Résultats des évaluations :

Examens de premier trimestre de Mastère session 2019-2020 à Ludus Académie

Anthony Lamour

Table des matières

[Résultats des évaluations : 2](#_Toc26785698)

[Contexte : 2](#_Toc26785699)

[Etude sur Hellink : 2](#_Toc26785700)

[Résumé du jeu : 2](#_Toc26785701)

[Déroulement de l’étude : 2](#_Toc26785702)

[Grille mise en place : 3](#_Toc26785703)

[Résultat de l’étude : 3](#_Toc26785704)

[Conclusions de l’étude : 3](#_Toc26785705)

[Etude sur : 3](#_Toc26785706)

[Pourquoi ce jeu : 3](#_Toc26785707)

[Déroulement de l’étude : 3](#_Toc26785708)

[Grille mise en place : 3](#_Toc26785709)

[Résultat de l’étude : 3](#_Toc26785710)

[Conclusions de l’étude : 3](#_Toc26785711)

[Comparaison des deux jeux : 3](#_Toc26785712)

# Résultats des évaluations :

## Contexte :

Dans le cadre des examens du premier trimestre de Mastère session 2019-2020 à Ludus Academie, il a été demandé de réaliser une grille d’évaluation d’un serious game nommé Hellink ainsi que d’un autre serious game au choix.

Cette épreuve à durée 4 jour et demi du Lundi 9 à 9h au Vendredi 13 à 14h.

## Etude sur Hellink :

### Résumé du jeu :

Hellink est un serious game destiné avant tout aux étudiants en licence et à toute personne souhaitant se sensibiliser aux compétences informationnelles et à la problématique de la manipulation d’information.

Hellink alterne entre les phases de narrations et de gameplay. Ce serious game a pour cadre un univers de science-fiction. Mais attention pour élucider le mystère et trouver la vérité le joueur ne possède qu’une seule et unique nuit concernant le piratage. Au sein d’Hellink le joueur est en 2044 à Paris au sein de l’Université Pierre et Marie Curie. L’utilisateur incarne Elixène Seyrigune experte en cybercriminalité appelée pour résoudre un problème. En effet, elle doit résoudre un piratage qu’a subi l’université Néo-Sorbonne. Le joueur devra donc enquêter dans l’université sur un hacking qui est aussi mêlé à un meurtre. Également au fil du jeu on va avoir le droit à la révélation d’un complot mondial autour de la manipulation d’information.

### Déroulement de l’étude :

Etant donné le temps du jeu complet (environ une dizaine d’heures), et la courte période pour réaliser les playtest (4 jours et demi pour prendre connaissance des documents, du jeu, faire les grilles d’évaluations des 2 jeux et les tests). En plus du fait qu’au moins 5 personnes doivent venir de l’extérieur de Ludus et que nous devons y rester jusqu’à 18h, ce qui implique donc que les playtests doivent être réalisé entre 18h et 9h. Les playtest ont été réaliser seulement sur le premier chapitre du jeu.

Le jeu a été tester le Mardi, le Lundi ayant servi à lire la documentation et à télécharger le jeu. La grille a donc été également complété le Mardi.

Cependant les personnes ayant tester le jeu ne font pas partie du public cible du jeu à savoir des étudiants en licence.

### Grille mise en place :

Voici une image de la grille d’évaluation mise en place pour Hellink. À la suite de la lecture de la documentation fourni dans le sujet, voila comment ce décompose la grille d’évaluation mise en place pour Hellink :

-Intention comprise par les joueurs : le jeu étant un serious game, la compréhension de l’intention du jeu est primordiale d’où cette partie.

- Les joueurs se sont amusés : étant un jeu, cette partie est nécessaire et permet également de voir si l’équilibre entre le ludique et le fun.

-Les mécaniques ont été comprises : la compréhension des mécaniques d’un jeu étant l’un des éléments les plus important cette partie me semble nécessaire.

### Résultat de l’étude :

### Conclusions de l’étude :

## Etude sur :

### Pourquoi ce jeu :

### Déroulement de l’étude :

### Grille mise en place :

### Résultat de l’étude :

### Conclusions de l’étude :

## Comparaison des deux jeux :