

SUJET M2 SECTEURS - JEUX VIDEO ET NOUVEAUX MEDIAS

Questions de cours

1. Expliquer dans quel cas utiliser une scène cinématique dans un jeu vidéo (1,5 pts)
2. Quelles sont les principales différences entre un univers transmedia et un univers narratif classique ? (1pt)
3. Quels sont les 4 éléments de base d'un jeu ? Les décrire brièvement (1,5 pts)
4. Décrire un cycle d'itération lors des séances de prototypage (1,5 pts)
5. Expliquer différentes manières de faire intervenir le facteur chance dans un jeu et quels mécanismes vont permettre de contrôler ce facteur. Donner des exemples. (2 pts)
6. Donner des exemples de récompenses et de punitions qui peuvent arriver à un joueur. Quels sont les avantages et inconvénients à utiliser ces mécanismes, à quoi faut-il faire particulièrement attention dans leur maniement ? (2,5 pts)

Etude de cas (10 pts)

Choisir l'un des deux sujets suivants

Ceinture connectée

A partir des documents fournis décrivant un objet connecté, proposez une ludification justifiant l'achat d'une telle ceinture.

Proposer un exemple de gameplay en le détaillant le plus possible et en expliquant les raisons de chaque choix.

Compétition sportive

Votre client désire profiter des compétitions sportives à venir pour thématiser un certain nombre de mini jeux qui seront proposés au travers d'une plateforme d'informations sportives.

Sa rédaction est chargée de faire vivre une communauté et de proposer régulièrement pendant la compétition ces jeux pour divertir tout en gardant captif les utilisateurs et lecteurs de ces informations.

Les trois compétitions retenues sont :

- Roland Garos (Tennis)
- Tour de France (Cyclisme)
- Tournois des 5 nations (Rugby)

Les mini jeux seront développés en HTML5 pour être disponibles sur toutes les plateformes techniques aussi bien web que mobiles.

La durée de vie de ces jeux est relativement courte, de 3 à 10 minutes maximum. Un jeu « fil rouge » peut cependant être proposé pour scorer régulièrement pendant toute la durée d'une rencontre ou d'une étape.

Le jeu peut être prolongé en dehors du temps de la compétition et peut faire intervenir l'utilisation d'objets connectés (bracelets ou montres fitness, balances connectées ...) et peut proposer aux joueurs de se réunir en communautés (fans, supporters, amis, familles...)

Les jeux doivent être simples et compréhensibles par le maximum de personnes

Les jeux ne sont actifs que pendant de courtes périodes pour ne pas accaparer l'attention des joueurs trop longtemps et créer une attente.

Les joueurs cumulent des points en jouant dans le but de gagner un lot.

Proposez au moins 5 mini jeux ou jeu fil rouge dans les catégories (sports) de votre choix en expliquant le mécanisme et le scoring associé et en prenant en compte les contraintes techniques.