

ISOMAKER

KPI REPORT



EIP 2024/2025
Tom Bariteau-Peter, Léa Guillemard, Alessandro Tosi

VEILLE TECHNOLOGIQUE

Un des objectifs de notre projet étant l'accessibilité au plus grand nombre, nous avons fait le choix d'axer notre veille technologique sur les méthodes de travail des développeurs, artistes et créateurs avant tout. De plus, nous nous sommes rapidement rendus compte que les technologies de pointe développées actuellement, bien qu'intéressantes sur le plan technique, sont peu optimisées et vont donc à l'encontre des principes de notre projet: la majorité de notre public n'aurait pas accès au matériel nécessaire pour les faire fonctionner.

Nous avons donc exploré des sites tels que polycount, un catalogue d'informations et de discussions portant sur l'art dans le jeu vidéo, ou game developer, nous permettant de nous tenir au courant des tendances et avancées.

La chaîne Youtube Game Maker's Toolkit nous a également été très instructive: tenue par un game designer, elle nous a permis de découvrir et nous renseigner sur de nombreux concepts liés à la création de jeux vidéo. Nous tenir ainsi informés sur la façon dont les jeux vidéo sont créés nous a permis d'avoir une réflexion continue et enrichie sur les fonctionnalités à intégrer dans IsoMaker.

Nous avons également continué de suivre avec un intérêt particulier les jeux et studios qui nous ont inspirés à créer IsoMaker: notamment SuperGiant, dont le jeu Hadès faisait partie de nos premières références, et dont la suite est en préparation. Le documentaire leur étant consacré créé par Noclip sur Youtube nous a été très instructif sur l'organisation et les efforts nécessaires à un projet de grande ampleur, et nous a également encouragés à faire de notre mieux pendant les moments où notre motivation pouvait faiblir.

DEVELOPPER LES CONTRIBUTIONS DE LA COMMUNAUTE

Le choix fait sur la collaboration avec la communauté a été d'utiliser en priorité les opportunités créées par le contexte de Tech4 à l'étranger, permettant de rencontrer de nombreuses personnes issues de milieux et nationalités variés. Ainsi, nous avons sollicité les avis de nos amis et connaissances nouvellement rencontrés tout au long de l'année.

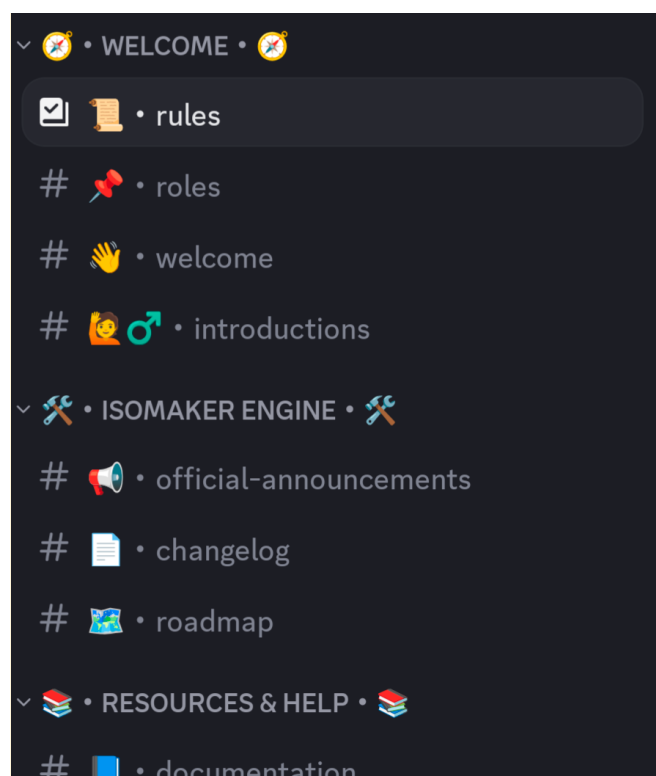
Se concentrer ainsi sur une communauté en présentiel permet de s'assurer un échange plus spontané et organique, ainsi que de pouvoir solliciter des avis par les mêmes personnes sur la durée. Cela permet aussi de toucher un public plus large: IsoMaker s'adressant en grande partie à un public non technique, une communauté exclusivement en ligne courrait le risque de créer un biais, puisque l'accès à la dite communauté dépendrait de l'aisance de l'utilisateur avec les outils informatiques.

De plus sur le campus de l'université où nous étions (Chung Ang University à Séoul), les étudiants organisaient régulièrement des événements temporaires "pop up" dans le but de partager leur projets et de créer des discussions sur ce thème. Cela nous a permis de créer des connexions avec d'autres élèves ayant des projets similaires. Nous avons ainsi pu partager nos idées et méthodes respectives, ouvrant nos horizons sur les autres chemins empruntés par nos camarades. Nous avons évidemment également profité de ces opportunités pour partager les derniers avancements sur notre projet, récoltant ainsi des opinions et conseils précieux. Ces échanges nous ont aussi permis de nous familiariser avec l'exercice de présentation et de démonstration de notre projet, ce qui nous sera très utile dans le futur afin de pouvoir participer à des événements rassemblant des porteurs de projet plus

formels. Par exemple à Strasbourg, nous pourrions nous rendre à des événements tels que l'Indie Game Night, qui est dédiée à des porteurs de projet dans le milieu du jeu vidéo et associés.

Une fois que notre projet était assez avancé et proche du début du beta test, nous avons décidé d'étendre notre communauté en ligne. Nous avons commencé par la création d'un site, afin de proposer une présentation du projet facile d'accès.

Nous avons ensuite choisi Discord pour la partie la plus communautaire de notre présence en ligne. Notre premier critère était la facilité de mise en place et d'accès: étant déjà familiers avec l'outil, nous avons aisément pu créer un serveur. De plus, Discord a l'avantage d'être déjà très utilisé, notamment par les amateurs de jeu vidéo, qui font partie du public que nous souhaitons viser. Il a également l'avantage de promouvoir la discussion entre les membres de la communauté, et pas uniquement des membres de la communauté vers nous. En effet, cela permet aux différents utilisateurs de confronter leurs points de vue et utilisations du logiciel, faisant parfois émerger des dissonances ou des compatibilités insoupçonnées.



Enfin nous avons décidé de créer un compte Instagram: il s'agissait selon nous d'un des réseaux les plus accessibles au public non technique dont nous recherchions également l'opinion. Celui-ci permet de rediriger le public vers le Discord, réduisant l'effet du biais d'accessibilité mentionné plus tôt. Nous avons également ajouté un lien vers le site, nous permettant de ne pas forcément perdre le public qui n'est pas à l'aise avec Discord; notre site leur permet tout de même de télécharger, tester le projet et nous transmettre leur opinion.



COLLABORER AVEC DES EXPERTS TECHNIQUES

Tout comme pour la création de la communauté, nous avons décidé de prioriser les opportunités apportées par notre voyage. Selon nous, il est en général plus simple de créer un lien et une collaboration lors de rencontres face à face. De plus, cet année à l'international nous offre des opportunités uniques, dont il serait mal avisé de ne pas profiter: des connexions en ligne peuvent être faites de n'importe où, mais les échanges que nous avons pu avoir à Chung Ang University ne pouvaient avoir lieu que dans ce contexte, à la durée très limitée.

Notre première occasion fut le choix de nos cours à l'Université; ce projet étant dans la continuité de nos projet pour nos études et notre avenir, nous avons pu choisir des cours correspondant à la fois à des compétences essentielles pour nos projets professionnels et pour IsoMaker.

Le cours "Design of Game Software" notamment, nous a permis de comprendre le point de vue des développeurs de jeu vidéo, et ainsi de préciser les fonctionnalités attendues d'un logiciel tel que le notre. Cela nous a également permis de mieux imaginer notre beta test plan, puisque nous avons une meilleure idée de la façon dont IsoMaker serait utilisé.

Notre mentor EIP à également été précieux: étant développeur de jeu vidéo, il nous a accompagné dans le choix des fonctionnalités à développer pour notre projet. C'est notamment à la suite de ses conseils que nous avons décidé de ne pas donner suite à notre idée originale d'intégrer un modélisateur 3D au logiciel; les utilisateurs peu à l'aise avec les outils informatiques ne pourraient pas l'utiliser, et ceux capables ont déjà, pour la majorité, un logiciel de modélisation 3D favori et ne voudraient pas apprendre à utiliser un nouvel outil.

De plus, en tant de fondateur d'une start up, notre mentor nous a beaucoup appris sur la façon de gérer une équipe et un projet, notamment sur la durée. Avec Epitech nous avons évidemment déjà fait l'expérience de projets de plusieurs semaines, mais la gestion d'un projet de plusieurs mois, voire années, est tout autre: il faut gérer les baisses d'énergie et de temps, les obligations et limitations des différents membres de l'équipe, la planification à long terme.