

Du lundi 15 juillet au vendredi 26 juillet 2019, le Collège Notre-Dame de Jamhour a eu la joie d'accueillir la première édition au Liban du *workshop* de développement et de programmation de jeux vidéo et ce, en partenariat avec *DigiPen Institute of Technology*. Nous, élèves du Collège qui nous y étions inscrits, avons le choix entre deux ateliers :

- **l'Atelier Développement de jeux en 2D** qui apprend l'utilisation basique de Unity en 2D, le langage C# sur Visual Studio et l'insertion d'animations et de musiques/bruitages ;
- **l'Atelier Arts et Animation**, durant lequel nous avons appris à dessiner sur papier et sur ordinateur, et à animer les dessins sur le logiciel Piskel.

J'ai moi-même participé à l'atelier de programmation où, durant la première semaine, nous avons appris les bases de développement de jeux vidéo ainsi que l'utilisation du logiciel prévu à cet effet. Au cours de la deuxième semaine, nous nous sommes répartis en plusieurs groupes de 4 ou 5 personnes et avons créé des jeux simples en 2D, que nous avons par la suite rendus plus complexes mais surtout plus intéressants !

Nous remercions vivement, au nom de tous les élèves qui ont participé au *workshop*, M. Claude Comair, fondateur de DigiPen Institute of Technology, le R.P. Charbel Batour S.J. d'avoir rendu possible la mise en place de cette session malgré les travaux de rénovation au Collège et assuré le confort nécessaire aux élèves et aux instructeurs, M. Justin Chambers et Jazno Francoeur, les professeurs respectifs de programmation et d'arts à DigiPen, qui ont donné de leur temps et de leur énergie pour nous fournir la meilleure formation, et, enfin, nous remercions nos professeurs d'informatique, et particulièrement Mme Marie-Josée El Zaïck, qui nous ont encadrés durant ces deux semaines.

Yvana Mouawad 4<sup>e</sup>3

### **Interview avec Justin Chambers, professeur en Computer Science des Première Année à DigiPen Institute of Technology, ainsi que professeur du groupe de programmation durant le workshop de DigiPen au CNDJ:**

#### **Interviewers: How did DigiPen come up with the idea of doing workshop in schools all over the world?**

Justin Chambers: *I believe DigiPen, like the Jesuits, believes in education and loves seeing youth learn and excel. So DigiPen believes very firmly in video games at a college level and how fun and interesting it to teach important concepts like computer science. That applies to all age levels, and workshops or summer camps are the best way to spread this fun and excitement.*

#### **I: Why did DigiPen choose to come to Lebanon, and especially to Jamhour?**

JC: *DigiPen's founder Claude Comair is from Lebanon, and he has friends here, his family is here, and he knows Père Charbel. They had a conversation and decided it would be a great opportunity to come and do something here with Jamhour, and here we are! It's awesome, I'm very happy to be here!*

#### **I: How did you get into programming and especially game design?**

JC: *I've always loved math, and I like playing games, and I like understanding how things work, and computers and technology are a combination of physical things and how they work, as well as math and science and all that other stuff. So, when I discovered that I could learn how to make video games, that was the best of all of the things. Video games are fun, colorful, exciting, they have math, it's the best thing in the world!*

#### **I: And why did you decide to go to DigiPen?**

JC: *There are lots of schools that teach computer science, and even some other schools that claim to teach video games. DigiPen has been around for thirty years, and they teach video games in the best possible way.*

## **I: What is your favorite game that you developed personally?**

JC: I think the game I like most that I worked on personally would be Scribblenauts. And, not only is it a fun game, but the options that exist in the game are limitless, for example, there is, in a level, an old woman who has lost her cat on the roof of her house. To solve the puzzle of the level, you have to bring the cat down. And you can create a fireman that will go get the cat and help out the old lady, or, my friend said “No, no, no! The right way to win the level is to create a hippo, and then use a freeze ray gun, and freeze the cat, and then use a rope, and glue the cat to the hippo, and then use a flamethrower to scare the hippo, and when it runs away, it pulls the cat down off the roof and the old lady is happy!” That’s why Scribblenauts is fun, the options are limitless! Actually, my grandmother bought a DS and bought Scribblenauts, because I worked on it, and that made me so happy!

## **I: So, you said the possibilities are endless, how much time did it take to make the game?**

JC: *So you can look at the statistics of Scribblenauts online I don’t remember specifically, but I think it supports tens of thousands of English words. It has so many objects, and they all have to interact with each other the right way, the way you’d expect! And it took a long time, a lot of work by very talented designers, and that’s how you make games! You have to love the thing you’re working in, and put all of your energy in it.*

## **I: I have one last question, what are the qualities of a game maker, designer, beside having knowledge and diplomas?**

JC: *This is a fantastic question! And I’ll always answer it the same way: **You have to be curious.** You just have to try things, you have to experiment, you have to be OK with failure. You’re gonna get it wrong a lot of times. And then you try again and you try again, and we’ve said it a lot in this class, you come up with shortcuts and tricks and crazy hacks, and you come up with crazy solutions, because you are experimenting. You just have to experiment and be curious.*

## **Interviewers: Thank you!**

Justin: *You’re very welcome, it was a pleasure answering your interesting questions!*

Yvana Mouawad 4<sup>e</sup>3 et Thomas Kabbouche 2<sup>de</sup>10

## **Mon avis sur DigiPen**

Personnellement, j’ai beaucoup aimé ce workshop. Le cours de programmation de jeux en 2D m’a appris l’existence d’un langage de programmation que je ne connaissais pas, l’utilisation basique de Unity, les animations et les musiques d’un jeu en 2D, mais surtout il m’a appris à persévérer, même si ce que j’ai tenté de faire à maintes reprises ne réussissait pas à tous les coups, à réessayer encore et toujours, à faire de nouvelles découvertes, tester de nouvelles choses, et, surtout, j’ai appris ce qui d’après moi est le plus important : le travail en groupe, la solidarité entre équipiers, d’autant que durant une semaine entière nous avons travaillé en groupe. Chacun de nous a travaillé dur sur une même idée, commençant par un simple jeu en 2D pour ensuite le développer en y ajoutant notamment beaucoup de détails, de dessins, d’animations et de bruitages et ce, en vue d’embellir son chef-d’œuvre. Toutefois, le seul inconvénient est que nous étions beaucoup trop nombreux pour les deux professeurs, que ce soit durant les cours (20 élèves dans chaque atelier) ou le travail en équipes, de sorte que M. Chambers ou M. Francœur n’avaient pas le temps de répondre à toutes les questions posées ni de régler les erreurs de manœuvre inhérentes à la manipulation d’un nouveau logiciel. Enfin, l’annonce du projet de fonder une académie de technologie à Jamhour – qui

permettrait aux élèves d'apprendre la création de jeux vidéo - nous a comblés de joie et d'enthousiasme !

Yvana Mouawad 4<sup>e</sup>3

### **Clôture des ateliers**

Le vendredi 26 juillet 2019 en fin de matinée avait lieu la clôture des ateliers, rassemblant en Salle d'académie, par 35°C, parents et participants autour des organisateurs, à savoir la coordination d'informatique et DigiPen.

Dans son mot d'accueil, Mme Marie Josée El Zaïck a relevé l'engagement des élèves, leur passion et leur ténacité. Après un exposé des jeux vidéo développés par les élèves au cours de ces deux semaines, le recteur P. Charbel Batour S.J. a souligné le côté innovant de cette initiative, engageant encore une fois le Collège sur le chemin de l'excellence.

Avant la remise des attestations aux participants, c'était au tour du Dr Claude Comair, président et fondateur de DigiPen, de prendre la parole pour démontrer que le jeu vidéo est une porte ouverte sur beaucoup de métiers et de formations. Il a également mentionné la collaboration avec Jamhour, fruit de la rencontre de deux volontés positives, celle du père recteur et la sienne.

Informatique [1]

Appli [2]

**Source URL (modified on 02/09/2019 - 09:53):** <http://www.ndj.edu.lb/digipen-institute-technology-game-development-workshop-cloture-20190726>

### **Links**

[1] [http://www.ndj.edu.lb/coordination\\_informatique](http://www.ndj.edu.lb/coordination_informatique)

[2] <http://www.ndj.edu.lb/appli>