

Recueil d'avis

Floriane Ebene Zolli
[Blog](#) ◦ [Site](#) ◦ [Contact](#)

Formation CAO Prépresse

Bilan Amigraf : Traitement graphique sur Illustrator

Bilan Amigraf : Composition et mise en page Xpress

Bilan Amigraf : La gestion des matériels

Ankama Games

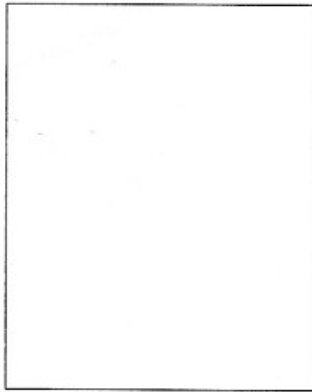
Recommandation du chef de projet Dofus-Arena au sujet du Level-building

Article Dofus Mag sur la première île du projet Dofus-Arena

Article Dofus Mag sur la seconde île du projet Dofus-Arena

Certificat Maître de jeu bénévole sur le MMORPG Dofus

bilan individuel



Traitement graphique sur Illustrator niveau 1 Réf. 1140

Nom, Prénom **ZOLLI Floriane**
 Adresse
 Date de naissance
 Formation initiale
 Entreprise **ANKAMA GAMES**
 Fonction **Opératrice PAO en CP**

Session
 du **26/11** au **18/12/07**

Attitude

Évaluation du niveau

	En cours de formation		
	Non	Moyen	Oui
Minuterie			X
Entretien du matériel			
Méthode			X
Participation théorie			X
Assiduité			X

	En fin de formation		
	1	2	3
Réaliser des tracés simples			X
Réaliser des tracés complexes			X
Gérer de la couleur			X
Maîtriser la gestion des calques			X
Gérer les masques d'écrêtage et tracés transparents			X
Maîtriser les pathfinder			X
Exploiter les fonctions typographiques		X	
Comprendre le principe des filtres graphiques			X
Réaliser des travaux simples			X
Réaliser des travaux complexes			X
Savoir s'organiser			X

Évaluation d'entrée ~~oui~~/non /

Note obtenue /

Évaluation en sortie ~~oui~~/non /

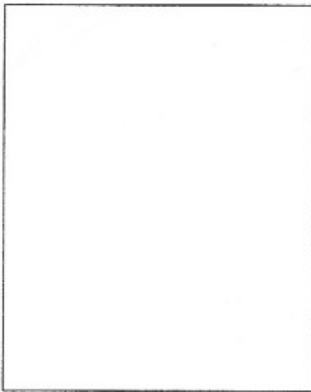
Note obtenue **EXDS**..

Formateur **V. ROS SAUTET**

Légende : 1 Insuffisant - 2 Niveau requis - 3 Très satisfaisant

Avis du formateur. Floriane a découvert et exploré les capacités d'Illustrator avec beaucoup de plaisir. Elle mis en oeuvre les outils et applique les commandes avancées du logiciel avec Brio. J'ai du d'apprendre, sans d'avancer peut-être un peu trop vite, il ne faudrait pas que ça l'empêche d'exiger d'elle même un travail parfait. Calme et posée, elle sait isoler les fonctions à mettre en oeuvre et surtout parfaitement expliquer sa démarche et méthode de travail. Très bon stage.
 2.01.2008 (1) *[Signature]*

bilan individuel



Composition et mise en page XPress niveau 1 Réf. 2110

Nom, Prénom **ZOLLI Floriane**
 Adresse
 Date de naissance
 Formation initiale
 Entreprise **ANKAMA GAMES**
 Fonction **Opératrice PAO en CP**

Session du 14/1 au 6/2/08

Attitude

Évaluation du niveau

	En cours de formation		
	Non	Moyen	Oui
Minutic			X
Entretien du matériel			
Méthode			X
Participation théorique			X
Assiduité			X

	En fin de formation		
	1	2	3
Rapidité de saisie du texte		X	
Connaître les différents types d'espaces typographiques		X	
Comprendre et gérer les outils d'XPress		X	
Connaître les différents paramètres de l'interlignage			X
Gestion de l'impression			X
Compréhension et gestion des césures		X	
Gestion du paragraphe			X
Importer texte et image			X
Réalisation de tableaux simples			X
Réaliser une mise en page simple			X
Savoir gérer les couleurs			X
Savoir gérer les feuilles de styles			X
Savoir mettre en œuvre un document multipage			X
Qualité de préparation de copie			X
L'enregistrement au format PDF			X

Évaluation d'entrée oui/non non

Note obtenue 1

Évaluation en sortie oui/non oui

Note obtenue EAOS

Formateur V. ROS/SAUTET

Légende : 1 Insuffisant - 2 Niveau requis - 3 Très satisfaisant

Avis du formateur... On ne peut qu'apprécier le travail méticuleux et soigné de Floriane. Aucun soucis pour elle quant à la mise en œuvre des fonctions d'Xpress, elle a parfaitement appréhendé les commandes de base et avancées. Bonne participation, questionnements judicieux, elle saura tirer parti de cet outil. Très bon stage.

12.02.2008

bilan individuel

La gestion des matériels Réf. 105C



Nom, Prénom **ZOLLI Floriane**
 Adresse
 Date de naissance
 Formation initiale
 Entreprise **ANKAMA GAMES**
 Fonction **Opératrice PAO en CP**

Session
 du 20 au 22/02/08

Attitude

Évaluation du niveau

	En cours de formation		
	Non	Moyen	Oui
Méthode	_____	_____	_____
Participation théorique	_____	_____	<input checked="" type="checkbox"/>
Assiduité	_____	_____	<input checked="" type="checkbox"/>

	En fin de formation		
	1	2	3
Assurer la mise en marche d'un nouveau matériel	_____	_____	<input checked="" type="checkbox"/>
Connaître les différentes connexions et les périphériques associés	_____	_____	<input checked="" type="checkbox"/>
Connaître les différents éléments constituant une unité centrale	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
Savoir diagnostiquer un problème et le résoudre	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
Connaître les précautions à prendre avant toute intervention	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
Savoir réagir face aux messages d'erreur(s)	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
Maîtriser le vocabulaire informatique de premier niveau	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
Savoir dialoguer avec un service technique lors d'une panne	_____	<input checked="" type="checkbox"/>	_____

Évaluation d'entrée oui/non
 Note obtenue

Évaluation en sortie oui/non
 Note obtenue

Formateur JC

Légende : 1 Insuffisant - 2 Niveau requis - 3 Très satisfaisant

Avis du formateur... DES BASES SÉRIUSES ET UNE CONNAISSANCE
INTÉRESSANTE DES TECHNOLOGIES RÉCENTES ET OPEN-SOURCE
DE NOMBREUSES QUESTIONS ET UN RÉEL INTÉRÊT
POUR LA GESTION DES MATÉRIELS
À ENCOURAGER BIEN.

Monsieur Hervé Gengler
Responsable de projet Dofus-Arena
75, Bld d'Armentière - 59100 Roubaix

Roubaix, Le 1^{er} Aout 2008

Objet : Lettre de recommandation

Madame Floriane Zolli a travaillé dans notre société, Ankama Games, en tant qu'artiste level designer sur le jeu Dofus-Arena du 02 juin 2008 au 30 juin 2008.

Dans le cadre de cette fonction, Madame Floriane Zolli a été amenée à réaliser les missions suivantes :

- Faire l'analyse de l'existant sur Dofus-Arena au point de vue du level design et apport d'un regard critique à son sujet ;
- Entreprendre des recherches artistiques et fonctionnelles visant à préparer la conception de nouvelles maps;
- Planifier le développement des différentes tâches à effectuer en collaboration avec l'équipe de level design et les graphistes ;
- Améliorer les maps existantes d'un point de vue fonctionnel mais également artistique ;
- Réaliser des nouvelles maps (au final, la superficie jouable devait doubler) en collaboration avec l'équipe de quality-assurance, le responsable du projet et les responsables du background du jeu.

Ces travaux lui ont donc permis d'améliorer ses compétences notamment du point de vue du travail en équipe, de la planification. Elle a également acquis un regard plus critique et une certaine expérience dans la réalisation de maps tactiques.

Durant tout le temps qu'elle a passé chez nous, Madame Floriane Zolli a su faire preuve de qualités importantes avec entre autre une grande ponctualité dans l'accomplissement de ses travaux, l'intégration rapide à l'équipe et un perfectionnisme mesuré. En outre, son travail s'est avéré d'une grande qualité tant d'un point de vue technique qu'artistique et a reçu un accueil très chaleureux de la part des joueurs.

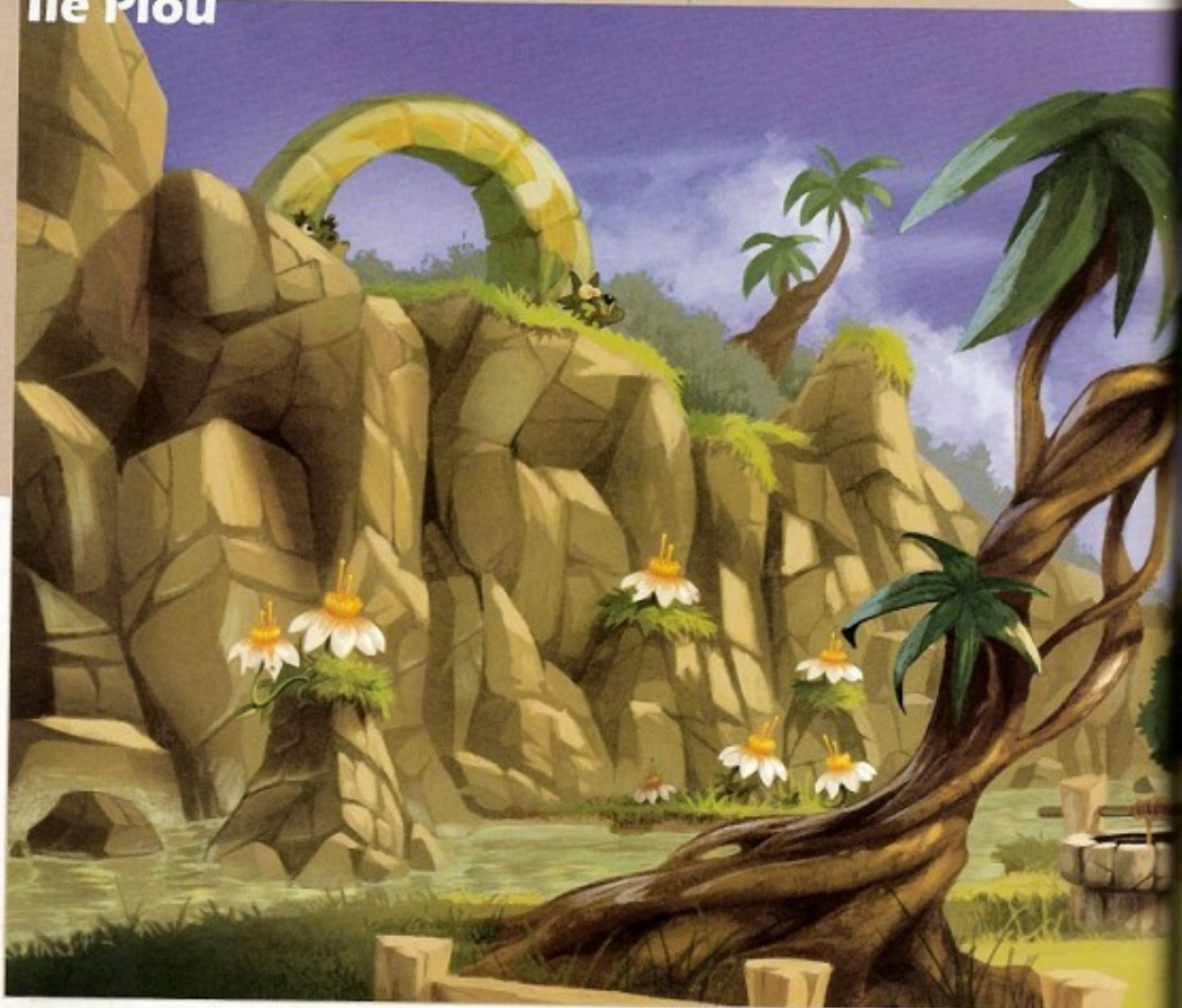
Cordialement,
Hervé Gengler.

Nouvelles îles

L'île des coaches avait été initialement créée comme une alternative à la simple fenêtre de *chat*. Elle devait être suffisamment conviviale pour que les joueurs s'y retrouvent pour discuter de leurs stratégies et pour échanger des cartes. Or les joueurs ont tendance à se positionner dans un endroit joli, mais surtout qui ne *lag* pas trop, à l'écart donc de la zone d'arrivée des nouveaux coaches. Pour remédier à cette absence de dialogue IG, de nouvelles îles font leur apparition. Bonne visite !



Île Piou






Initialement *Dofus-Arena* était un jeu de combat tactique. Il a l'avantage d'être assez rapide : il est possible de se faire une petite partie et repartir aussitôt. L'aspect « compétition » prime et les ladders comme les équipements des coaches sont là pour mettre en valeur les joueurs expérimentés. L'île des avatars devait servir de lieu de rencontre entre les joueurs. Or elle est trop immense et il est bien difficile de s'y repérer. Même si elle est très agréable d'un point de vue graphique, elle n'est pas très pratique.

De plus, une fois que le coach a trouvé un emplacement qui lui plaît, il a tendance à ne plus en bouger. Il lui suffit en effet de cliquer sur la fonction « recherche de partie » pour pouvoir enchaîner les combats. L'île devait faciliter les échanges de cartes et les réunions de joueurs de même niveau. Pour que cette fonction soit effective, la géographie de *Dofus-Arena* a été totalement remaniée. À l'île principale, s'ajoute un archipel regroupant des îles plus petites au graphisme bien distinct.

Îles flottantes et désert glacé

L'île où débutent les joueurs s'apparente à une vaste étendue enneigée. Les autres îles de l'archipel flottent dans le vide de cette dimension parallèle : impossible de les rejoindre à la nage ou par bateau. La progression d'une île à l'autre se fait uniquement par Zaap  (sorte de porte spatio-temporelle présente dans DOFUS). Mais vous ne pourrez les emprunter que si vous avez le niveau requis. Si un bon joueur peut aller sur toutes les îles, les joueurs de petits niveaux devront se contenter de l'île Piou.

Ainsi, les îles étant plus petites, il sera plus aisé de regrouper les joueurs de même niveau et de leur permettre d'échanger leurs points de vues ou leurs cartes. L'idée est de renforcer le côté convivial de ces lieux. Il sera ainsi plus simple de trouver des adversaires à sa taille !

À chaque île correspond une **ambiance différente**. De plus, les lieux seront suffisamment remarquables pour que les joueurs s'en servent de points de repères



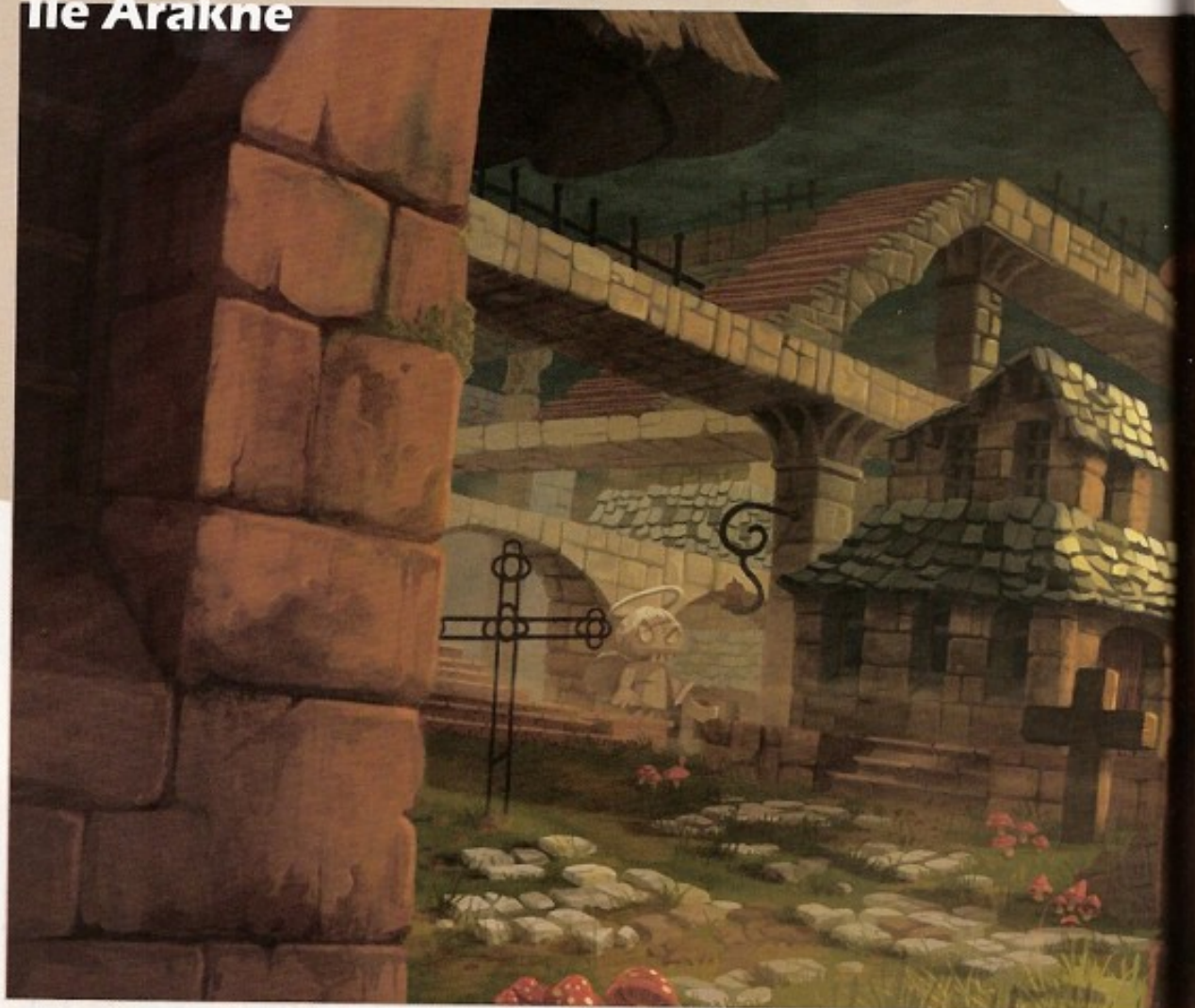
Tout nouveau, tout beau !

À l'heure où nous écrivons ces lignes, Tiris et son équipe travaillent d'arrache-pied à finir les derniers détails pour la sortie officielle du jeu. À l'heure où vous lirez ce texte, normalement, tout sera en place. Enfin, on l'espère...

Dans les cartons, il y a plein de nouveautés qui doivent être prêtes à l'emploi. Laissez-nous vous détailler certains éléments.



Île Arakne





Dans le précédent numéro, nous vous avons donné un aperçu des différentes îles destinées à héberger les coaches. La troisième est désormais accessible : l'île Arakne ou île « cimetière ». Ce petit bout de terre rappelle les Landes de Sidimote et la ville de Brâkmar. Les pierres tombales semblent y fleurir plus volontiers que les fleurs. Les statues vous rappellent constamment le caractère mortel de votre humble existence et le ciel semble éternellement baigner dans un crépuscule n'augurant rien de bon. La noirceur de l'environnement n'a d'égale que celles des âmes des combattants ou le postérieur des Mamas Bwork.

Les coaches expérimentés pourront tailler la bavette autour de leurs meilleures stratégies à défaut de se tailler hors de l'île. Pendant ce temps, leurs équipes combattront pour remporter la victoire ultime : sortir de cette dimension parallèle. L'île prend une forme d'autant plus intéressante que l'on se place à distance, du moins à la distance des démons qui surplombent les petits coaches qui conversent.





ANKAMA

www.ankama.com

Ankama

31 rue de la fonderie
59203 Tourcoing FRANCE

www.ankama.com

Téléphone : +33 (0) 3 20 36 01 13
Télécopie : +33 (0) 3 20 36 67 67

**Certificat Maître de Jeu DOFUS
Délivré à Melle Floriane Zolli**

L'un des objectifs d'Ankama Games est de satisfaire ses différentes communautés de joueurs, en leur donnant des contenus sous forme d'animation in game. Pour ce faire, Ankama Games a recourt à des bénévoles pour animer ses jeux : les Maîtres de Jeu (MJ). La fonction de MJ est spécifique à Ankama Games. Ces quelques lignes n'ont d'autre but que décrire leur activité de façon synthétique.

Le rôle de Maître de Jeu sur DOFUS demande un investissement fort de la part des bénévoles qui animent nos jeux. De plus, cette activité met en œuvre des compétences variées. En effet, les animations requièrent sens de l'organisation, adaptation au rythme spécifique de l'animation en jeu, capacité de travail individuel (pour la conception des animations) et en équipe (relation entre MJs, relations MJ – studio), autant de qualités complétées par une grande autonomie et un sens aigu de la diplomatie.

Concernant Melle Zolli, ces qualités s'enrichissent de qualités personnelles : créativité, esprit de synthèse, curiosité intellectuelle, et sens de la répartie (l'humour étant vital pour qu'une animation se déroule sans anicroche, surtout sur DOFUS). Tout au long de son activité, Melle Zolli a montré une forte capacité de travail dans l'animation de DOFUS que ce soit en jeu ou sur les forums associés (certains parmi les plus actifs ont d'ailleurs été créés à son initiative). Melle Zolli a été MJ DOFUS de Janvier 2006 à Novembre 2006.

Toutes ces qualités font de Melle Zolli une recrue de choix pour un futur recrutement à un poste lié à l'animation éditoriale en ligne et la création de contenus internet.

Anthony Roux