

# SAE 5.A.01

## Dungeons Monitor

### Rapport

3B1

Fauchet Malo  
Fauchet Benjamin  
Gachet Élouan  
Roselier Lisa  
Galléa Igor

11 janvier 2026

# Sommaire

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction.....</b>            | <b>3</b>  |
| Contexte.....                       | 3         |
| Objectifs.....                      | 3         |
| Démarche.....                       | 3         |
| <b>Définition du Projet.....</b>    | <b>4</b>  |
| Parties prenantes.....              | 4         |
| Stratégies et Valeur ajoutée.....   | 4         |
| Défis identifiés.....               | 4         |
| Critères de succès.....             | 5         |
| <b>Concurrence.....</b>             | <b>5</b>  |
| <b>Utilisateurs.....</b>            | <b>6</b>  |
| Protocole des entretiens.....       | 6         |
| Maître du Jeu (MJ).....             | 6         |
| Hors Session.....                   | 6         |
| Durant la Session.....              | 7         |
| Conclusion.....                     | 7         |
| Joueur.....                         | 8         |
| Conclusion.....                     | 8         |
| <b>Séance d'idéation.....</b>       | <b>9</b>  |
| Définition des fonctionnalités..... | 9         |
| Carte d'empathie.....               | 9         |
| <b>Conclusion.....</b>              | <b>10</b> |
| <b>Annexes.....</b>                 | <b>11</b> |

# Introduction

## Contexte

**Dungeons Monitor** est une application web destinée à aider la gestion des parties du jeu de rôle Dungeons & Dragons 5e édition. L'application se divise en deux espaces distincts : l'un dédié au Maître du Jeu (MJ), visant à faciliter la gestion des joueurs, des combats et des monstres, et l'autre destiné aux joueurs afin de leur fournir des informations claires sur leurs personnages et les règles du jeu.

## Objectifs

L'objectif de ce projet est de concevoir une application facilitant la gestion des parties de jeux de rôle sur table, en répondant aux besoins spécifiques du Maître du Jeu et des joueurs. Le but est de leur proposer un outil qui les assiste et limite la perte de temps et les tâches rébarbatives, tout en favorisant la créativité.

## Démarche

Afin de concevoir une application pertinente et adaptée aux besoins réels des utilisateurs, nous avons suivi une démarche structurée et centrée sur l'utilisateur. Cette approche nous a permis d'identifier les attentes, les problématiques et les usages des Maîtres du Jeu et des joueurs avant de définir les fonctionnalités du projet.

Voici le plan de notre démarche :

- **Séance d'idéation** : Afin de mieux définir le projet, nous avons effectué des séances de brainstorming dans le but d'imaginer les fonctionnalités et les utilisateurs touchés par notre application.
- **Recueil des besoins** : Nous sommes allés rencontrer nos utilisateurs afin de mieux comprendre leurs problèmes : joueurs et Maître du Jeu.
- **Analyse des utilisateurs** : Les informations collectées ont permis de distinguer plusieurs profils d'utilisateurs, chacun ayant des attentes et des usages spécifiques.
- **Étude de la concurrence** : Une analyse comparative d'outils existants (D&D Beyond, AideDD, Roll20) a été réalisée afin d'identifier leurs forces, leurs limites et les opportunités d'amélioration. Cela nous a permis d'identifier les facteurs différenciants.

# Définition du Projet

## Parties prenantes

| Acteur                           | Rôle / Relation au projet   | Attentes principales  |
|----------------------------------|-----------------------------|---|
| <b>L'équipe de développement</b> | Concepteurs et réalisateurs | Respect des délais et qualité technique.  |
| <b>Les Maîtres du Jeu (MJ)</b>   | Utilisateurs pivots         | Fluidité de session, réduction de la charge mentale et fiabilité des données.             |
| <b>Les Joueurs</b>               | Utilisateurs finaux         | Autonomie, simplicité d'utilisation et immersion préservée.                               |
| <b>La Communauté JdR</b>         | Influenceurs indirects      | Disponibilité d'un outil gratuit, accessible et respectueux des règles officielles (SRD). |

## Stratégies et Valeur ajoutée

Dungeons Monitor a pour ambition de s'adresser à un large public de joueurs et de Maîtres du Jeu. La gratuité de l'outil, ainsi que l'interface accessible et intuitive, constitue un élément différenciant majeur face aux solutions déjà existantes.

L'application est une aide numérique, conçue pour faciliter la gestion des parties sans changer les interactions humaines ni l'essence du jeu de rôle sur table.

## Défis identifiés

Le projet doit faire face à plusieurs défis majeurs soulevés lors de nos analyses :

- Le JdR repose sur l'improvisation. Le défi est de proposer un outil de gestion sans enfermer les utilisateurs dans des scénarios rigides.
- D&D 5ème édition est un univers dense. Le projet doit aider les MJ à initier les débutants dans les meilleures conditions, tout en restant complet pour les experts.
- L'objectif est de proposer une solution gratuite pour favoriser l'expansion de la culture D&D au plus grand nombre.

## Critères de succès

Le succès de Dungeons Monitor sera évalué selon les points suivants :

- **Fluidité des sessions:** Une réduction mesurable des "temps morts" liés à la recherche de règles ou à la gestion des combats.
- **Cohésion du groupe :** Le MJ et les joueurs partagent une vision commune de l'état de la partie, limitant les désaccords sur les statistiques ou l'avancement.
- **Viabilité technique :** Une interface qui s'adapte aux contraintes matérielles des tables (PC, tablette, mobile) sans ralentir l'expérience.

## Concurrence

Nous avons regroupé ici nos 3 principaux concurrents :

|   | D&D Beyond | Aide DD | Roll20 | Dungeons Monitor |
|---|------------|---------|--------|------------------|
| Disponible en français                    | ✗          | ✓       | ✗      | ✓                |
| Toutes les fonctionnalités sont gratuites | ✗          | ✓       | ✗      | ✓                |
| Encyclopédie de données                   | ✓          | ✓       | ✗      | ✓                |
| Ergonomique                               | ✓          | ✗       | ✓      | ✓                |
| Gestionnaire de combat                    | ✓          | ✗       | ✗      | ✓                |
| Montée de niveau intégrée                 | ✗          | ✗       | ✗      | ✓                |
| Fiche des joueurs connectée               | ✗          | ✗       | ✗      | ✓                |

# Utilisateurs

## Protocole des entretiens

- Type : entretiens semi-directifs
- Nombre : 2 MJs, 1 joueur
- Durée moyenne : 20 à 30 minutes
- Support : entretien oral informel
- Objectif : identifier les difficultés en session et hors session

## Maître du Jeu (MJ)

Nous avons interviewé 2 types de MJ différents :

**MJ 1 : L'improvisiste**

**MJ 2 : Le prévoyant**

## Hors Session

***En moyenne, combien de temps passes-tu à préparer une session ?***

**MJ 1 :** Entre 2h et 4h, réparties sur plusieurs jours

**MJ 2 :** Entre 5h et 7h, réparties sur plusieurs jours

***Quelles sont les tâches les plus pénibles (répétitives et intéressantes) ?***

**MJ 2 :** L'équilibrage des combats

**MJ 1 :** Trouver des musiques d'ambiance

**MJ 2 :** Trouver des monstres adaptés au combat

***Quelles sont les solutions envisagées ?***

**Pour l'équilibrage** → Avoir un Indice de Difficulté en fonction des Joueurs présents et des monstres choisis (Débutant - Facile - Moyen - Difficile - Très Difficile)

**Pour les musiques** → Avoir des musiques d'ambiance disponibles (+ soundboard)

**Pour trouver les monstres** → Proposer des monstres potentiels en fonction de ceux déjà choisis

***Pour tes notes, tu utilises l'outil papier ou l'outil numérique ?***

**MJ 1 et MJ 2 :** Principalement notes numériques : pour tout ce qui est du scénario et du suivi des joueurs

Notes papier : notes rapides en cours de session

***Au moment de la montée de niveau pour les joueurs, désirerais-tu avoir un outil qui leur permettrait de monter de niveau sans ton assistance ?***

**MJ 1** : Oui pour un outil qui aiderait les joueurs et permettrait de passer moins de temps à les faire monter de niveau (env. 1h par joueur). Pas nécessaire d'être présent pour le MJ, souhaite une solution où les joueurs puissent être 100% autonomes.

**MJ 2** : Oui pour un outil qui aiderait les joueurs et permettrait de passer moins de temps à les faire monter de niveau (env. 1h par joueur)

MAIS tout de même pouvoir savoir en tant que MJ ce qui a été choisi par le joueur pour ne pas avoir de surprise (notamment au niveau des sorts)

## Durant la Session

***Durant les sessions, y a-t-il des moments où le temps est perdu ?***

**MJ 1 et MJ 2** : Rappeler des règles, des capacités ou des sorts aux joueurs et Gestion des monstres et de l'initiative durant les combats

**MJ 1** : Gérer les musiques d'ambiance

***Jusqu'où accepterais-tu l'automatisation ?***

**MJ 1 et MJ 2** : Jet d'initiative pour les monstres

Gestion des PV

Sinon pas d'automatisation → Perte du plaisir de lancer les dés

**MJ 2** : Pareillement pour les musiques d'ambiance/combat → Préfère choisir ses musiques

***Quel appareil électronique utilises-tu pendant les sessions ?***

**MJ 1** : Uniquement la tablette

**MJ 2** : Uniquement le PC

***As-tu un accès à Internet à chacune de tes sessions ?***

**MJ 1 et MJ 2** : Oui

***As-tu d'autres idées ?***

**MJ 1** : Avoir en plus de l'initiative et des PV les fiches précises des monstres

**MJ 2** : Avoir une soundboard intégré (bruit ambiant, notification de début et de fin de combat...)

## Conclusion

**Principaux constats :**

- La gestion de l'initiative, des points de vie et des monstres ralentit le rythme du jeu.

- Les MJ passent beaucoup de temps à rappeler des règles ou des capacités aux joueurs.
- La montée de niveau est perçue comme une tâche longue et répétitive.
- Les supports numériques sont privilégiés (tablette ou ordinateur).

#### **Besoins identifiés :**

- Outil de gestion des combats simple et rapide
- Encyclopédie centralisée en français
- Autonomie partielle des joueurs tout en gardant un contrôle pour le MJ
- Interface paramétrable aux habitudes de chaque MJ

## **Joueur**

### ***Est-ce que la création de personnage te semble longue ou compliquée ?***

OUI, même si le MJ explique, beaucoup de points restent flous (surtout en tant que débutant).

### ***As-tu déjà oublié des capacités, sorts ou bonus importants ?***

Oui, à chaque session

### ***Comment suis-tu l'évolution de ton personnage (niveaux, équipement, compétences) ?***

Via une fiche papier, en prenant des notes. Mais il m'arrive de la perdre et de devoir refaire avec mes souvenirs, soit de l'oublier chez moi avant la session.

### ***Préfères-tu une fiche papier ou numérique ? Pourquoi ?***

La fiche papier est pratique d'utilisation mais à le risque de se perdre. Je n'ai jamais vraiment utilisé de fiche numérique mais je ne suis pas contre si elle est facile d'utilisation.

### ***Quels sont les appareils électroniques que vous utilisez en tant que joueur ?***

Mon téléphone, pour parfois vérifier mes sorts et certaines de mes compétences.

## **Conclusion**

#### **Principaux constats :**

- La création et l'évolution du personnage sont perçues comme complexes, surtout pour les débutants.
- Les joueurs oublient régulièrement des capacités, bonus ou sorts.
- Les fiches papier sont pratiques mais peu fiables (perte, oubli).
- Le téléphone est souvent utilisé comme support d'information complémentaire.

## **Besoins identifiés :**

- Fiche numérique claire et intuitive
- Accès rapide aux capacités et sorts
- Meilleure autonomie vis-à-vis du MJ

# Séance d'idéation

## Définition des fonctionnalités

Après un brainstorming, nous avons pu classer et définir les fonctionnalités de notre application.

Parmi les principales, on retrouve :

- Encyclopédie des sorts et monstres
- Création de campagnes
- Fiche de joueur avec leurs statistiques et leur compétences
- Gestion des combats

## Carte d'empathie

### **1- La personne ?**

Nous voulons comprendre et aider les joueurs et Maître du jeu dans Donjon et dragon dans leurs campagnes et leurs combats durant cette dernière.

### **2 - Ce qu'elle a besoin de faire ?**

Ils veulent gérer plus précisément leurs campagnes et leurs combats afin de se délasser de problèmes entre ce qu'ils ont en mémoire et ce que les joueurs ont en mémoire sur leurs personnages.

### **3. Ce qu'elle voit?**

Les maîtres du jeu ont différentes propositions sur Internet. La plus connue est D&D Beyond.

### **4. Ce qu'elle dit ?**

Leur réponse la plus fréquente est : "difficulté d'être cohérents et dans une même vision tout au long de la campagne."

### **5. Ce qu'elle fait ?**

Quand on pense au MJ, on pense souvent à une préparation rigoureuse de leurs campagnes avec des ambiances travaillées.

### **6. Ce qu'elle entend ?**

Les MJ peuvent souvent entendre pourquoi ne pas réaliser vos parties directement en ligne avec un jeu qui gère toutes les actions.

## 7. Ce qu'elle pense et ressent ?

| Problèmes   | Aspirations   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Perte de temps pour rappeler les informations au joueur</li><li>- Manque d'information sur les niveaux des joueurs</li><li>- Difficulté à choisir les monstres pour leurs combats</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Gestion de combat</li><li>- Encyclopédie des monstres</li><li>- Gestion de campagne entière</li></ul> |

## Conclusion

**La séance d'idéation** a permis de définir les fonctions prioritaires comme l'encyclopédie et le gestionnaire de combat. Nous avons décidé de garder un périmètre restreint pour ne pas surcharger l'outil au lancement. Cette étape a fixé l'objectif de rester un assistant numérique qui ne remplace pas l'aspect humain et narratif du jeu de rôle.

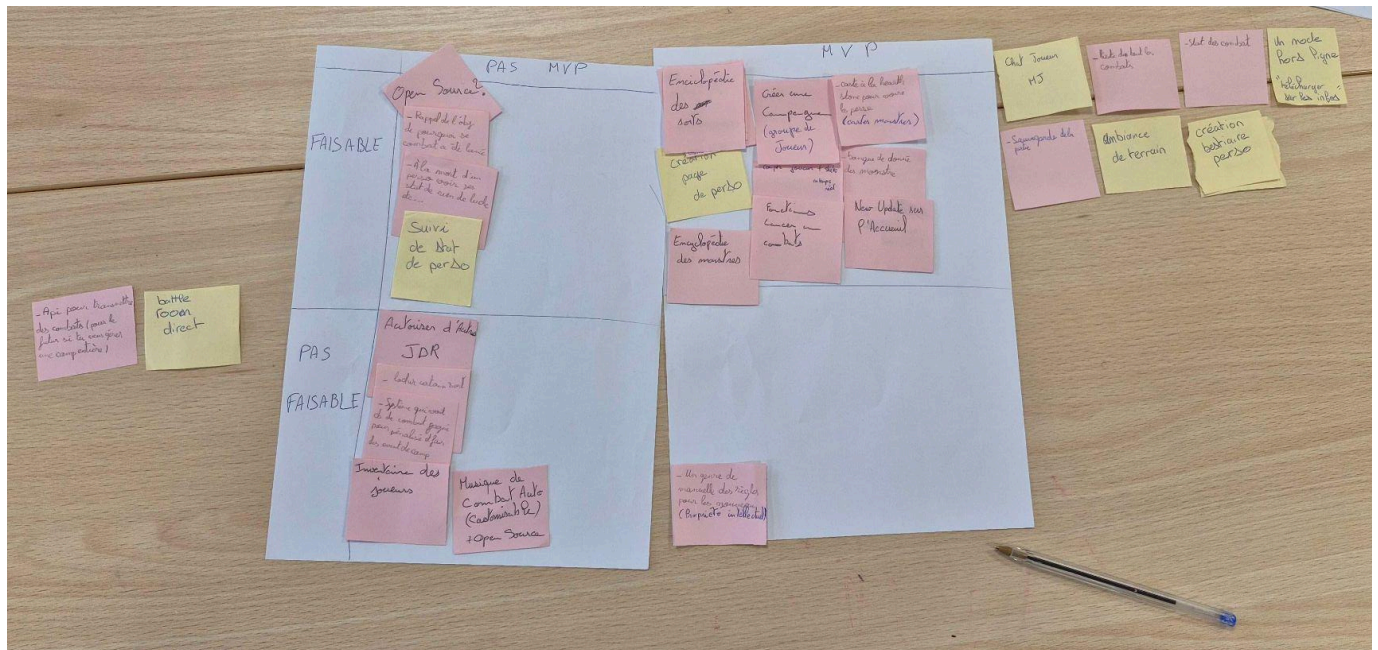
**Le recueil des besoins** montre que la préparation des parties est une tâche chronophage pour les maîtres du jeu. Les joueurs ont aussi des difficultés à suivre leurs capacités et leurs sorts sans solliciter leur MJ en permanence. Ces retours confirment qu'il y a une attente réelle pour un outil capable de réduire les recherches de règles et les temps morts en session.

**L'analyse des utilisateurs** a mis en évidence des profils variés allant de l'improvisation à la planification rigoureuse. Les supports informatiques sont omniprésents dans les habitudes de jeu actuelles. Le projet doit donc se concentrer sur l'autonomie des joueurs et la facilité d'accès aux informations pour chaque type d'utilisateur identifié.

**L'étude de la concurrence** révèle qu'aucune solution actuelle n'est à la fois gratuite, ergonomique et disponible intégralement en français. Les acteurs déjà en place sur le marché comme DnD Beyond ou Roll20 présentent des barrières de langue ou de prix qui freinent de nombreux utilisateurs. Cette analyse confirme la pertinence du projet et nous offre une base solide pour la phase de développement, avec l'ambition d'améliorer durablement la dynamique des tables de jeu.

**Pour conclure**, ce projet propose un outil utile, accessible et évolutif, capable de s'intégrer aux pratiques existantes dans une campagne D&D. L'objectif n'est pas de transformer la manière de jouer, mais de décharger les Maîtres du Jeu et les joueurs d'un poids sur les aspects techniques et répétitifs au profit de l'immersion, de la narration et du plaisir de jeu. Cette réflexion constitue ainsi une base solide et pertinente pour la suite du projet.

# Annexes



Classement des fonctionnalités



Photos des personnages dessinés lors de la séance d'idéation

# Carte d'empathie

Date:

Version:

The template is a large rectangle divided into several sections around a central face. The face has an ear on the left, an eye on the right, and a mouth at the bottom. The sections are numbered 1 through 7.

**1 La personne**

- qui souhaitons-nous comprendre?
- sa situation
- son rôle

**Objectif**

**2 Ce qu'elle a besoin de faire**

- que doit-elle faire de manière différente?
- quelles tâches souhaite-t-elle pouvoir réaliser?
- comment saura-t-elle qu'elle a réussi?

**3 Ce qu'elle voit**

- marché / offres
- environnement immédiat
- ce que font les autres
- lectures, films, vidéos

**4 Ce qu'elle dit**

- ce que nous avons entendu dire par cette personne
- ce qu'elle pourrait dire

**5 Ce qu'elle fait**

- au quotidien
- comportement observé
- ce qu'elle pourrait faire

**6 Ce qu'elle entend**

- ce que disent les autres
- ce que disent ses amis,
- ce que disent ses collègues
- les on-dit

**7 Ce qu'elle pense et ressent**

**PROBLÈMES**

- peurs
- frustrations
- obstacles

**ASPIRATIONS**

- souhaits
- rêves

Quelles autres pensées pourraient influencer son comportement?

Source Dave Gray / xplane.com

Traduction: Philippe Boukobza / heuristiquelement.com

## Carte d'empathie