



Créer une bande-annonce de jeu

Table des matières

1. S'inspirer de bandes annonce de jeux du commerce.....	1
2. Active Presenter : un logiciel facile à prendre en main pour réaliser le montage.....	2
3. Cahier des charges.....	2
4. Quelques conseils	3

Définition : Une bande annonce est une vidéo de présentation captivante du jeu. Elle doit mettre dans l'ambiance du jeu, donner envie de jouer et expliquer de manière claire les règles et les éléments clés du jeu.

1. S'inspirer de bandes annonce de jeux du commerce

- Priority Hagalaz : jeu de plateau.

<https://masseffectuniverse.fr/priority-hagalaz-un-jeu-de-role-sur-table-mass-effect-devoile/>

- France Patate : Jeu hybride (à la croisée du jeu vidéo et du jeu de plateau).

<https://www.youtube.com/watch?v=NEHim7-tyHc>

- After Us : jeu de deckbuilding.

<https://www.youtube.com/watch?v=rmyNNsAgeXM>

- On the road : jeu de plateau.

<https://www.youtube.com/watch?v=9T48bTHcdU0>

- How 2 escape : escape game.

<https://www.youtube.com/watch?v=Oj7j2EC64BE>

- Unlock ! : escape card.

<https://www.youtube.com/watch?v=A7jZeyYyUEk>

2. Active Presenter : un logiciel facile à prendre en main pour le montage

Téléchargement : <https://atomisystems.com/download/>

Lien vers des enregistrements de formations :

<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/pKz7fQ8oKo4iCBx>

Besoin d'aide pour utiliser Active Presenter ? N'hésitez pas à contacter Frédéric Tomatis, Référent Départemental Numérique et IA pour le SRANE (frederic.tomatis@ac-limoges.fr).

3. Cahier des charges

La bande annonce doit répondre à tous les critères suivants :

- Présence d'une musique et d'illustrations libres de droit pour mettre dans l'ambiance du jeu.
 - Exemple de banque d'images libre de droits : <https://pixabay.com/fr/>
 - Exemple de banque de musiques libre de droit : <https://pixabay.com/fr/music/>
- Présence de visuels des éléments jeu (ou de certaines énigmes)
- Présentation, sous forme de texte incrusté, de l'objectif principal et de la mécanique de jeu (Est-ce un jeu coopératif/compétitif/de stratégie/d'enquête... ?) et le gameplay (comment joue-t-on ?). Possibilité d'utiliser un slogan (exemple : « Un jeu où chaque décision compte ! », « Un défi où tous les joueurs doivent travailler ensemble »).
 - ⇒ *Le texte incrusté permet d'éviter d'enregistrer la voix des élèves et ainsi de palier les problématiques de droits.*
- Présentation, sous forme de pictogrammes, de l'âge minimum pour jouer, du nombre de joueurs et de la durée d'une partie.

Exemple :



- Faire apparaître le nom du jeu et le logo, s'il y en a un.
- Durée : Entre 40s et 1min30
- Attention : aucun visage, aucune voix.
- Générique de fin : indiquer obligatoirement
 - Les auteurs du jeu et de la vidéo (ne pas indiquer les noms des élèves)
 - Les sources (musique et images).
- Générique de début : insérer la vidéo teasing d'entrée « LudoNum ».

<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/PENeSctrYeR4Cky>

4. Quelques conseils

- Le ton doit être dynamique et engageant. Utilisez des effets visuels et sonores pour capter l'attention dès les premières secondes.
- La vidéo doit suivre une structure logique et fluide pour que le spectateur puisse rapidement comprendre le jeu.