

Game Jam - Règles et Critères d'Évaluation

Bienvenue à la Game Jam !

Nous sommes ravis de vous accueillir à notre événement Game Jam, où vous aurez l'opportunité de mettre en pratique vos compétences en développement web et en design. L'objectif principal de cet événement est de créer un mini-jeu avec un gameplay inspiré d'Hugo Délire (le jeu télévisé interactif des années 90), en utilisant les langages HTML, CSS et JavaScript. Les participants seront répartis aléatoirement en équipes, composées à la fois de développeurs et de designers.

Un jury évaluera chaque jeu et donnera son top 3 vendredi après-midi.

Règles de l'événement

1. Chaque équipe sera composée de développeurs web et designers, sélectionnés aléatoirement (équipes d'environ 6 personnes - 2 CDUI et 4 devs).
2. Chaque équipe devra créer un jeu 2D, jouable sur un navigateur web, en utilisant HTML, CSS et JavaScript (avec possibilité d'utiliser un framework et/ou bibliothèque - voir la liste des outils autorisés).
3. Le jeu devra tenir sur un écran sans avoir à scroll.
4. Le jeu devra avoir au moins une condition de victoire et au moins une condition de défaite.
5. Une interface utilisateur devra afficher les informations essentielles au joueur (ex: vies, score, jauges diverses).
6. Chaque équipe devra fournir une brève description du jeu et des fonctionnalités principales, à présenter lors de l'évaluation finale.
7. Chaque équipe devra produire et fournir une vidéo de présentation du jeu.
8. Le code du jeu et la vidéo ou un lien vers la vidéo devront être livrés via un dépôt GitHub au plus tard le jeudi 06/07/2023 à 17h00. Tout ce qui est déposé ou modifié après cette date ne sera pas pris en compte.

Critères d'évaluation

Les jeux seront évalués par un jury en fonction des critères suivants :

1. **Respect des consignes et du thème**
2. **Originalité et Créativité** : Le jeu présente-t-il des idées uniques et innovantes ? L'expérience de jeu est-elle originale et intéressante ?
3. **Gameplay et Mécaniques** : Le jeu est-il facile à comprendre et à jouer ? Les mécanismes de jeu sont-ils bien conçus et équilibrés ? Les contrôles sont-ils intuitifs ?
4. **Expérience Utilisateur** : Le jeu offre-t-il une expérience fluide et immersive ? L'audio est-il bien intégré et contribue-t-il à l'expérience globale du jeu ?
5. **Fonctionnalité** : Le jeu fonctionne-t-il correctement sans bugs majeurs ? Toutes les fonctionnalités essentielles sont-elles présentes et opérationnelles ?
6. **Qualité et Cohérence du Code** : Le code source du jeu est-il bien structuré, lisible et commenté de manière appropriée ? Les bonnes pratiques de développement web sont-elles suivies ? La logique du code est-elle claire et compréhensible ?
7. **Design et Esthétique** : Le jeu a-t-il une apparence visuelle attrayante ? Les éléments graphiques, y compris l'interface utilisateur, sont-ils bien conçus et harmonieux ?
8. **Présentation et Pitch** : Les participants sont-ils capables de présenter leur jeu de manière claire et convaincante ? Le pitch met-il en évidence les points forts du jeu de manière concise ? Si des éléments du jeu sont présentés dans la vidéo, sont-ils représentatifs du jeu réel ?

Remarques

Nous encourageons tous les participants à faire preuve de créativité, de collaboration et d'innovation lors de cet événement. Profitez de cette opportunité pour apprendre, développer vos compétences et vous amuser !

Bonne chance à tous et que la meilleure équipe gagne !