

## Pratiquez vos compétences entrepreneuriales dans Starcraft !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Multitâche, macro et micromanagement
Matières	Aucune en particulier, ces séquences se concentrent sur le développement des compétences.
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	PCs
Durée de la séquence	1 heure
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Pensée critique, planification, résolution de problèmes
Fourchette de prix du jeu	0€
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Starcraft

<p>Conseils pour réduire la durée</p>	<p>Pour rendre cette séquence plus courte, il n'y a pas grand-chose à faire, si ce n'est de réduire le temps de jeu et d'avoir une discussion/débriefing plus courte. Vous pouvez demander à vos élèves de faire le tutoriel du jeu à la maison si possible avant de venir en classe. Vous pouvez ensuite organiser une session de jeu de 30 minutes en classe, suivie de 15 minutes de débriefing. Essayez de faire en sorte que les élèves terminent un match. Vous aurez déjà des éléments à discuter lors du débriefing.</p>
<p>Conseils pour rendre les séquences plus accessibles ou inclusives</p>	<p>Le jeu n'est pas disponible en grec. Il n'y a pas beaucoup de scénario et de texte à lire, mais vous devriez expliquer les bases à vos élèves (commandes, éléments du jeu, but) s'ils ne peuvent pas comprendre par eux-mêmes en utilisant le texte et l'audio du jeu.</p> <p>Les vidéos utilisées dans cette séquence sont en anglais avec des sous-titres. Au lieu de leur montrer les vidéos, vous pouvez expliquer leur contenu, ou donner une transcription traduite à vos élèves.</p>



## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

Dans cette séquence, les élèves vont jouer à Starcraft 2. Il s'agit d'un célèbre jeu de stratégie en temps réel dans lequel les joueurs doivent commander des unités pour attaquer leurs ennemis. Célèbre dans le domaine de l'e-sport, ce jeu demande aux joueurs de haut niveau des ressources cognitives intenses, telles que la réflexion stratégique et la capacité d'adaptation. Cela est tellement vrai que DeepMind de Google a choisi ce jeu comme source métrique pour entraîner son IA.

Le jeu oblige les joueurs à être multitâches. Ils doivent jongler entre la macro-gestion de leur économie et de leurs ressources tout en commandant leurs unités avec des micro-stratégies.

Certaines personnes très en vue reconnaissent que le jeu leur a donné des leçons de vie ou d'affaires. [L'un d'entre eux est le PDG de Shopify, Tobi Lutke.](#)

### Conditions requises

Le jeu nécessite une carte graphique et une RAM décentes mais pas trop puissantes. Pour savoir si le matériel dont vous disposez peut faire tourner le jeu, vous pouvez utiliser ce [site Web](#).

### Réduire le coût

Starcraft 2 est disponible gratuitement, les joueurs sont limités à un commandant de niveau 5 en mode coopératif, mais il suffit de tenir cette séquence dans votre classe.

- **Étape 1 : Découverte (30 minutes à 2h)**

Expliquez le gameplay et l'interface à vos élèves. Si certains d'entre eux sont déjà des joueurs expérimentés de Starcraft, demandez-leur d'expliquer ou de détailler certains concepts à leurs camarades.

Pour vous aider, vous et vos élèves, à comprendre comment jouer à ce jeu, vous pouvez utiliser [cette vidéo](#). Il existe de nombreux guides disponibles. En voici [un](#).

Demandez à vos élèves de télécharger le jeu et de créer un compte. Sélectionnez l'option "créer un compte gratuit". Une fois le client battlenet installé, allez dans Jeux et cherchez Starcraft 2, cliquez sur "acheter", puis "jouer gratuitement". Vérifiez vos téléchargements pour vous assurer que le jeu se télécharge bien.

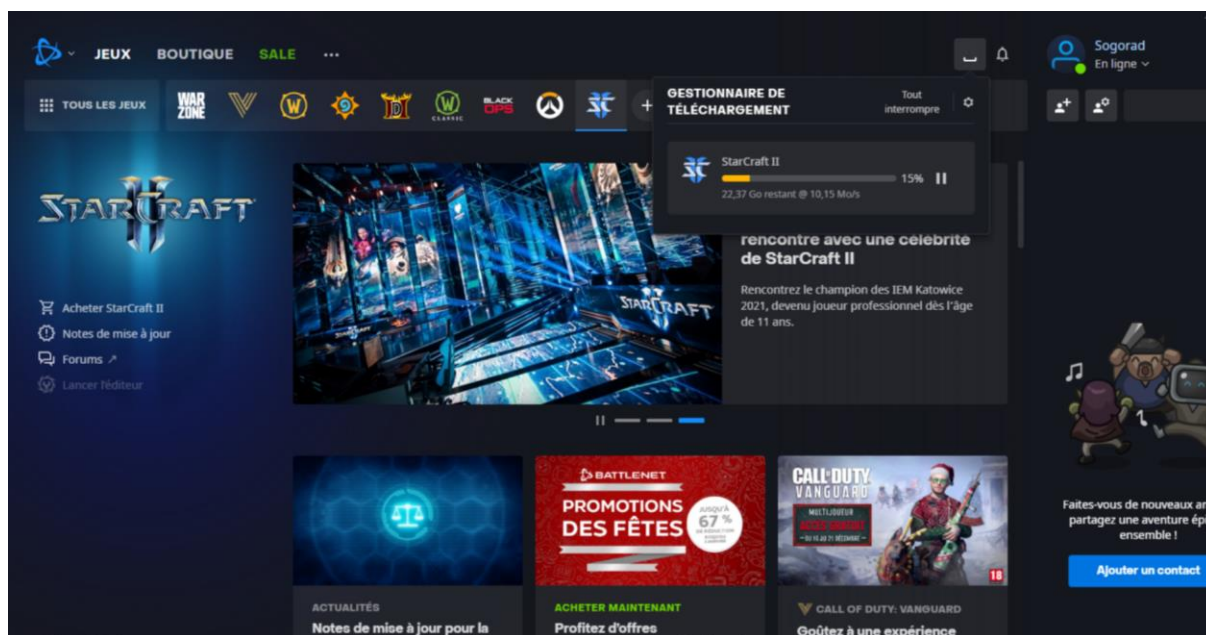


Figure 1 : client battlenet sur la page de Starcraft 2 - vérification du téléchargement

Au premier démarrage du jeu, le niveau du joueur est demandé : choisissez "débutant". Un tutoriel est également proposé pour enseigner les mécanismes de base du jeu ; demandez à vos élèves de le suivre.

S'ils ont omis de le faire, vous pouvez le trouver dans le menu. Cliquez sur l'écran dans le coin inférieur droit :

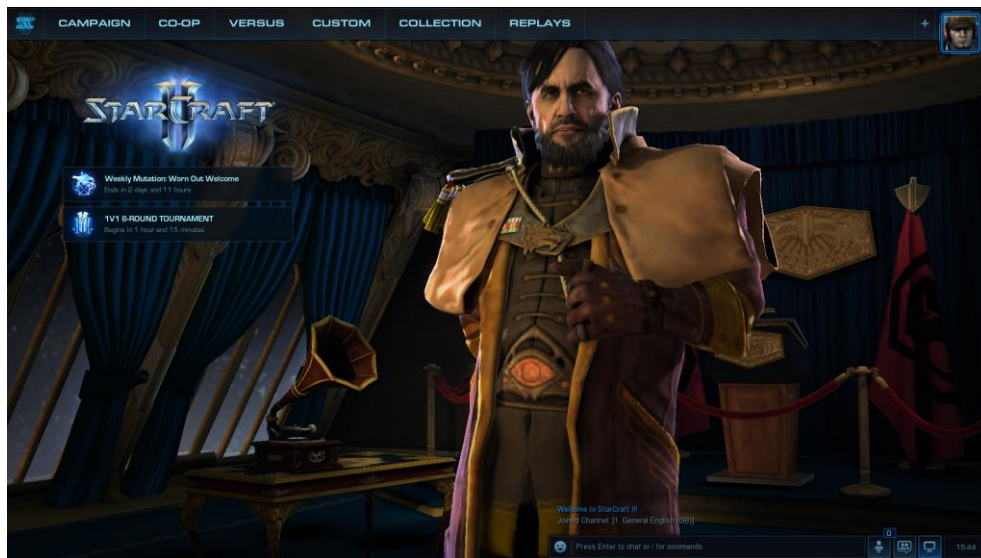


Figure 2 : page d'accueil

Ce qui affiche le menu. Ici, cliquez sur tutorial :

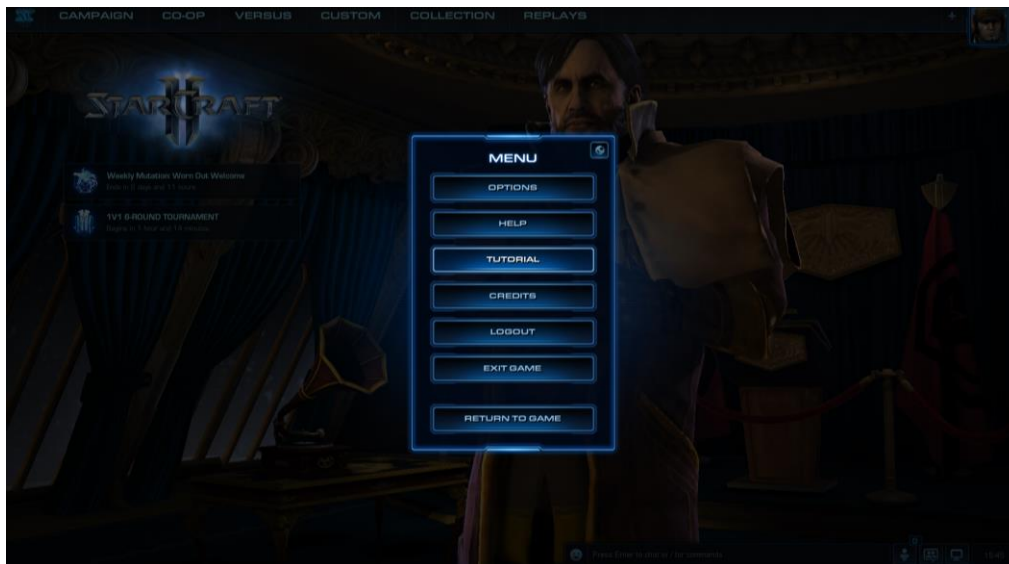


Figure 3: Menu

Vos élèves devraient mettre 30 minutes pour terminer le tutoriel. En option (par exemple, lors de la préparation de la session à la maison), les élèves peuvent apprendre davantage en faisant la campagne solo.

La campagne comprend une histoire et des missions qui permettent d'apprendre les bases du jeu. Elle dure 18 heures, mais les élèves peuvent s'arrêter au bout de quelques heures.

Pendant les missions, des tutoriels vidéos sont débloqués. Cliquez dessus sur le côté droit de l'écran :



Figure 4 : Mission de campagne avec des informations sur la droite

Vous pouvez appuyer sur F12 ou sur le bouton d'aide (l'icône "?" dans le coin inférieur droit) pour ouvrir le menu d'aide et revoir les vidéos du tutoriel :



Figure 5: Aide au jeu avec des tutoriels vidéo

Les élèves peuvent également s'entraîner en mode "versus" dans une version d'entraînement contre l'IA.



- **Étape 2 : Les élèves jouent (30 - 45 minutes)**

Maintenant que les élèves ont compris les mécanismes de base du jeu, il est temps de faire des parties multijoueur.

## Mise en place

### Tournoi privé

Organisez plusieurs sessions de jeu privées qui rassemblent jusqu'à 8 de vos élèves dans des matchs 4vs4, 3vs3 2vs2 ou 1vs1. Vous pouvez le faire localement ou à distance.

Pour créer votre partie, allez dans custom > melee :

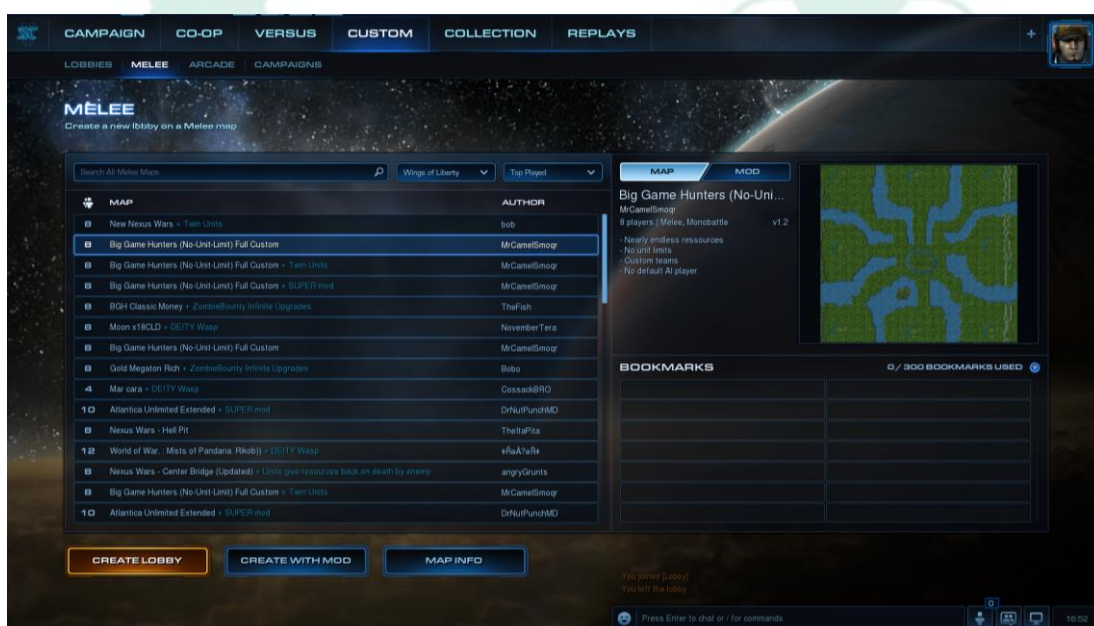


Figure 5: Sélection de la carte

Choisissez une carte qui peut convenir au nombre de joueurs que vous souhaitez et cliquez sur créer un lobby :

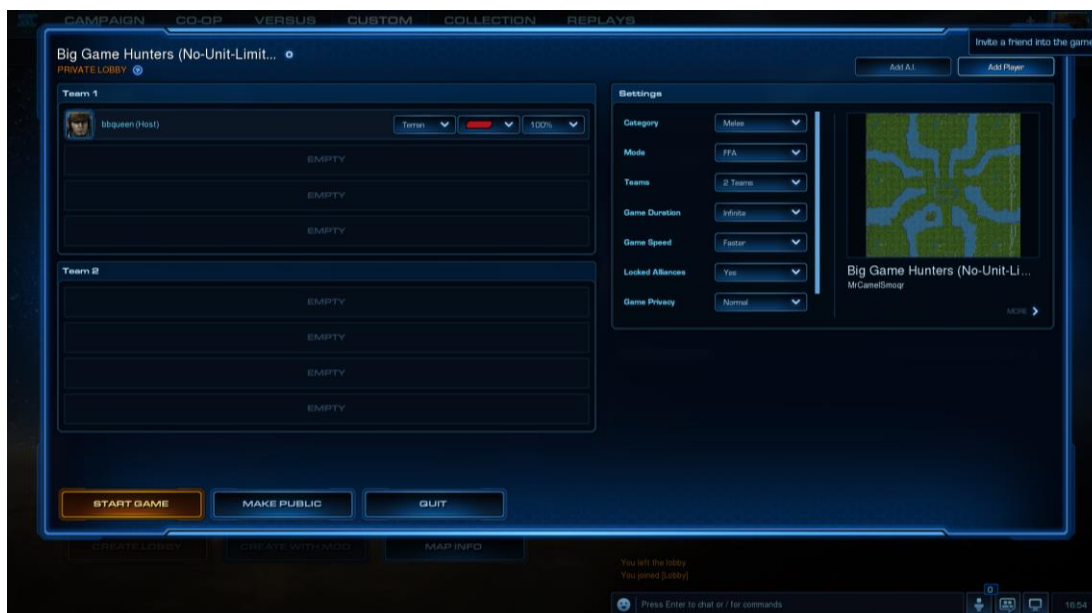


Figure 6: Création d'un hall de jeu

Sur cet écran, vous pouvez ajouter un joueur.

Vous devez d'abord avoir ce joueur comme ami. Pour ce faire, utilisez le bouton "Amis" dans le coin inférieur droit :

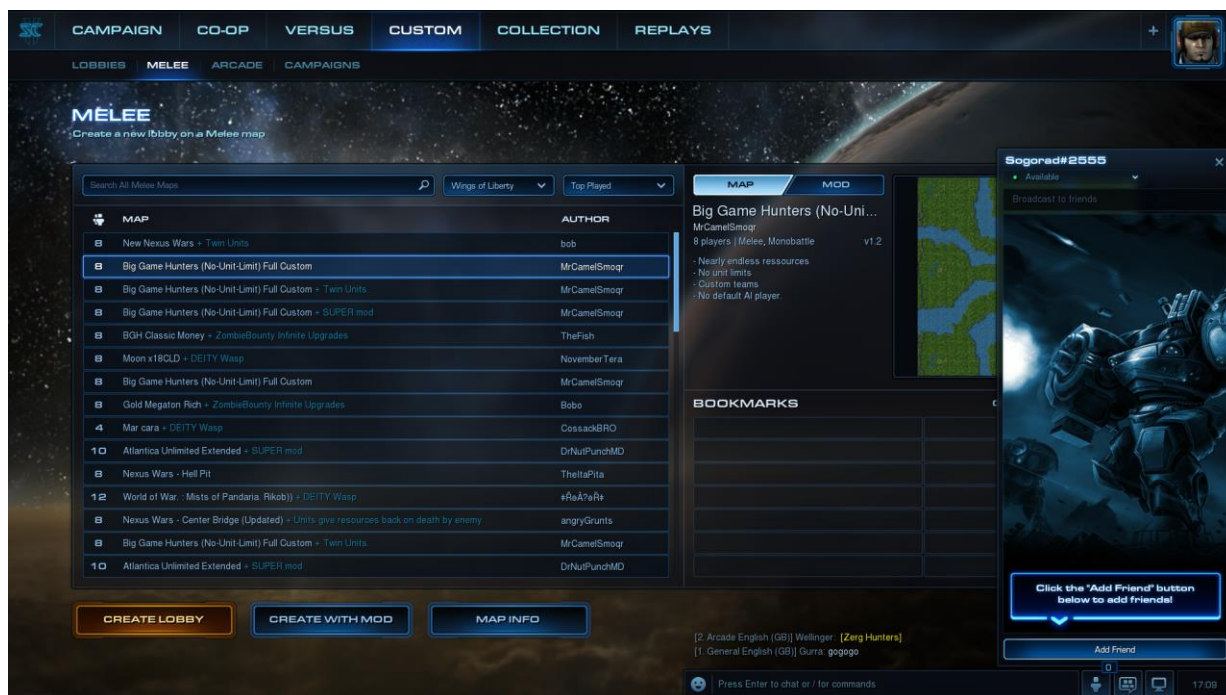


Figure 7: ajouter des amis

## Coopération

Vous pouvez également demander aux élèves de coopérer contre l'IA du jeu dans des missions à deux joueurs. Cela permettra d'enseigner les mêmes concepts du jeu dans un contexte moins effrayant.

Si vous voulez être spectateur des jeux à distance auxquels jouent vos élèves : lorsque vous créez et hébergez une partie, un de vos élèves doit vous inviter à être spectateur en cliquant sur "+joueur" et en choisissant "spectateur" ou en faisant un clic droit sur vous dans le lobby et en vous nommant "arbitre".

- **Étape 3 : Débriefing et discussion (15 minutes)**

Demandez à vos élèves d'expliquer leurs stratégies : peuvent-ils faire un compte rendu de ce qui s'est passé ? Quelles erreurs ont-ils commises ? Quelles mesures devraient-ils prendre lors du prochain match pour éviter de nouvelles erreurs ?

Montrez les parties de cette vidéo intitulées "Comment s'entraîner / Instructions de base" et "Travailler plus intelligemment et non plus durement", qui expliquent comment améliorer la performance des joueurs :

💡 [New Player's guide to Starcraft2 - from 7:30 to 14:43](#). Par WinterStarcraft.

Pour s'améliorer, les élèves doivent se fixer un objectif. Ils peuvent analyser leurs matchs précédents grâce à l'outil Historique des matchs et voir les domaines dans lesquels ils peuvent s'améliorer.

Vous pouvez discuter avec vos élèves de la frustration potentielle qu'ils ont ressentie lorsqu'ils ont perdu, fait défaut à un coéquipier ou commis une erreur. Pour vous aider à en discuter avec eux, vous pouvez utiliser [ce lien](#).

Vous pouvez leur remonter le moral en insistant sur le fait que le jeu est difficile et que beaucoup de gens mettent du temps à le maîtriser.

Vos élèves ont mis en pratique des compétences utiles non seulement dans le domaine de l'entrepreneuriat, mais aussi dans tous les domaines de la vie. Pour citer [l'article sur Tobi Lutke](#):

“Un an de travail dans une start-up est comprimé à 5 minutes de jeu dans Starcraft 2”.

En outre, une [étude](#) publiée dans la célèbre revue PlosOne a conclu que jouer à StarCraft peut contribuer à améliorer l'agilité du cerveau et le fonctionnement multitâche.

## Se procurer le jeu :

[https://www.battle.net/download/getInstallerForGame?gameProgram=STARCRRAFT\\_2](https://www.battle.net/download/getInstallerForGame?gameProgram=STARCRRAFT_2)

## Références:

Toutes les captures d'écran utilisées dans cette leçon ont été prises dans Starcraft 2: Wings of Liberty, Blizzard Entertainment (2010).

Starcraft 2 System Requirements. (n.d.). System requirements lab. Retrieved from <https://www.systemrequirementslab.com/cyri/requirements/starcraft-ii/10980>

[BaseTrade TV Archive]. (2012, November 21). 'Hosting Games on Starcraft 2' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ulgYPby6xaw>

Chen, A. How playing starcraft can teach you about startups and life.coda.io. Retrieved from <https://coda.io/@atc/how-playing-starcraft-can-teach-you-about-startups-and-life>

Bedford, J. (2017, November 13). StarCraft 2 guide 2017 - Free to play for beginners, strategy tips and build orders. Retrieved from metabomb. <https://www.metabomb.net/off-meta/gameplay-guides/starcraft-2-guide-2017-free-to-play-for-beginners>

18 Ways to Cope with Frustration. Retrieved January 26, 2022, from MentalHealthAmerica. <https://mhanational.org/18-ways-cope-frustration>

Brian, D, Todd Madox, W., Love, B. (2013) Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. Sci Rep 5, 9763 (2015). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0070350>

