

Concours « Innov'Game 2009-2010 »

Règlement

L'EFREI, association loi 1901 dont le siège social est situé 30-32 avenue de la République 94815 Villejuif cedex, numéro de SIRET 39889833800023, représentée par Monsieur Eric PARLEBAS, directeur, organise, du 7 décembre 2009 au 29 mai 2010, sur son site Internet innovgame.com un concours gratuit de jeux vidéo destiné aux seuls lycéens issus des classes de seconde générale, de premières (S, STI et ES option Mathématiques), de terminales (S, STI, ES option Mathématiques) et aux étudiants Bac + 1 à Bac + 3 scientifiques, dont : BTS, DUT, Licence, CPGE scientifiques.

Article 1 : Thème du concours

Pour cette deuxième édition du concours Innov'Game, l'EFREI vous propose de tirer parti de votre créativité pour développer un jeu vidéo. Le thème du concours 2009-2010 est : « A la conquête de ».

Le concours est destiné à deux catégories distinctes de participants (lycéens et étudiants) mais il suit des étapes communes (appelées rounds) à l'ensemble des participants : la première phase consiste en l'imagination d'un univers de jeu ; la seconde phase correspond à la réalisation de cet univers sous la forme d'un site internet interactif (sans avoir besoin de compétences fortes en informatique) ; la dernière phase consiste à mesurer l'implication dans la conception et à diffuser le jeu sur le web afin d'obtenir un maximum de joueurs, me

Le concours s'appuie sur trois valeurs spécifiques :

- **La créativité** : création d'un univers de jeu complet,
- **La logique de l'ingénieur** : réalisation d'un projet avec des contraintes et un environnement défini,
- **La force de conviction** : savoir présenter et vendre son projet.

Article 2 : Éligibilité

Ce concours est ouvert à une seule ou plusieurs équipes de un à quatre lycéens ou étudiants par équipe (lycéens et étudiants sont ci-après dénommés « le ou les participants »), à l'exclusion des élèves, des membres permanents et temporaires, ainsi que des membres de leur famille, de l'EFREI.

Les équipes devront être exclusivement composées de lycéens et d'étudiants de Bac +1 à Bac + 3 (cf. Article 4, Modalités) étant précisé que le choix de la catégorie – à savoir « libre » ou « plateforme » - est laissé à l'appréciation de l'équipe des participants. Un justificatif (certificat de scolarité, original) sera exigé lors du 3^{ème} round qui se déroulera sur le campus de l'EFREI le 29 mai 2010 et correspond à la date de la remise des prix : le défaut de justificatif d'un seul membre de l'équipe entraînera l'impossibilité de participer au 3^{ème} round et disqualifiera automatiquement l'équipe.

Précisons que les lycéens issus de lycées français à l'étranger peuvent concourir mais que leur présence pour l'épreuve de présentation orale au round 3 est obligatoire et entièrement à leur charge, notamment les frais de transports et d'hébergement.

Précisons également que les étudiants de niveau Bac + 1 à Bac + 3 hors établissement français ne peuvent pas concourir.

Afin d'éviter toute disqualification au 3^{ème} round et garantir la bonne marche de la procédure des qualifications, les responsables du jeu-concours Innov'Game peuvent exiger, à tous moments, l'envoi postal des pièces justificatives (certificats de scolarité originaux, photocopie de la carte d'étudiant).

Article 3 : Promotion

La promotion de ce concours se fera notamment sur le site Internet www.siteduzero.com, par la diffusion de courriels et de liens à destination des participants et plus généralement par tous médias.

Le Site du Zéro, partenaire du concours, donne accès à un forum dédié.

Article 4 : Modalités

Pour concourir, les participants doivent :

- consulter et accepter le règlement du concours, son énoncé détaillé et le calendrier sur le site innovgame.com ;
- s'inscrire entre le 7 décembre 2009 et le 20 février 2010 sur le site innovgame.com ;
- justifier leur statut pour l'année 2009/2010 - lycéen (seconde générale – première S ou STI ou ES option Mathématiques - Terminale S ou STI ou ES option Mathématiques) ou étudiant (1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} années de licences scientifiques à l'université, BTS scientifique (voir liste des BTS), DUT scientifiques (voir liste des DUT), CPGE scientifiques – en faisant parvenir à l'EFREI une attestation (certificat de scolarité original, photocopie carte d'étudiant) avant la date de clôture des inscriptions et de passage au round 2, le 20 février 2010 ;
- accepter que le site innovgame.com et/ou l'EFREI utilisent leurs coordonnées personnelles (adresses courriels Opt in et adresses postales) dans le cadre strict d'un échange d'informations liées au concours ou à l'école d'ingénieur EFREI en général.
- respecter les dates du calendrier pour l'envoi des éléments demandés.

Étant entendu que :

- les participants ont le choix quant à l'utilisation des logiciels à condition qu'ils soient libres d'utilisation ; des liens seront mis à disposition des participants sur le site innovgame.com afin de télécharger les logiciels nécessaires ;
- une équipe ne pourra pas excéder quatre personnes ;
- les participants choisissent la catégorie dans laquelle ils désirent concourir (libre ou plateforme) et justifient de leur inscription scolaire pour l'année 2009-2010 dans l'une des sections énumérées ci-après : Seconde générale, Première S, Première ES, Première option Mathématiques, Première STI, Terminale S, Terminale STI, Terminale ES option Mathématiques, CPGE 1 et 2 scientifiques, DUT [Réseaux et Télécommunications (ex GTR) ; Génie électrique et informatique industrielle ; Génie industriel et maintenance ; Génie mécanique et productique ; Informatique ; Mesures physiques ; QLIO : Qualité, logistique industrielle et organisation ; Sciences et génie des matériaux ; Service et Réseaux de Communication ; Statistique et traitement informatique des données],

- BTS [Assistance technique d'ingénieurs ; Domotique ; Electrotechnique ; Génie optique ; Systèmes électroniques ; IRIS Informatique de gestion ; Conception de produits industriels ; Contrôle industriel et régulation automatique ; Maintenance industrielle ; Mécanique et automatismes industriels ; Productique mécanique ; Informatique de Gestion],
- Licences Informatique et/ou Mathématiques des universités/écoles d'ingénieurs : 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} années.

Article 5 : Déroulement du jeu, critères d'évaluation et calendrier

Le concours se déroulera en trois parties bien distinctes, trois « rounds ». Tout rendu devra être fait par l'intermédiaire du site présent à l'adresse <http://www.innovgame.com> .

A. Round 1 : Créativité

Il s'agit, pour tous, de rendre un dossier décrivant un univers de jeu. Ce dossier contiendra 2 à 5 pages et sera jugé par un jury. Ce document devra contenir des textes et des images pour illustrer.

La **créativité** sera évaluée sous différentes formes :

- Détails / Profondeur de l'univers
- Originalité
- Forme et présentation du dossier
- Concision / Synthèse

Planning

Ce dossier devra être rendu avant le 20 février 2010 (minuit). Les dossiers ayant obtenu plus de 12 points seront annoncés sur [innovgame.com](http://www.innovgame.com) le 1^{er} mars 2010.

Notation

L'évaluation de ce dossier permettra d'obtenir de 1 à 20 points, attribués par le jury. Les dossiers ayant obtenu au minimum 12 points seront admis au round 2. Cette étape représentera 30 % de la note finale.

Séances de coaching

Bien qu'une assistance par l'équipe organisatrice du jeu-concours sera assurée en permanence sur le forum dédié à Innov'Game sur le Site du Zéro, des séances de coaching sont prévues aux dates et horaires suivants par le biais du même forum :

Round 1 : séance du samedi 16 janvier 2010, de 14h à 17h, durée 3h. – séance du jeudi 4 février 2010, de 18h à 21h, durée 3h. Ces dates et horaires peuvent faire l'objet de modifications qui seront notifiées sur [innovgame.com](http://www.innovgame.com) et communiquées aux participants.

B. Round 2 : Connaissances informatiques

Réalisation du jeu

Ce round a pour but la réalisation de l'univers imaginé au round 1. Pour cette étape, il y a deux possibilités, au choix des participants :

- Catégorie Libre :

Les participants devront réaliser l'univers imaginé au round 1 sous forme informatique. La réalisation du jeu est totalement libre mais doit inclure au moins une vitrine web, sous la

forme d'un site Internet en PHP dans sa version 5. La liberté est donnée aux participants de réaliser un jeu uniquement « web » en PHP ou une application « lourde » en C, C++, Java, C#. Si le participant choisit de développer une application « lourde », la confection du site web aura pour but de permettre le téléchargement du jeu.

A la fin du round 2, l'équipe devra rendre l'ensemble du code écrit, sous forme de code source et de l'exécutable généré à partir de ce même code source. Une page explicative pourra être attachée afin de décrire la manière de lancer et compiler le jeu.

- Catégorie Plateforme :

Les équipes ont accès à une plateforme web de création de jeu guidée. Cette plateforme permettra de réaliser le jeu imaginé au round 1 de manière assistée. De ce fait, l'importance des connaissances en informatique est minorée, tout en gardant l'essence du métier d'ingénieur : comprendre la logique d'un système et l'utiliser à ses fins.

Toutefois, les participants désirant faire preuve de leur savoir-faire en informatique auront accès à deux éléments permettant de complexifier le jeu : le « coup du sort » et « l'intelligence artificielle ». Pour ces deux éléments, une programmation en langage PHP sera nécessaire. .

Planning

Le round 2 prendra fin le 18 Avril 2010 à 22h. Cela signifie que les équipes devront avoir rendu leurs travaux à cette date.

Notation

Une note sera donnée de 1 à 20 points, prenant en compte les critères suivants :

- Catégorie Libre
 - Architecture de l'application et complexité des algorithmes utilisés
 - Pertinence des technologies utilisées
 - Cohérence avec l'univers imaginé lors du round 1
 - Organisation et clarté du code-source
- Catégorie Plateforme
 - Complexité des algorithmes de décision
 - Cohérence avec l'univers imaginé lors du round 1
 - Graphismes et implémentation

Cette étape représentera 30 % de la note finale. Toutes les équipes du round 2 passeront automatiquement au round 3.

Séances de coaching

Bien qu'une assistance par l'équipe organisatrice du jeu-concours sera assurée en permanence sur le forum dédié à Innov'Game sur le Site du Zéro, des séances de coaching sont prévues aux dates et horaires suivants par le biais du même forum :

Round 2 : séances du 3 mars et du 18 mars 2010, de 19h à 21h, durée 4h. Ces dates et horaires peuvent faire l'objet de modifications qui seront notifiées sur innovgame.com et communiquées aux participants.

C. Round 3 : Force de conviction

Ce round correspond à la finale, il implique la présence effective et obligatoire des participants sur le campus EFREI de Villejuif et nécessite :

- La mise en ligne du projet une fois terminé, d'attirer un maximum de visiteurs vers celui-ci. Le nombre de visiteurs et leur « avis » seront des critères appréciés pour le jugement du round. Pour attirer des visiteurs, le participant pourra, par exemple, activer son réseau et les communautés en rapport avec son univers, communiquer sur son blog, se faire référencer correctement par les moteurs de recherche, en parler autour de lui (famille, école, amis, ...).
- Une présentation orale de l'ensemble de l'équipe présente sur le campus EFREI pour la finale Innov'Game devant un jury de professionnels. Cette présentation orale portera sur une rapide présentation du projet et justifiera l'ensemble des critères mentionnés ci-dessous (cf. Notation).

Le jeu sera accessible sous l'url suivante : <http://www.innovgame.com/nomDuParticipant>.

Planning

La fin du round 3 aura lieu le samedi 29 mai 2010. Les horaires seront communiquées ultérieurement sur le site Innov'Game.

Notation :

Les critères "Force de conviction" de l'édition 2009-2010 Innov'Game sont enrichis pour coller au plus près de la réalité professionnelle :

- Prise en main : critère qui évalue l'ergonomie, ici la facilité de l'utilisation
- Look & Feel : critère qui évalue l'esthétique, le design, l'impression générale (sensations agréables, plaisir, attractivité)
- Fun Factor : le plaisir de jouer
- Dépendance : le degré de dépendance au jeu (plusieurs paramètres peuvent y contribuer : nombre de missions, difficulté des missions...)
- Duré de vie : le temps des missions du jeu, l'investissement qu'il implique...
- Fréquentation, nombre de visiteurs : critère objectif qui évalue l'implication du créateur du jeu pour le rendre visible, accessible et qui permet de mesurer sa force de conviction mais aussi sa capacité à mettre en place une stratégie virale.

Afin d'évaluer objectivement le critère de Fréquentation, le jury Innov'Game retiendra :

Pour les projets entièrement « web », catégorie Libre :

- Nombre de personnes venues sur le site (visiteurs uniques : une adresse IP donnée sur un jour)
- Temps moyen passé sur le site
- Nombre de personnes étant allé jusqu'au bout du jeu
- Nombre de personnes satisfaites (pour cela, un formulaire sera présent sur la page)

Pour les projets logiciels, catégorie Plateforme :

- Nombre de personnes venues sur le site

Ces critères seront établis à partir d'outils de statistiques provenant de prestataires externes. Les données fournies par ces outils seront directement utilisées, sans traitement spécifique. Les participants au concours Innov'Game donnent leur accord pour l'utilisation de ces critères et s'engagent à ne pas remettre en question les données fournies par ces outils.

- Le téléchargement ne fait plus partie des critères pour mesurer la "Force de conviction"

Cette étape représentera 40 % de la note et sera notée de 1 à 20 points.

Précisons que les concourants sont obligés d'être présents sur le campus pour la finale (3ème round) puisqu'ils doivent - lors d'une présentation orale synthétique - présenter l'ensemble de leur projet et notamment rendre compte des critères liés à la "Force de conviction". Cela permet au jury de vérifier que les candidats sont bien les auteurs du jeu et, en cas d'absence de l'un des candidats, l'ensemble de l'équipe sera automatiquement disqualifiée.

Séances de coaching

Bien qu'une assistance par l'équipe organisatrice du jeu-concours sera assurée en permanence sur le forum dédié à Innov'Game sur le Site du Zéro, une séance de coaching est prévue à la date et aux horaires suivants par le biais du même forum :

Round 3 : séance du 15 mai, de 14h à 16h, durée 2h. Cette date et ces horaires peuvent faire l'objet de modifications qui seront notifiées sur innogame.com et communiquées aux participants.

Article 6 : Exclusions

Tout dossier qui ne répondrait pas aux conditions édictées par le présent règlement sera exclu du concours.

Article 7 : Délibération et prix

Un jury, composé de professionnels choisis par l'EFREI, se réunira après la finale du samedi 29 mai 2010 afin de déterminer la liste des projets gagnants associés à leurs équipes respectives.

- L'équipe lauréate du concours « Innov'Game 2009-2010 » gagnera un ou plusieurs lots d'une valeur globale de 1 000 € pour l'ensemble de l'équipe.
- L'équipe classée deuxième gagnera un ou plusieurs lots d'une valeur globale de 750 € pour l'ensemble de l'équipe.
- L'équipe classée troisième gagnera un ou plusieurs lots d'une valeur globale de 500 € pour l'ensemble de l'équipe.

Étant précisé que ces lots ne sont pas interchangeables.

L'annonce des gagnants et des prix associés aura lieu le 29 mai 2010. Les décisions du jury sont sans appel. La liste des gagnants pourra être consultable sur le site Internet www.innovgame.com à partir du 29 mai 2010, minuit.

Article 8 : Utilisation des logiciels

Les participants déclarent expressément détenir tous les droits d'utilisation des logiciels qu'ils utilisent pour l'élaboration de leur projet pour participer au présent concours et garantissent l'EFREI contre tout recours ou action qui pourraient lui être intentés à un titre quelconque, à l'occasion de ce concours.

Les participants autorisent gracieusement l'EFREI à exploiter tout ou partie des jeux vidéo développés et ce pour une période indéterminée dans le cadre strict de la promotion du jeu Innov'Game et/ou de l'EFREI.

Les participants garantissent à l'EFREI la jouissance entière des droits cédés, de telle sorte que l'EFREI ne puisse être inquiétée ni recherchée pour tout trouble, revendication ou éviction de quelque nature que ce soit pour l'exploitation éventuelle de jeu vidéo dans le cadre de la promotion du concours et/ou de l'école EFREI (site Internet de l'EFREI, écrans sur le campus de l'EFREI, stands des salons destinés aux lycéens et aux étudiants).

Article 9 : Limitations

L'EFREI se réserve le droit de modifier, suspendre, interrompre, reporter, annuler ou proroger le concours si les circonstances le nécessitent, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

Par ailleurs, l'EFREI se réserve également le droit de modifier la dotation si les circonstances l'exigent et ce, sans qu'aucune réclamation ne puisse être soulevée de ce chef à son encontre.

L'EFREI attire également l'attention des participants sur les caractéristiques et sur les limites du réseau de télécommunication et ne saurait être tenue pour responsable des conséquences découlant de la connexion des participants à ce réseau via le site innovgame.com.

En outre, la responsabilité de l'EFREI ne pourra en aucun cas être engagée en cas de problème d'acheminement ou de perte de courrier électronique ou postal.

Article 10 : Utilisation de l'image

L'EFREI se réserve le droit d'utiliser à des fins publicitaires ou promotionnelles, le nom et l'image des participants ainsi que les images de leur production (jeu vidéo). Si un participant s'oppose à l'utilisation de son nom, de son image et des images de sa production (jeu vidéo) à des fins publicitaires ou promotionnelles, il doit le faire savoir par lettre recommandée avec accusé réception à l'EFREI.

Le lauréat acceptant la libre utilisation de son nom, de son image et des images de sa production (jeu vidéo) à des fins publicitaires ou promotionnelles le fait sans que cela lui confère un droit à de quelconques avantages.

Article 11 : Droit

Le présent règlement est soumis au droit français. Conformément aux dispositions de l'art.27 de la loi du 6 janvier 1978 dite Loi Informatique et Liberté, tout participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de radiation sur les données le concernant en s'adressant par écrit à : EFREI, Concours InnovGame, 30-32, avenue de la République 94815 Villejuif Cedex.

Le règlement complet est déposé chez Maître Sandrine Manceau, Huissier de Justice, 130 rue Saint Charles 75015 Paris. Il est disponible gratuitement sur simple demande écrite à l'adresse suivante : EFREI, 30-32 avenue de la République 94815 Villejuif cedex.

La participation à ce concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement et de ses annexes ou additifs.

Le présent règlement est consultable et téléchargeable sur le site www.innovgame.com .