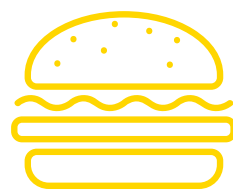
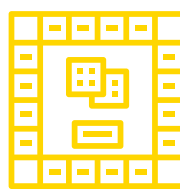
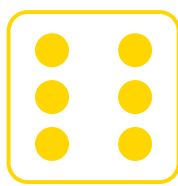
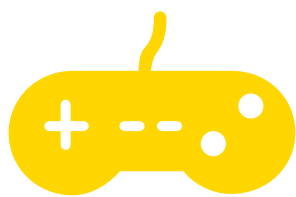


# scientific

# GAME

48H  
DE CRÉATION  
DE JEUX

# JAM



**#étudiant #gratuit**

**25 | 26 | 27 NOVEMBRE 2022 création**

**28 JANVIER 2023 restitution**

IUT Nord Franche-Comté  
**BELFORT**

UNIVERSITÉ de  
FRANCHE-COMTÉ

RÉGION  
BOURGOGNE  
FRANCHE  
COMTÉ

# L'UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

## EXPÉRIMENTE UN NOUVEAU FORMAT DE VULGARISATION SCIENTIFIQUE

**Une trentaine d'étudiants et des chercheurs** de l'université de Franche-Comté ont innové et créé des jeux autour de la recherche, du 25 au 27 novembre 2022 à l'IUT Nord Franche-Comté.

L'université de Franche-Comté a invité les étudiants de tous niveaux et de toutes formations, à expérimenter avec des chercheurs un nouveau format de vulgarisation scientifique en organisant cette Scientific Game Jam.

Lors de cet événement co-financé par la Région Bourgogne-Franche-Comté, les équipes formées d'étudiants et d'au moins un chercheur ont créé en 48 h un jeu numérique ou physique vulgarisant le sujet de recherche, avec un sujet différent pour chaque équipe.

Pas de prérequis pour les étudiants de l'université de Franche-Comté, créatifs, amateurs de jeux, curieux, tous étaient les bienvenus à ces 48h de création ludique et convivial, en compagnie de professionnels de la création.

Après ce long week-end riche en créativité, échanges et partages les jameurs et jameuses, chercheurs et chercheuses ont présenté leurs jeux et joué ensemble le 28 janvier 2023 à l'IUT Nord Franche-Comté, avec à la clé une remise de prix par un jury de professionnels.

## 28 JANVIER <sup>2023</sup> restitution

découvrez les jeux

► page 3 à 12

## 25 | 26 | 27 NOVEMBRE <sup>2022</sup> création

l'équipe et retour en image sur la week-end

► page 13 à 15

# THE POINTLESS présente

## HYPERCUBE JEU DE PLATEAU

PRIX  
DU  
JURY



Le voyage interdimensionnel à portée de doigts ! Construisez votre propre chemin dans un labyrinthe pour explorer les passages d'une dimension à une autre.

## PRINCIPE DU JEU

Vous incarnez S. Square, un carré du monde en 2-dimensions Flatland, et tentez d'être le premier à visiter le monde en 4 dimensions où vous achèverez votre transformation en Hypercube. Pour cela, vous allez construire votre propre chemin en posant des tuiles qui vous font avancer ou qui ralentissent vos adversaires à l'aide d'obstacles qui les obligent à changer de dimension.

- durée environ 15 min
- 2 à 6 joueurs
- à partir de 6 ans

3

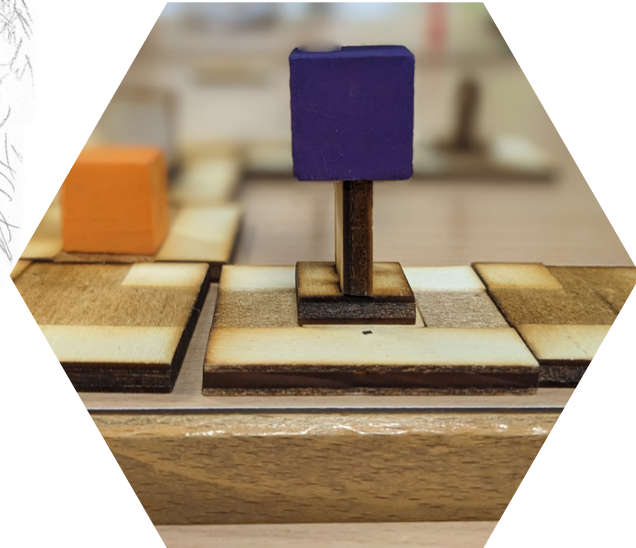


scientific  
**GAME  
JAM**  
48H  
DE CREATION  
DE JEUX

Les Pointless

# HYPERCUBE

## JEU DE PLATEAU



## LE SUJET DE RECHERCHE

### qui a inspiré le jeu

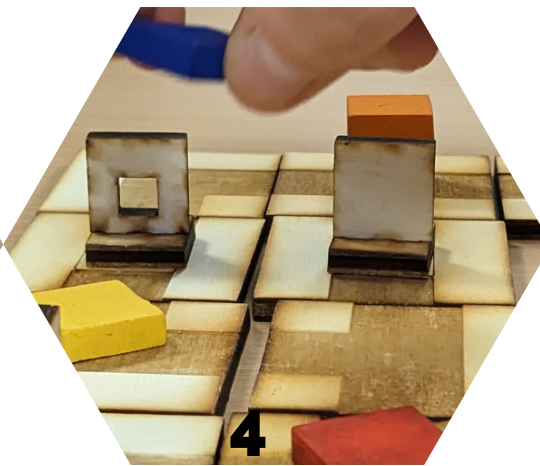
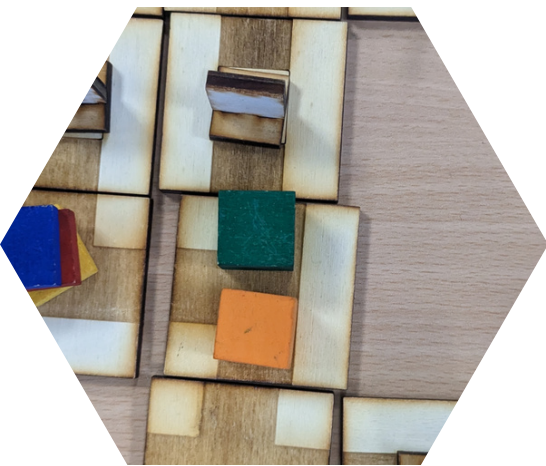
Une thèse en littérature comparée (intitulée « Figure, forme, lettre : la pensée diagrammatique à l'œuvre dans le texte littéraire (Abbott, Cortazar, Gatti, Guillevic, Roubaud) ») qui travaille sur les croisements littérature/mathématiques et sur les procédés de visualisation qui aident à la compréhension et à l'assimilation de certains concepts. Plus spécifiquement, sur la question des mondes à plusieurs dimensions dans l'œuvre Flatland d'Edwin A. Abbott, un mathématicien qui nous amène à découvrir les mondes à plusieurs dimensions en compagnie d'un carré, A. Square, qui suit un voyage initiatique à la rencontre des habitants de Pointland, Lineland, Flatland et Spaceland.

## la chercheuse

Cindy Gervolino - Centre de Recherches Interdisciplinaires et Transculturelles.

## THE POINTLESS les créateurs du jeu

Cindy Gervolino, Alexis Draussin, Antoine Richard, Agathe Eccher, Mathilde Bailly-Maître, Karen Rutter, Céline Saetti.



# MAXI TEAM présente

## IRON BIRD JEU DE PLATEAU



Si vous avez un jour rêvé de posséder votre jet privé, d'être pilote de chasse, d'être aux commandes d'un avion présidentiel ou tout simplement de voler, ce jeu de construction et d'optimisation est fait pour vous !

## PRINCIPE DU JEU

Iron Bird est un jeu stratégique chacun pour soi pour 3 à 5 joueurs. Pendant les 3 tours de jeu, chacun a la possibilité d'acheter des améliorations pour son avion, afin de valider différents objectifs de performance (certains secrets, d'autres publics). Au fur et à mesure que la partie avance, les améliorations deviennent de plus en plus puissantes, ce qui renforce l'aspect stratégique car les décisions des joueurs deviennent cruciales.

**Serez-vous capable d'optimiser au mieux votre avion pour valider plus de missions que les autres pilotes ?**

- durée environ 30 min
- 3 à 5 joueurs
- à partir de 12 ans





# IRON BIRD

## JEU DE PLATEAU

## LE SUJET DE RECHERCHE

### qui a inspiré le jeu

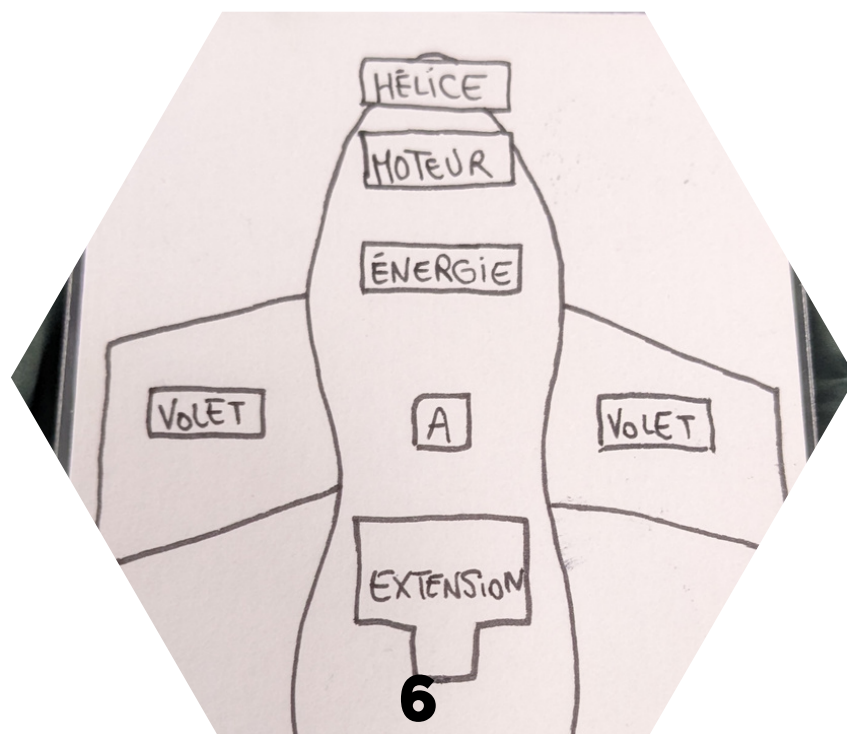
Méthodologie et outils pour le dimensionnement et l'optimisation d'une chaîne propulsive hybride et hydrogène pour l'aviation légère.

### le chercheur

Baptiste Legrand - Institut Femto-st

### les créateurs du jeu

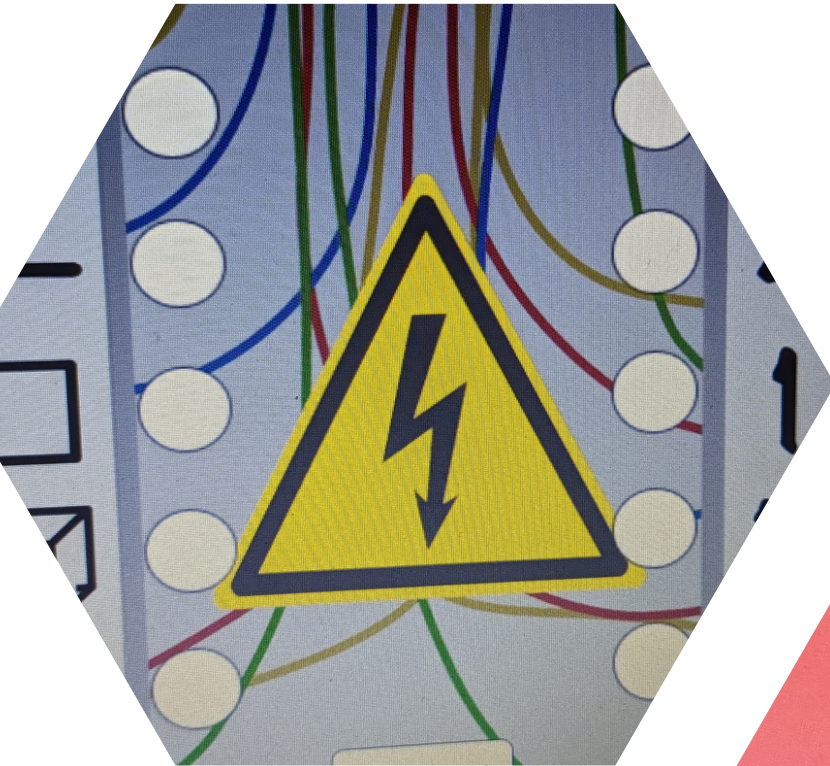
Charles Duquet , Baptiste Legrand, Mathieu Lhotel.



# LES SQUARY présente

## SQUARY JEU VIDÉO

PRIX  
DU  
PUBLIC



Aidez A. Square à sortir du labyrinthe pluridimensionnel en résolvant des énigmes.



## PRINCIPE DU JEU

Ce jeu vidéo vous amène à explorer un labyrinthe en découvrant progressivement les commandes qui permettent de passer d'une dimension à une autre. Vous incarnez A. Square, et vous commencez dans le monde de Lineland sur une ligne en une dimension. Vous allez progressivement ouvrir ce monde aux autres dimensions et résoudre des énigmes pour comprendre comment sortir du labyrinthe.

**D'ailleurs, en quelle dimension est ce labyrinthe selon vous ... ?**

• à partir de 7 ans

7

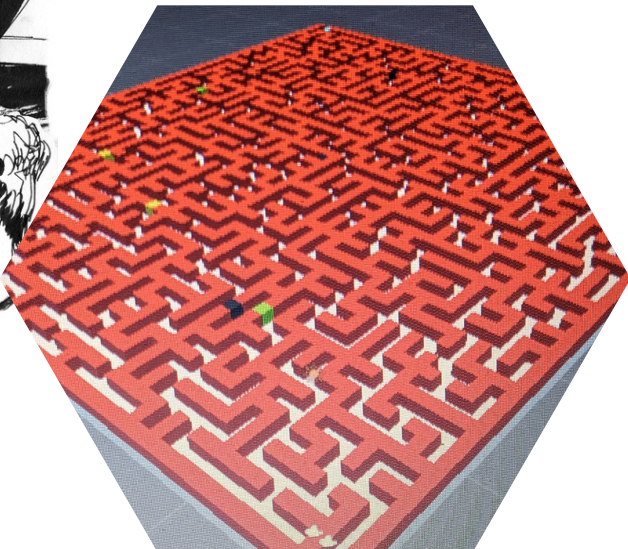


scientific  
**GAME  
JAM**  
48H  
DE CREATION  
DE JEUX



# SQUARY

## JEU VIDÉO



## LE SUJET DE RECHERCHE

### qui a inspiré le jeu

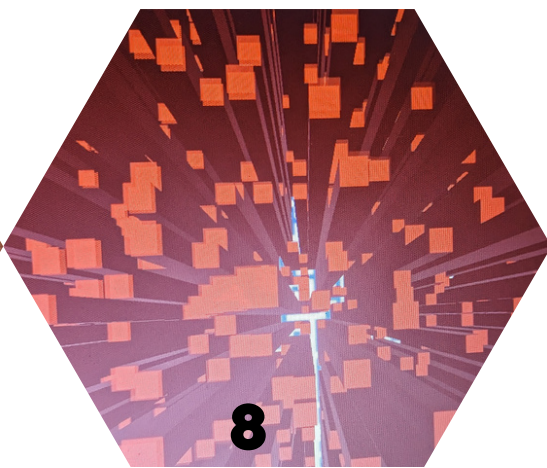
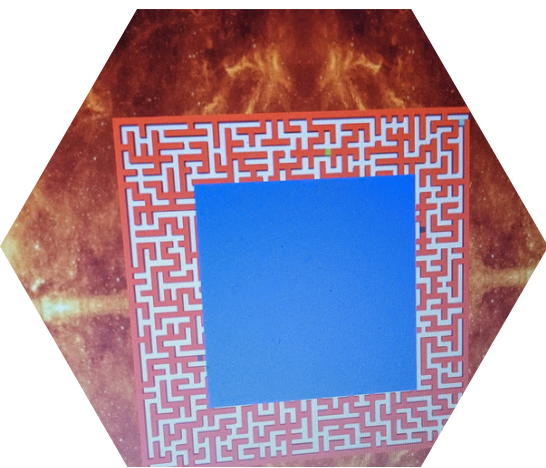
Une thèse en littérature comparée (intitulée « Figure, forme, lettre : la pensée diagrammatique à l'œuvre dans le texte littéraire (Abbott, Cortazar, Gatti, Guillevic, Roubaud) ») qui travaille sur les croisements littérature/mathématiques et sur les procédés de visualisation qui aident à la compréhension et à l'assimilation de certains concepts. Plus spécifiquement, sur la question des mondes à plusieurs dimensions dans l'œuvre Flatland d'Edwin A. Abbott, un mathématicien qui nous amène à découvrir les mondes à plusieurs dimensions en compagnie d'un carré, A. Square, qui suit un voyage initiatique à la rencontre des habitants de Pointland, Lineland, Flatland et Spaceland.

## la chercheuse

Cindy Gervolino - Centre de Recherches Interdisciplinaires et Transculturelles.

## les créateurs du jeu

Marius Diguat, Victor Goudal, Tristan Amiotte-Suchet, Gaspard Quentin, Antoine Cuinet, Ismail Esen, Celian Breniaux.





# LES ILLUMINÉS présente

## BIOS JEU DE PLATEAU



Arriverez vous à vous mettre d'accord et atteindre l'équilibre biologique ?"

## PRINCIPE DU JEU

L'objectif du jeu est de se familiariser avec la situation à laquelle sont confrontés les acteurs du consensus de Careli au travers d'un jeu de plateau collaboratif qui consiste à atteindre un équilibre biologique.

• à partir de 8 ans

## Les Illuminés

Sur ton socle  
tu poses les  
différents points.

Imaginons qu'il  
y a une parcelle qui  
devient malade...  
c'est super drôlant  
à faire...

Mettre le  
fusil pour  
chasseur, si  
peut-être  
peu réduire

# BIOS JEU DE PLATEAU



## LE SUJET DE RECHERCHE qui a inspiré le jeu

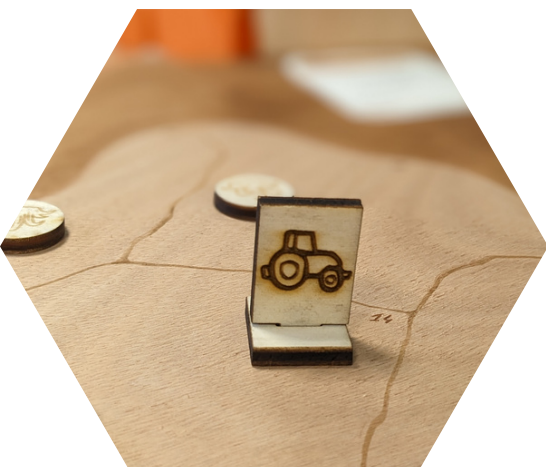
Quels sont les effets éventuels de la « protection » d'une population de renards comparés à son classement comme « chassable et susceptible d'occasionner des dégâts (ESOD) » ? Projet Careli.

## l'équipe de recherche

Sandra Courquet - CHU Besançon - Laboratoire Chrono environnement.  
Morgane Branger chargée de mission à la FDSEA.

## les créateurs du jeu

Maud Bertillon, Elise Bertillon, Lamiae Bouraqia, Louane Devaux,  
Paul Rousseau, Pierre Saillard, Morgane Branger, Sandra Courquet



# LES BONNETS présente

## CARELI'S GAME JEU VIDÉO



Incarnez un consensus scientifique et résolvez les conflits entre les chasseurs, les naturalistes, les chercheurs et les agriculteurs



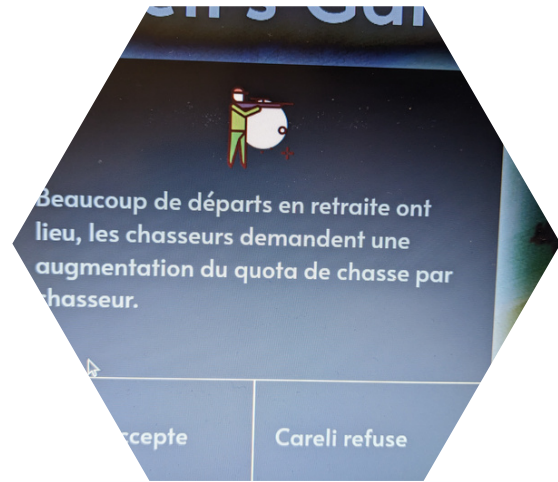
## PRINCIPE DU JEU

L'objectif du jeu est de maintenir un équilibre entre les acteurs du consortium tout en gardant une harmonie environnementale. Le joueur est soumis à des événements aléatoires qui lui imposent des choix difficiles.



# CARELI'S GAME

## JEU VIDÉO



## LE SUJET DE RECHERCHE

### qui a inspiré le jeu

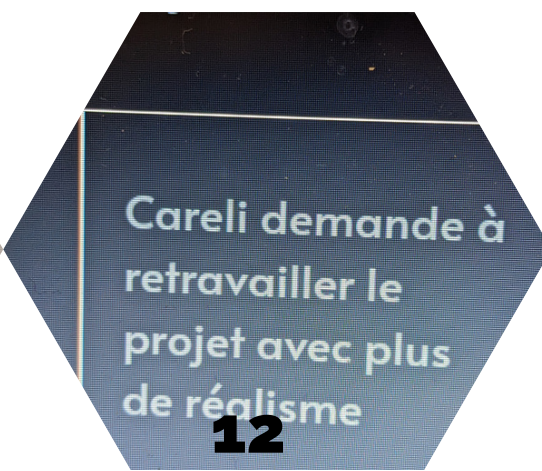
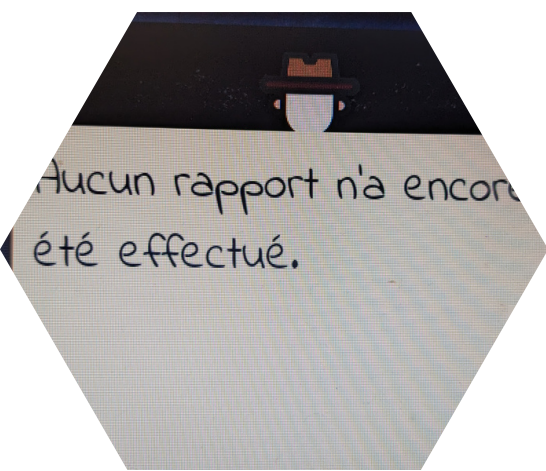
Quels sont les effets éventuels de la « protection » d'une population de renards comparés à son classement comme « chassable et susceptible d'occasionner des dégâts (ESOD) » ? Projet Careli.

### l'équipe de recherche

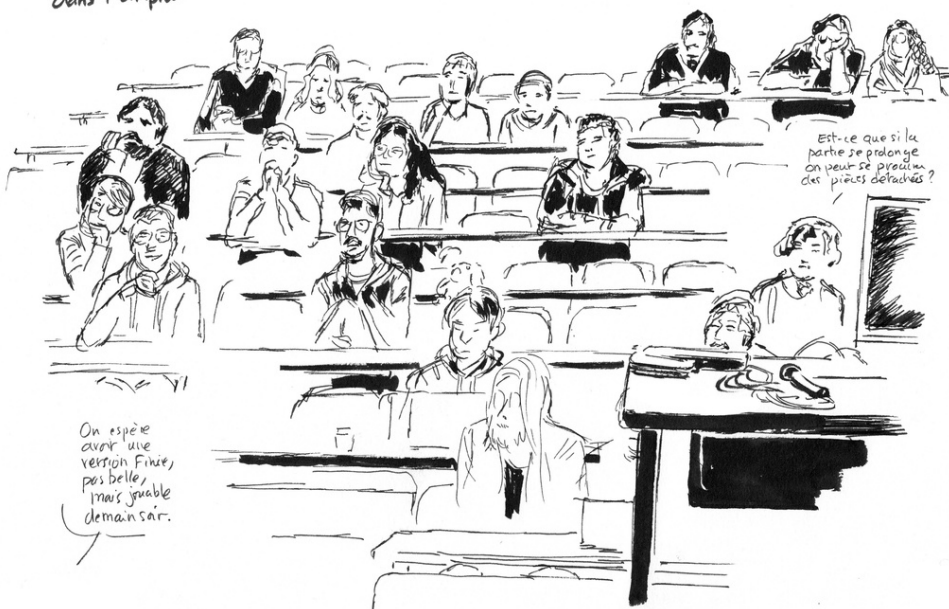
Sandra Courquet - CHU Besançon - Laboratoire Chrono environnement.  
Morgane Branger chargée de mission à la FDSEA.

### les créateurs du jeu

Deric Poivey, Felix Lahaut, Alicia Sobritz, Guillaume Renaud, Guillaume Schneider, Pierre Joufroy, Flavien Hirtz, Lucien Martial, Sandra Courquet, Morgane Branger.



Réunion de présentation  
dans l'amphi



# LES ACCOMPAGNATEURS

**Fabien Methia**

Auteur de jeux des sociétés, d'un roman, concepteur d'un jeu vidéo.

**Black Door Games**

Yannis et Auguste de l'association bisontine Black Door Games (dédiée aux créateurs de jeux en Bourgogne Franche-Comté).

**Magali Cabanas et Ghislaine Gaultier** du service sciences arts et culture.

# LE JURY

**Fabien Methia**

Auteur de jeux des sociétés, d'un roman, concepteur d'un jeu vidéo.

**Guillaume Kuntz**

Responsable des projets scientifiques au Pavillon des sciences de Montbéliard

**Léo Duquesne**

Scénariste et créateur d'installations interactives avec le collectif; il intervient aussi dans plusieurs formations d'arts appliqués.

# LES CROQUIS

Durant tout le week-end Maxime Perroz a réalisé des croquis des équipes. Il est fondateur de l'atelier Com Comme Comix à Besançon, illustrateur, auteur de BD et créateur de jeu vidéo.

# quelques images du week-end de création



# quelques images du week-end de création



scientific  
**GAME  
JAM**  
48H  
DE CRÉATION  
DE JEUX

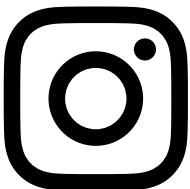
# scientific GAME 48H DE CRÉATION DE JEUX JAM

## RETOUR EN IMAGES c'est aussi sur les réseaux sociaux

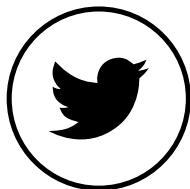
Story amont et durant les 48h - clic [ICI](#)  
- Instagram

Photos des 48h - clic [ICI](#)  
sur la première publication scientific Game Jam  
- Facebook

### suivez-nous



clic [ICI](#)



clic [ICI](#)



clic [ICI](#)

### contact

Service sciences, arts et culture  
Université de Franche-Comté  
[sciences-arts-culture@univ-fcomte.fr](mailto:sciences-arts-culture@univ-fcomte.fr)