

ESTORYA



BRAINSTORMING



EPITECH INNOVATIVE PROJECT
PROMO 2022



Ce document consiste en un brainstorming autour du projet EIP Estorya. Il vise à définir les différents utilisateurs de notre produit ainsi que leur utilisation de celui-ci.

Avant tout, nous commençons par rappeler ce qu'est l'Epitech Innovative Project : un projet de fin d'étude commençant en troisième année et finissant en cinquième année à Epitech. Ce projet pouvant amener à la création d'une start-up. Nous présentons ensuite le projet Estorya, une application à but pédagogique. Elle permet à ses utilisateurs de découvrir différents mythes appartenant à différentes cultures autour du monde tout en essayant de rester le plus proche possible de l'histoire d'origine.

Nous présentons ensuite les différents utilisateurs de l'application que nous avons discernés : les joueurs, les professeurs et les musées. Nous visons avant tous les joueurs lambda mais n'excluons pas la possibilité future de réaliser des partenariats avec des musées et/ou l'éducation nationale.

Enfin, nous abordons l'utilisation de notre produit selon les utilisateurs. Nous avons pu constater que, bien que significativement similaire dans leur utilisation du produit, l'aspect de personnalisation et de collecte sera avant tout exploité par le joueur. Pour les professeurs et musées, nous envisageons donc la possibilité d'ouvrir un portail de création de niveaux afin qu'ils puissent en créer qui correspondront davantage à leurs besoins.

Description du document

Titre	Brainstorming
Objet	Réflexion autour de l'évolution du projet Estorya
Auteurs	Chloé Bourgeay, Lucas Zimmer, Hector Levresse, Yann Osmont, Gaël Dorckel, Guillaume Dussourd, Maxime de la Fouchardière
Mots-clés	Brainstorming, réflexion, story mapping, utilisateur, evolution
Promotion	2022
Date de mise à jour	22 février 2020
Version du modèle	1.1

Tableau des révisions

Date	Version	Auteur	Section(s)	Commentaires
21/02/2020	1.0	Chloé Bourgeay	Toutes	Mise en commun des différentes parties du document
22/02/2020	1.1	Chloé Bourgeay	Toutes	Mise en page selon les consignes

Table des matières

1. Rappel de l'EIP	5
1.1. Qu'est-ce qu'un EIP	5
1.2. Estorya	5
2. Utilisateurs	6
3. Carte.....	7
4. User Stories	8
4.1. Education.....	8
4.1.1. Découvrir des histoires de la mythologie	8
4.1.2. Evaluer les connaissances sur les mythes joués.....	8
4.2. Divertissement	9
4.2.1. Personnaliser mon personnage.....	9
4.2.2. Collectionner des objets en jeu	9
4.2.3. Jouer à différents mini jeux.....	9
4.3. Profile Utilisateur.....	10
4.3.1. M'inscrire.....	10
4.3.2. Acheter du contenu.....	10
4.4. Création de niveaux.....	11
4.4.1. Créer un support de présentation.....	11

1. Rappel de l'EIP

1.1. Qu'est-ce qu'un EIP

Les Epitech Innovative Project (EIP) sont des travaux initiés par les élèves de troisième année à Epitech, ces projets durent deux ans et se terminent lors de la cinquième année.

L'EIP fait la transition entre le milieu étudiant et le monde professionnel. Il a pour but de nous faire assimiler les méthodologies du travail en entreprise en plus de la création d'une startup. En effet, les élèves doivent passer par toute une phase d'idéation afin de trouver une idée innovante. Ils doivent également mettre en place le business model de leur projet ainsi que définir la politique de communication qu'ils désirent adopter. À cela s'ajoute le développement de la solution.

À l'issue des deux années, les projets sont mis en compétition entre ville et les meilleurs peuvent être présentés lors des Epitech Experience à Paris. Lors des présentations à Paris, de nombreuses entreprises seront présentes, permettant de confronter le projet à de véritables professionnels et de poser un premier pied dans le monde du travail.

1.2. Estorya

Le projet Estorya est une application mobile à but pédagogique ciblant principalement les enfants âgés de 7 à 15 ans.

Nous avons remarqué que les moyens les plus utilisés pour s'approprier une culture de nos jours sont : la lecture de livres, le visionnage de reportages, la visite de musées ou encore de suivre un cours. En plus de ne pas forcément être toujours très attrayantes, ces méthodes d'apprentissage ne sont pas forcément à la portée de chacun et demandent généralement du temps et de l'implication que tous ne peuvent fournir.

Estorya va donc leur permettre de s'y intéresser d'une manière nouvelle, à travers le jeu vidéo. Ce qui différencie Estorya des autres jeux est le fait que les mythes ne sont plus juste un cadre autour d'une histoire créée de toute pièce mais le cœur même de l'histoire racontée.

Ainsi, l'utilisateur pourra revivre des mythes tels que les 12 travaux d'Héraclès en prenant le rôle du protagoniste. Le joueur vivra lui-même l'histoire lui permettant de mieux la retenir et la comprendre.

Chaque mythe est découpé en plusieurs niveaux afin que l'expérience ne soit pas trop chronophage. Durant chaque niveau, l'utilisateur aura l'occasion de se déplacer dans une zone donnée, pourra interagir avec des personnages et devra compléter des mini jeux marquant les moments clés du mythe afin de progresser dans ce dernier.

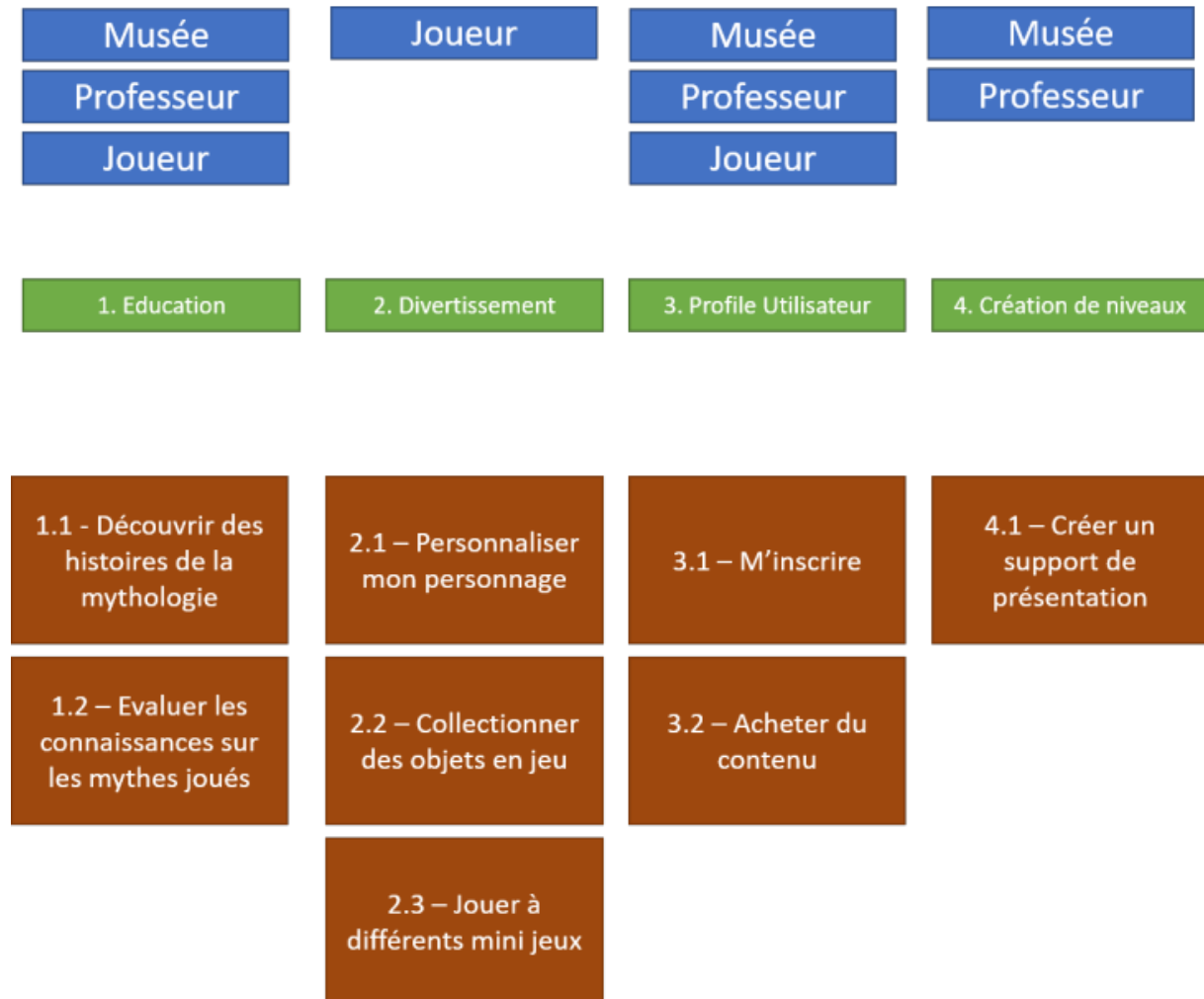
2. Utilisateurs

Le joueur sera un utilisateur externe qui utilisera notre application afin de se divertir ou d'enrichir ses connaissances sur les mythes de différentes cultures.

Les musées seront des utilisateurs externes qui utiliseront notre application comme support lors d'expositions afin de susciter l'intérêt des jeunes visiteurs tout en leur permettant de mieux comprendre le thème de l'exposition.

Les professeurs seront des utilisateurs externes qui utiliseront notre application afin d'apporter un support ludique à leurs cours ou de vérifier les connaissances de leurs étudiants.

3. Carte



4. User Stories

4.1. Education

4.1.1. Découvrir des histoires de la mythologie

- En tant que musée
- Je veux un support ludique pour mes visiteurs
- Afin qu'ils puissent en apprendre plus sur le thème de mon exposition en s'amusant.
- En tant que professeur
- Je veux un support ludique pour mes cours sur les mythes d'autres cultures
- Afin de faciliter l'apprentissage de mes élèves de ces derniers
- En tant que joueur
- Je veux découvrir des histoires de cultures étrangères
- Afin d'enrichir mes connaissances sur le monde et ma culture générale.

4.1.2. Evaluer les connaissances sur les mythes joués

- En tant que professeur
- Je veux un outil me permettant d'évaluer les connaissances de mes élèves sur un mythe joué
- Afin de vérifier qu'ils aient bien compris et retenu leur leçon.
- En tant que joueur
- Je veux pouvoir m'auto évaluer sur les mythes que j'ai déjà finis
- Afin de m'assurer de ma bonne compréhension de ces derniers.

4.2. Divertissement

4.2.1. Personnaliser mon personnage

- En tant que joueur
- Je veux pouvoir personnaliser mon personnage
- Afin de me sentir plus impliqué dans l'histoire

4.2.2. Collectionner des objets en jeu

- En tant que joueur
- Je veux pouvoir collectionner des objets au fur et à mesure que je joue
- Afin de ressentir une sensation de progression

4.2.3. Jouer à différents mini jeux

- En tant que joueur
- Je veux pouvoir jouer à différents mini jeu
- Afin de varier mon plaisir vidéoludique

4.3. Profile Utilisateur

4.3.1. M'inscrire

- En tant que Joueur
 - Je veux m'inscrire
 - Afin de sauvegarder ma progression et mes achats entre deux appareils
-
- En tant que musée ou professeur
 - Je veux m'inscrire
 - Afin d'avoir accès au créateur de niveaux

4.3.2. Acheter du contenu

- En tant que joueur, musée ou professeur
- Je veux acheter du contenu
- Afin d'avoir accès à plus d'histoires

4.4. Création de niveaux

4.4.1. Créer un support de présentation

- En tant que professeur
 - Je veux créer un support de présentation personnalisé
 - Afin qu'il soit adapté au besoin de mon cours
-
- En tant que musée
 - Je veux créer un support de présentation personnalisé
 - Afin qu'il apporte les connaissances désirées sur une exposition