Résultat des évaluations

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

Anthony Lamour

Table des matières

[Résultats des évaluations : 2](#_Toc26789908)

[Contexte : 2](#_Toc26789909)

[Etude sur Hellink : 2](#_Toc26789910)

[Résumé du jeu : 2](#_Toc26789911)

[Déroulement de l’étude : 2](#_Toc26789912)

[Grille mise en place : 3](#_Toc26789913)

[Résultat de l’étude : 3](#_Toc26789914)

[Conclusions de l’étude : 3](#_Toc26789915)

[Etude sur Ma Cyber Auto Entreprise : 3](#_Toc26789916)

[Pourquoi ce jeu : 3](#_Toc26789917)

[Résumé du jeu : 3](#_Toc26789918)

[Déroulement de l’étude : 4](#_Toc26789919)

[Grille mise en place : 4](#_Toc26789920)

[Résultat de l’étude : 4](#_Toc26789921)

[Conclusions de l’étude : 4](#_Toc26789922)

[Comparaison des deux jeux : 4](#_Toc26789923)

# 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 :

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.

Voici une image de la grille d’évaluation mise en place pour Hellink :

### Résultat de l’étude :

### Conclusions de l’étude :

## Etude sur Ma Cyber Auto Entreprise :

### Pourquoi ce jeu :

J’ai choisi ce jeu, car le jeu est assez complet, il traite également d’un sujet différent et ce veux plus réaliste que Hellink puisqu’à notre époque et plus proche de la simulation.

En plus de cela le jeu est jouable facilement en ligne et gratuitement. Comme Hellink le jeu est assez long et les tests ne se dérouleront donc que sur une partie du jeu.

### Résumé du jeu :

Ce jeu **sensibilise l’utilisateur** afin qu’il intègre l’ensemble des capacités demandées à un auto entrepreneur : produire, gérer et vendre son activité.

Dans **Ma Cyber Auto Entreprise**, le joueur aura le choix d’incarner deux personnages aux professions représentatives : Emma la créatrice de bijoux-fantaisies ou Sami le pro du conseil informatique. Il pourra ensuite créer son auto-entreprise et la développer de A à Z. Pour ce faire, il faudra contacter les organismes compétents, obtenir leur aide, développer ses activités et son réseau tout en n’oubliant pas les nombreux clients. Exploration, dialogues, prospection et gestion d’affaires : les joueurs ne vont pas chômer dans ce jeu hybride mêlant aventure et gestion. Pour améliorer son score tout au long de la partie, il faudra également faire des choix judicieux et s’organiser malgré un planning de plus en plus chargé.

### Déroulement de l’étude :

Etant donné que le jeu est long et que la période pour réaliser les playtest est courte (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 début du jeu.

Le jeu a été tester le Mercredi, à la suite des tests de Hellink. La grille a donc été également complété le Mercredi.

Cependant les personnes ayant tester le jeu ne font pas partie du public cible du jeu à savoir des autos entrepreneurs.

### Grille mise en place :

À la suite de la lecture de la documentation fourni dans le sujet, voilà comment se décompose la grille d’évaluation mise en place pour Ma Cyber Auto Entreprise :

-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.

Voici une image de la grille d’évaluation mise en place pour Ma Cyber Auto Entreprise  :

### Résultat de l’étude :

### Conclusions de l’étude :

## Comparaison des deux jeux :

Ces deux bien qu’étends tout deux des serious games, ne traitent pas du même sujet, l’un traite de la manipulation d’information et l’autre de l’auto entreprenariat.

Ces deux jeux ont également des genres différents le premier est plus proche d’un visual novel et le second se rapproche plus d’un jeu de gestion/simulations.

Pour ces tests les jeux ont été testé par le même groupe de personnes.