

# ESTORYA



---

## BRAINSTORMING

---



EPITECH INNOVATIVE PROJECT  
PROMO 2022  
29 mars 2020



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 Epitech et l'Epitech Innovative Project : le 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 tout 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

<b>Titre</b>	Brainstorming
<b>Objet</b>	Réflexion autour de l'évolution du projet Estorya
<b>Auteurs</b>	Chloé Bourgeay, Lucas Zimmer, Yann Osmont, Gaël Dorckel, Guillaume Dussourd, Maxime de la Fouchardière
<b>Mots-clés</b>	Brainstorming, réflexion, story mapping, utilisateur, evolution
<b>Promotion</b>	2022
<b>Date de mise à jour</b>	29 mars 2020
<b>Version du modèle</b>	1.3

## 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
25/03/2020	1.2	Chloé Bourgeay	Cartes et user stories	Ajout de la nouvelle carte et des users stories allant avec (fait par Gaël D. et Lucas Z.)
29/03/2020	1.3	Chloé Bourgeay	Rappel d'epitech	Ajout de la description d'epitech

## Table des matières

<b>1. Rappel de d'Epitech et de l'EIP .....</b>	<b>5</b>
1.1. Qu'est-ce qu'Epitech .....	5
1.2. Qu'est-ce qu'un EIP .....	5
1.3. Estorya .....	6
<b>2. Utilisateurs .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Carte.....</b>	<b>8</b>
<b>4. User Stories .....</b>	<b>9</b>
4.1. Education.....	9
4.1.1. Découvrir des histoires de la mythologie .....	9
4.1.2. Evaluer les connaissances sur les mythes joués.....	9
4.2. Profile Utilisateur.....	10
4.2.1. M'inscrire.....	10
4.2.2. Acheter du contenu.....	10
4.3. Création de niveaux.....	11
4.3.1. Créer un support de présentation.....	11
4.4. Personnaliser l'avatar.....	12
4.4.1. Changer les cheveux /chapeaux.....	12
4.4.2 Changer la tenue .....	12
4.4.3 Changer les chaussures .....	12
4.4.4 Changer les accessoires.....	12
4.5. Collectionner des objets en jeu.....	13
4.5.1 Collectionner des objets de personnalisation .....	13
4.5.2 Collectionner des trophées .....	13
4.6. Jouer au jeu .....	14
4.6.1 Se déplacer sur une carte.....	14
4.6.2. Jouer à des mini-jeux.....	14
4.6.3 Parler à des personnages non joueurs (PNJ).....	14
4.6.4 Profiter de cinématiques.....	14
4.7. Accéder au menu.....	15
4.7.1 Choisir les histoires / mythes .....	15
4.7.2 Accéder à la personnalisation de l'avatar .....	15
4.7.3 Sélectionner les niveaux.....	15
4.7.4 Choisir une difficulté .....	15

# 1. Rappel de d'Epitech et de l'EIP

## 1.1. Qu'est-ce qu'Epitech

Epitech est une école d'informatique. Son parcours s'étend sur cinq ans et permet à ses étudiants d'obtenir un diplôme équivalant à celui d'ingénieur.

La pédagogie de l'école repose sur la réalisation de projets. Ainsi, les élèves apprennent directement par la pratique en réalisant des programmes respectant un cahier des charges plutôt que des cours théoriques. Les élèves de toutes les promotions sont mélangés dans les salles afin que les nouveaux puissent demander des conseils et de l'aide aux plus anciens.

En plus de la programmation, l'école dispose de tout un pôle innovation permettant aux étudiants d'élargir leur horizon et d'expérimenter ce qu'ils désirent. L'école pousse également à la professionnalisation des élèves en incluant des stages de minimum quatre mois en deuxième, troisième et cinquième année en plus d'un travail à temps partiel que les étudiants peuvent réaliser s'ils le souhaitent en troisième et cinquième année.

Le parcours offre également une année d'étude à l'étranger auprès d'une université partenaire lors de la quatrième année.

## 1.2. 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.

### 1.3. 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

Musée	Musée	Musée	Joueur	Joueur	Joueur	Joueur
Professeur	Professeur	Professeur				
Joueur	Joueur					
1. Education	2. Profile Utilisateur	3. Création niveaux	4. Personnaliser l'avatar	5. Collectionner des objets en jeu	6. Jouer au jeu	7. Accéder au menu

1.1 - Découvrir des histoires de la mythologie	2.1 – M'inscrire	3.1 – Créer un support de présentation personnalisé	4.1 – Changer les cheveux / chapeaux	5.1 – Collectionner des objets de personnalisation	6.1 – Se déplacer sur une carte	7.1 – Choisir les histoires / mythes
1.2 – Evaluer les connaissances sur les mythes joués	2.2 – Acheter du contenu		4.2 – Changer la tenue	5.2 – Collectionner des trophées	6.2 – Jouer à des mini jeux	7.2 – Accéder à la personnalisation de l'avatar
			4.3 – Changer les chaussures		6.3 – Parler à des PNJ	7.3 – Sélectionner les niveaux
			4.4 – Changer les accessoires		6.4 – Profiter de cinématiques	7.4 – Choisir une difficulté



## 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. Profile Utilisateur

### 4.2.1. 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.

### 4.2.2. Acheter du contenu

- En tant que joueur
- Je veux acheter du contenu
- Afin d'avoir accès à plus d'histoires.

### 4.3. Création de niveaux

#### 4.3.1. 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

## 4.4. Personnaliser l'avatar

### 4.4.1. Changer les cheveux /chapeaux

- En tant que joueur
- Je veux changer les cheveux ainsi que le chapeau de mon avatar
- Afin de me sentir plus impliqué dans l'histoire

### 4.4.2 Changer la tenue

- En tant que joueur
- Je veux changer la tenue de mon avatar
- Afin de me sentir plus impliqué dans l'histoire

### 4.4.3 Changer les chaussures

- En tant que joueur
- Je veux changer les chaussures de mon avatar
- Afin de me sentir plus impliqué dans l'histoire

### 4.4.4 Changer les accessoires

- En tant que joueur
- Je veux changer les accessoires de mon avatar
- Afin de me sentir plus impliqué dans l'histoire

## 4.5. Collectionner des objets en jeu

### 4.5.1 Collectionner des objets de personnalisation

- En tant que joueur
- Je veux pouvoir collectionner des objets de personnalisation
- Afin de pouvoir personnaliser mon avatar

### 4.5.2 Collectionner des trophées

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

## 4.6. Jouer au jeu

### 4.6.1 Se déplacer sur une carte

- En tant que joueur
- Je veux me déplacer dans la carte
- Afin de pouvoir explorer les scènes de l'histoires

### 4.6.2. Jouer à des mini-jeux

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

### 4.6.3 Parler à des personnages non joueurs (PNJ)

- En tant que joueur
- Je veux parler à des personnages non joueurs
- Afin d'en savoir plus sur l'histoire / le mythe

### 4.6.4 Profiter de cinématiques

- En tant que joueur
- Je veux visionner des cinématiques
- Afin de m'immerger dans l'histoire/ le mythe

## 4.7. Accéder au menu

### 4.7.1 Choisir les histoires / mythes

- En tant que joueur
- Je veux sélectionner le mythe / l'histoire que je vais jouer
- Afin de découvrir ou redécouvrir les mythes qui m'intéressent

### 4.7.2 Accéder à la personnalisation de l'avatar

- En tant que joueur
- Je veux accéder à la personnalisation de mon avatar
- Afin de d'utiliser les objets récupérés en jeu et créer un personnage qui me plait

### 4.7.3 Sélectionner les niveaux

- En tant que joueur
- Je veux choisir le niveau auquel je vais jouer
- Afin d'avancer dans une histoire ou rejouer une partie de l'histoire

### 4.7.4 Choisir une difficulté

- En tant que joueur
- Je veux choisir une difficulté
- Afin d'ajuster la difficulté des mini-jeux que je vais rencontrer