum de coéquipiers est de 4. Il n'y a pas de minimum, mais il paraît difficile à une seule personne de relever le défi...

Vous pouvez apporter vos squelettes d'animation pour la compétition.

Vous ne pouvez pas emmener d'animation pré-crée à l'événement. Les animations créées doivent aussi être des créations originales et non la reprise de films existants.

L'utilisation de contenu artistique préexistant est permise tant que les dits éléments proviennent du domaine public ou qu'ils vous appartiennent.

La durée minimale d'une animation est de 15 secondes, et la durée maximale est de 90 secondes.

Il est par contre conseillé de ne pas dépasser 50 secondes. Plus votre animation est longue, plus il sera difficile de faire un produit final de qualité.

Le rôle de la conception sonore ● ● ● ● ● ● ● ●

Le but est de créer la trame sonore du jeu vidéo ou du micro-métrage d'animation de votre équipe. Il devra créer une musique ou un environnement sonore unique qui mettra en valeur le projet de l'équipe.

Il est interdit d'utiliser des musiques qui ne vous appartiennent pas. Il n'est pas permis d'utiliser des musiques préconçues.

Le rôle de la scénarisation ● ● ● ● ● ● ● ●

Le but est de scénariser un micro-métrage d'animation ou un jeu vidéo tout en respectant le thème donné au départ du Pixel Week-end

Le scénario doit être une création originale et ne doit pas compter plus de 2 pages.

Général ● ● ● ● ● ● ● ●

Dates et heures : La compétition n'est pas de 48 heures consécutives et se déroulera du vendredi 7 février à 17h au dimanche 9 février 18h.

Les jeux et animations devront respecter les thèmes soumis.

Le premier thème est la nécessité de faire apparaître la ville de Corte.



Mais une deuxième contrainte vous sera donnée le soir du lancement.

Les projets doivent être finalisés et présentés à la fin du Pixel Week-end.



Conditions de travail : Soyez respectueux des autres, ne parlez pas fort dans les aires de travail, ne laissez pas trainer vos effets personnels.

Propriété intellectuelle : Toutes les idées, les concepts, les modèles, textures, animations, codes et autres éléments créés durant le Pixel Week-end demeurent la propriété des membres de l'équipe. Ceci inclut tous les aspects de la propriété intellectuelle.

Pour les participants mineurs, une autorisation parentale est requise.

Présentation et Jury ●●●●●●●●



Vous devrez montrer et expliquer votre jeu ou animation. Nous vous encourageons à parler des éléments suivants :



- *Concept*



- *Design*

- *Technologie*

- *Environnement sonore*

La présentation ne doit pas contenir de matériel ne respectant pas les droits d'auteur, marque de commerce, brevet ou tout autre droit relié à la propriété intellectuelle.

De même, la présentation ne doit pas contenir de matériel à caractère haineux, raciste ou sexiste.

Critères d'évaluation ●●●●●●●●

Ces critères ne sont indiqués qu'à titre indicatifs. Les membres des jurys se réuniront pour délibérer et argumenter avec beaucoup d'intégrité.

Les jurés évalueront selon les critères suivants :

Jeu vidéo

- Innovation/ originalité
- Respect du thème
- Graphisme/direction artistique
- Effets sonores/musique
- Gameplay
- Qualité du rendu
- Qualité du projet au-delà du rendu (notamment cohésion d'équipe...)



Animation

- Idée/Originalité
- Respect du thème
- Scénario
- Son/musique
- Qualité du rendu
- Qualité du projet au-delà du rendu (notamment cohésion d'équipe...)



Important

Prévoir la préparation d'un fichier .mp4 de votre animation ou jeu vidéo pour la fin de la compétition (vidéo : 1 Go maximum).

DÉROULÉ DES 3 JOURS

7 Février ● ● ● ●

17h - 18h ————— Lancement
18h - 19h ————— Installation des équipes + Buffet
19h30- 23h59 ————— Début de la compétition

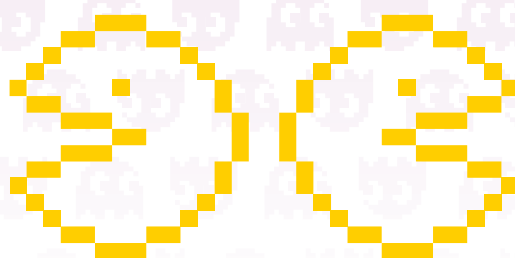
8 Février ● ● ● ●

9h ————— Reprise de la compétition
19h ————— Rendu intermédiaire
Toute la nuit ————— Pour les plus fous pas de repos

... Possibilité de travailler toute la nuit

9 Février ● ● ● ●

9h ————— Reprise de la compétition
16h ————— Fin de la compétition
17h ————— Début des présentations devant jury



Inscriptions ouvertes jusqu'au 20 janvier
Réunion prévue le **20 janvier à 18h** au Palazzu Naziunale
pour procéder à la composition des équipes

[Inscrivez-vous en cliquant ici !](#)



Pour les jeux, l'équipe pourra également mettre à disposition du jury une version jouable (sur son propre ordinateur). Cela reste une simple option.

Un disque dur sera mis en circulation à la fin du Pixel Week-end pour que vous y téléchargiez votre fichier.

Attention, pensez à bien identifier ce fichier au nom de votre équipe. (Ex : Pixel-TeamFabLab)

Accueil ● ● ● ● ● ● ● ●

L'accueil des équipes se fera le :

7 février à 17h jusqu'à minuit

8 février à 9h jusqu'à 4h du matin

9 février à 9h jusqu'à 18h



Nous ne sommes pas responsables des bris ou des vols, mais nous ferons tout pour que votre matériel soit en sécurité. Il y aura de la surveillance pendant les heures d'ouverture/de compétition du Palazzu Naziunale.

Le coup d'envoi de la compétition est prévu pour vendredi 19h30, mais à partir de 17h00, une présentation pré compétition explique le déroulement à tous les participants (il est indispensable d'y assister)

Aires de travail et équipement ● ● ● ● ● ● ● ●

Nous fournissons l'espace de travail (dont l'accès internet).

En revanche chaque équipe devra emmener l'équipement nécessaire à la création de son jeu, animation (ordinateur, écran, licences).

L'organisation du Pixel Week-end mettra à disposition un pack d'assets (images, modèles 3D, sons, textures, et un ordinateur de secours avec une suite Adobe.



Alimentation ● ● ● ● ● ● ● ●

Repas et collations fournis gracieusement pendant la compétition, mais vous pouvez également prévoir quelques compléments boissons (non alcoolisées !) et en-cas.

Hébergement ● ● ● ● ● ● ● ●

Pour les participants ne disposant pas de solutions d'hébergement à Corte, un tarif a été négocié avec l'Hôtel du Nord, à Corte, qui vous proposera une formule Pixel Week-end (95€ pour deux nuits Vendredi + Samedi, avec petit-déjeuner, pour 1 personne; et 120EUR pour deux personnes)

Visiteurs ● ● ● ● ● ● ● ●

Les visiteurs extérieurs ne seront pas autorisés pendant le Pixel week-end.

La remise des prix sera en revanche publique.

Prix ● ● ● ● ● ● ● ●

Les équipes gagnantes en catégorie Animation et Jeu partiront à Paris pour un voyage d'étude mêlant Paris Game Week et expositions d'arts visuels et numériques.

D'autres récompenses coups de coeur seront décernées mais... surprise !