



Règlements du concours

Clauses générales

- L'équipe doit être composée de 3 à 8 participant(e)s;
- Des prix seront remis aux participant(e)s. Trois prix valant 1 500 \$, 1 000 \$ et 750 \$ seront remis aux équipes remportant les trois premières places;
- Le Cégep de Valleyfield se réserve le droit de publier les photos de l'évènement et les œuvres vidéoludiques sur ses différentes plateformes à des fins promotionnelles;
- La participation au concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement. Tout litige mènera à la disqualification automatique de l'équipe;
- L'accompagnement par un employé du cégep participant n'est pas obligatoire.

Oeuvres vidéoludiques

- Les équipes auront une quarantaine d'heures pour créer leurs œuvres.
- Les œuvres devront respecter la thématique dévoilée lors de la cérémonie d'ouverture de l'Intercollégial de création de jeux vidéo.
- L'oeuvre vidéoludique doit être jouable en français, par défaut. Le titre du jeu peut toutefois être dans une autre langue;
- Les œuvres doivent être des créations originales. L'utilisation de jeux, moteurs, images ou structure logiciel non libres d'usage amènera une disqualification automatique. Les moteurs de jeu gratuits tels que Unity et Unreal sont ainsi admis. En cas de doutes, les équipes devront fournir la preuve qu'elles détiennent les droits nécessaires à l'utilisation de leurs ressources à savoir qu'elles sont libres de droits ou qu'elles font partie du domaine public.
- Suivant cette logique, l'utilisation d'IA ou d'IA générative, dans l'éventualité où l'équipe en détient les droits d'utilisation, n'est pas interdite lors de la compétition. Nous rappelons toutefois aux personnes prévoyant utiliser ces outils que le but de cette compétition est de développer vos aptitudes personnelles et de produire une oeuvre originale. De plus, comme toute autre ressource, elle devra être mentionnée dans le

document de présentation et l'étendu de son utilisation devra être décrite de manière transparente lors de la remise du jeu;

- Les droits d'auteurs sur les œuvres vidéoludiques demeurent la propriété de l'équipe créatrice, comme stipulé par les lois sur la création et la propriété intellectuelle en vigueur au Québec.
- L'équipe devra remplir un document expliquant leur projet dans le but d'en faciliter le jugement et la présentation. Ce document doit incorporer les licences et ressources externes utilisées.
- Les jeux devront être fonctionnels sous Windows. Tous les fichiers nécessaires au fonctionnement du projet doivent être présents. Un jeu qui ne démarre pas lors de l'étape de délibération sera automatiquement disqualifié.

Critères d'évaluation

Les œuvres seront soumises à un jury composé de professionnel(le)s du milieu et seront évalués selon les critères d'évaluation suivants:

Thématique (30%)

- Le jeu respecte-t-il la thématique?
- La thématique est-elle intégrée de manière originale?

Interactivité et fonctionnalité (40 %)

- Les objectifs du jeu sont-ils clairs?
- Les mécaniques sont-elles facilement compréhensibles?
- Les rétroactions permettent-elles au joueur d'estimer sa progression?
- Y a-t-il présence d'erreurs dans le code gênant la progression du joueur?

Direction artistique (20%)

- Est-ce qu'une préoccupation esthétique est présente dans la réalisation de l'oeuvre vidéoludique?
- Est-ce que la direction artistique choisie est bien exécutée?

Défis (10%)

- Quelle est la quantité de défis intégrés?
- Est-ce que le jeu intègre de façon originale les défis proposés?

Total sur /100

Horaire préliminaire

Du 14 au 16 janvier 2026

Mercredi 14 janvier

13 h 30 à 15 h – Accueil des équipes

15 h à 15 h 30 – Mot de bienvenue du Cégep hôte et des invité(e)s spéciaux

15 h 30 à 17 h – Conférence offerte par des professionnel(le)s du milieu

17 h – Dévoilement officiel de la thématique et début de la compétition

Jeudi 15 janvier

Création intensive de jeux vidéo – Les équipes doivent rester à l'affût, car des défis leur seront lancés.

Vendredi 16 janvier

11 h – Fin de la compétition – Les jeux sont faits!

Les équipes doivent avoir terminé leurs jeux et être prêtes à remettre tous les fichiers nécessaires à leur évaluation devant le jury.

Essais libres des jeux

11 h 30 – Présentation des jeux – Évaluation de l'activité – Mot de fin et remerciements du comité organisateur

14 h – Départ – Rendez-vous dans quelques semaines pour la conférence de remise des prix!

Mercredi 28 janvier

Cérémonie en ligne et remise des prix – Le jury aura voté pour ses coups de coeur et désignera les trois jeux gagnants de la compétition. Le tout sera dévoilé lors d'une cérémonie virtuelle de remise des prix.