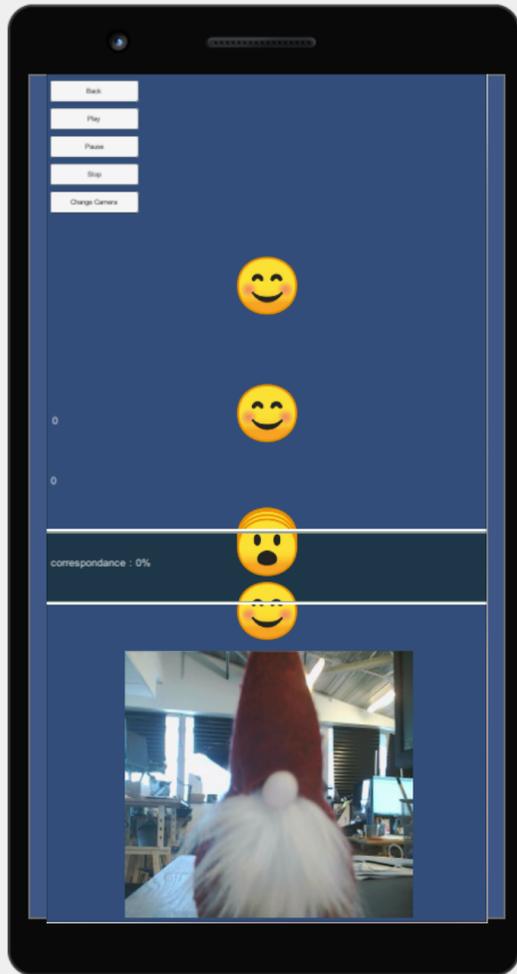


Pendant le jeu, où avez-vous focalisé votre regard ?

Marquez les zones avec un rond  et, si possible, avec un numéro  pour indiquer l'ordre de priorité en temps passé :



Prototype "Caméra"

N'hésitez pas à ajouter vos commentaires :

Comment saviez-vous à quel moment il fallait reproduire l'émotion ?

Comment saviez-vous que l'action avait réussi ou échoué ?

Cochez la case qui correspond le plus à votre opinion sur l'affirmation.

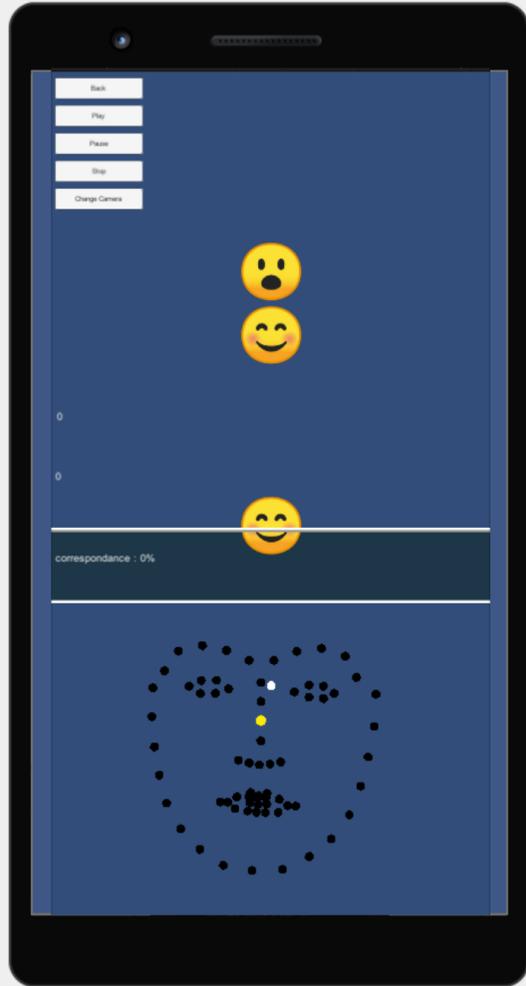
- |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| <b>0</b><br>Pas d'accord                                                              | <b>1</b><br>Plutôt pas d'accord                                                       | <b>2</b><br>Neutre                                                                    | <b>3</b><br>Plutôt d'accord                                                           | <b>4</b><br>Totalemment d'accord                                                      |

20b. Le fait de voir souvent mon visage dans le jeu me pose problème concernant la perception de ma propre image.

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Pendant le jeu, où avez-vous focalisé votre regard ?

Marquez les zones avec un rond  et, si possible, avec un numéro  1 pour indiquer l'ordre de priorité en temps passé :



Prototype "Avatar"

N'hésitez pas à ajouter vos commentaires :

Comment saviez-vous à quel moment il fallait reproduire l'émotion ? Le son vous a été utile ?

Comment saviez-vous que l'action avait réussi ou échoué ?

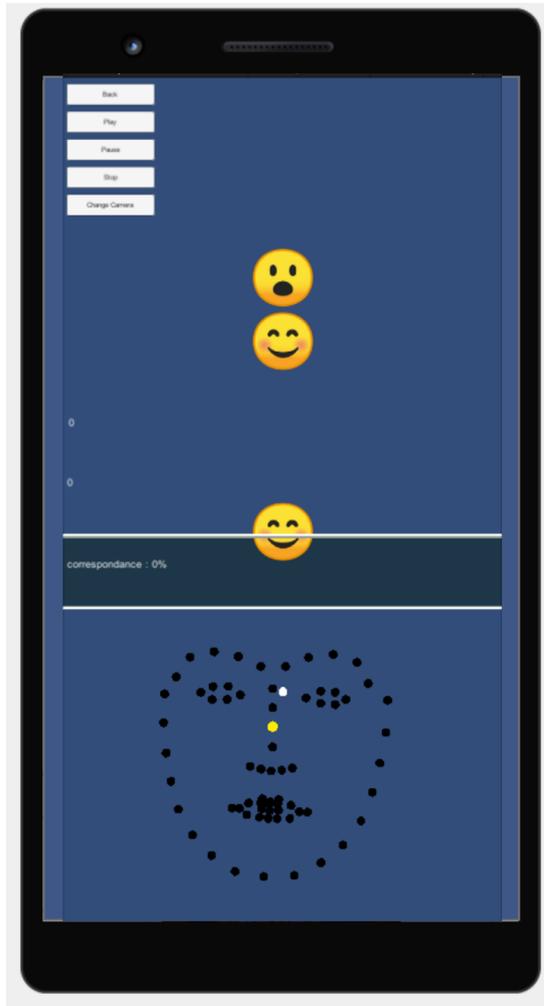
Cochez la case qui correspond le plus à votre opinion sur l'affirmation.

- |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| <b>0</b><br>Pas d'accord                                                              | <b>1</b><br>Plutôt pas d'accord                                                       | <b>2</b><br>Neutre                                                                    | <b>3</b><br>Plutôt d'accord                                                           | <b>4</b><br>Totalemment d'accord                                                      |

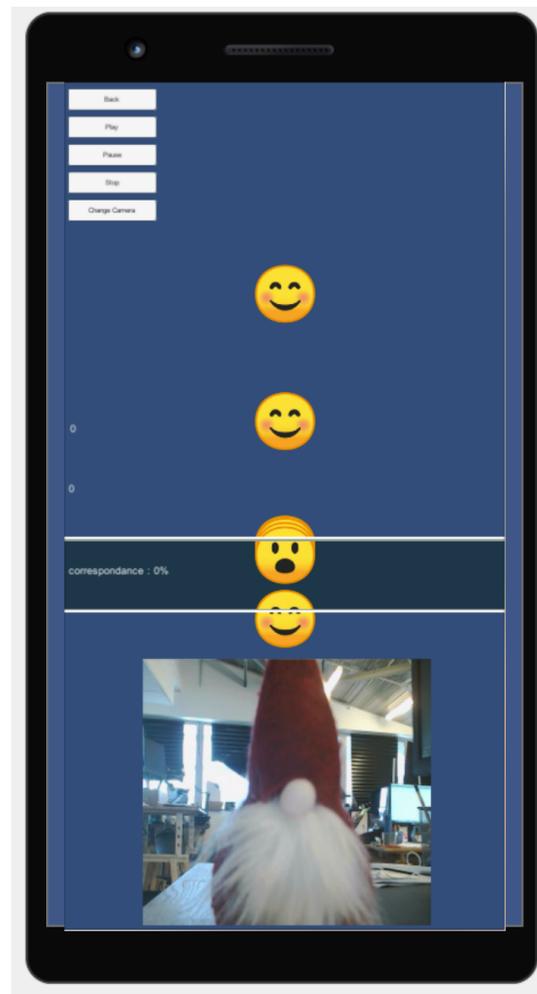
20a. Voir mon visage transformé dans le jeu me pose problème concernant la perception de ma propre image.

<input type="radio"/>				
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

## Prototypes



Prototype "Avatar"



Prototype "Caméra"

Lequel des deux prototype préférez-vous ?

- Je préfère le prototype "**Avatar**".
- Je préfère le prototype "**Caméra**".
- Je n'ai pas de préférence.

Pourquoi ?

## Appréciation globale de l'expérience

Cochez la case qui correspond le plus à votre opinion sur l'affirmation.					
	0 Pas d'accord	1 Plutôt pas d'accord	2 Neutre	3 Plutôt d'accord	4 Totalemment d'accord
1. L'expérience de jeu m'a fait sentir de bonne humeur.	<input type="radio"/>				
2. J'ai senti mes capacités mises à l'épreuve pour réussir la partie.	<input type="radio"/>				
3. J'ai envie de rejouer une nouvelle partie.	<input type="radio"/>				
4. Je me suis senti(e) capable d'atteindre les objectifs pour réussir la partie.	<input type="radio"/>				
5. J'ai eu des réactions émotionnelles positives pendant l'interaction avec le jeu.	<input type="radio"/>				
6. Je pense que le jeu a attiré et gardé mon attention pendant la partie.	<input type="radio"/>				
7. J'ai eu un sentiment de plaisir pendant le jeu.	<input type="radio"/>				
8. Je pense que ce jeu est amusant à jouer.	<input type="radio"/>				
9. Je trouve que mes connaissances et expériences précédentes m'ont aidé à comprendre la mécanique du jeu.	<input type="radio"/>				
10. Le fait d'utiliser mon visage pour contrôler l'interface du jeu me paraît familier	<input type="radio"/>				
11. Je me suis senti(e) frustré(e) pendant le jeu.	<input type="radio"/>				
12. J'étais concentré(e) et absorbé(e) par mes tâches pendant le jeu.	<input type="radio"/>				
13. Je me suis senti autonome pour jouer, sans avoir besoin d'assistance d'autres utilisateurs ou sources d'aide	<input type="radio"/>				
14. Je pense que ce jeu possède des qualités, fonctions et fonctionnalités qui m'intéressent	<input type="radio"/>				
15. Utiliser mon visage pour interagir avec le jeu m'a paru intuitif	<input type="radio"/>				
16. J'ai eu besoin de peu d'investissement intellectuel pour m'engager dans le jeu	<input type="radio"/>				
17. Je me suis senti(e) détendu(e) pendant le jeu	<input type="radio"/>				
18. Le fait d'utiliser mon visage pour interagir avec le jeu m'inquiète concernant l'utilisation de mes données.	<input type="radio"/>				
19. Je pense qu'utiliser mon visage pour interagir avec le jeu est confortable.	<input type="radio"/>				

 Merci pour vos réponses ! Terminons maintenant sur un petit échange :)