

Programme Club « jeu vid o et IA »

Du 23 septembre 2026 au 16 juin 2027 de 15h45   17h45 - 11-14 ans

Ce programme cible la technicit  et pr voit d'approfondir la programmation !
Les d butant.e.s sont les bienvenus   condition d'avoir une bonne motivation d'apprendre   programmer.

	Th�me	Notions	Projets / outils	Objectifs
Trimestre 1	Les aspects techniques de l'IA	<ul style="list-style-type: none"> - Arbre de comportements - Rassemblement de donn�es - Comportements r�actifs - Capacit� pr�dictive (recherche de chemin, d�placements) - Culture g�n�rale sur l'IA 	Machine Learning for Kids Scratch	D�couvrir les techniques de programmation de l'IA � travers la conception de petits jeux vid�o. Prise en main de la logique de programmation pour les d�butant.e.s
Trimestre 2	Les aspects cr�atifs de l'IA	<ul style="list-style-type: none"> - Prompts - G�n�rations d'assets (visuels, auditifs) - Conceptualisations d'univers et de personnages - Aide � la programmation - Les �l�ments de GameDesign d'un jeu - Faire la partie graphique d'un jeu - Faire les sons d'un jeu 	Construct 3 Mistral Adobe Firefly Vittascience Ressources sonores multiples	R�alisation d'un niveau de jeu jouable Apprendre � utiliser les IA g�n�ratives pour s'inspirer, �voquer ou am�liorer ses id�es de bases. Mais pas pour faire � la place !
Trimestre 3	Les jeux vid�o avec la programmation textuelle	<ul style="list-style-type: none"> - R�seau de neurones - Renforcement par apprentissage - Python 	Pygames Keras	Le passage dans la cour des grands ! R�aliser un jeu avec la programmation textuelle demande de bien comprendre les aspects vus dans l'ann�e et aussi de voir des notions plus complexes : les neurones IA !