Bradypus Variegatus:

BUNOUF Célia CORNET Céline DO Emeline TAVERNIER Emilie EL HADDAD Céline Mardi 6 Mars 2018 L2 section internationale Promo 2021

Synopsis

Projet EF'WAY

Sommaire

Synthèse du sujet posé + notre analyse	. 3
Synthèse de notre travail de conception	. 4
Feuille de route projet	. 5
Objectif du prototype initial	. 6

Synthèse du sujet posé + notre analyse

Dans le cadre de notre projet transverse de deuxième année, nous souhaitons créer une application de jeu vidéo sur téléphone mobile.

Notre but est de faire découvrir l'école EFREI Paris ainsi que les cursus proposés de manière ludique aux étudiants, que ce soit des terminales ou des étudiants déjà dans l'école. C'est pourquoi l'objectif final de notre projet est de diffuser, via les newsletters de l'école, l'application à grande échelle afin de vraiment pouvoir le concrétiser.

Le jeu commencera en terminale pour ensuite se poursuivre au cours des cinq années au sein de l'école. Le jeu sera ponctué par des événements de la vie étudiante : des contrôles, des associations, des choix de majeurs, des soirées. Mais également par les mobilités à l'étranger et les passages en année supérieure, le but étant de donner une image concrète de ce que peut être le parcours d'un étudiant à l'EFREI Paris.

S'agissant d'un jeu, il nous faut pouvoir déterminer une manière de gagner. Nous avons ainsi choisi d'incrémenter des points dans notre jeu, pour cela nous allons créer des jauges. Nous estimons que 3 jauges sont nécessaires à notre jeu: une jauge d'études et d'assiduité, une jauge de vie associative et une jauge de sociabilité. Celle-ci sont classés par ordre d'importance, et seront remplis par exemple grâce aux bonnes réponses aux quiz et à la participation à des associations. Partant de ce principe, le joueur devra remplir au maximum ses jauges pour espérer gagner.

Un autre enjeu sera de permettre aux utilisateurs d'utiliser l'application sur différents appareils. En effet, cela augmentera le nombre de joueurs potentiels et cela leur laissera plus de flexibilité quant au choix de l'appareil sur lequel ils vont jouer.

Pour mener à bien ce projet, il nous faut être en contact avec l'instance qui est responsable de la communication de l'école et s'assurer régulièrement que notre projet correspond bien aux attentes de ce service concernant notre projet et qu'il est bien en accord avec l'image que renvoie l'EFREI Paris.

Synthèse de notre travail de conception

Pour réaliser ce projet que nous souhaitons créer en 3D nous allons utiliser le logiciel de développement de plateforme de jeu appelé Unity. Pour se faire, nous allons exploiter le langage C Sharp. Afin de rendre disponible notre application aux utilisateurs, nous allons la poster sur l'Android Store. Cela permettra à un grand nombre de personnes de jouer à notre jeu puisqu'il sera adaptable aux téléphones Android comme à une grande majorité de tablettes.

Les réalisations du plateau de jeu ainsi que les éléments du décor seront réalisés avec le logiciel Sketchup qui nous permettra de conceptualiser un environnement en 3D. L'objectif final de la partie esthétique du projet sera de visualiser et d'identifier chaque élément sur le plateau de jeu à l'EFREI. Par exemple, un bus pourra représenter le week-end d'intégration ou encore les mobilités en L3 qui s'associeront à un avion.

Cela permettra à l'utilisateur de mieux se plonger dans l'ambiance du campus et de retrouver des caractéristiques de l'école qu'il aurait déjà vu lors des portes ouvertes par exemple.

Afin de rythmer le jeu et de créer un enjeu et des rebondissements, les utilisateurs devront répondre à plusieurs questionnaires au cours d'une partie notamment à travers les DE. Cela va donc nécessiter de créer une base de données assez importante pour éviter l'ennui et la répétition trop régulière des mêmes questions lors de parties différentes. Ces questionnaires permettront également aux utilisateurs d'en apprendre plus sur l'école ou sur ses matières. Les terminales pourront même un peu réviser pour le concours puisque certains questionnaires seront sur la forme comme sur le fond inspirés des annales des précédents concours.

Feuille de route projet

Notre projet est destiné majoritairement aux lycéens souhaitant découvrir l'école. C'est pourquoi nous aimerions tester notre projet en conditions réelles, ce qui signifie avoir un projet assez abouti pour pouvoir le présenter aux lycéens. Notre ultime but est de parvenir à présenter notre projet lors de la dernière porte ouverte organisée par l'EFREI le 19 Mai.

Avant cela, nous espérons pouvoir présenter un prototype fonctionnel et le tester lors des journées "Stage mon Bac" et également lors de la journée "Projette-toi des BTS/DUT".

À côté de cela, nous allons faire un point en équipe chaque semaine pour suivre les avancements de chacun et passer en revue ce qui nécessite un travail en urgence et ce pourquoi nous sommes à jour.

En plus de ces points en équipe nous sommes en contact avec le service communication de l'école afin de leur faire part de nos avancées. Dans le but de recueillir leurs avis et leurs idées d'améliorations, ces points d'informations seront très utiles pour développer un produit qui les aiderait à promouvoir l'école.

Date	Objet		Objectif d'avancement
6 mars	1 ^{er} pt avancement		Avoir un plateau complet – début de quiz et menu complet du jeu – lancer de dés fonctionnels
3 avril	2 ^e pt avancement	55%	Pion qui se déplace seul sur le plateau – les quizz sont mis en place sur les cases correspondante – jauges et système de point créer et fonctionnant.
23 avril	Stage mon bac		Majorité des fonctions fonctionnant correctement sur le plateau.
28 avril	Concours Alpha	80%	Prototype avancé fonctionnel pour le tester aux étudiants disponibles
19 mai	Porte ouverte	100%	Projet abouti à faire tester aux étudiants venant découvrir l'école lors des portes ouvertes.
28 mai	Soutenance	110%	Projet ayant reçu les critiques des étudiants lors de la porte ouverte a été amélioré

Cette charge de travail va être répartie équitablement entre les membres de l'équipe en fonction des compétences de chacune. Dans un premier temps, deux personnes seront chargées principalement du design tandis que les trois autres s'occuperont des différentes scènes et fonctions sur Unity. En fonction de l'avancement du projet et des problèmes rencontrés des redistributions pourront être effectuées.

Objectif du prototype initial

Notre prototype initial consiste en une application mobile contenant un menu principal menant vers le plateau de jeu, des lancers de dés, des questionnaires vrai ou faux et une arrivée et une fin de parcours.

Pour notre prototype, nous prévoyons d'avoir un pion qui se déplace sur tout le plateau, case par case au rythme des dés, sans pour autant que les cases aient des actions sur le jeu. Ce prototype va nous permettre d'incorporer au fur et à mesure les actions de chaque case et de vérifier leur utilisation auprès de l'utilisateur. À partir de ce prototype de nouvelles scènes pourront être incorporées et de nouveaux éléments de décors pourront facilement être ajoutés.

Ce prototype nous permettra de tester les fonctions principales de notre jeu et une fois que les tests seront réussis, nous pourront nous pencher plus sérieusement sur toutes les fonctionnalités à ajouter, notamment les actions de chaque case du plateau.

Afin de réaliser ce prototype nous allons, chacune, nous répartir des tâches spécifiques. L'une va travailler sur les jauges et les dés, une autre va travailler sur la création du plateau, une va travailler sur les décors qui seront associés au plateau. Ensuite, l'une de nous travaillera sur la création des différents questionnaires et la cinquième s'occupera de la création du menu principal du jeu.

Cette organisation nous permettra de travailler sans être dépendante de l'avancée des autres membres du groupe et nous éviterons ainsi de perdre du temps inutilement. C'est ce qui, pour nous, nous fera réussir ce prototype dans les plus brefs délais.