

Ellipsis

Quentin Renaud, Marie Gaumer et Claire Ballester

Le jeu fonctionne bien, c'est une bonne idée d'avoir fait appel à une compétence externe pour la partie développement (le code est très clair et bien structuré)

Dommage:

- de ne pas avoir poussé le «branding» trop loin du jeu en relation avec votre univers, avec un graphisme adapté pour le « bird » et ses obstacles.
- de ne pas avoir complété le jeu avec un système de scores comme dans le jeu original (nombre d'obstacles passés)
- la commande vocale aurait pu être utilisée pour redémarrer le jeu par exemple quand on perd, elle est difficilement utilisable dans un jeu qui demande autant de réactivité !

13 / 20

Humanergie

Mégane Richard, Lucas Bramas, Alfian Sulaiman

Bon travail de conception graphique et d'utilisation des notions que nous avons vues en atelier pour développer ce mini-site, avec l'utilisation de la librairie externe « sprite » et un principe de navigation avec la voix.

Je n'ai pas eu par contre votre note d'intention qui m'explique dans quelle contexte s'inscrirait ce mini-site ?!

15 / 20

Linco

Charline Deregnaucourt, Lucas De Pedro, Damien Blanchard

Bonne intégration des différents éléments graphiques et sur le principe de piloter de éléments d'interface graphique avec la voix. Je me dis que certaines images auraient pu être des .gifs animés pour renforcer le côté simulé de l'application avec par exemple :

- le point qui se déplace sur la carte en fonction de la durée de la vidéo.
- l'heure qui défile.

14 / 20

SIPlay

Margot Marraud des Grottes, Olivier Hordonneau, Noémie Antoine

Très bon travail de design graphique, mention spéciale pour l'intégration de l'effet parallaxe sur la page d'introduction et le bouton «démarrer» animé.

Peut-être un scénario possible dans le jeu du labyrinthe aurait été de distinguer si la durée de résolution est trop longue. L'écran de félicitations aurait peut-être mérité un design graphique plus approprié mais l'ensemble reste très cohérent avec le scénario que vous vous étiez fixé.

15 / 20

Smile to me

Bérengère Godefroy, Laura Vidoni, Sandrine Gonzales

Le principe d'utiliser plusieurs pages de navigation est intéressant, le design graphique est cependant en dessous de ce que les autres groupes ont pu proposer, c'est dommage.

Par rapport à votre proposition de design fiction et sans texte dans la note d'intention pour cette application, j'ai du mal à comprendre dans quel contexte cela s'inscrit.

11 / 20

Voltea Viralis

Laurine Farjanel, Damien Andrieu, Sylvain Colin

Malgré les difficultés à intégrer la partie vocale dans le jeu, j'attendais peut-être une intégration des différents niveaux de jeu correspondant aux années 2017 / 2030 / 2052, avec des graphismes appropriés et en modifiant peut-être les vitesses de déplacements des éléments. C'est dommage !

11 / 20