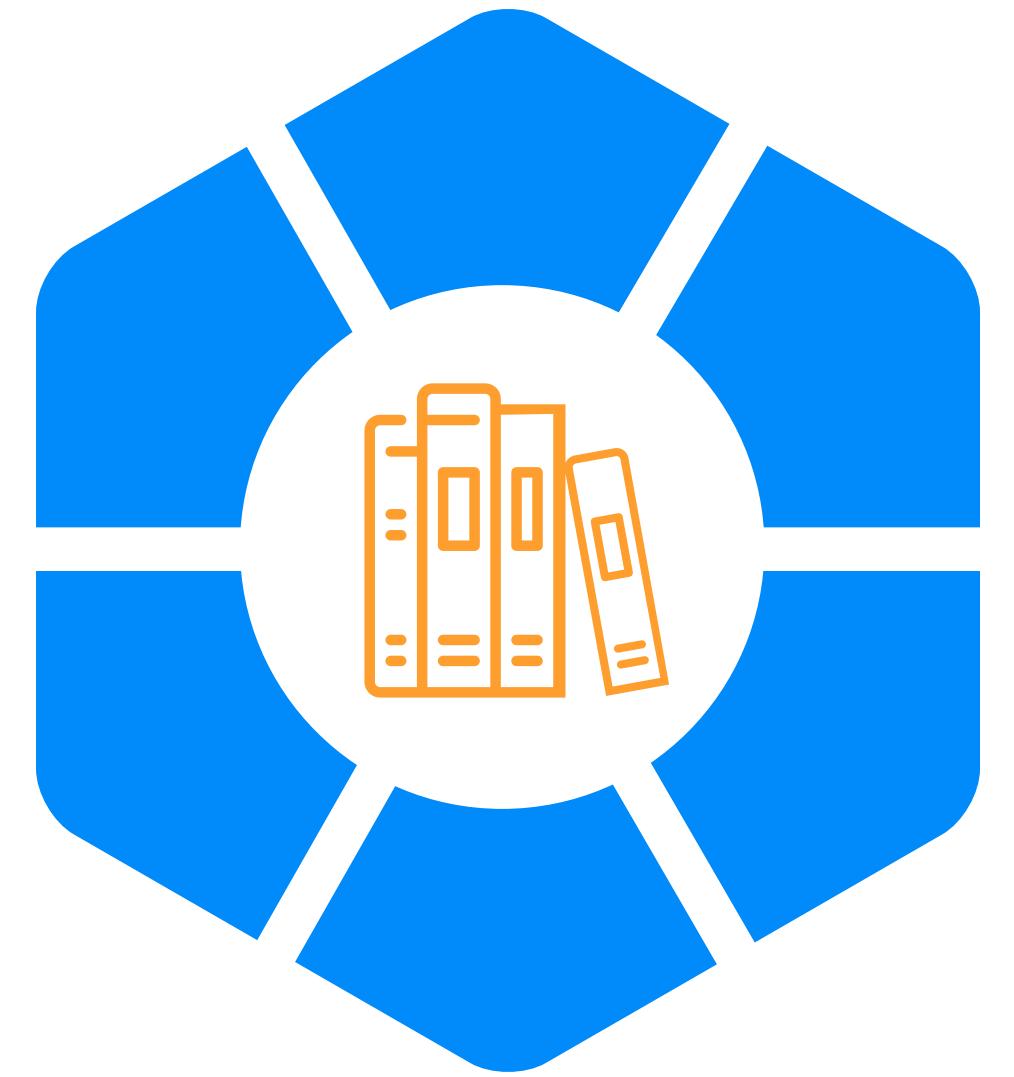


# Dossier de conception

## ExplAgora

CDNL 2016/2017



# ExplAgora

Voyagez au cœur des savoirs

# SOMMAIRE

## I. INTRODUCTION

- 1. Equipe
- 2. Problématique
- 3. Contexte
- 4. Nom du projet
- 5. Persona
- 6. Benchmark

## II. CHARTE GRAPHIQUE

- 1. Logo
- 2. Typographies
- 3. Couleurs

## III. TEASER

- 1. Scénario
- 2. Story-board
- 3. Montage
- 4. Animation

## IV. GAMEPLAY

- 1. But du jeu
- 2. Etapes du Game Play

## V. INTERFACES

- 1. Réalisation graphique du site
- 2. Réalisation graphique de l'application
- 3. Design d'interaction
- 4. Scénario utilisateur

## VI. DEVELOPPEMENT

- 1. Construction des pages
- 2. Front-end
- 3. Back-end
- 4. Plateforme de destination

## VII. CONCLUSION

- 1. Ouvertures
- 2. Perspectives

## VIII. REMERCIEMENTS

# INTRODUCTION

# L'EQUIPE

**UNIV'MEDIA**

Origine du nom :

**UNIV** : Pour Univers/Université

**MEDIA** : Pour le monde de l'information

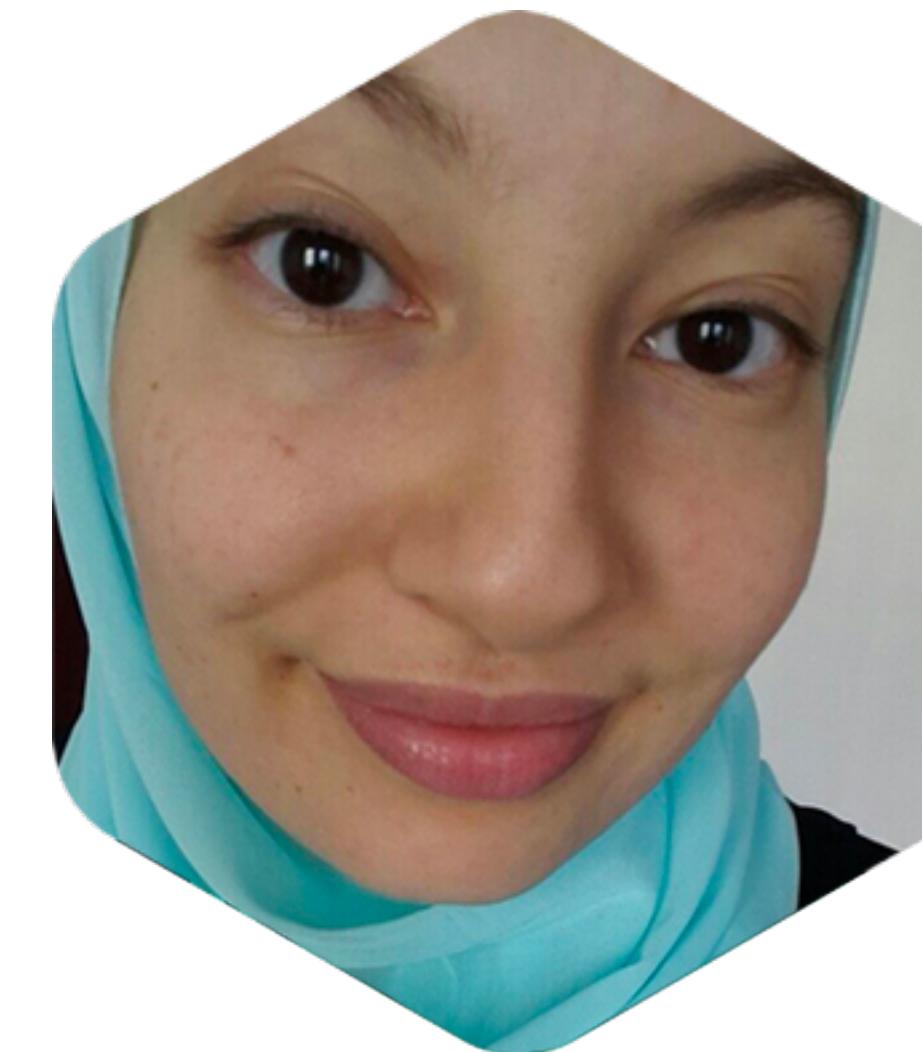
Notre expertise touche l'univers du média et de l'information.

# L'EQUIPE

Notre équipe est composée de :



**DRISSI Mohamed**  
Chef de projet  
Designer



**GHAZALI Ikram**  
Développeuse

# PROBLÉMATIQUE

“

Comment explorer des connaissances à travers la  
Bibliothèque de Paris 8 à l'aide d'un serious game ?

## PARTENAIRES



CAMPUS  
CONDORCET  
Paris-Aubervilliers



Institut d'Enseignement à Distance  
Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis

## CONTEXTE

A partir de l'application Iks'Ray créée l'année dernière, nous **améliorons** un jeu qui a pour objectif **l'exploration des connaissances** à la bibliothèque de l'université Paris 8.

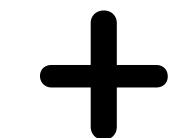
ExplAgora est donc la nouvelle version de Iks'Ray, elle complète la précédente en proposant de **nouvelles fonctionnalités** et une charte graphique propre à l'équipe Univ'Media

La principale nouvelle fonctionnalité dans ExplAgora est le **quizz**, après avoir trouvé et **scanné** le livre, le joueur doit répondre à un quizz **créé** par un professeur qui concerne le livre scanné, ainsi, cela **incitera** le joueur à ouvrir le livre et d'aller à la **recherche** d'une information qui sera **collective** et qui peut faire l'objet d'une **controverse** entre le joueur et le professeur, et de ce fait créer un **échange collectif**.

# NOM DU PROJET

**Expl**

Exploration  
Recherche  
Découverte



**Agora**

Lieu de rassemblement  
Carrefour

Nous avons choisi le mot ExplAgora car il regroupe les deux notions clés du jeu, **Expl** pour l'exploration des connaissances à la bibliothèque et **Agora** désignant un lieu de rassemblement.

# BASELINE

VOYAGEZ AU CŒUR DES SAVOIRS !

« Voyagez » car cela englobe les différentes actions proposées dans le jeu  
rechercher, trouver, explorer...

Nous avons choisi le mot **cœur** car cela symbolise le jeu que l'on propose  
« **entrer** dans le cœur du livre », ici l'action d'**ouvrir** le livre et de **récolter**  
l'information désirée, cela fait référence au **rassemblement**, puisque le cœur est  
lié à plusieurs organes de **rôles différents** (donc différentes idées).

Et le terme **savoirs** désigne toutes les ressources et les connaissances que l'on  
peut découvrir dans les bibliothèques, les musées, les jardins botaniques..

## PUBLIC CIBLE

ExplAgora se jouera dans un premier temps à la Bibliothèque de l'Université Paris 8, il est ouvert à toutes les tranches d'âges venant de tous domaines confondus et est destiné aux étudiants, aux professeurs et aux seniors

# BENCHMARK



ExplAgora est la nouvelle version de Iks'Ray, un jeu inspiré de Tantrix. Nous nous basons sur le même principe du jeu Tantrix .

Le logo, le nom et la base line ont été modifiés .

Un site web est mis en place pour permettre aux professeurs de créer leurs plateaux à partir de leurs listes de livres

# BENCHMARK

Dans le cadre de la recherche documentaire, nous avons trouvé quelques jeux qui se basent sur cette perspective :

- LibraryCraft (Utah Valley University, 2011), fait endosser un costume de chevalier en armure ou de jeune femme qui font des recherches à travers ressources et catalogue pour vaincre un dragon.
- Quarantined (Arizona State University, 2008) vous fait enquêter dans un campus atteint d'une épidémie. Utilisant vos compétences en recherche d'information, vous devez alors trouver les causes de cette maladie et un moyen de la guérir. Nouveauté : si vous ne trouvez pas en moins de 30 minutes, votre personnage contracte la maladie et meurt.<sup>14</sup>

# BENCHMARK

- Library Arcade (Carnegie Mellon, 2008) regroupe deux petits jeux : Within Range, vous demande de ranger rapidement des livres selon la classification de la bibliothèque du Congrès avant que le temps se termine et I'll get it, est un petit jeu très sympa où vous devez aider des étudiants dans leurs recherches d'information : vous allez les voir, interrogez le catalogue et en fonction de la question allez chercher des ressources que vous lui apportez au final.
- Secret Agents in the Library (Lycoming College, 2010) : Les étudiants jouent des agents secrets qui doivent empêcher un intrus de pénétrer dans la bibliothèque en répondant à des questions à partir de ressources en ligne et physiques.

15

Ces informations ont été tirées du site vagabondages et l'article a été publié en 2014 : <http://www.vagabondages.org/post/2014/10/23/Jouer-%C3%A0-la-BU>

# PERSONA



## Eric Beau

📍 Levallois Perret

Âge : 60 ans

Sportif

Aimable

Ambitieux

## BIOGRAPHIE

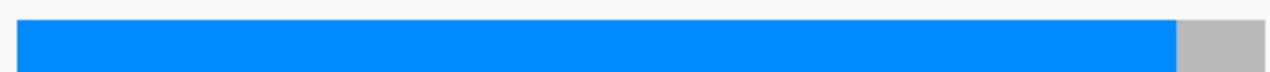
Eric est professeur de philosophie à Paris 8, il encourage ses étudiants à élargir leurs connaissances à travers la Bibliothèque de Paris 8

## INTÉRÊTS

Web



Lecture



Smartphone



## OBJECTIF

Permettre à Eric de faire découvrir et donner envie à ses étudiants d'aller à la bibliothèque.

## À SAVOIR

Eric est très pédagogue, il aime prendre de son temps pour venir en aide à ses étudiants afin qu'ils réussissent

# PERSONA



## Sophie Dupont

📍 Aubervilliers

Âge : 25 ans

Aimable

Timide

Active

## BIOGRAPHIE

Étudiante à l'Université de Paris 8, Sophie aime aller à la bibliothèque afin de réviser.

## INTÉRÊTS

Web



Lecture



Smartphone



## OBJECTIF

Donner envie aux amies de Sophie de se rendre à la bibliothèque afin que Sophie n'y soit plus seul.

## À SAVOIR

Sophie aime sortir avec ses amies mais lorsqu'elle se rend à la bibliothèque elle se retrouve seule car ses amies n'aiment pas s'y rendre.

# PERSONA



## Sophie Dupont

📍 Aubervilliers

Âge : 70 ans

Attentionné

Joyeuse

Sociable

## BIOGRAPHIE

Retraitee, Anne passe beaucoup de son temps à la bibliothèque afin d'étendre ses connaissances dans les domaines qu'elle aime.

## INTÉRÊTS

Web



Lecture



Smartphone



## OBJECTIF

Pouvoir mettre à disposition ses connaissances et aider les joueurs à en apprendre plus sur un ouvrage choisi.

## À SAVOIR

Anne aime élargir ses connaissances, apprendre, découvrir de nouvelles choses.

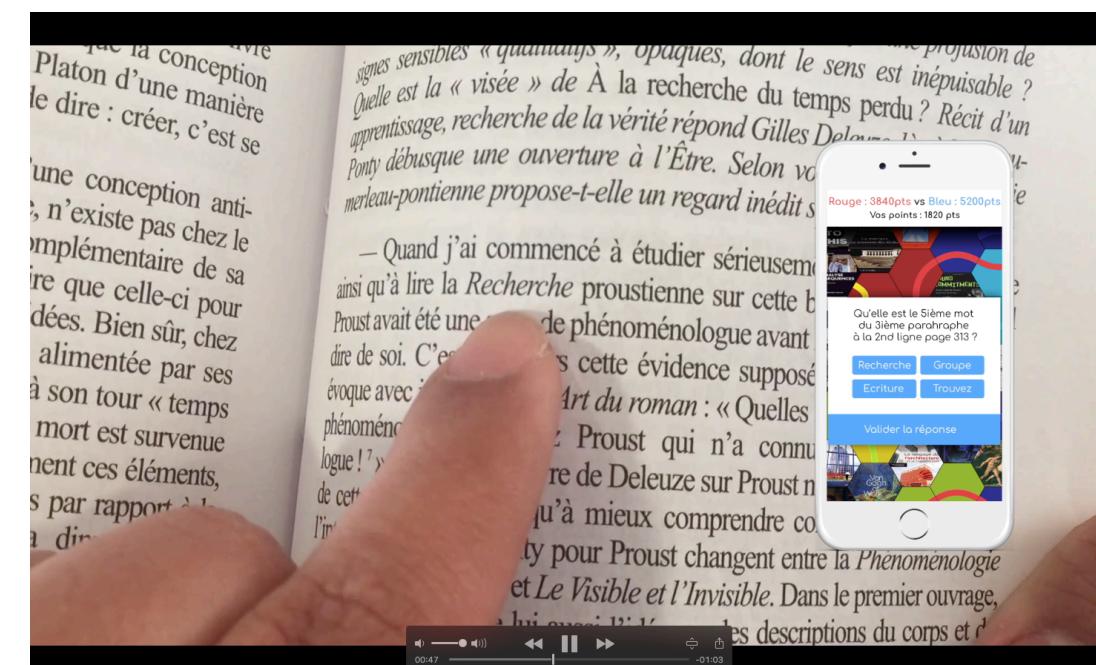
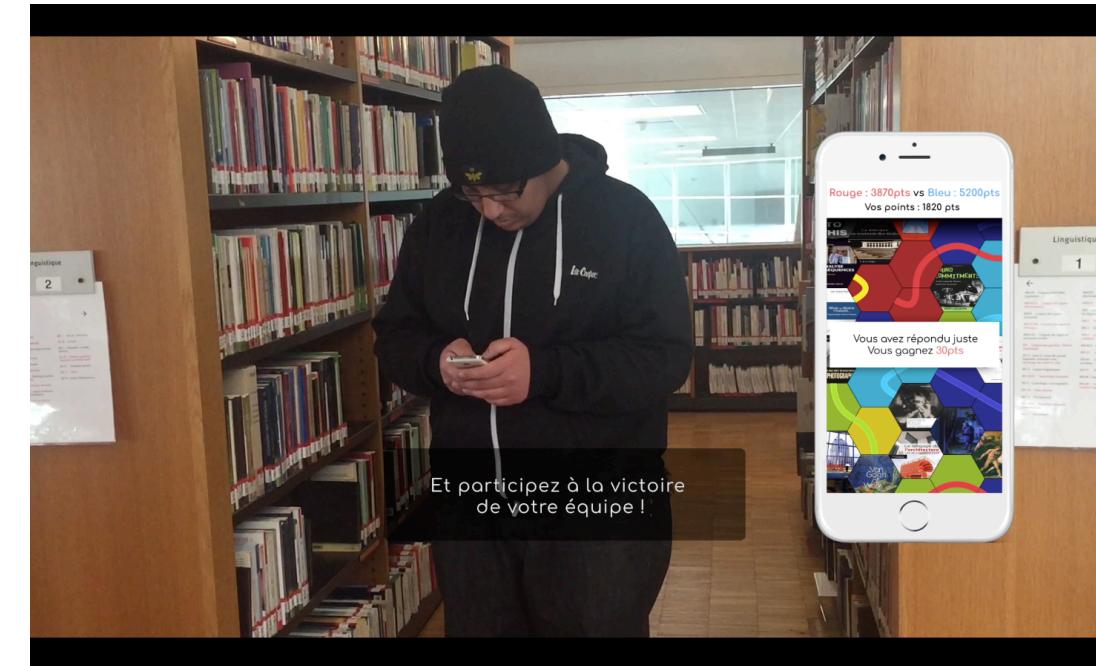
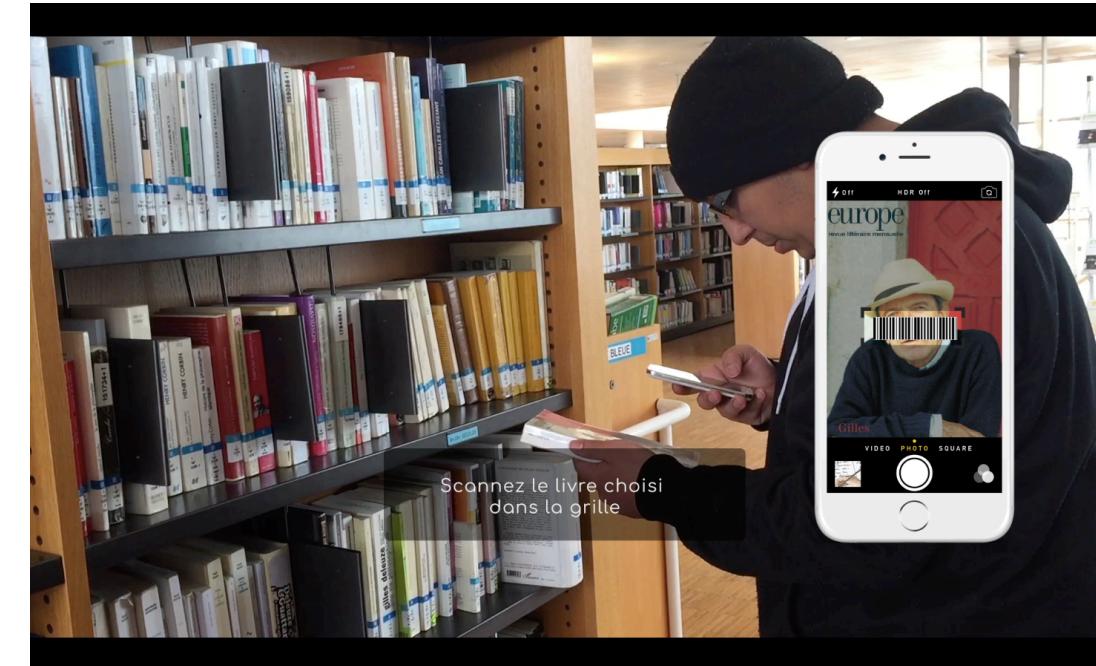
# TEASER

# STORYBOARD

Nous avons réalisé un teaser qui présente un joueur se rendant à la Bibliothèque de Paris 8 et qui fait une partie d'ExplAgora.

Le jeu étant un moyen d'enrichir ses connaissances, nous avons pris la décision de créer un teaser mettant en scène un joueur qui se trouve à la Bibliothèque de Paris 8 cela montre le côté à la fois ludique, mais aussi sérieux de notre jeu.

On y voit donc un joueur avec son téléphone qui cherche un livre sélectionné, qui le trouve et le scan lui rapportant des points pour finir avec son départ de la Bibliothèque pour montrer qu'il a terminé sa partie.



# STORYBOARD

Les placements des différents éléments du teaser on était fait sous After Effect ainsi que Adobe Premiere Pro



Adobe After Effect



Adobe Premiere Pro

# MONTAGE & ANIMATION

Les placements des différents éléments du teaser on était fait sous After Effect ainsi que Adobe Premiere Pro



Adobe After Effect



Adobe Premiere Pro

# CHARTE GRAPHIQUE

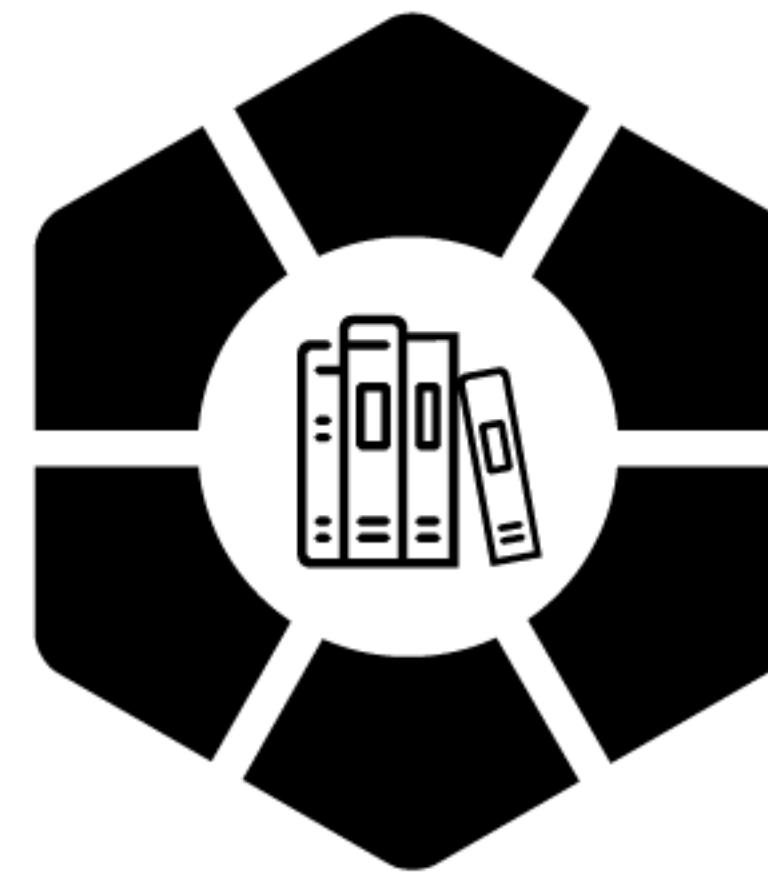
LOGO

## Déclinaison en couleur et en noir et blanc du logo



ExplAgora

Voyagez au coeur des savoirs

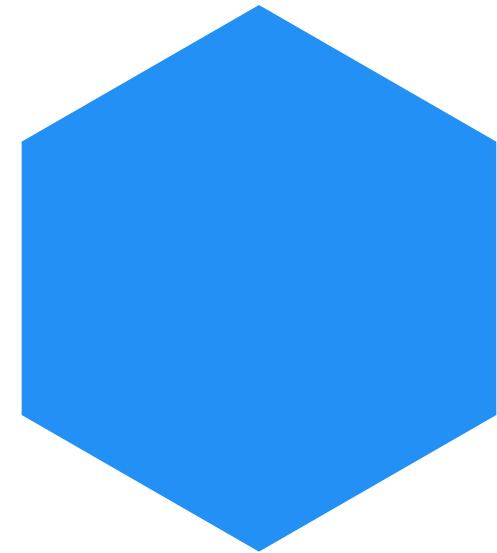


ExplAgora

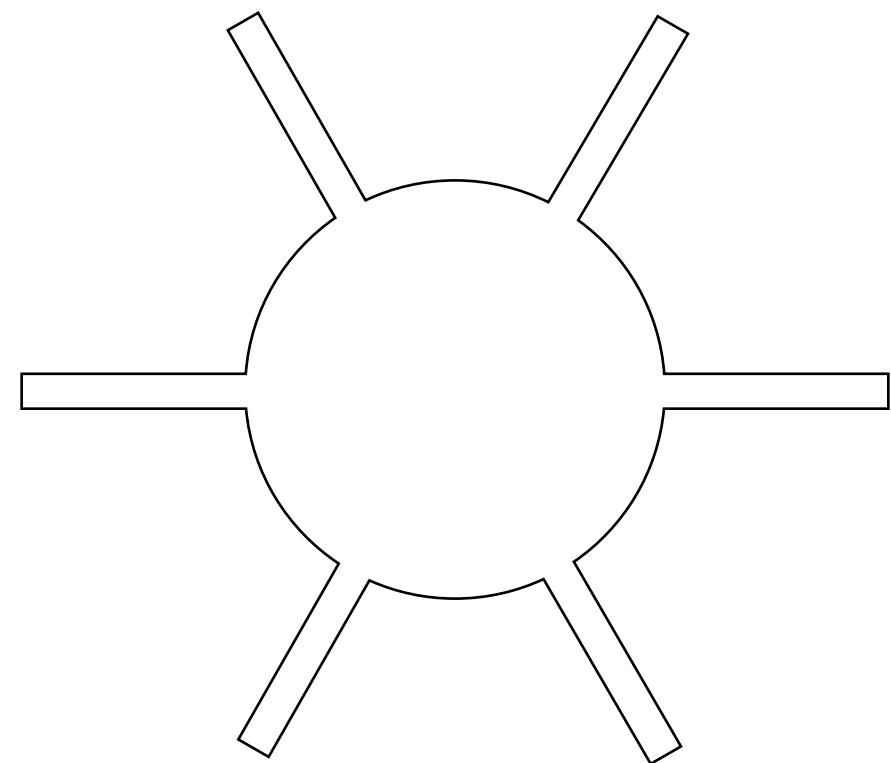
Voyagez au coeur des savoirs

# LOGO

## Composition du logo



+



+



1 - Un hexagone aux bords arrondi qui représente la forme des pièces du jeu Tantrix.

2 - Un cercle suivit de trait qui forme un lieu de regroupement représentant la partie « Agora » de notre logo.

3 - Le livre représente l'« Explor » d'exploration, cette partie changera en fonction du thème de la recherche.

## Couleurs du logo

Nous avons choisis de reprendre les couleurs de l'ancien logo Iks'Ray c'est à dire le bleu et le orange.

Pour le bleu nous avons décidé de changer sa teinte afin que celui-ci soit plus en harmonie avec l'orange.



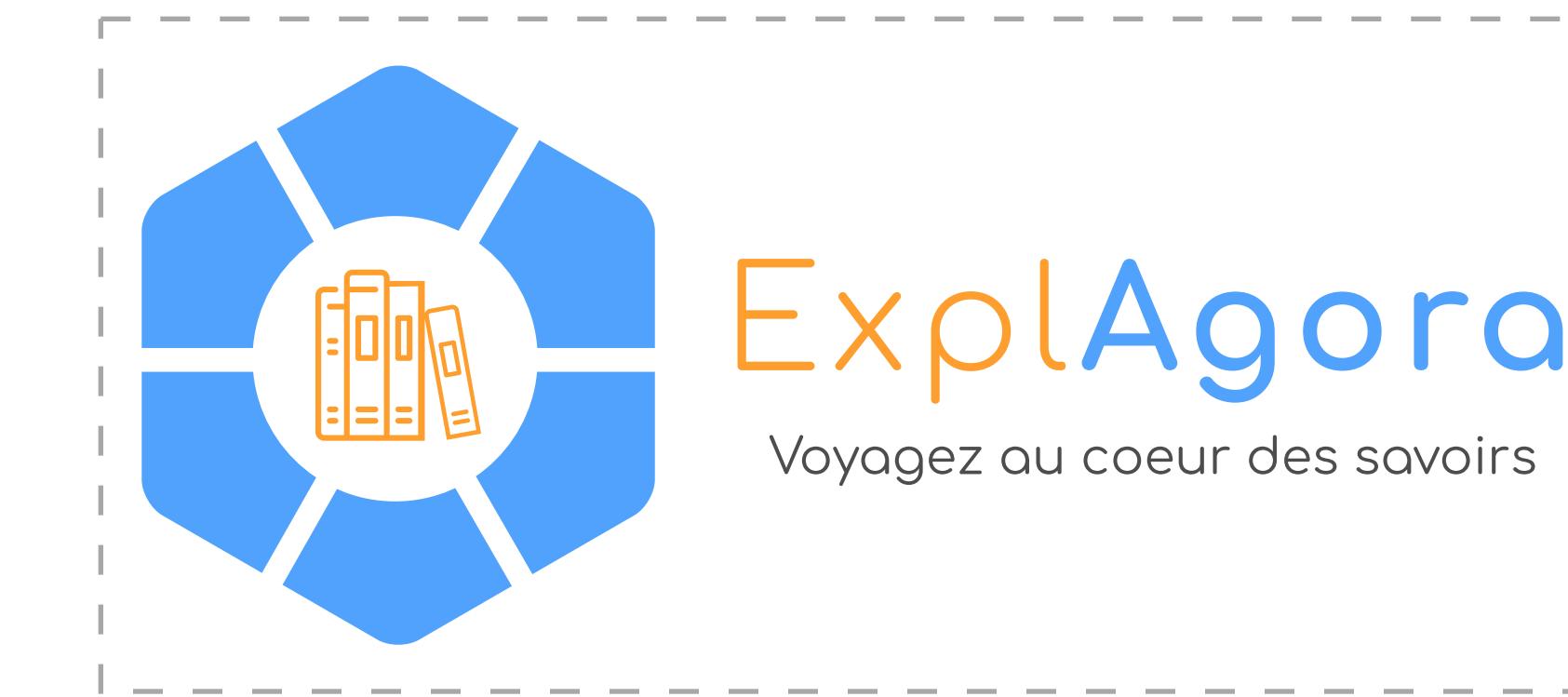
**ExplAgora**  
Voyagez au coeur des savoirs

LOGO

## Différentes utilisations du logo



LxH : 360 x 400 pixels



LxH : 290 x 625 pixels

# TYPOGRAPHIES

## QUICKSAND

A B C Ć Č D Đ E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z  
Ž a b c č ď d đ e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z ž Ă Ā Ė  
Ӧ Ö Ú ã â ê ö û 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” ( % ) [ # ] { @ } / &  
< - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . \*

Light

Regular

Medium

**Bold**

# TYPOGRAPHIES

Nous avons choisis cette typographie pour sa **forme arrondie** que l'on retrouve sur beaucoup de jeu mobile et qui permet de **différencier** l'application mobile au site internet.

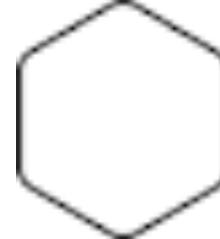


iOS - Mario Run



iOS - Fish & Trip

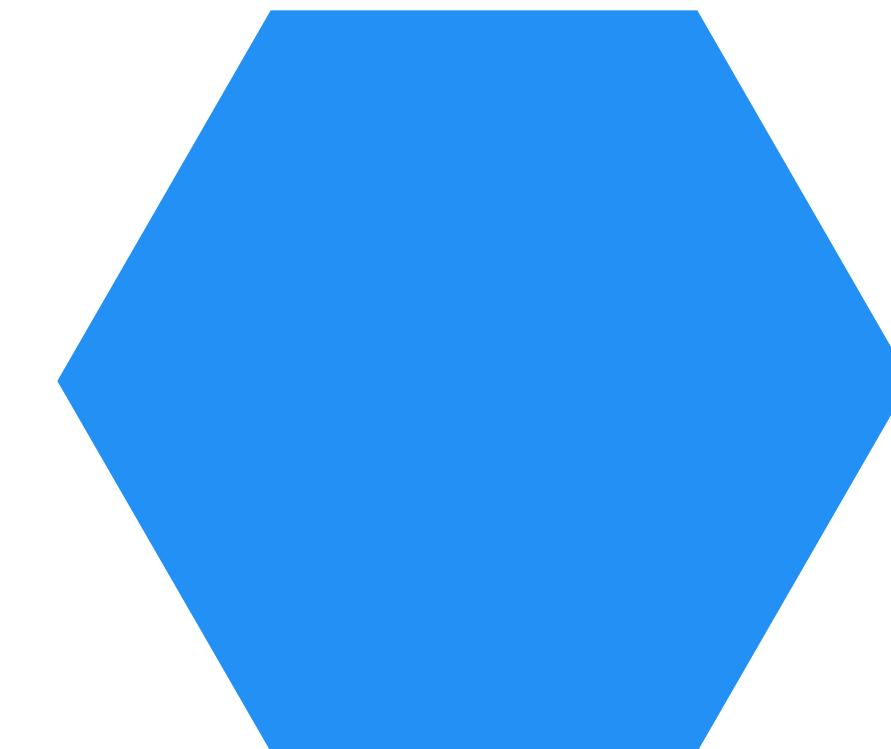
# COULEURS

Éléments		Hexadecimal	R	V	B	C	M	J	N
- Fond / Texte		#FFFFFF	255	255	255	0	0	0	0
- Fond secondaire -Texte		#008AFA	0	138	240	71	38	0	0
- Sous-texte		#808080	128	128	128	52	43	43	8
- Fond secondaire		#FD9E2E	253	158	46	2	42	84	0

# PIECES

**Les pièces sont composées de deux couleurs**

Une pièce hexagonale qui représente la thématique du livre

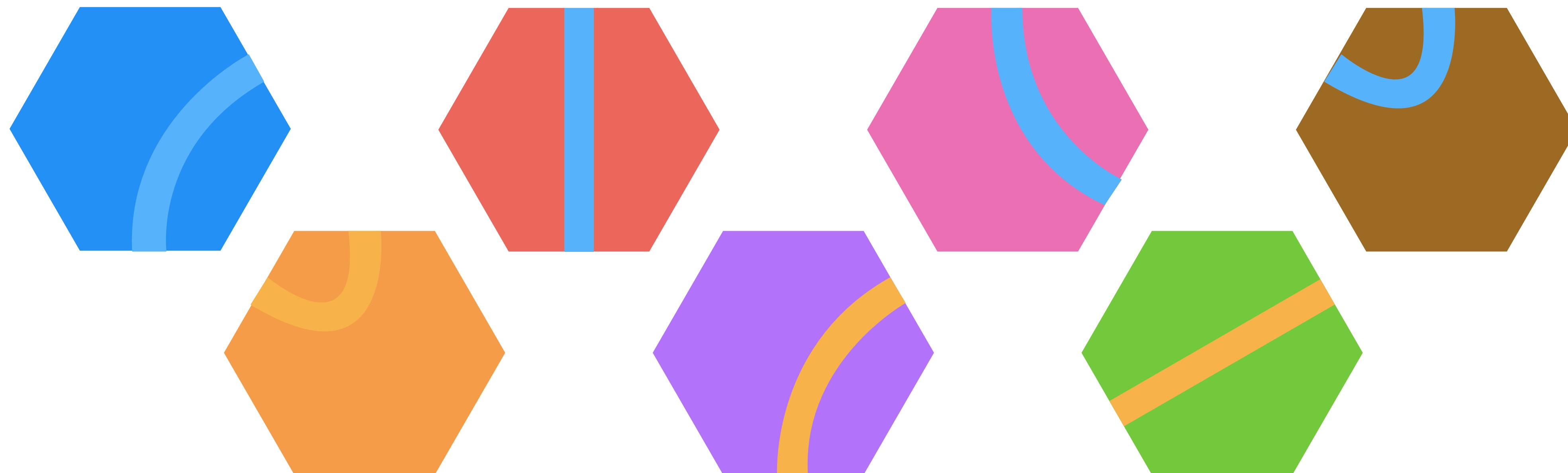


Une ligne de couleur qui représente l'équipe du joueur



# PIECES

## Présentation des pièces en couleurs



# GAMEPLAY

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de trouver et scanner un maximum de livres et de répondre à un maximum de **quizz** afin de gagner le plus de points pour atteindre l'objectif final qui est représenté par un score total. Chaque livre scanné permet de **créer une ligne** qui vous apporte plus ou moins de points en fonction de sa taille.

Le jeu se joue en **solo** ou **multijoueur**, la différence du multi-joueur au solo est dans la communication, chaque joueur doit faire en sorte de compléter le plateau de jeu en fonction de ses coéquipiers et bloquer les joueurs adversaires sur le plateau.

**Les points sont répartis comme ceci :**

- Si le thème du livre trouvé est le même que la couleur de l'équipe : **5 points**
- Si le thème du livre trouvé est différent de la couleur de l'équipe : **10 points**
- Si une ligne est formée à partir d'au moins 2 livres le joueur gagne en bonus : **2 points**
- Si le joueur répond juste au quizz il gagne : **5 points**

# ÉTAPES DU GAMEPLAY

Pour pouvoir jouer à ExplAgora, le joueur a besoin d'un smartphone et d'être dans la Bibliothèque de Paris 8. Une inscription est nécessaire et peut être faite sur notre site ou directement via l'application.

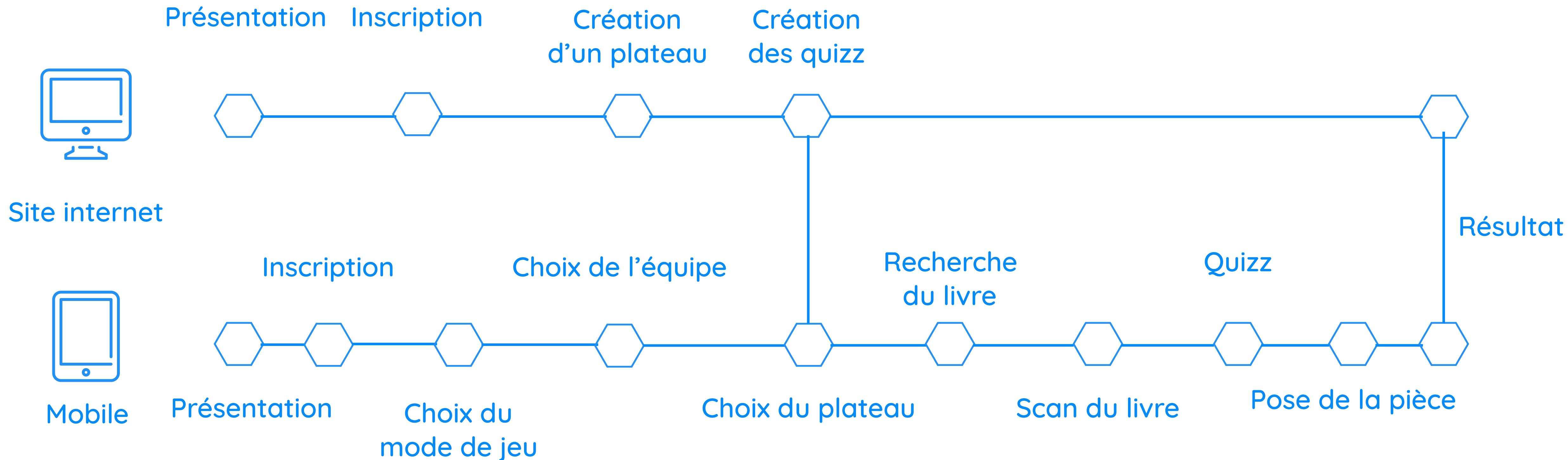
Les joueurs seront guidé à travers un didacticiel afin qu'ils prennent en main l'application et comprennent les règles et le fonctionnement de l'application.

Ensuite, ils pourront choisir leur mode de jeu : seul ou multi-joueur, un plateau créé par un professeur ou un joueur et si le mode multi-joueur a été sélectionné le joueur sera invité à choisir une équipe.

Durant le jeu il y a plusieurs étapes distinctes que le joueur devra effectuer, celles-ci vont être expliquées durant un didacticiel afin de rendre la compréhension du jeu simple au joueur.

# SCÉNARIO UTILISATEUR

Le parcours utilisateur se présente de la sorte :

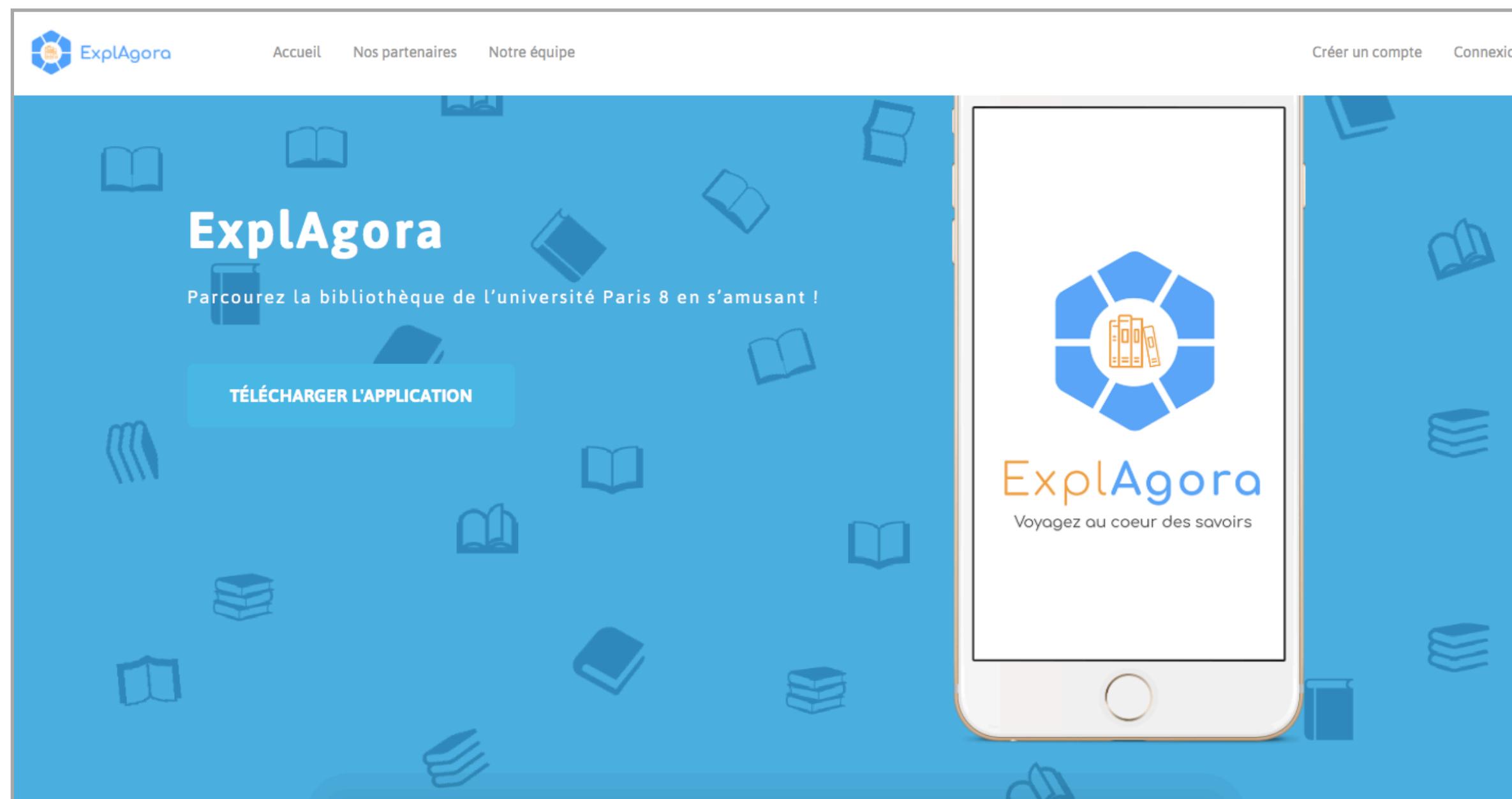


# INTERFACES

# SITE INTERNET

# ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Le site internet se compose en 5 parties



1. L'accueil qui présente l'application

This screenshot shows the 'Nos partenaires' (Our Partners) section of the website. It features four partner logos arranged in a grid. The first logo is 'BIBLIOTHÈQUE PARIS 8 VINCENNES-SAINTE-DENIS', represented by a red 'PARIS 8' with 'BIBLIOTHÈQUE' above it and 'VINCENNES-SAINTE-DENIS' below it. The second logo is 'Labex Arts-H2H', featuring a blue circular emblem with 'ARTS' and 'H2H' inside. The third logo is 'IED Institut d'Enseignement à Distance Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis', with a stylized 'IED' logo. The fourth logo is 'L'Institut d'Enseignement à Distance (IED) de l'université Paris 8 vous permet de suivre une formation universitaire dans des conditions compatibles avec la poursuite d'une activité professionnelle.', which is a descriptive text block. Each partner has a 'Site Web' link below their respective logos.

2. La partie partenaire qui présente nos différents partenaires

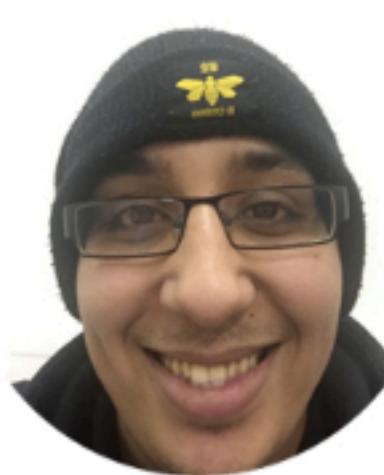
# ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

**Notre équipe**



**Ikram GHAZALI**  
" Designer "

Je me présente Ikram GHAZALI étudiante de Paris 8, je suis développeuse pour le projet ExplAgora.



**Mohamed DRISSI**  
" Designer "

Je me présente Mohamed DRISSI étudiant de Paris 8, je suis le designer pour le projet ExplAgora

3. Notre équipe qui présente les personnes qui travail sur le projet

CONNEXIONINSCRIPTION

Entrer votre email et mot de passe pour vous **connecter**

**EMAIL\***

**MOT DE PASSE \***

Mot de passe oublié ?  
[Cliquez ici](#)

[Se connecter](#)



[Se connecter depuis Paris 8](#)

4. La connexion / inscription sur le site afin de pouvoir créer ses plateaux et quizz

# ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

# Gérer les controverses

## 5. La partie administration des Quizz et du plateau

# 1. Choix du livre concerné

**Gérer les controverses**

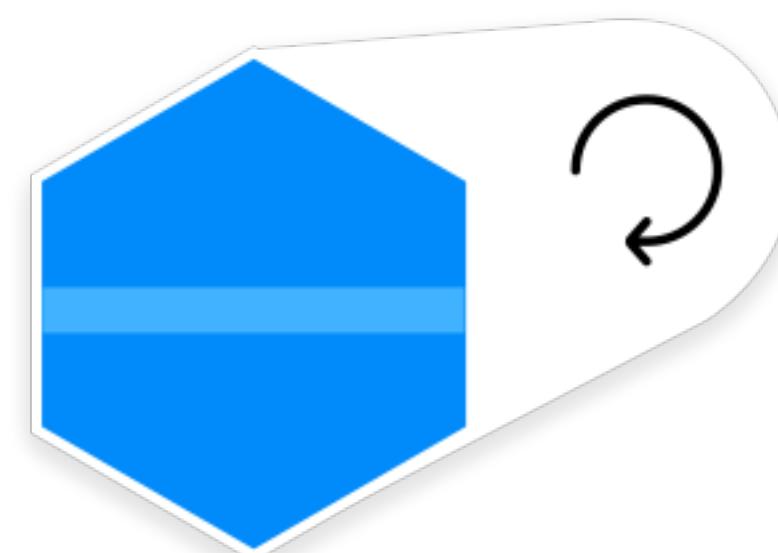
Les listes de la BU présentes dans ExplAgora		Livre de la liste
<input type="button" value="C"/> <input type="button" value="III"/> <input type="text" value="All Fields"/>		<input type="button" value="Voir le détail"/>
<input type="button" value="Titre de la liste"/>		<input type="button" value="Titre du livre"/>
SamSzo : A lire		Jeux vidéo en bibliothèque
Jeux en bibliothèque		Gilles Deleuze Europe
Jardins au cinéma Espace Audiovisuel Mai 2017		
Perceptions : écouter, sentir, toucher, voir - Sélection thématique, salle Rouge 24 avril 2017		
Le bonheur des philosophes		
Liberté		

Sur cette page le professeur peut ajouter sa liste de livre créée au préalable sur le site de la bibliothèque via le bouton « Ajouter une liste », il aura juste à mettre l'id de sa liste dans le champ qui est apparu.

# APPLICATION MOBILE

# ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

L'application est composé d'éléments que l'on retrouve à travers toute l'application



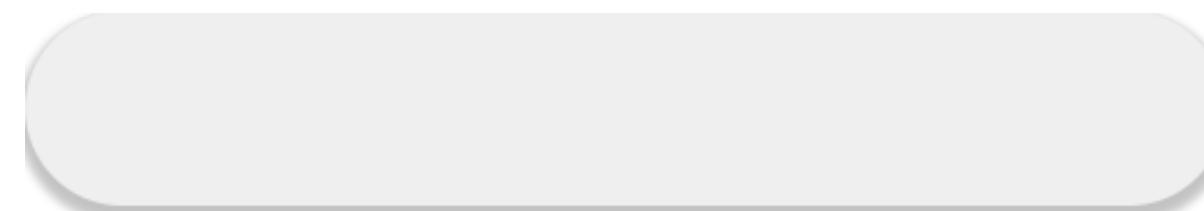
Bouton de rotation



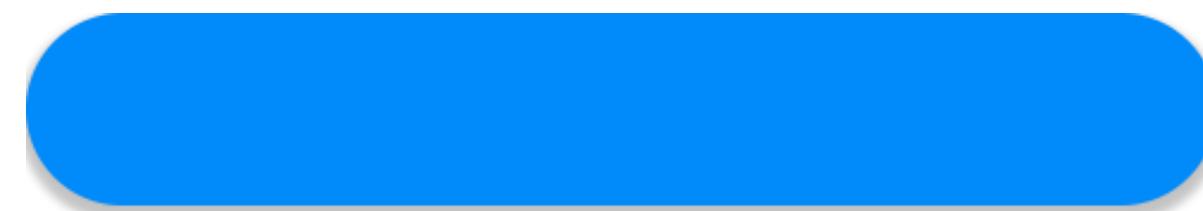
Bouton de validation



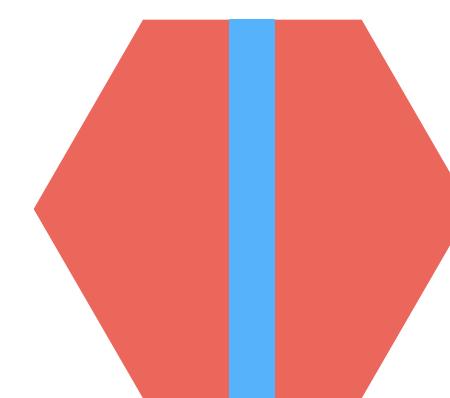
Appareil photo



Bouton de choix non sélectionné



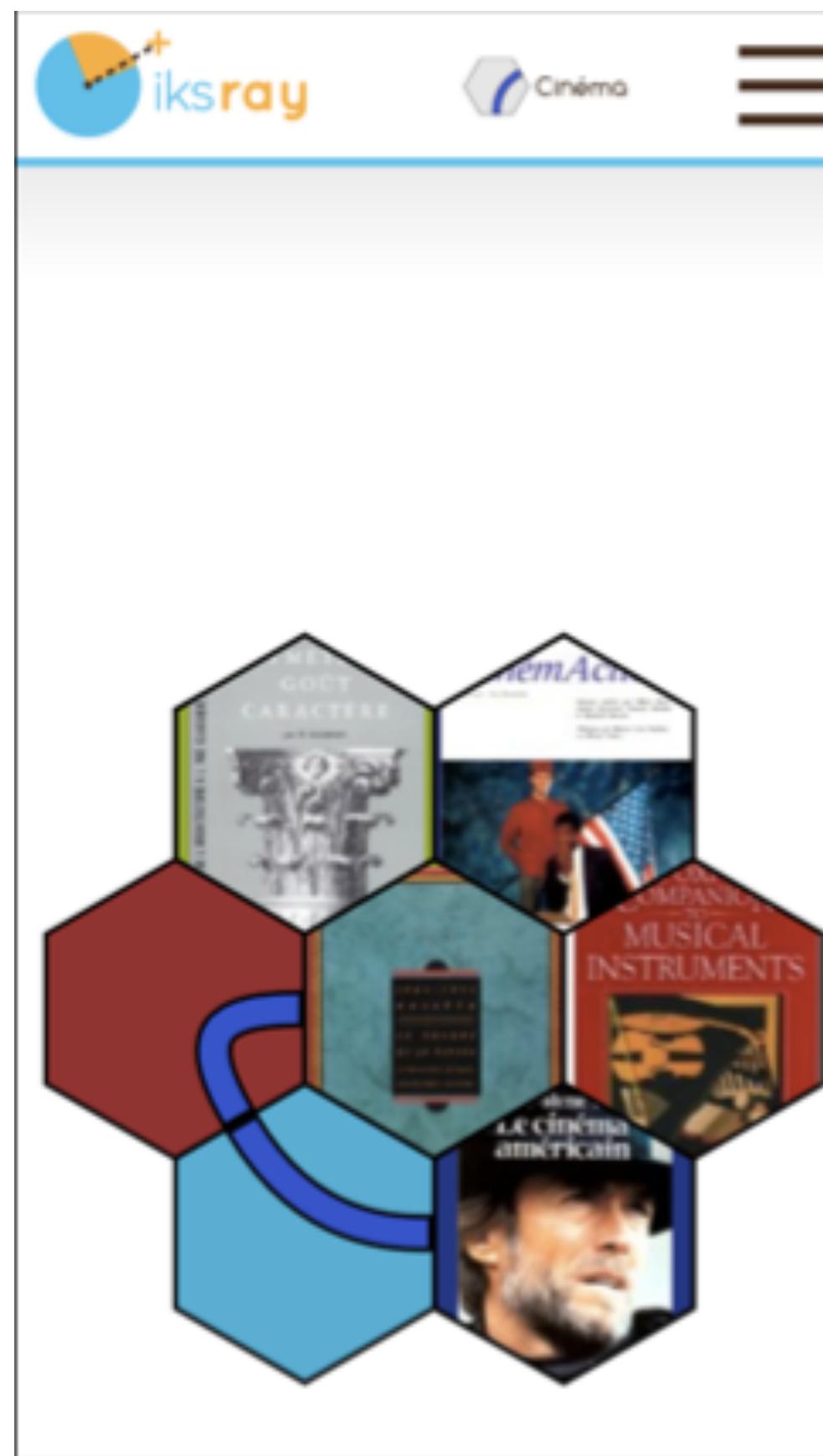
Bouton de choix sélectionné



Pièce d'un livre scanné

# ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Nous nous sommes inspiré de différentes applications



Iks'Ray, qui est la base du jeu et que nous avons trouvé dans la forme bien structurée



Mario Run un jeu sur Android et iOS, qui nous a orienté sur le choix de la police ainsi que la forme des différents boutons d'action que l'on retrouve dans l'application

## 1. Accueil

Ceci est la page d'**accueil** de l'application, le début du **serious game**. Un message d'accueil est mis en place afin de lui **expliquer** qu'il se trouve sur l'application mobile et non sur le site internet.



**ExplAgora**

Voyagez au coeur des savoirs

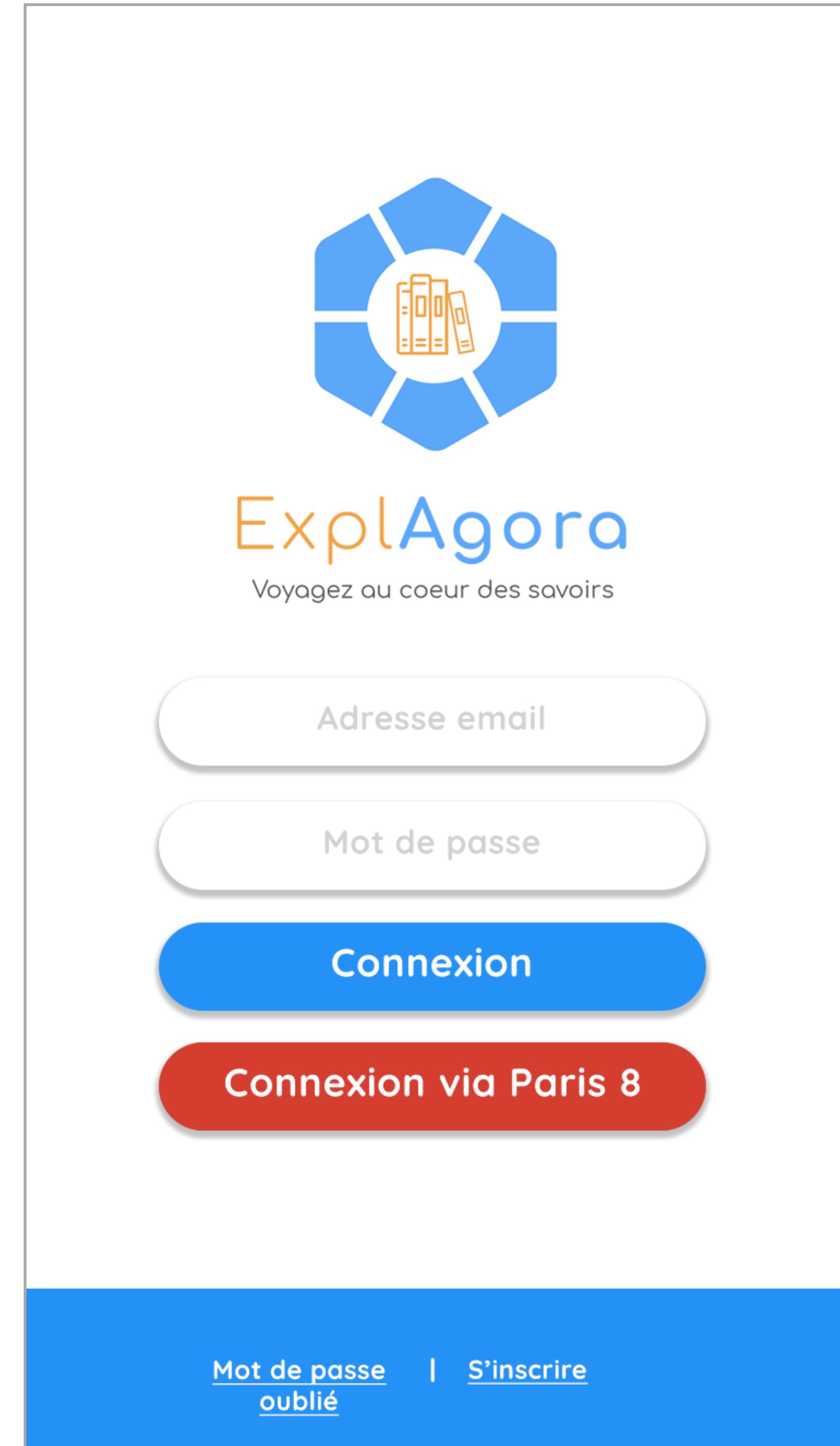
Bienvenue sur le jeu ExplAgora

L'application va vous permettre de jouer dans la bibliothèque de Paris 8

**CONTINUER**

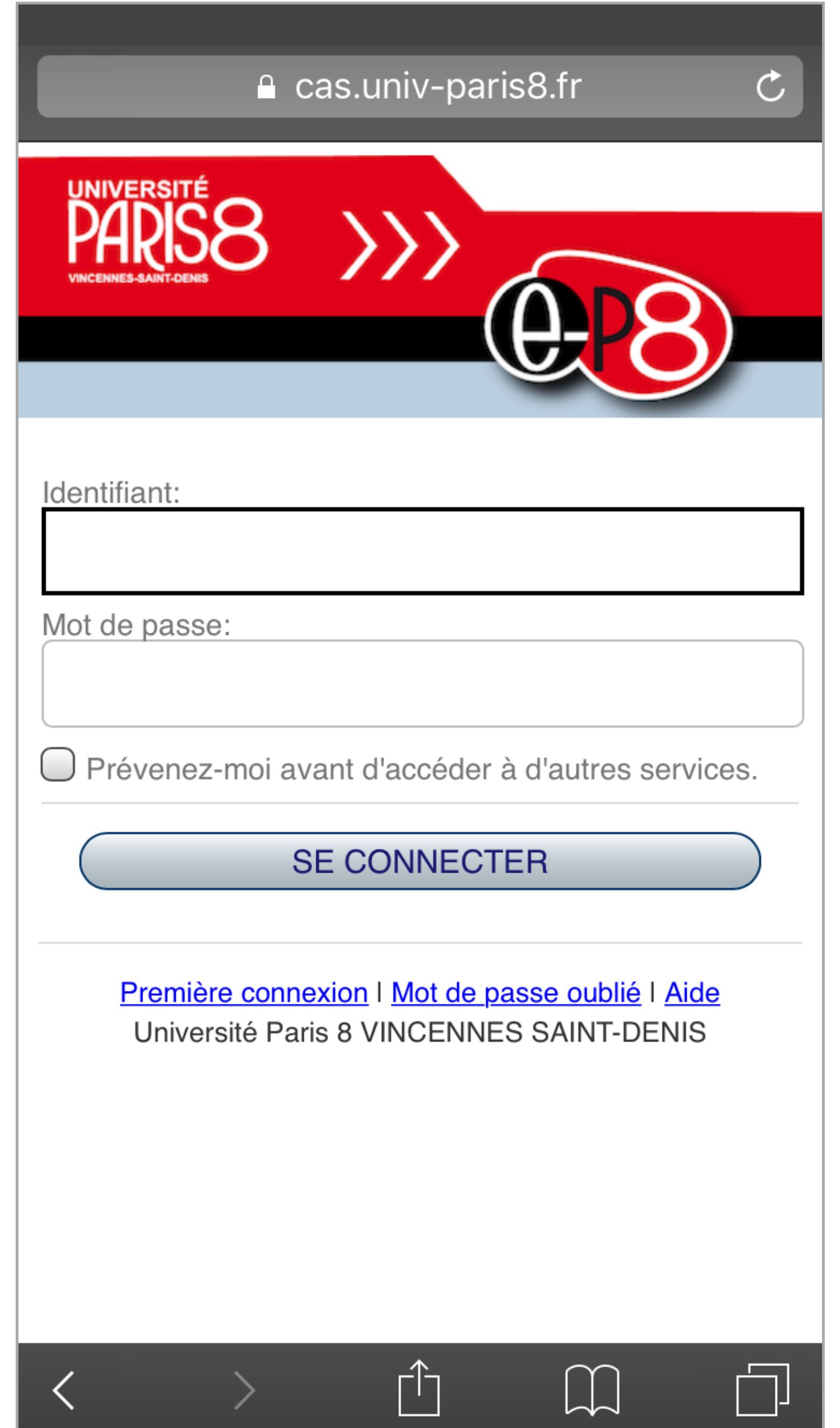
## 2. Connexion

Cette page permet au joueur de se connecter à l'application grâce à ses identifiants créés lors de son inscription ou via l'interface de connexion de Paris 8



## 2. Connexion

Sur cette page le joueur peut se connecter grâce à ses identifiants depuis l'interface de connexion de Paris 8.



The screenshot shows a web browser window with the URL "cas.univ-paris8.fr" in the address bar. The page features the Université Paris 8 logo (red arrow with "UNIVERSITÉ PARIS 8" and "e-EP8") at the top. Below the logo is a light blue header bar. The main content area has a white background. It contains two input fields: "Identifiant:" and "Mot de passe:", both with black outlines. Below these fields is a checkbox labeled "Prévenez-moi avant d'accéder à d'autres services." At the bottom is a large blue "SE CONNECTER" button. At the very bottom of the page are links for "Première connexion", "Mot de passe oublié", and "Aide". The Université Paris 8 VINCENNES SAINT-DENIS logo is also present. The bottom navigation bar includes icons for back, forward, search, and other browser functions. A blue hexagonal page number "48" is located in the bottom right corner.

cas.univ-paris8.fr

UNIVERSITÉ  
PARIS 8  
VINCENNES-SAINT-DENIS

Identifiant:

Mot de passe:

Prévenez-moi avant d'accéder à d'autres services.

SE CONNECTER

Première connexion | Mot de passe oublié | Aide  
Université Paris 8 VINCENNES SAINT-DENIS

48

### 3. Inscription

La page inscription permet au joueur de se créer un compte pour accéder aux fonctionnalités du jeu.

Il lui suffit de valider avec le bouton :  
« S'enregistrer »

#### S'enregistrer

Crée-toi un compte pour pouvoir jouer

Pseudo

Adresse email

Mot de passe

**S'enregistrer**

[J'ai déjà un compte](#)

[En t'inscrivant, tu acceptes les termes et conditions](#)

## 4. Choix du mode de jeu

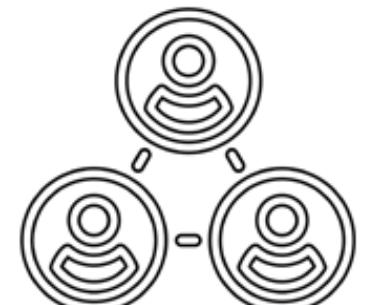
Après son inscription le joueur est invité à choisir le mode de jeu auquel il veut jouer, il a le choix entre le mode solo et le mode multijoueur

Bienvenue Mohamed

Choisis un des deux modes de jeu pour continuer



Un joueur



Multijoueur

Continuer

## 5. Choix du plateau

Sur cette page le joueur doit choisir un plateau crée par un professeur ou un joueur à partir du site internet.

Chaque plateau est composé de livres divers et variés, c'est à dire que le plateau peut avoir une seul ou plusieurs thématiques selon le plateau crée par le professeur ou le joueur

Lorsqu'un plateau est sélectionné la zone devient orange.

Le joueur peut revenir à l'étape précédente via le bouton « < ».

The screenshot shows a mobile application interface for 'ExplAgora'. At the top, there is a blue header bar with the 'ExplAgora' logo and a back arrow icon. Below the header, the title 'Choisis un plateau' is displayed in bold black text. A subtitle in gray text reads 'Avant de jouer choisis un plateau créé par un professeur ou un joueur'. There are two tabs at the top of the main content area: 'Professeurs' (selected) and 'Etudiants'. Below these tabs is a list of six items, each consisting of a name and a brief description. The first item, 'Samuel Szoniecky' with the subtitle 'Les couleurs du printemps', is highlighted with a blue background. The second item, 'Catherine Nyeki' with the subtitle 'Le mobile et le web un atout ?', is shown with a white background. The third item, 'Benjamin Barbier' with the subtitle 'Les langues à travers les mobiles', is highlighted with an orange background. The fourth item, 'Joan Jannot' with the subtitle 'Animations et utilisateur', is shown with a white background. The fifth item, 'Nasreddine Bouhaï' with the subtitle 'La data mobile', is shown with a white background. The sixth item, 'Guillaume Besacier' with the subtitle 'La puissance des web-apps', is shown with a white background. At the bottom of the screen is a large blue button labeled 'Lancer la partie' in white text.

Category	Name	Description
Professeurs	Samuel Szoniecky	Les couleurs du printemps
Professeurs	Catherine Nyeki	Le mobile et le web un atout ?
Professeurs	Benjamin Barbier	Les langues à travers les mobiles
Etudiants	Joan Jannot	Animations et utilisateur
Etudiants	Nasreddine Bouhaï	La data mobile
Etudiants	Guillaume Besacier	La puissance des web-apps
Etudiants	Claude Yacoub	La prise de note

## 6. Choix de l'équipe

Sur cette page le joueur est invité à choisir entre l'équipe orange ou l'équipe bleu qui est composée au minimum d'un joueur par équipe et au maximum de deux joueurs par équipe.

Dans l'exemple on peut voir qu'il y a un joueur dans l'équipe orange et qu'il reste une place, le joueur a juste à cliquer dans la zone afin d'être dans l'équipe orange

The screenshot shows a mobile application interface for 'ExplAgora'. At the top, there is a blue header bar with a back arrow icon on the left and the 'ExplAgora' logo on the right. Below the header, the main content area has a white background. The title 'Choisis ton équipe' is centered at the top in a bold black font. Below the title, a gray message reads 'C'est bientôt fini il te reste juste à choisir ton équipe'. There are two horizontal buttons: an orange button labeled 'Équipe Orange' and a blue button labeled 'Équipe Bleu'. Under each button, the names of the players are listed: 'DRISSI Mohamed' under the orange team and 'GHAZALI Ikram' under the blue team. Below the blue team's section, the name 'DOE John' is listed. At the bottom of the screen is a large blue button labeled 'Lancer la partie'.

## 7. En jeu

Après les différentes étapes le joueur arrive au cœur du jeu où il sera amené à effectuer différentes étapes précises afin de gagner la partie.



## 7. En jeu

### Étape 1 : Sélection de la pièce

Le joueur sélectionne une pièce hexagonale parmi celles présente sur le plateau



## 7. En jeu

### Étape 2 : Recherche

Le joueur recherche à travers la bibliothèque le livre sélectionné grâce aux informations qui lui ont été données.

À l'aide du bouton « Informations » sur le menu le joueur peut afficher les informations du livre afin de le trouver.

Lorsqu'il a trouvé le livre il lui suffit d'appuyer sur l'icône de l'appareil photo pour scanner celui-ci.



Philosophie

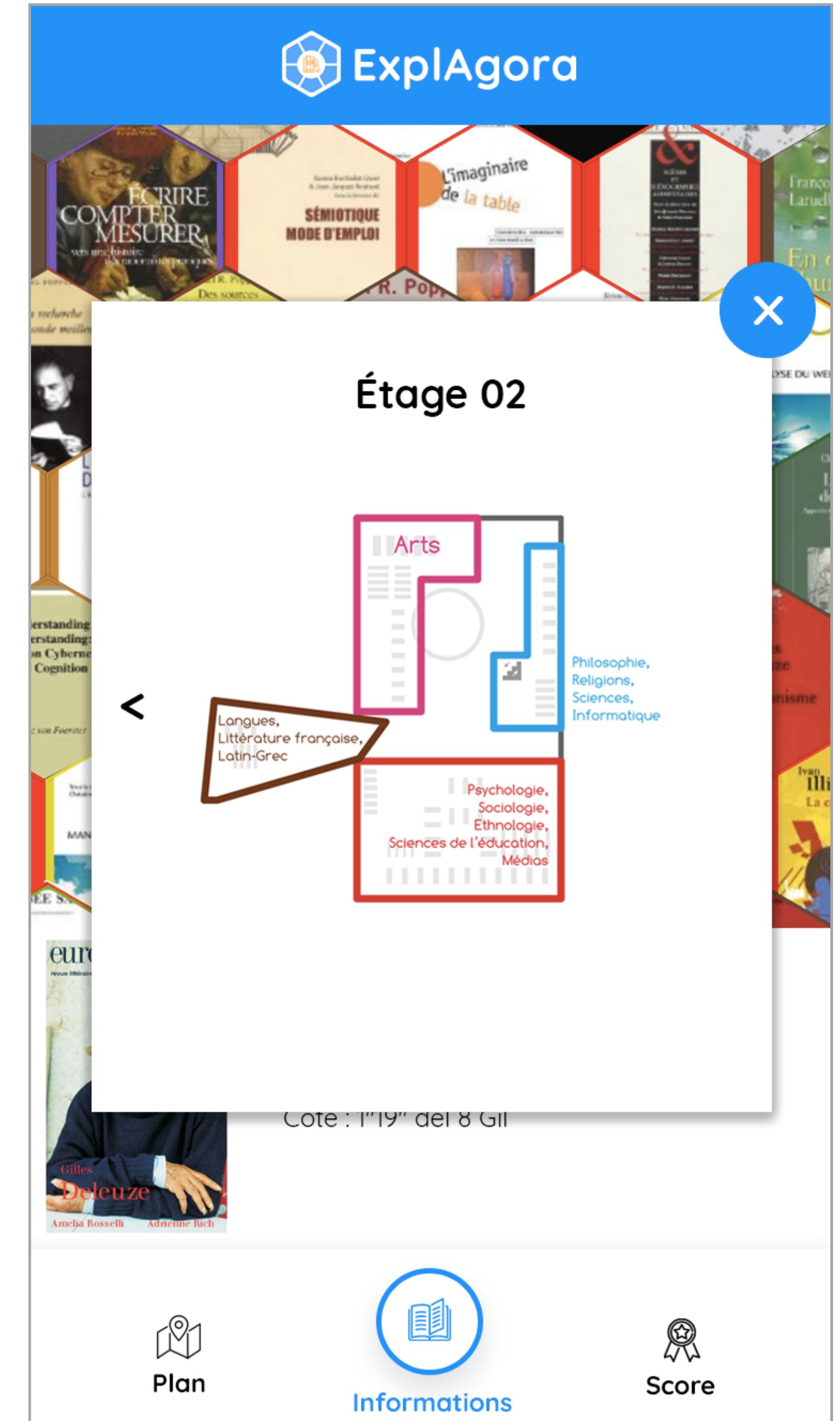
Gilles Deleuze - Europe

Cote : 1"19" del 8 Gil

## 7. En jeu

### Étape 2 : Recherche (Plan)

Le joueur a aussi accès à un plan afin de pouvoir se guider à travers la bibliothèque et trouver le livre sélectionné.



## 7. En jeu

### Étape 3 : Scan

Après avoir trouvé le livre et cliquer sur l'icône du scan il lui est demandé de scanner le livre afin de vérifier que celui-ci a bien trouvé le livre sélectionné.



## 7. En jeu

### Étape 4 : Placement de la pièce

Après avoir scanné le bon livre le joueur revient automatiquement sur le plateau du jeu avec une fenêtre qui l'invite à choisir une pièce hexagonale ainsi que son orientation.



## 7. En jeu

### Étape 5 : Attribution des points et invitation à faire un Quizz

Après avoir placé sa pièce le joueur reçoit ses points et est invité à faire un quizz afin de pouvoir gagner plus de points.



## 7. En jeu

### Étape 6 : Le Quizz

Le joueur se retrouve sur une nouvelle page où il va devoir répondre à une question en rapport avec le livre, pour pouvoir trouver la réponse il devra explorer le livre en fonction de la question posée.

The screenshot shows a mobile application interface for 'ExplAgora'. At the top, there is a blue header bar with the 'ExplAgora' logo and a back arrow. Below the header is a large image of an elderly man wearing a white fedora hat and a dark sweater, identified as 'GILLES DELEUZE'. The text 'LIVRE SÉLECTIONNÉ' is displayed above the photo, and 'Europe' is written below it. A question is posed in French: 'Qui est la personne représentée sur la photo à la page 224 ?'. Below the question are four answer options: 'Gilles DELEUZE', 'Amelia ROSSELLI', 'Adrienne RICH', and 'René LEMIEUX'. The option 'Adrienne RICH' is highlighted with a blue background. At the bottom of the screen is a large blue button labeled 'Valider'.

LIVRE SÉLECTIONNÉ

GILLES DELEUZE

Europe

Qui est la personne représentée sur la photo à la page 224 ?

Gilles DELEUZE

Amelia ROSSELLI

Adrienne RICH

René LEMIEUX

Valider

## 7. En jeu

Après avoir répondu au Quizz le joueur est de nouveau ramené à la page du plateau où il pourra effectuer de nouvelles recherches

The image shows the ExplAgora game interface. At the top, there is a blue header with the logo and name "ExplAgora". Below the header is a hexagonal board composed of many smaller hexagons, each containing a different book cover or research paper abstract. The board is divided into two main sections: "Équipe Orange" (orange) and "Équipe Bleu" (blue). Below the board, the scores are displayed: "Ton équipe à 2300 points" (Your team at 2300 points) and "L'équipe adverse à 2020 points" (Opposing team at 2020 points). A message at the bottom states: "L'équipe qui obtient 5000 points en premier gagne la partie" (The team that reaches 5000 points first wins the game). At the bottom right, there are three icons: "Plan" (map), "Informations" (book), and "Score" (ribbon).

ExplAgora

Équipe Orange

Équipe Bleu

Ton équipe  
à 2300 points

L'équipe adverse  
à 2020 points

L'équipe qui obtient 5000 points en premier gagne la partie

Plan

Informations

Score

61

# 7. En jeu

Chaque points gagnés rapproche le joueur à la victoire, celui-ci peut voir son score et celui de son adversaire en utilisant le bouton « Score » du menu et ainsi savoir qui a bientôt atteint le score total pour emporter la victoire.



# ExplAgora

The image shows a collection of book covers from various fields of study, including philosophy, science, and literature, arranged in a hexagonal grid. The books are categorized into two main groups: 'Équipe Orange' (left) and 'Équipe Bleu' (right). Some titles visible include:

- Équipe Orange:**
  - Ecrire Compter Mesurer (Sous la direction de Chantal Jouanno)
  - Sémiotique Mode d'emploi (R. Popkiewicz)
  - Conjectures et réfutations (R. Popkiewicz)
  - L'erreur de Descartes (La raison des émotions)
  - Les Espaces de l'homme (sous la direction de Alain Berthoin et Roland Recht)
  - Michel Serres Le contrat naturel
  - Une unité sacrée (Quelques pas de plus vers une écologie de l'esprit)
- Équipe Bleu:**
  - L'imaginaire de la table (Karine Bertrand-Graat, Stéphane Bourassa, Géraldine Bégin)
  - & Séminaires et séminaires alternatifs (Sous la direction de Daniel Bégin et Michel Tremblay)
  - Activité collective et apprentissage (De l'apprentissage à l'échange des situations de formation)
  - Lieux de savoir 2 (Les malins de l'intellect)
  - Gilles Deleuze Le bergsonisme
  - G. Frege IDÉOGRAPHIE

Équipe Orange

Équipe Bleu

Ton équipe  
a **2300 points**

L'équipe adverse  
a **2020 points**

L'équipe qui obtient 5000 points en premier  
**gagne la partie**

Plan

Informations

Score

## 8. Fin de partie

Lorsqu'un des joueurs a obtenu les points totaux demandé la partie se termine et les joueurs sont dirigés vers une nouvelle page qui leur récapitule leur score et annonce si ils ont gagnés ou perdu.

Un bouton permet au joueur de pouvoir relancer une partie qui le redirigera vers la page « Choix du mode de jeu »

Partie terminée



**Vous avez gagné**

Votre score : **535 points**  
Score de votre équipe : **5335 points**  
Score de l'équipe adverse : **4335 points**

**Rejouer**

# DÉVELOPPEMENT

# SITE INTERNET

Ressources utilisées pour le développement du site internet

Back end



Zend



PHP



SQL



SPIP

Front end



Bootstrap



HTML, CSS & Javascript



Zend



SPIP

# APPLICATION MOBILE

Ressources utilisées pour le développement de l'application mobile

## Back end

SQL

SQL



Zend



Adobe PhoneGap



PHP



SPIP



D3.JS

## Front end



HTML, CSS & Javascript



Bootstrap



Zend



SPIP

# PLANNING

	04/11/2016 - 30/11/2016	01/12/2016 - 31/12/2016	01/01/2017 - 31/01/2017	01/02/2017 - 28/02/2017	01/03/2017 - 31/03/2017	01/04/2017 - 30/04/2017	01/05/2017 - 31/05/2017
<b>Concept du projet</b>							
Benchmark							
Fonctionnalités du jeu							
<b>Identité visuelle</b>							
Charte graphique							
Choix de couleurs							
Conception du logo							
Interfaces							
Préparation soutenance note d'intention							
<b>Soutenance note d'intention</b>							
Teaser							
Storyboard							
Montage							
Animations							
Préparation soutenance du teaser							
<b>Soutenance du teaser</b>							
<b>Développement</b>							
Base de données							
Site web							
Intégration application							
Test							
Préparation soutenance finale							
<b>Soutenance finale</b>							

# CONCLUSION

# OUVERTURE

Nous avons pour projet **d'étendre** le jeu dans différents **secteur** autre que la Bibliothèque de Paris 8 afin que les utilisateurs de l'application puissent découvrir, rechercher des connaissances dans **différent lieux**, tels que les **musées**, les **jardins botanique**, les **salons de voitures**, des endroits où l'on retrouve des **informations**, des personnes se regroupant et cela de manière **participative et ludique**.

# NOS IMPRESSIONS

## DRISSI Mohamed

J'ai adoré travaillé sur le projet qui nous a demandé de nous adapter, de comprendre un projet qui existait déjà.

Cela m'a permis d'avoir une démarche différente, de m'adapter et de faire en sorte d'apporter une plus-value au projet.

## GHAZALI Ikram

J'ai beaucoup apprécié travailler sur ce projet qui traite de la recherche documentaire dans la bibliothèque, un univers que j'affectionne.

Je remercie Antonina GUTTA de m'avoir fait découvrir un autre aspect de la bibliothèque.

J'espère voir ce projet s'étendre sur d'autres lieux culturels.

# REMERCIEMENTS

# PROFESSEURS

Un remerciement aux professeurs qui nous ont apporté connaissances et un suivi durant notre projet

SZONIECKY Samuel

NYEKI Catherine

YACOUB Claude

BARBIER Benjamin

JANNOT Joan

KAHTANE Mehdi

Un remerciement aussi à GUTTA Antonina  
et BERNARD Gilles qui nous ont permis de réaliser nos stages