

DE Economie du Jeux vidéo avec Sylvain SECCHI (2013-2014)

1. Donnez et détaillez 2 raisons de l'augmentation des coûts de développement d'un jeu vidéo sur les 30 dernières années.
2. Quel est le pourcentage de joueuses de jeu vidéo ? Entourez la bonne réponse. (environ 50%, 40%, 30%, 20%)
3. Le coût de développement moyen d'un jeu AAA se situe aux alentours de ? Entourez la bonne réponse. (millions d'euros, dizaine de millions d'euros, centaine de millions d'euros, milliard d'euros)
4. Quelle est la console de salon qui s'est le plus vendue sur la génération précédente ? Entourez la bonne réponse. (Xbox360, PS3, Wii)
5. Quel est le pourcentage de jeux First Party (du constructeur) dans le TOP 10 des jeux sur Wii ? Entourez la bonne réponse. (environ 30%, 50%, 70%, 100%)
6. Listez 3 licences qui se sont vendues à plus de 100 millions d'unités.
7. Quels sont les indicateurs clefs pour suivre l'évolution du succès d'un F2P ?
8. Citez et détaillez le business modèle Digital et donnez un exemple de jeu.
9. Citez et expliquez les 3 types de prototypes
10. Qu'est ce que le crowd-funding ?
11. Expliquez la notion de 0-1-100.
12. Listez et expliquez 2 nouvelles pratiques liées au développement du business modèle F2P.
13. Donnez les différences entre le développeur, éditeur et distributeur.
14. Répartition de l'argent d'un jeu vidéo sur les différents acteurs avec les pourcentages (Money Breakdown)