

GRILLE D'ÉVALUATION

NOM 1	Aymeric Blanchard
NOM 2	Julien Calonne

PROJET	BATAILLE À LUTT
DATE	Printemps 2023

N°	CRITÈRE	DÉTAILS									
Catégories			CRITÈRES	Moyenne	de 0 à 5	de 0 à 5	de 0 à 5	de 0 à 5	de 0 à 5	de 0 à 5	de 0 à 5
1	Scénario de conception	- Charte du projet (respect des règles)	3,75	3	4	4	3	4	4	4	4
		- Appropriation et innovation du sujet	4,75	5	5	5	5	5	5	4	4
		- Compréhension globale du jeu	5	5	5	5	5	5	5	5	5
		- Facilité de déploiement du jeu	4,625	5	4	4	4	5	5	5	5
2	Robustesse	- Prévention des erreurs	2,75	2	3	3	3	3	2	3	3
		- Guidage au sein du jeu	4,375	5	4	5	4	5	4	4	4
		- Lisibilité de l'interface	3,75	4	3	3	3	4	5	5	3
		- Importance des erreurs (niveau de conséquences des erreurs)	4,25	5	4	4	4	5	4	4	4
3	Utilisabilité	- Prise en main	4,375	4	4	4	4	4	5	5	5
		- Observation et suivi des conséquences des actions	4,5	4	4	5	4	5	4	5	5
		- Causalité (est ce que l'utilisateur s'attend aux actions qui vont arriver par la suite)	4,75	5	5	5	5	5	5	4	4
		- Incitation ou visibilité au sein du jeu (facilité pour trouver et utiliser les fonctions proposées)	4,5	4	4	5	5	4	5	5	4
4	Adaptabilité	- Accessibilité du jeu (gestions des couleurs, de la police, charge cognitive...)	4,25	5	4	4	5	4	4	4	4
		- Cohérence du jeu avec le style et le thème	4,5	4	5	4	5	4	5	4	5
		- Brièveté des informations et des actions possibles	4,75	5	4	5	4	5	5	5	5
		- Cohérence des fenêtres et homogénéité de l'application	4,5	4	4	4	5	5	5	5	4
5	Apports pour l'utilisateur	- Architecture et organisation de l'interface (pas trop chargée, structure adaptée...)	4,5	4	4	5	5	5	4	5	4
		- Rétention d'attention du joueur	4,25	4	5	4	4	5	4	4	4
		- Durée de la partie (pas trop longue/courte)	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Total	- Intérêt du gameplay et du design	4,25	4	4	4	5	4	5	4	4
		- Moyenne des notes obtenues	4,385714286	4,3	4,2	4,35	4,35	4,55	4,5	4,45	~4,3