**Questionnaire – Interaction multimodale et affective**

**Quentin Rivollat & Gibran Chevalley**

\* Questionnaire initiale (démographique):

Quel est votre âge ?

Quel est votre familiarité avec l'utilisation d'ordinateur ?

Avez-vous l'habitude de jouer aux jeux-vidéos ?

Êtes-vous doué aux jeux-vidéos ?

Avez-vous l'habitude de jouer à des jeux de rythme spécifiquement ?

Êtes-vous de tendance calme dans la vie en générale ?

Êtes-vous sportif ?

Êtes-vous adepte de sensation fortes (films d'horreur, manèges, etc...) ?

\* Introduction/familiarisation:

Explications des règles

Jouer ~2 minutes pour se familiariser

\* Tâches:

Tâche: Jouer une partie *facile* avec hexagones

État initial: Menu principal

Critère succès: Plus de 5 cibles ont été touchées avant de mourir et la partie est terminée

Benchmark: Partie terminée

Tâche: Jouer une partie *normale* avec hexagones

État initial: Menu principal

Critère succès: Plus de 5 cibles ont été touchées avant de mourir et la partie est terminée

Benchmark: Partie terminée

Tâche: Jouer une partie *difficile* avec hexagones

État initial: Menu principal

Critère succès: Plus de 5 cibles ont été touchées avant de mourir et la partie est terminée

Benchmark: Partie terminée

Tâche: Jouer une partie à choix sans hexagones

État initial: Menu principal

Critère succès: Plus de 5 cibles ont été touchées avant de mourir et la partie est terminée

Benchmark: Partie terminée

Tâche: Jouer 3 parties avec niveaux de difficulté à choix avec ou sans hexagones

État initial: Menu principal

Critère succès: Plus de 5 cibles ont été touchées avant de mourir dans chaque partie et les deux parties sont terminées

Benchmark: Parties terminées

\* Questionnaire post-expérimental:

Pour les affirmations suivantes, noter parmi "Tout à fait d'accord, Plutôt d'accord, ni l'un ni l'autre, Plutôt pas d'accord, Pas du tout d'accord" (de 1 à 5)

1. La difficulté était correctement adaptée à mon niveau

1. « Lorsque je n'avais presque plus de vie, je me suis sentie plus stressé que le reste du temps ».

2. « J'ai préféré jouer avec les hexagones que sans »

3. « Il est plus facile de jouer sans hexagones qu'avec hexagones »

4. « J'ai apprécié le jeu »

5. « J'aimerais rejouer à ce jeu chez moi ».

\* Récolte des données:

Score moyen de toutes les parties par niveau de difficulté

Temps moyen de jeu pour toutes les parties par niveau de difficulté

Choix des difficultés lors que le choix est laissé à l'utilisateur

Nombre de parties avec hexagones lorsque le choix est laissé à l'utilisateur

Nombre de fois où le ralentissement s'est déclenché