

Evaluation de connaissances Game Design

Vous avez jusqu'à 10h30 pour répondre à toutes les questions. Vous devez me rendre un document au format PDF par mail avant la fin de l'épreuve. Numérotez bien vos réponses.

J'attends une réponse rédigée à chaque question et des explications personnelles plus qu'une définition recopiée par cœur. Il n'y a pas qu'une seule bonne réponse par question.

Vous avez 1h30 pour l'épreuve. Gérez bien votre temps.

Présentation et orthographe /2

Partie 1 – Production dans le jeu vidéo :

1. Expliquez les avantages et les désavantages des méthodologies de gestion de projet agiles ? – 1 point
2. Lors d'un entretien avec votre client, Mr. Lucien Suspect, il vous indique que vous n'avez pas respecté les missions qu'il vous a donné pour son projet. Vous aviez pourtant mis en place avec lui une bonne documentation au début du projet il y a 3 mois. Sur la base de quels documents pouvez-vous vous défendre et mettre en tort les accusations de Lucien ? – 1 point

Partie 2 – Jeu sérieux :

3. Expliquez avec vos mots quelle est la différence entre la gamification et la création d'un design ludique ? – 1 point
4. Les produits de Jean Vendeur n'ont pas beaucoup de succès sur son site d'E-commerce pour les ventes de fin d'année. Il aimerait que vous lui proposiez quelque chose de plus amusant et plus engageant pour améliorer son site web. En tant que concepteur, que lui proposeriez-vous ? – 3 points

Partie 3 – Monétisation :

5. Que sont les indicateurs de performance clé pour un projet d'application en ligne ? Quelle est leur utilité ? – 1 point
6. Vous travaillez depuis un certain moment sur un concept de jeu de rôle sur mobile avec des héros, des armes et des tenues multiples. Votre chef de projet, Didier Tranche, vous rappelle que votre jeu sera financé par des publicité intégrée dans l'implication. Qu'allez-vous ajouter à votre conception pour remplir cette contrainte ? – 2 points

7. Gérard Naïf vous demande de lui proposer un concept de jeu « free to play » qui ne joue pas sur la frustration du joueur. Qu'allez-vous lui proposer ? – 1 point

Partie 4 – Expérience utilisateur et interfaces :

8. Pourquoi est-ce qu'une interface diégétique est plus compliquée à mettre en place qu'une interface extradiégétique, qu'apporte-t-elle en retour ? – 1 point
9. Franck Regard travaille sur un jeu de « hack and slash » en 3D. Il a besoin de mettre les informations suivantes à l'écran :
- Une minimap
 - L'action du jeu (caméra 1)
 - La barre de point de vie
 - La barre d'énergie (pour lancer des attaques plus puissantes)
 - Un score de combo et un multiplicateur
 - Un bouton pour ouvrir le menu
 - L'objectif actuel du personnage
 - La barre de progression du niveau
- Définissez pour Franck la criticité des informations pour que les informations importantes soient mises en avant à l'écran. Justifiez vos choix. – 2 points
10. Franck voudrait que vous lui produisiez un schéma rapide d'un concept d'interface avec les éléments qui vous déjà été donnés. – 1 point

Partie 5 – Equilibrage :

11. Quelles sont les avantages et les désavantages d'une stratégie dominante ? – 1 points
12. Michael Boom travaille sur 3 explosifs différents pour son jeu. Il vous indique que leurs paramètres sont le **poids** (portée de lancer), les **dégâts**, la **circonférence** d'explosion et le **temps de fabrication** (en mission). Michael aimerait que vous lui proposiez un système équilibré pour que les armes soient différentes dans la manière de les jouer sans pour autant qu'une d'entre elle soit plus forte ou plus faible que les autres. – 3 points

Partie 6 – Les questions inutiles du professeur Valentin :

Attention : cette partie ne donne pas de points ! Vous pouvez répondre à ces questions si vous en avez envie mais elles ne seront pas évaluées. Ne répondez que si vous avez bien répondu à toutes les parties précédentes ! Vous êtes prévenus ! Je ne suis pas responsable si vous répondez à ces questions.

1. Quel est le nom de personnage que vous préférez dans ce test ?
2. Si Fric appartient à l'ensemble Economie et que Pognon appartient à l'ensemble Société, prouvez que $\text{Fric} = \text{Pognon}$.
3. Déterminez, entre Super Mario Galaxy et Super Mario Galaxy 2 quel est le meilleur jeu au monde. Vous devez répondre en minimum 2500 mots.
4. Quelle est la capitale du Liechtenstein ?
5. Avez-vous cherché sur internet pour répondre à la question précédente ? Oui ou non ?
6. Donnez la valeur du nombre d'Avogadro.
7. Citez une insulte du capitaine Hadock.
8. Retenez 4.
9. Dessinez votre animal préféré.
10. Demandez-vous maintenant pourquoi vous avez répondu aux questions de la partie 6.
11. Sur une échelle de 1 à 10, 1 étant mauvais et 10 étant bon, donnez 8, 9 ou 10 à la qualité de ce test.