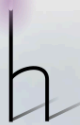


Bilan de la game jam RDVH 2024

Avant la Game jam	3
Inscriptions	3
Les retours des jammeurs·euses	3
Retours sur le speed dating	4
Sur la création des équipes	5
Pendant la Game Jam	5
La perception des mentors	5
Ce qui a le plus plu aux jammeur·se·s	5
Ce qui a le moins plu aux jammeur·se·s	5
Entretiens "Villes en jeux"	6
Après la game jam	6
Au festival de Blois	6
Le stand JV	6
Communication	8
Hébergement	9
Repas	9
Jury	9
Annonce des résultats par le Jury	9
Après le festival	9
Séance de tests	9
Utilisation des jeux (stats itch.io)	11
Communication	11
Couverture presse	11
Photos	12
Conclusion	12

LA GAME JAM DES RENDEZ-VOUS DE L'HISTOIRE 2024



EN LIGNE
DU 27 AU 29 SEPTEMBRE
PUIS À BLOIS
DU 11 AU 13 OCTOBRE

*Un événement de création de jeux vidéos d'histoire en 48h,
réalisés par des historien.ne.s et des développeur.se.s,
que vous pourrez tester gratuitement lors du festival à Blois !*



INFOS ET INSCRIPTIONS
[RDVH2024.LASCIENCEENTREENJEU.FR](https://rdvh2024.lascienceentreenjeu.fr)



Avant la Game jam

70 personnes inscrites au total.

9 personnes qui ne sont pas venues : annulation ou no-show

Nombre de participants réels : 62

- 8 historien·nes
- 8 en game design
- 8 en sound design
- 18 en graphisme / 20
- 19 en programmation /20

Inscriptions

* Le prix libre a bien fonctionné. 525 euros récupérés via les inscriptions, supérieur à 2022 et 2023. Prix entre 0 et 20 euros, panier moyen à 8,75 euros.

Le fait de demander une confirmation, sinon la place était ouverte pour une autre personne a bien fonctionné. Plus facile niveau recrutement. Cependant, cela fait pas mal de mails à gérer.

=> [Garder l'inscription à prix libre](#)

* On n'a pas réouvert les places suite à une absence de confirmation. Ca nous a posé des difficultés pour les historiens notamment.

=> [Réouvrir des places, en l'absence de confirmation avant une deadline](#)

* 9 personnes sur liste d'attente. Utile pour les réouvertures de places.

=> [A garder](#)

* Il y avait quelques places supplémentaires de développeurs et graphistes, cela a permis d'avoir des équipes complètes, et même 2 équipes avec un bonus

=> [Garder 2 places supplémentaires par rapport au nombre d'équipes pour dev et graphistes](#)

* 8 historiens recrutés grâce à la comm de Pierre (3 désistements cependant)

1 ancien participant revenu

2 dépannage via contact personnel

Appeler les historiens a aidé certains (Karl pour Tumulte et Florent sur Mission Nantes notamment)

=> [La comm de Pierre est efficace ; demander confirmation et rassurer les historiens peu familiers avec l'évènement](#)

* Une petite moitié se sont inscrits via l'infolettre de La Science Entre En Jeu (au vu des dates d'inscriptions). Beaucoup d'anciens participants qui reviennent, ce qui veut dire qu'ils sont satisfaits de l'expérience. Les nouveaux ont pu être rassurés par l'inscription à prix libre

Les retours des jammeurs·euses

31 réponses sur 61 participant·es, soit 50.8%.

Iels ont entendu parlé de la game jam par :

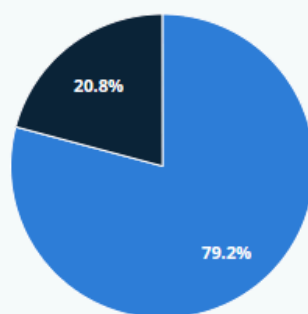
- le bouche à oreille,
- plusieurs discords (SEEJ, Lyon Game dev, etc.)
- sur les RS
- via le festival l'an dernier.
- moteur de recherche
- Newsletter AFJV, de l'association SudAnim, la mailing list SEEJ

86% des participants ont répondu au formulaire de vœux, la plupart ayant été à la soirée de pré lancement.

La plupart des participants ont continué à développer le jeu jusqu'au festival à Blois.

Es-tu venu.e à la soirée du Before, de pré-lancement, mercredi 25 septembre ?

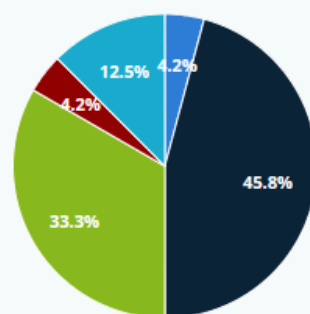
[Chart options »](#)



Oui	19
Non	5

Penses-tu continuer à développer le jeu après la game jam, avec ton équipe ?

[Chart options »](#)



Oui, une nouvelle version bien plus aboutie	1
Oui, quelques améliorations importantes	11
Oui, mais juste quelques corrections de bugs/changements mineurs	8
Non, pas vraiment	1
Je ne sais pas encore	3

Retours sur le speed dating

Le principe a plu.

Axe d'amélioration :

- demander à l'historien de résumer sa thèse en une phrase simple, vulgarisée et préparée au préalable. Lors du pitch des sujets, des personnes n'ont pas compris certains sujets.
- Proposer un template de présentation du sujet powerpoint (avec les logos des partenaires) (titre, période, résumé, principaux axes de recherches, etc.) à fournir aux spécialistes (titre, période concernée, sujet...) qui sert lors du Before et de la présentation du dimanche. Un google slide depuis le drive SEEJ. Présentation des scientifiques à transmettre au jury.
- Lors du speed date, mettre le lien du doc de présentation des spécialistes sur le tapis Gather en support pour les dev.
- Lors du Before :
 - proposer un temps de rencontre par rôle. Faire des groupes par rôle pour se présenter, voir les moins expérimentés et donner des conseils, réseauter un peu.
 - déroulement :
 - remettre la présentation au micro par personne,
 - masterclass "bien vivre sa game jam" 15min (d'anciens jammers qui prennent la parole)
 - présentation des sujets
 - speed date
 - formulaire de vœux
- Proposer une table ronde du jury

Sur la création des équipes

Changement, il y avait une fiche où chaque membre devait cocher qui il avait vu, puis tourner en autonomie sur les tapis.

Un historien s'est retrouvé tout seul sur son tapis et personne ne venait le voir.

1 personne préfère quand les équipes se forment elles-mêmes.

1 a été frustré d'argumenter sur les 3 choix, et de n'avoir que son 3ème choix. C'est un ancien qui préférerait qu'il n'y ait pas de classement dans les 3 choix préférés.

Axe d'amélioration sur le formulaire de vœux :

- avoir une case pour le moteur de jeu pour les devs.
- ~~— Demander 3 sujets, mais pas de priorité dans les sujets.~~
- demander si des gens sont intéressés pour prendre la casquette de producer (et l'annoncer lors de l'annonce des équipes)

Pendant la Game Jam

La perception des mentors

Présence appréciée, iels rassurent et apportent un avis extérieur.

Pas facile de les identifier sur la plateforme.

Ce qui a le plus plu aux jammeur·se·s

Apprendre sur les sujets, la dynamique de groupe

Ce qui a le moins plu aux jammeur·se·s

La gestion du temps, plusieurs espéraient faire mieux et ont déçu de ne pas atteindre leurs attentes.

Ne pas avoir d'interaction entre les équipes en ligne.

Le manque de communication interne aux équipes, un besoin de producing collectif.

=> Suggestion : faire des moments de discussion par poste (les game designers, les sound designers, etc), pendant la jam, afin de faire plus d'interactions

Axes d'amélioration généraux :

- prévoir un temps entre "historien.nes" le dimanche matin, avant le rush. Partage de tips.
- pour la présentation de fin, parler du jeu mais aussi faire un retour d'expérience, permettre à chaque équipe de s'exprimer sur ce que ça a été de créer le jeu, les problèmes rencontrés, et les apprentissages. (+ +)

Entretiens "Villes en jeux"

- NOUVEAUTE : Diffusion sur Twitch, Youtube, + Instagram et TikTok (à partir du samedi)
- Bonne réception de la part du public. Programme intéressant
- 1 conférence n'a pas pu avoir lieu. Problème d'emploi du temps.
- Plainte des jammeurs que les Entretiens soient pendant la Jam
- A permis de dynamiser la diffusion.
- Fréquentation sensiblement identique à 2023
- Petite baisse sur le Samedi
- Peu de monde sur les interviews du jury

	Date	Durée (h)	Vues				Spectateurs en moyenn				Spectateurs max				Minutes regardées				Spectateurs unique			
			Twitch	Youtube	TikTok	Instagram	Twitch	Youtube	TikTok	Instagram	Twitch	Youtube	TikTok	Instagram	Twitch	Youtube	TikTok	Instagram	Twitch	Youtube	TikTok	Instagram
Before	25-sept	3h	113	47	0	0	13		0	0	18		0	0	2298	560	0	0	70	149	0	0
Jour 1	27-sept	6h28	212	221	0	0	14		0	0	28		0	0	5485	1446	0	0	106	181	0	0
Jour 2	28-sept	11h2	211	222	822	46	6,8				18		10		4488	504		73	106	178	719	
Jour 3	29-sept	7h12	159	221	680	34	7,9				18		11		3429	828		25	77	180	612	
Remise Prux	10-oct	1h11	71	64	94		11				21		1			144			29	126	87	
			766	711	1596	80	52,7	0	0	0	103	0	22	0	15700	3338	0	98	388	688	1418	0
				3153				52,7				125				19136				2494		

Axe d'amélioration:

- Prévoir une co-animation (34h c'est long !)
- Inviter plus de studios pour participer aux Entretiens

Après la game jam

Tous les jeux ont eu des améliorations entre la game jam et le festival de Blois, certains majeurs (Mission Nantes, Age of Colobe, Chroniques d'Ana), certains plus modestes (Droite 1968, Aux Armes Citoyens) : Gros travail des équipes sur les jeux pour le Festival

Le vote du public en ligne : **416 votants !**

Les mails ont été envoyés rapidement aux moments clés.

=> Préparer les mails en amont facilite le travail

Au festival de Blois

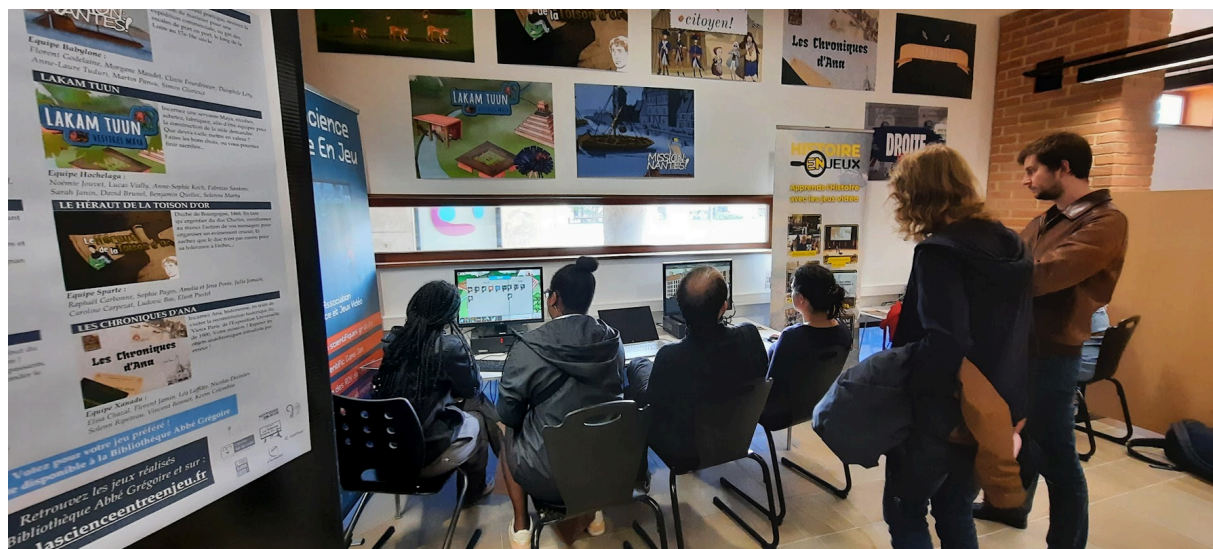
Le stand JV

* Stand mis en place le jeudi matin

- L'affichage des cover des jeux au dessus des postes a été apprécié
- Les grilles mises en place entre l'espace VR et GJ étaient bien plus pratiques que les grilles caddies
- Les flèches prévues par la SEEJ pour la signalétique n'ont pas été imprimées ou utilisées. C'est dommage
- Manque de postes le samedi après-midi
- Manque de chaises
- 28 votants au coup de coeur du public sur place

=> Améliorations sur le stand :

- Prévoir 1 ou 2 postes de plus
- Prévoir des sièges de plus. Nous avons été obligés de faire jouer des personnes debout.
- Améliorer la signalétique (imprimer les feuilles)
- Prévoir des slots dans le programme pour inviter les gens à venir (comme pour la VR) : "Présentation des jeux vidéo des RVH en présence des équipes créatrices"



* 20 personnes de la game jam se sont déplacées à Blois, soit 1/3 des jammeurs·euses. Gros travail des jammeurs pour présenter les jeux. C'était super!

Via le stand des Clionautes, le président des RDVH, et Antoine (la personne en charge des subventions) sont passés sur le stand pour comprendre le projet et voir l'évolution.

La GJ a pu être présentée à la Ministre de l'Education Nationale, sur le stand des Clionautes.

Le stand de VR attire du monde dans la bibliothèque.

Fanny, Baptiste et Fonz sont revenus pour une seconde édition. Il y avait moins de sujets qui intéressaient Fanny.



Un certain nombre de personnes revenues de 2022 ou 2023 : l'évènement commence à être connu !

Faible affluence le vendredi matin (par rapport à l'année dernière) et surtout le dimanche matin/midi : la bibliothèque est censée être fermée, et l'Agora Numérique (VR) est annoncée fermée.

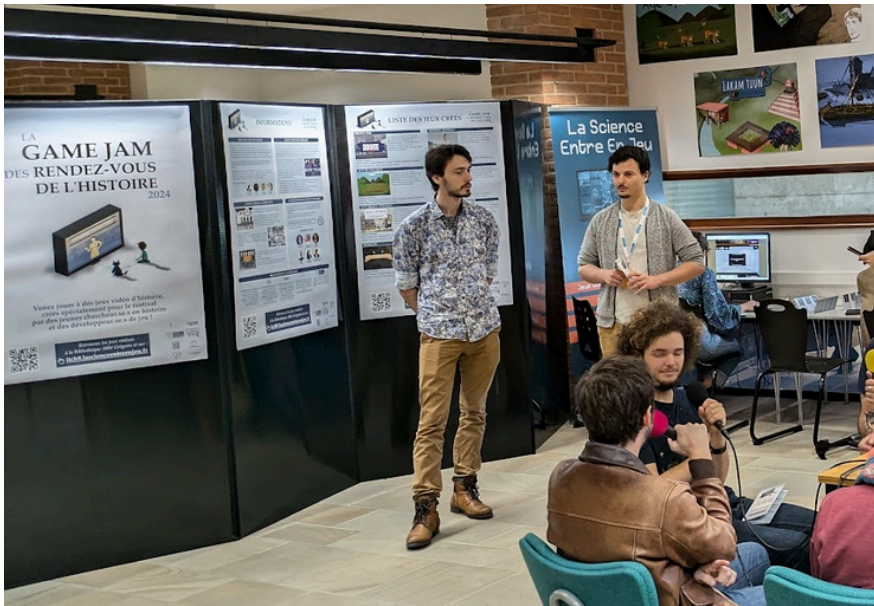
=> Fermer l'espace le dimanche, et le réserver la matinée aux interviews des jammeurs

Communication

* 250 dépliants imprimés, bonne qualité d'ensemble, utile pour faire découvrir l'espace.

L'inclusion du programme de conférences jeux vidéo était appréciable.

* Le visuel dans le programme est un visuel générique qui n'est pas celui de la game jam.



Hébergement

Les 12 places en auberge de jeunesse ont été utilisées. Cela fonctionne bien de proposer 1 ou 2 nuits.

=> Garder 8 places vendredi et 12 places samedi.

Repas

Pas de tickets repas pour Pol, Solenne et William, un peu déçus...

Jury

La répartition pros du jeu vidéo/historiens/vulgarisateurs était bien. Dommage de ne pas avoir eu une personne de la bibliothèque

La délibération s'est bien passée ; mais le restau du Novotel a multiplié les problèmes : pas de réservation ; salle non préparée ; manque de nourriture (aucune entrée et la moitié des plats non disponibles). Des excuses ont été présentées au jury.

Manque de temps sur la fin : le repas/délibération a commencé à 12h30, et 2h étaient limite pour parler des 8 jeux et choisir des prix et des mentions.

Faire les interviews des jury ne fonctionnent pas trop.

Axe d'amélioration :

- Sur le jury : recruter plus tôt pour pouvoir l'annoncer plus tôt et faire de la com dessus.
- Ne plus aller au Novotel, service de mauvaise qualité (aucune synchronisation, et repas moyen niveau qualité). Lister les restaurants ouverts le dimanche sur blois (ex "Chez Lucette" à 25 min à pied de la Halle aux Grains)

Annnonce des résultats par le Jury

La salle est très sympa, la gestion du son et de l'image également.

Ingé son de la salle est vraiment top ! Il a compris notre délire et a mis à l'aise

Pas de diplôme imprimé pour le grand prix du jury, le prix spécial, ni pour le coup de cœur du public.

Concurrence d'une conférence sur GTA de 14h à 15h, même si personne n'est arrivé à 15h.

Manque de synchronisation pour faire déplacer les jammeurs·euses au lieu de l'annonce des résultats. Des affaires sont restées sur place et cela a généré du stress.

Une personne, un habitué, de la game jam à remercier l'organisation car elle trouvait que "L'on se sent sécurisé sur vos games jams".

Le stream Twitch en direct a fonctionné. Les gens ont pu suivre à distance.

Replay : <https://www.twitch.tv/videos/2274959644>

Axe d'amélioration :

- Prévoir des prix au moins symboliques !
- Commencer la remise de prix à 15h



Après le festival

Séance de tests

- Plusieurs séances de tests ont eu lieu à l'Université Clermont Auvergne et dans certains lycées par les Clionautes. Dépouillement des données en cours.
- Fiche de tests des jeux mis à disposition des enseignants

Histoire et jeux vidéo - Test des jeux de la "Game Jam des Rendez-vous de l'Histoire 2024" - Fiche élève					
Jeux testé	Aspect ludique		Aspect scientifique		Avis global sur le jeu (de 1 à 5)
	Qu'est-ce que j'ai trouvé amusant/fun dans ce jeu vidéo ?	Qu'est-ce que je n'ai trouvé pas amusant/fun dans ce jeu vidéo ?	Quelle information scientifique ai-je retenu du jeu ?	Par quel moyen ? (Texte, Audio, Image, Action)	
Les Chroniques d'Ana					
Aux Armes, Citoyen !					
DROITE 1968					
Tumulte					
Le Héraut de la Toison d'or					
Lakam Tuun					
Missions : Nantes 1					
Age of Colobus					

- Mise en place d'un [Catalogue de jeux des Game Jam](#) sur le site des Clionautes

Utilisation des jeux (stats itch.io)

Jeux Jam 2024 (au 21/10) ***					
Aa Nom	Description	# Views (21/...	# Browser Plays	# 7d Impressions	# CTR
Droite 1968	La chienlit est aux portes du pouvoir ! Dirigez une équipe de choc pour faire élir votre candidat !	880	467	944	14,19 %
Aux Armes Citoyens	Jeu dans la période historique de la révolution française	743	418	1348	8,53 %
Les Chroniques d'Ana	Une journaliste explore une reconstitution historique du XVe siècle lors de l'exposition universelle de Paris 1900.	688	364	954	8,7 %
Le Héraut de la Toison d'or	Envoyez vos messagers pour organiser le 11ème chapitre de l'Ordre de la Toison d'Or !	376	181	691	8,83 %
Tumulte	Incarnez une émeutière et amutez la foule !	586	311	986	7,1 %
Lakam Tuun	Explore une cité Maya, et crée des stèles en l'honneur de la Reine Rouge !	323	200	587	14,99 %
Missions : Nantes	Ma vie de marinier le long de la Loire au 17e-18e siècle	522	297	1325	7,09 %
Age of Colobus	Un puzzle roguelite au tour-par-tour dans lequel le joueur incarne un groupe de singes il y a ~7 millions d'années.	319	186		
+ Nouvelle page					
		SOMME 4437	SOMME 2424	SOMME 6835	MOYENNE 9,919 %

- 4437 vues sur les jeux en 3 semaines
- 2424 parties jouées
- Très bon taux de clics (CTR)

Communication

Couverture presse

Bonne couverture presse (mise à part presse spécialisée)

Liste des articles :

- https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/la-game-jam-des-rendezvous-de-lhistoire-prep-are-sa-3e-edition_2250160
- Communiqué de presse via Pol : https://afjv.com/news/11508_game-jam-rendez-vous-histoire-septembre-2024.htm

- Via notre contact Bertrand Mallen :
<https://france3-regions.francetvinfo.fr/centre-val-de-loire/loir-cher/blois/rendez-vous-de-l-histoire-quand-la-these-devient-un-jeu-video-3044844.html>
- <https://www.sweetfm.fr/les-rendez-vous-de-l-histoire-toujours-dans-le-game>
- <https://ludocorpus.org/game-jam-des-rendez-vous-de-l-histoire-2024/>
- <https://www.rom-game.fr/agenda/5723-Festival+Les+Rendez-Vous+de+Histoire.html>
- Interview de Fantome Apparent :
<https://www.fiction-interactive.fr/game-jam-les-rendez-vous-de-l-histoire-entretien-avec-fantome-apparent/>
- Interview de Bryan Muller sur le site de son université :
<https://factuel.univ-lorraine.fr/node/27968>

Photos

https://drive.google.com/drive/folders/1j7QA3DMwHv9ckMxk-LlcTE2rLwQYUvgl?usp=drive_link

Conclusion

La Science Entre En Jeu et Histoire en Jeux sont intéressés pour renouveler l'expérience pour une 4ème édition si le budget le permet !