

# APPEL À CANDIDATURES

## “Jeu parle français”

Un hackathon en ligne pour la création de jeux vidéo sérieux

Partenaires :



L'Organisation internationale de la Francophonie (OIF), à travers son Bureau régional pour les pays de l'Europe centrale et orientale (BRECO), en partenariat avec **Serious Evo International**, la **Délégation générale Wallonie-Bruxelles**, l'**Agence Universitaire de la Francophonie**, l'**Institut français de Roumanie**, **Articlaw**, **Chibi Phoenix**, **Consulting TIME**, **Pentalog** et **ROBOTESCU**, organise du **15 au 20 juin 2020**, l'hackathon “Jeu parle français”, dont l'objectif est de développer un jeu vidéo du type jeu sérieux<sup>1</sup>. Ensemble, ils lancent le présent appel à candidatures pour la sélection des meilleurs projets de jeux vidéo et qui répondent le plus pertinemment aux thématiques proposées. Au total, 20 projets de jeu vidéo (participation individuelle ou en équipe) seront sélectionnés pour prendre part au concours.

Les organisateurs et partenaires remettront **trois prix d'une valeur de 1000 euros, un prix d'une valeur de 500 euros, des produits numériques ainsi que des offres de stage et de formation et des objets promotionnels.**



**L'objectif de cet hackathon est de valoriser les talents francophones dans la conception, création et développement de jeu vidéo. Il s'agit d'un événement en ligne qui cherche à cultiver l'esprit de l'innovation pédagogique via le jeu vidéo.**

---

<sup>1</sup> Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game) - J. Alvarez, Professeur des universités « Du jeu vidéo au serious game, approches culturelle, pragmatique et formelle », Université de Toulouse, 12-2007

“**Jeu parle français**” est un concours qui permet aux jeunes francophones, femmes et hommes de tout âge experts ou amateurs, de valoriser leur créativité, en ayant l’opportunité de présenter, au grand public et aux partenaires techniques et financiers, des projets de jeu vidéo susceptibles de devenir des outils d’apprentissage de la langue française et de la promotion de la diversité culturelle de la francophonie. Au cours du hackathon, les jeunes porteurs de projets rencontrent des spécialistes dans les domaines qui touchent aux jeux vidéo (développeurs, game design, graphistes, storytellers) qui vont les accompagner afin qu’ils améliorent leurs connaissances et de compétences utiles à la réalisation de leurs projets.



### Thématiques :

Le hackathon prendra donc la forme d’un concours de développement de jeux sérieux dont l’objectif serait de créer un jeu vidéo permettant de répondre à une des problématiques suivantes :

- **La langue française** (apprentissage ou promotion de la langue française)
- **Education et culture** (pédagogie, patrimoine culturel, culture générale, diversité et promotion des cultures francophones)
- **Tourisme** (promotion des 88 pays membres de l’Organisation internationale de la Francophonie)
- **Développement durable** (promotion des emplois émergents et emplois verts)
- **Citoyenneté** (diversité, équité, valeurs humaines, comportement citoyen)

### Critères d’éligibilité et critères de sélection :

- Être ressortissant d’un des **23 États membres de l’OIF** en Europe centrale et orientale<sup>2</sup>
- Avoir un projet de création d’un jeu vidéo sérieux exclusif pour l’événement dont le but sera de promouvoir la diversité de la francophonie et/ou l’apprentissage de la langue française
- Les amateurs comme les professionnels sont éligibles (à préciser dans le formulaire d’inscription)
- Les participants seront choisis en fonction de la pertinence des projets les thématiques proposées, de l’originalité, de la créativité et de la qualité de rédaction de leurs projets.

La date limite pour soumettre les candidatures est fixée au **11 juin 2020 à minuit** (temps universel).

→ Les candidats doivent s’inscrire en complétant le formulaire disponible [ici](#).



### Calendrier :

- 29 mai : lancement de l’appel à candidatures
- 11 juin à 23h59 (heure universelle) : date limite des inscriptions
- 15-20 juin : déroulement de l’hackathon en ligne
- 22 et 23 juin : tests des jeux par un jury professionnel
- 24 juin : délibération et annonce des gagnants

---

<sup>2</sup> Albanie, Arménie, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Chypre, Croatie, Estonie, Géorgie, Grèce, Hongrie, Kosovo, Lettonie, Lituanie, Macédoine du Nord, République de Moldavie, Monténégro, Pologne, Roumanie, Serbie, Slovénie, Slovaquie, République tchèque, Ukraine.

**Pour plus d'informations :**

**Organisation internationale de la Francophonie**

- Mme Rennie YOTOVA, Directrice, Bureau régional pour les pays de l'Europe centrale et orientale (BRECO), Téléphone +(40) 21 314 9764 Courriel : **rennie.yotova@francophonie.org**
- M. Emmanuel SAMSON, Directeur adjoint du BRECO et responsable du CREFECO, Courriel : **emmanuel.samson@francophonie.org**
- Mlle Lavinia ENACHE, Co-fondateur Serious Evo, Courriel : **lavinia.enache@seriousevo.com**
- M. Nizar Djalal ADNANI, Co-fondateur Serious Evo, expert Serious Games, Courriel : **nizar.adnani@seriousevo.com**