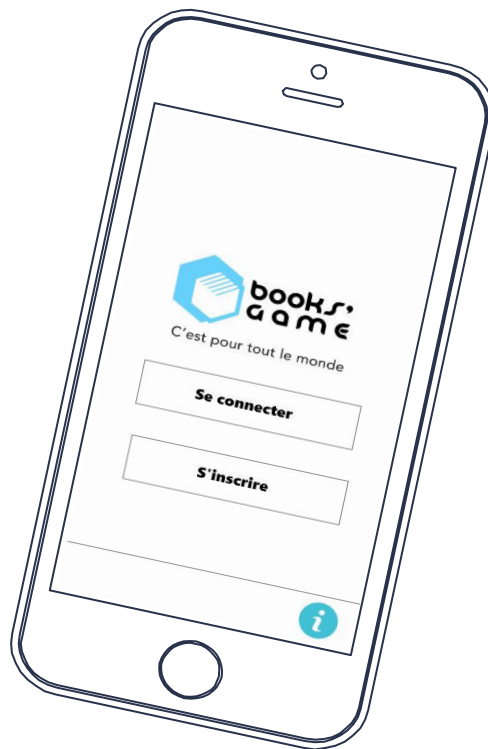


Books' Game

C'est pour tout le monde



Réalisé par :

RHACHIDE Rabea

GHERRAS Nesrine

Sommaire

Introduction

◇ Equipe.....	2
◇ Contexte.....	3
◇ Nom du projet.....	4
◇ Objectifs.....	5
◇ Cibles et Personas.....	6-8
◇ Benchmark.....	9-12

Charte graphique

◇ Logo.....	14
◇ Couleurs.....	15

Teaser Video

◇ Synopsis.....	17
◇ Scenario	18
◇ Storyboards.....	19
◇ Animation.....	20
◇ Montage.....	21

Interfaces graphiques

◇ Application.....	23
◇ Prototype et parcours utilisateur.....	24-33



Développement et interfaces de la web-App

◇ développement de la web-App.....	35
◇ Interface	36-39

Développement et interfaces du site

◇ Développement du site.....	42
◇ Pages du site.....	43-49



INTRODUCTION

Notre équipe

En intégrant la formation Design web mobile notre objectif est de réaliser un projet numérique à valeur éducative et morale c'est pour cela que notre choix s'est tourné tout naturellement vers Books 'Game une application ludique éducative. Ce projet a permis à notre équipe composée de Rabea Rhachide et Nesrine Gherras deux développeuses d'apprendre de nouvelles technologies de se lancer dans le monde du design numérique et d'acquérir de nouvelles connaissances.



NESRINE GHERRAS
DEVELOPPEUSE GRAPHISTE



RABEA RHACHIDE
DEVELOPPEUSE GRAPHISTE



Contexte du projet

“

Books’game est un serious game
qui propose aux joueurs

une nouvelle façon plus attractive
d’explorer la bibliothèque

Universitaire de Paris 8.

Books’game est une application
expérimentale à la Bibliothèque
Universitaire.

Les joueurs seront
principalement:

Etudiants, profs, et le personnel de l’université

”

Nom du projet

Books'game

Le choix du nom de notre projet est en relation avec le concept du jeu.
Il se compose de deux parties

Books : mots anglais qui signifie Livre en Français avec ce mot on fait référence aux livres de la bibliothèque universitaire

Game : qui signifie tout simplement "jeu" en Français

Le nom du projet en lui-même signifie le « jeu de livre ».

“ Books'Game c'est pour tout le Monde ”

A travers cette baseline nous voulons faire passer le concept à l'utilisateur que ce jeu est ouvert à tous et n'a aucune classe sociale.

Pour jouer, il faudra tout simplement casser les clichés.



Objectifs

“

**L'objectif qu'on veut
atteindre à la fin de la
réalisation de notre
application est de pousser
l'ensemble des étudiants et
le personnel de l'Université
de Paris 8, à se déplacer, à
explorer la Bibliothèque
Universitaire**

”



Cibles et Persona

“

Notre projet vise toutes les catégories sociales ainsi que différentes tranches d'âges et différentes professions et spécialités, car le but est de "repeupler" la Bibliothèque de l'Université, toucher notre public cible, principalement les étudiants et le personnel de l'Université

”

Christophe

Xtensio



Ambitieux

Joyeux

Sociable

Age: 24 ans

Etude: licence en Informatique

Situation: Célibataire

Location: Paris

Biographie

Etudiant à l'université de Paris 8. Christophe se rend rarement à la bibliothèque.

Objectif

Inciter Christophe à se rendre souvent à la bibliothèque.

Points-clés

Christophe est très connecté et ce depuis l'apparition des réseaux sociaux. Il est toujours au courant de l'actualité.

Intérêts

Web

Smartphone

Réseau sociaux



"Nous ne pouvons pas prédire où nous conduira la Révolution Informatique. Tout ce que nous savons avec certitude, c'est que, quand on y sera enfin, on n'aura pas assez de RAM"

Maria

Xtensio



Ambitieuse

Sociable

Moderne

Age: 25 ans

Etude : étudiante en Art

Situation: Célibataire

Ville : Paris

Biographie

Etudiante à l'université Paris 8

Maria se rend souvent à la bibliothèque.

Points-clés

Maria se rend toujours à la bibliothèque pour réviser et rechercher des informations. Elle n'est pas connectée aux réseaux sociaux.

Intérêts

Web

smartphone

réseau sociaux



"Il y a trois réponses possibles à une pièce de design : oui, non, et WOW ! Wowest la réaction que vous devez rechercher"



- Ambitieux
- Courageux
- Sociable

Age: 35 ans
 Travail: agent de sécurité à Paris 8
 Situation: Marié
 Location: Paris



"J'ai appris que le courage n'est pas l'absence de peur mais la capacité de la vaincre"

Biographie

Agent de sécurité à l'université de Paris 8. Lucas ne se rend pas à bibliothèque

Objectif

Inciter Lucas à se rendre souvent à la bibliothèque

Points-clés

Lucas n'est pas très connecter



- Rigoureux
- Généreux
- Sérieux

Age: 40ans
 Travail: professeur à l'université Paris 8
 Situation: Marié
 Habite à : Paris



"Un enfant... un professeur, un crayon peuvent changer le monde..."

Biographie

Professeur à l'université de Paris 8. Martin se rend souvent à la bibliothèque

Objectif

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

Points-clés

Martin n'est pas très connecter aux réseaux sociaux
 Il suit l'actualité



Benchmark

“

Books' Game est la troisième version de Iks'Ray, un jeu inspiré de Tantrix.

Dans la troisième version, nous avons procédé à plusieurs changements les plus importants :

- le changement de règle du jeu
- le déroulement du jeu
- le logo
- le nom et la baseline

Dans notre recherche documentaire, nous nous sommes inspiré des deux précédentes versions du jeu ainsi que du jeu de société Tantrix.

”

TANTRIX

“

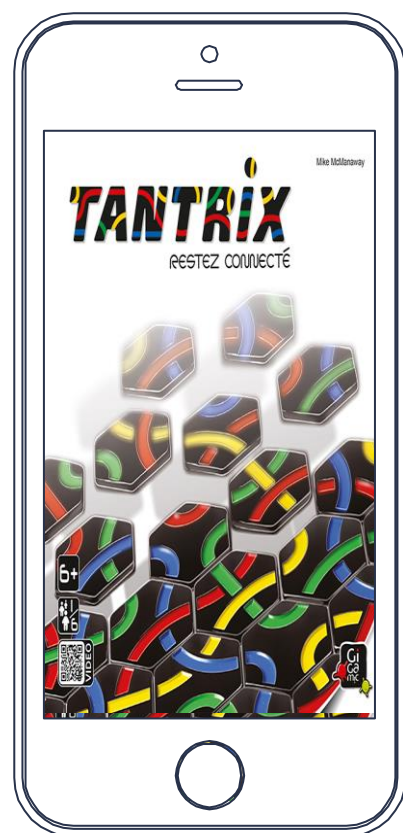
Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires !

”

Points Positifs

Jeu de société
Jeu de réflexion

Point Négatifs
Jeu non connecté
Concept compliqué



Iksray



“ Cette application web permettait de lire et de jouer en communauté, communément appelé "multijoueur". Cette plateforme permettait à chaque joueur de créer son profil de lecteur, et par la suite de jouer au sein de la bibliothèque universitaire avec d'autres étudiants. C'est un jeu de recherche que l'on peut facilement rapprocher a de la course d'orientation. ”

Points Positifs

- Jeu ludique
- Application fonctionnelle
- Interactivité avec le joueur

Points Négatifs

- Graphisme
- Aspect Multimédia
- Publique cible restreint



Explagora

“ ExplAgora était une nouvelle version de Iks'Ray, elle complétait 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”

Points Positifs
Jeu ludique

Point Négatifs
Graphisme
Application non
fonctionnelle
Publique cible restreint



ExplAgora

Voyagez au coeur des savoirs





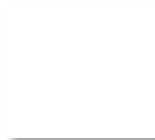
CHARTE GRAPHIQUE

Pistes de Logo

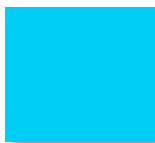
« Nos premières pistes de logo ne correspondaient pas au concept du jeu. Nous avons besoin d'un logo représentatif, en premier lieu nous avons choisi un logo à forme hexagonale avec un chemin tracé à l'intérieur, Nous avons fini par abandonner cette idée pour un nouveau logo complètement différent du premier avec une nouvelle Baseline qui corresponde plus à notre concept et notre thème. Quant aux couleurs, nous avons respecté la même charte graphique utilisée pour le premier logo sauf pour la couleur verte nous avons décidé de supprimer carrément de notre charte »



Couleurs



#FFFFFF R255, V255, B255 C0, M0, J0, N0



#00cef6 R0, V206, B246 C100, M16, J0, N4



#bdf32e R189, V243, B46 C22, M0, J81, N5



#121036



TEASER VIDEO

Le synopsis

“

Dans un petit moment de détente entre le service de 12h et 13h une étudiante envoie un message au serveur d'une petite cafeteria de l'université Paris 8 lui proposant d'intégrer son équipe composée d'elle et d'un agent de sécurité. Le but est de se lancer dans une expérience inédite ludique et enrichissante qui consiste à explorer la Bibliothèque Universitaire via un serious game.

”

Scenario

TROIS ACTEURS

- Une étudiante en informatique, interprétée par Rabea Rachid.
- Un serveur dans une cafeteria, interprété par Nabil Bourache.
- Un agent de sécurité, interprété par Amine Lamri.
- Groupes d'étudiants, (promotion DWM)

TROIS LIEUX DE TOURNAGES

- La Bibliothèque Universitaire de Paris 8.
- Une cafétéria universitaire.
- L'Université Paris 8

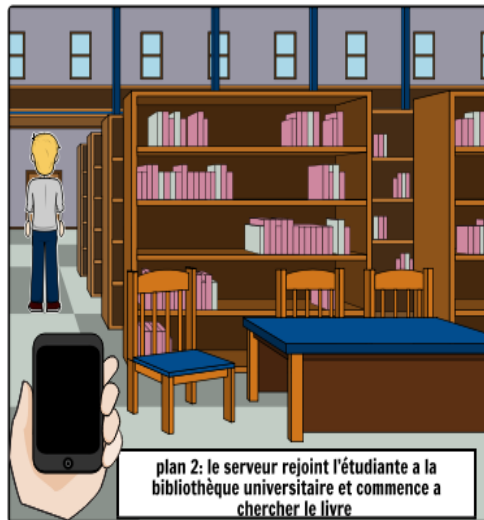
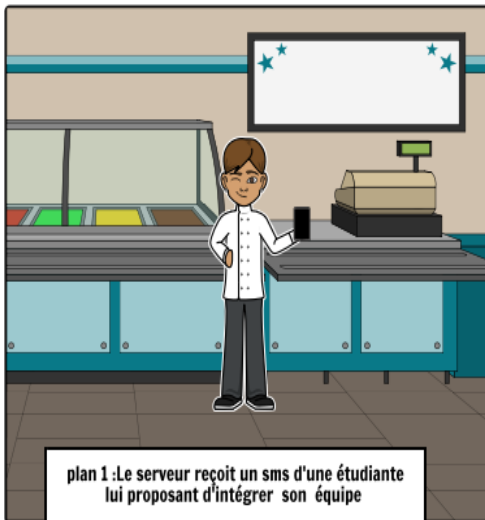
SCENES

Trois scènes tournées avec une caméra iPhone 4K, à la Bibliothèque Universitaire, en caméra subjective

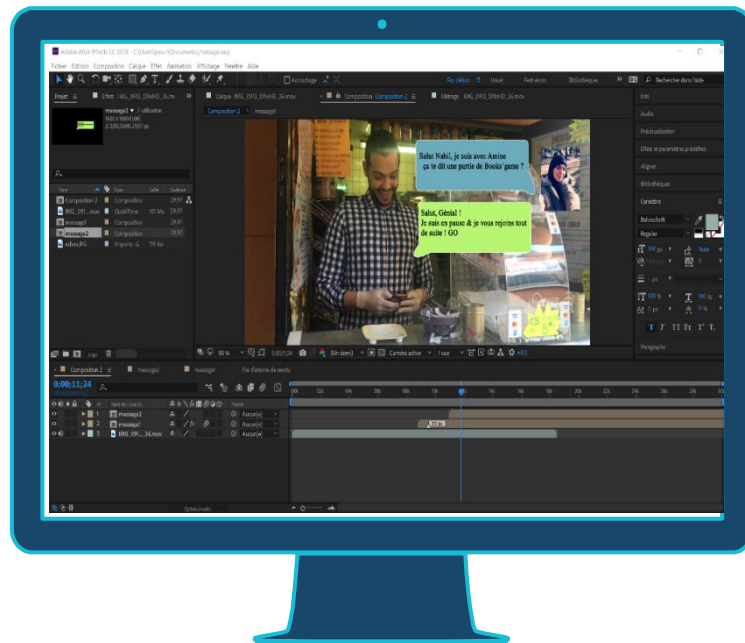
Une scène tournée avec une caméra iPhone 4K, dans une cafeteria, avec Nabil

Une scène tournée avec une caméra iPhone 4K, à l'entrée de l'Université, avec Amine

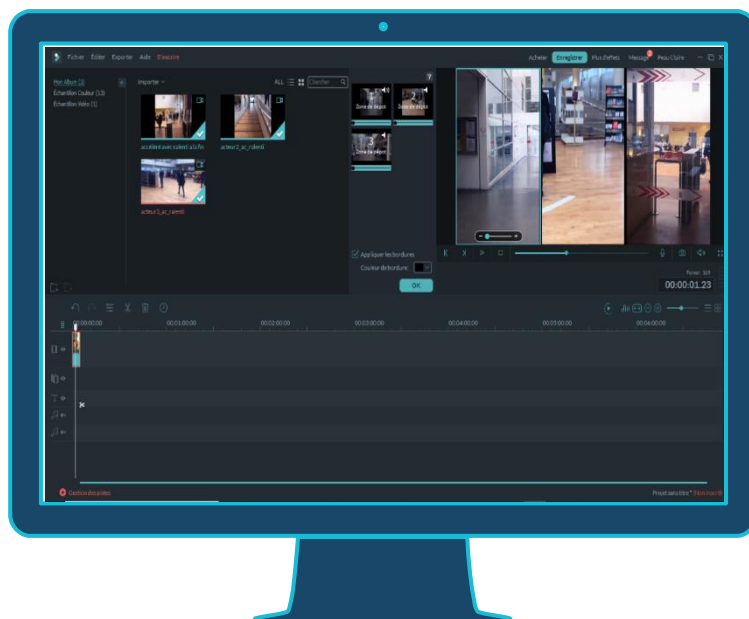
Story-board



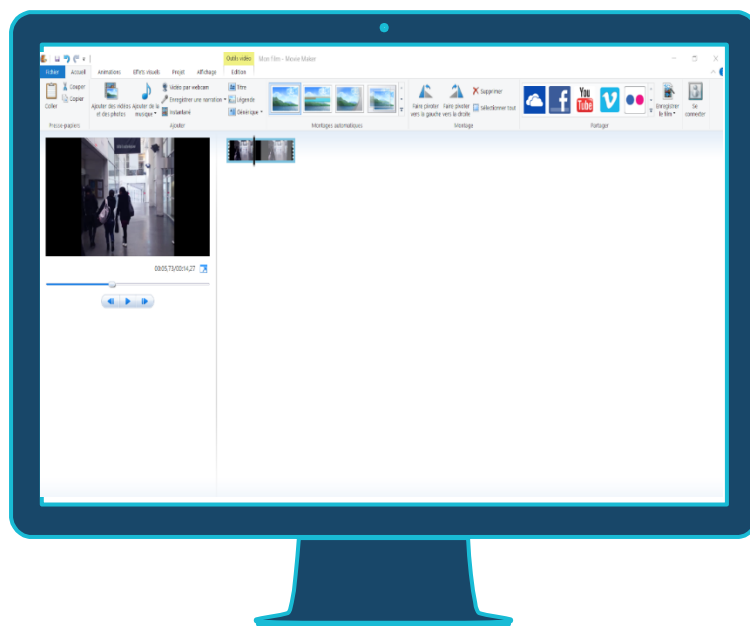
Animation



After-effects et Filmora sont des logiciels de montage de base, il y a une timeline qui permet de savoir où l'on se situe dans le temps par rapport à la prévisualisation dans notre teaser; Nous les avons utilisés pour l'animation des messages et le générique.



Montage



Windows Movie et Davinci resolve

On a utilisé Windows Movie Maker pour
l'accélération du film et Davinci résolve
pour l'étalonnage



INTERFACES GRAPHIQUES

Application

Notre application se compose de trois parties majeures

Tout d'abord comme toute autre application l'utilisateur devra créer son compte pour s'authentifier. Le plus, que propose notre application est l'authentification selon 3 profils différents :

Enseignants, étudiants, personnel

1. Création de L'équipe: dans cette partie l'utilisateur a deux choix, soit créer sa propre équipe en invitant d'autres utilisateurs ou rejoindre une équipe en acceptant une invitation.

2. choix du livre : dans cette partie cruciale chaque membre de l'équipe devra choisir un livre parmi les livres proposés par un ensemble d'enseignants puis il devra se situer dans la bibliothèque à l'aide d'un plan, de trouver ce livre et de le scanner.

3. reprendre au quiz : cette partie détermine les scores et l'équipe gagnante.

Car après avoir trouvé le livre et l'avoir scanné que chaque participant aura un Quiz qui s'affichera sur son écran. Il devra répondre à ce dernier une fois les réponses envoyées.

Le score de l'ensemble du groupe sera additionné et affiché sous forme d'un chemin coloré avec la couleur de l'équipe dans un "hexagone" du jeu.

PROTOTYPE ET PARCOURS UTILISATEUR

Créer un compte ou se connecter

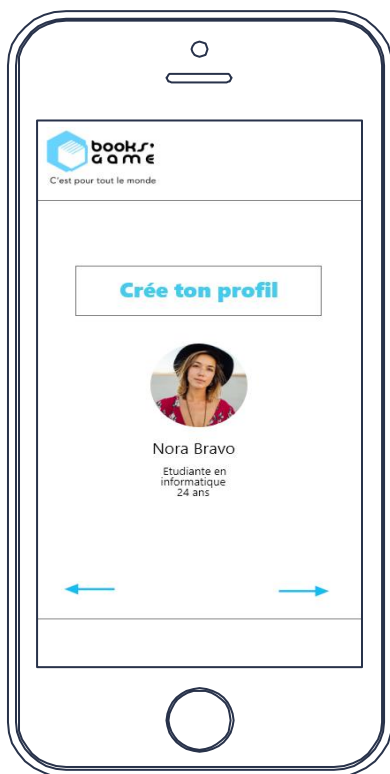


“ L'utilisateur devra tout d'abord choisir sa catégorie pour se connecter “

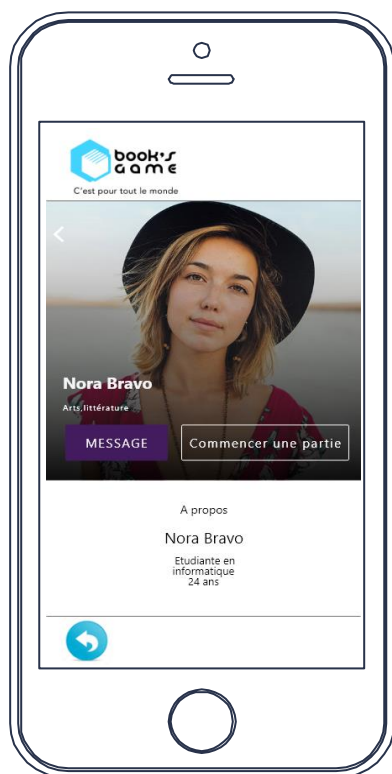


“ Dans cet exemple nous avons choisi le profil étudiant
Ensuite il devra créer un compte pour se connecter comme il est montré dans le prototype “





“ L’étudiante crée son compte et se connecte à son espace “



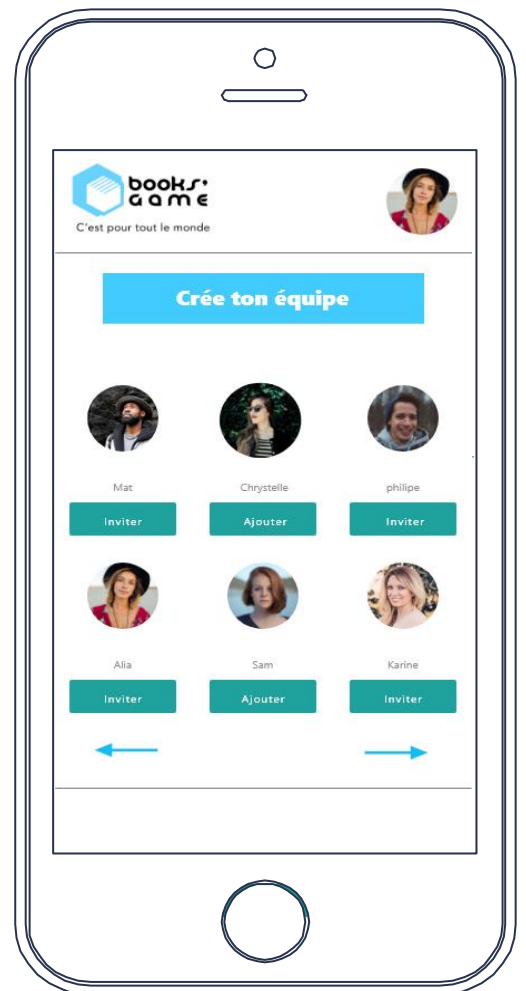
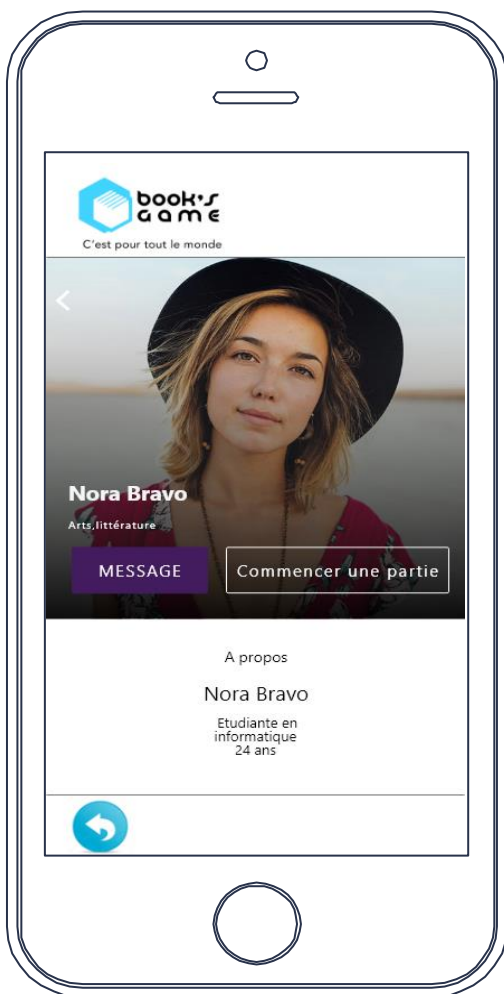
“ L’étudiante clique sur commencer une partie pour créer son équipe “



Créer son équipe

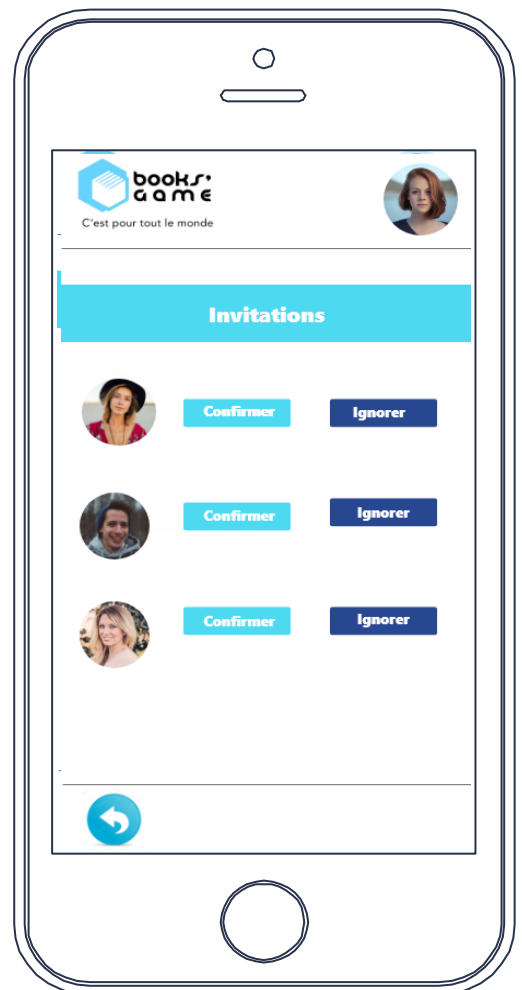
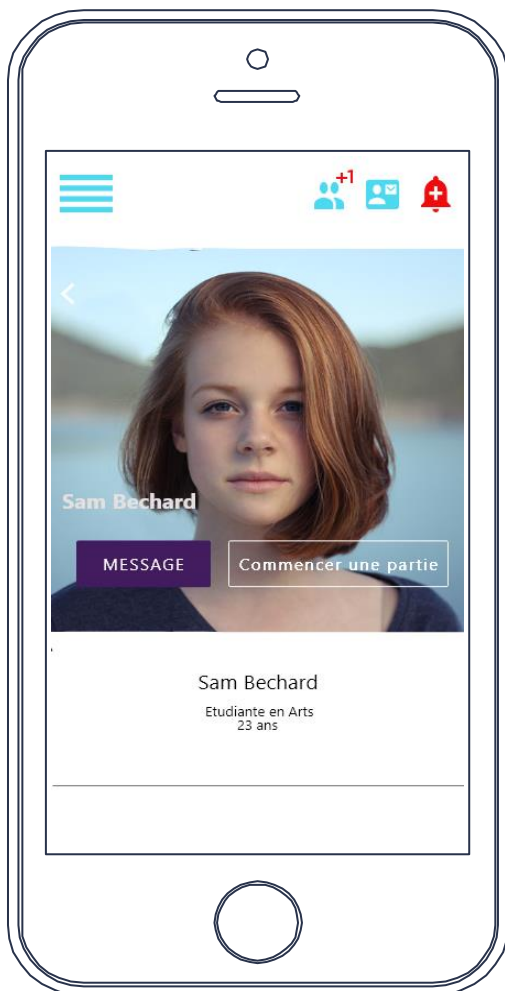
“ L’étudiante Nora envoie des invitations aux personnes avec lesquelles elle veut jouer.

Pour valider son équipe, elle devra attendre que les invitations soient acceptées. “

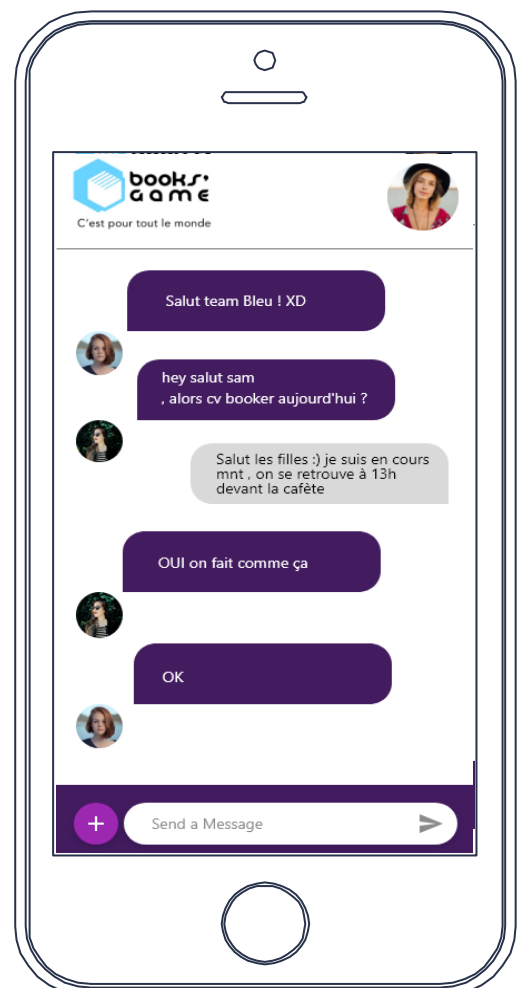
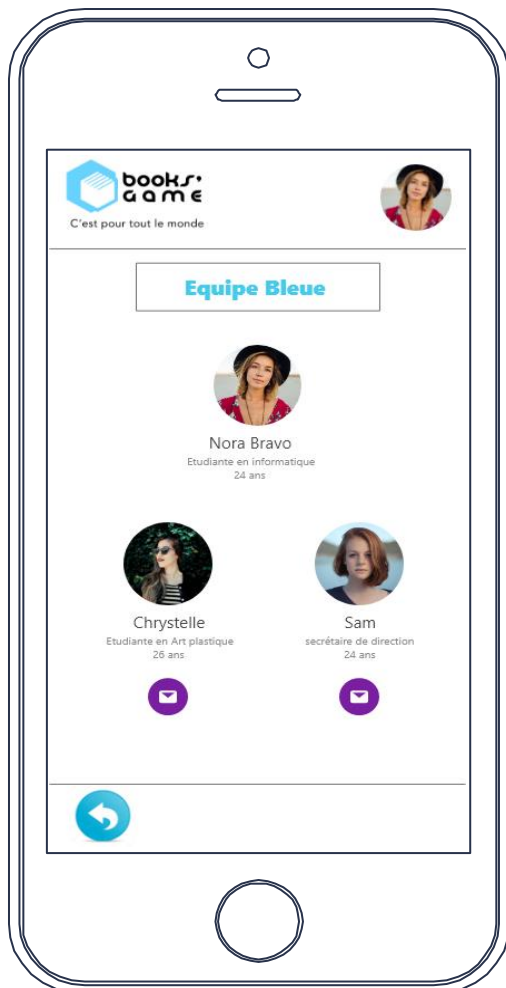


Rejoindre une équipe

“ Une fois que l’invitation est acceptée, l’équipe est validée.
Le jeu pourra commencer. “



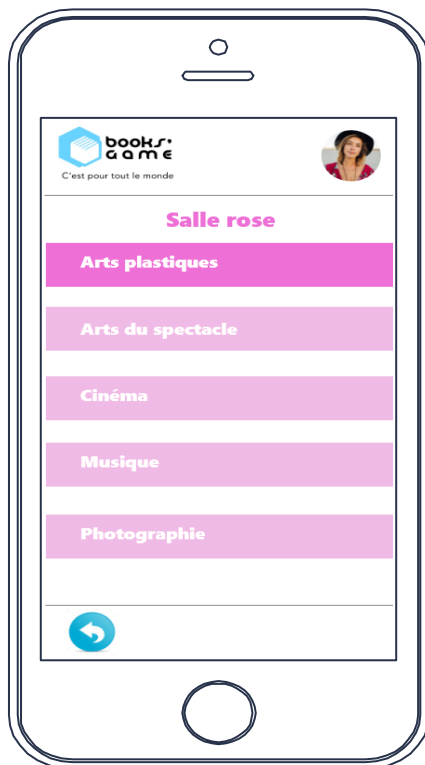
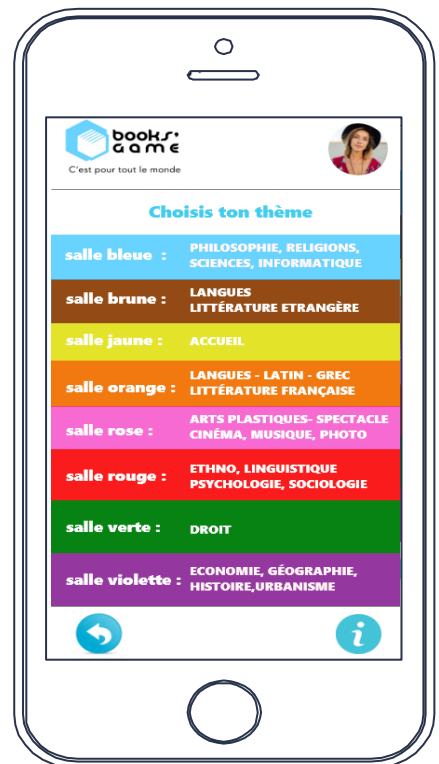
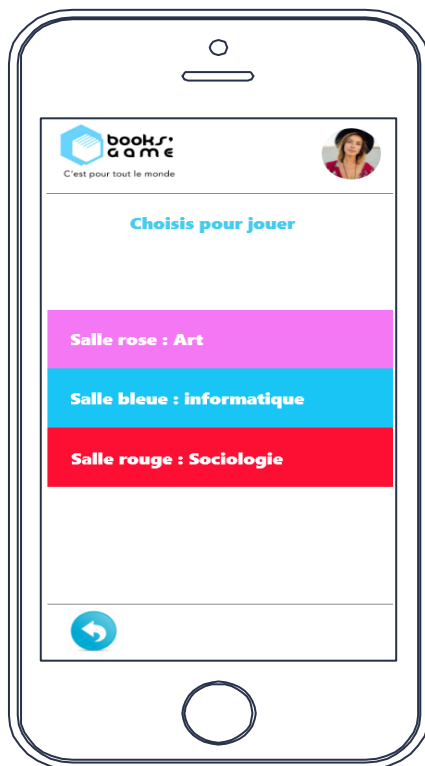
“ L'équipe bleue est validée. Nous avons mis un système de messagerie pour permettre aux membres de l'équipe de communiquer entre eux. “





CHOIX DU LIVRE

Une fois que l'équipe est constituée, chaque membre devra choisir un livre selon ses intérêts et thèmes."



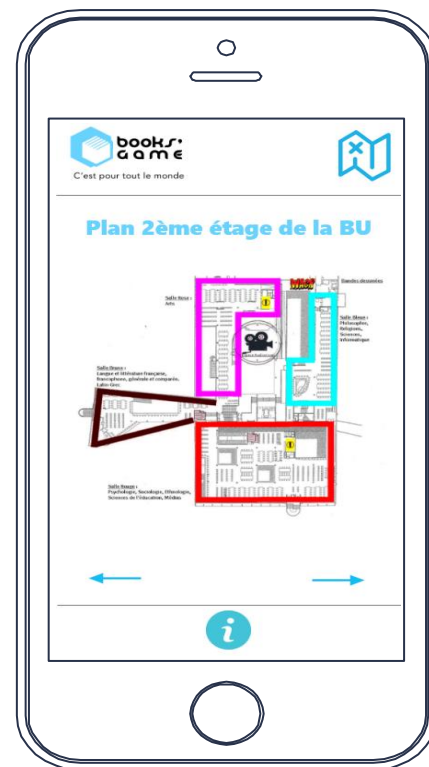
" Une fois que le thème est validé Nora devra choisir le livre pour pour ensuite, le chercher "



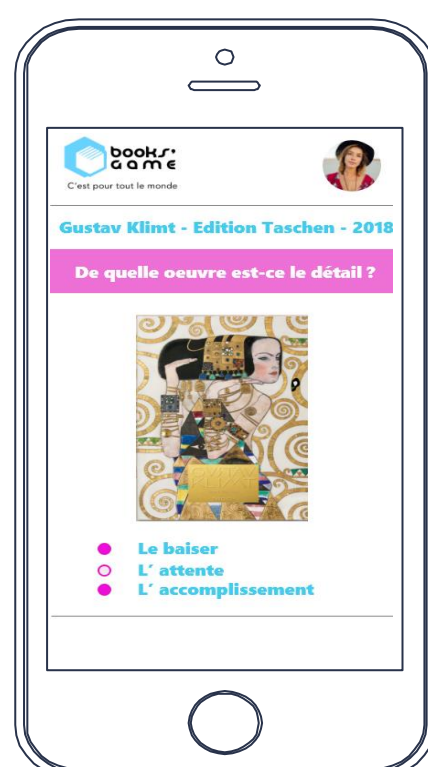
CHERCHER LE LIVRE



“ A l’aide d’un plan de la BU
Nora devra suivre la couleur de la
salle où se trouve le livre “

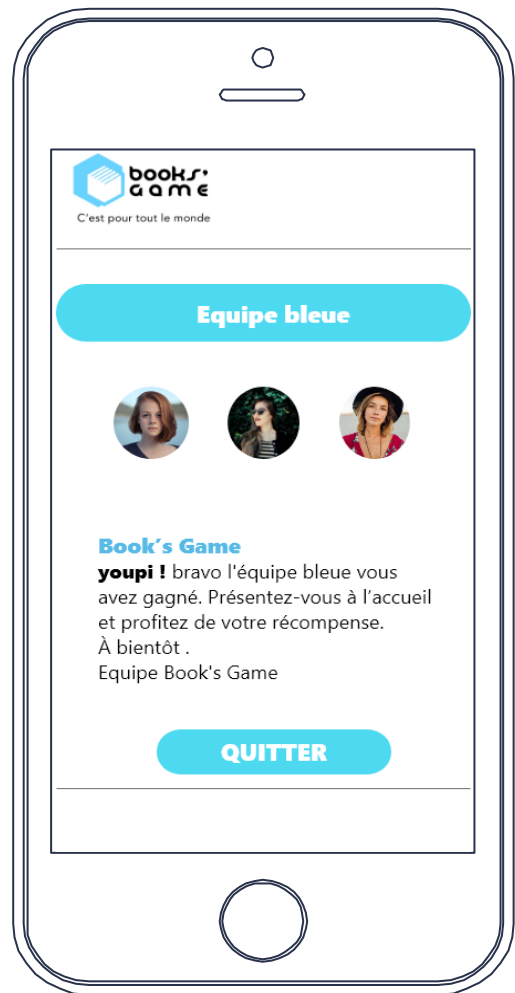
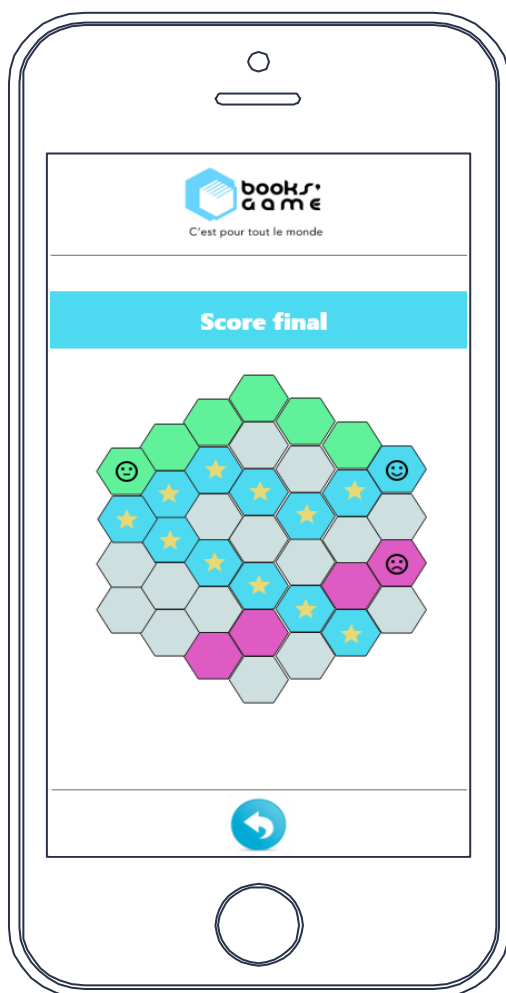


“ Une fois le livre trouvé et
scanné Nora devra répondre au
Quiz concernant le contenu du
livre. “



SCORE FINALE

“ Une fois que les réponses ont été envoyées, le score final sera affiché sous forme d'un chemin coloré sur l'hexagone avec des petites animations selon le scores. Ainsi, l'équipe bleue qui a gagné par exemple recevra un message de confirmation. “



Interface Enseignant



“ L’enseignant devra d’abord choisir le profil pour pouvoir se connecter à son interface. “

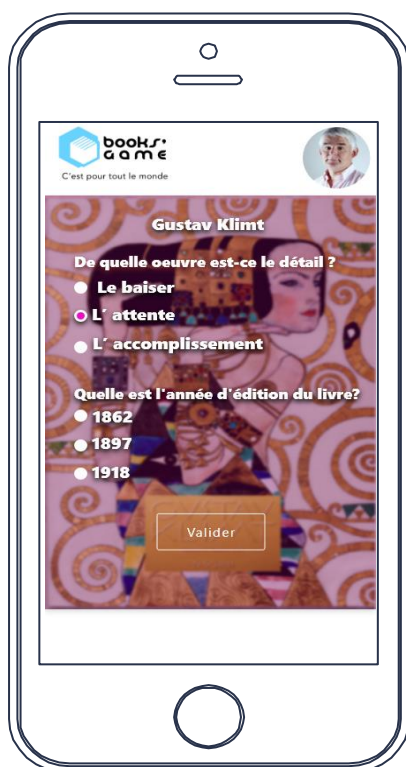


“ Une fois l’enseignant connecté à son profil il choisit le bouton Quiz ensuite il choisira le thème. “





“ Une fois le thème choisit,
L’enseignant devra choisir le
livre pour lequel il va réaliser
un petit Quiz, incitant les
joueurs à ouvrir le livre. “

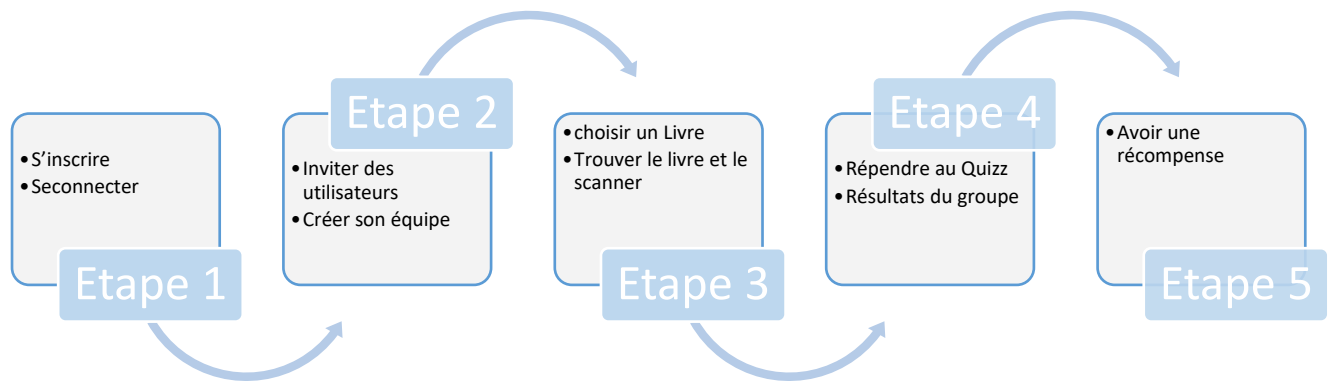


“ Une fois le Quiz crée,
l’enseignant devra cliquer sur
valider pour mettre ce dernier
en ligne. “



Scénario et Parcours utilisateur

“ On explique dans le scénario utilisateur les différentes étapes que l'utilisateur devras franchir au cours du jeu. “





INTERFACES ET DEVELOPPEMENT DE LA WEB-APP

DEVELOPPEMENT DE LA WEB-APP

On a utilisé des pages HTML qu'on a rendu responsive, et ajouter du CSS

Pour l'authentification on a utilisé : firebase.

Firebase : est un ensemble de services d'hébergement pour n'importe quelle application. Il propose d'héberger en NOSQL est en temps réel des bases de données du contenu et enfin l'authentification sociale (Google, Facebook, GitHub.)

Dans notre projet on l'a utilisé pour authentifier l'utilisateur, il aura le choix de se connecter avec une adresse mail et un mot de passe, son compte Google, ou son numéro de téléphone

Pour que notre Web App soit progressive on a suivi ces étapes :

Etape 1 :

Ajouter l'extension Lighthouse de Google chrome : Lighthouse est un outil automatisé open-source pour améliorer la performance, la qualité et l'exactitude de vos applications Web. Lighthouse exécute un barrage de tests sur la page, puis génère un rapport sur la qualité de la page. De là, vous pouvez utiliser les tests défaillants comme indicateurs sur ce que vous pouvez faire pour améliorer votre application.

Etape 2 : Le service Worker

Le service worker est un simple fichier js à enregistrer dans le navigateur. Une fois enregistré, il peut lancer du code sans que vous soyez connecté à internet.

Etape 3 : Le Manifest.json

Le Manifest inclut des informations sur le nom de l'application les icones qu'il doit utiliser

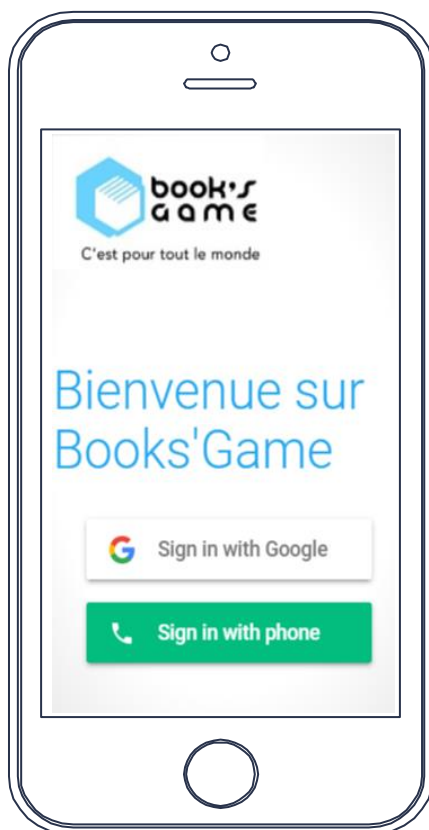
Interface de connexion

L'utilisateur peut se connecter avec son Numéro de téléphone, compte Google ou avec une adresse mail et mot de passe, une fois l'utilisateur connecté il peut personnaliser son profil.

Se déconnecter : c'est pour se déconnecter

Suivant : pour passer à la page suivante

L'utilisateur pourra choisir un pseudo et une photo de profil



Interface création d'équipe

Boutons : pour envoyer des invitations a d'autres utilisateurs pour rejoindre l'équipe



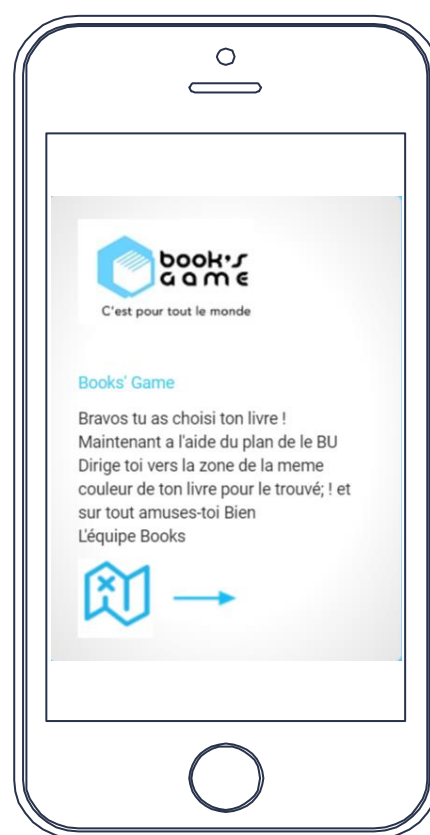
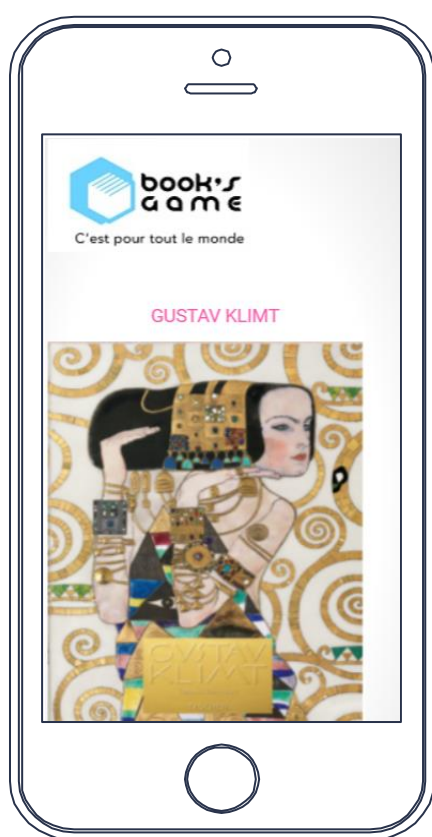
Commencer la partie

Des liens hyper texte qui permettent de choisir le livre selon le thème choisi

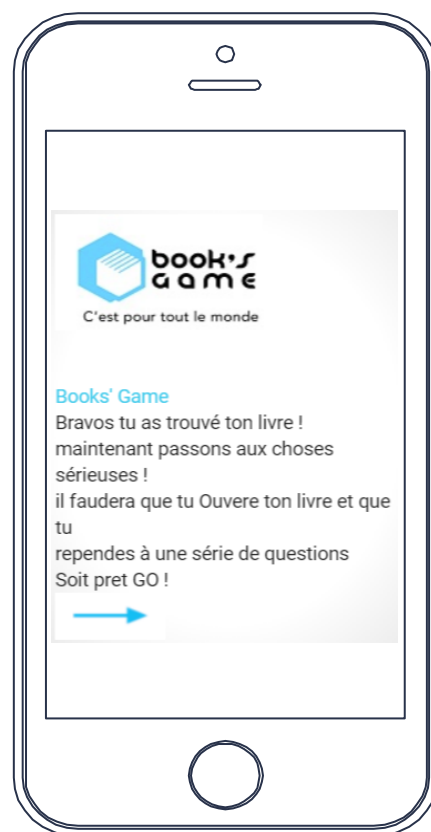


Choix du livre

Icone carte : Permet d'afficher le plan de la bibliothèque universitaire



Trouver le livre et le scanner





INTERFACES ET DEVELOPPEMENT DU SITE



SITE INTERNET Books 'Game

Pour réaliser le site, nous avons opté pour :

Spip : système de publication et de production de site web

Spip offre de nombreuses et diverses de systèmes de gestion de contenu

On y à ajouter des plugins qui permettent l'ajout de fonctions de spip :
skeleditor, GetID3

HTML5/Css3 : Langage de code permettant l'affichage des pages web

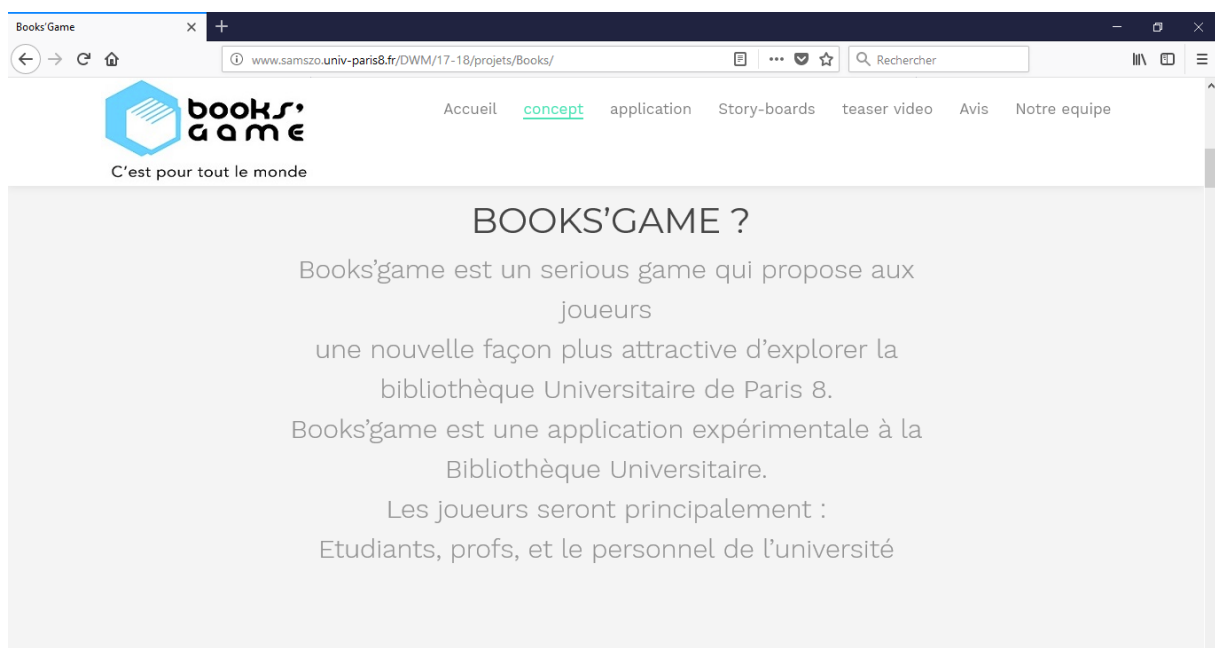
Page d'accueil

Sur l'écran d'accueil du site on a présenté le concept et le but du jeu on a mis en avant des interfaces de la web-App, on a mis deux slides qu'on peut faire défiler manuellement.



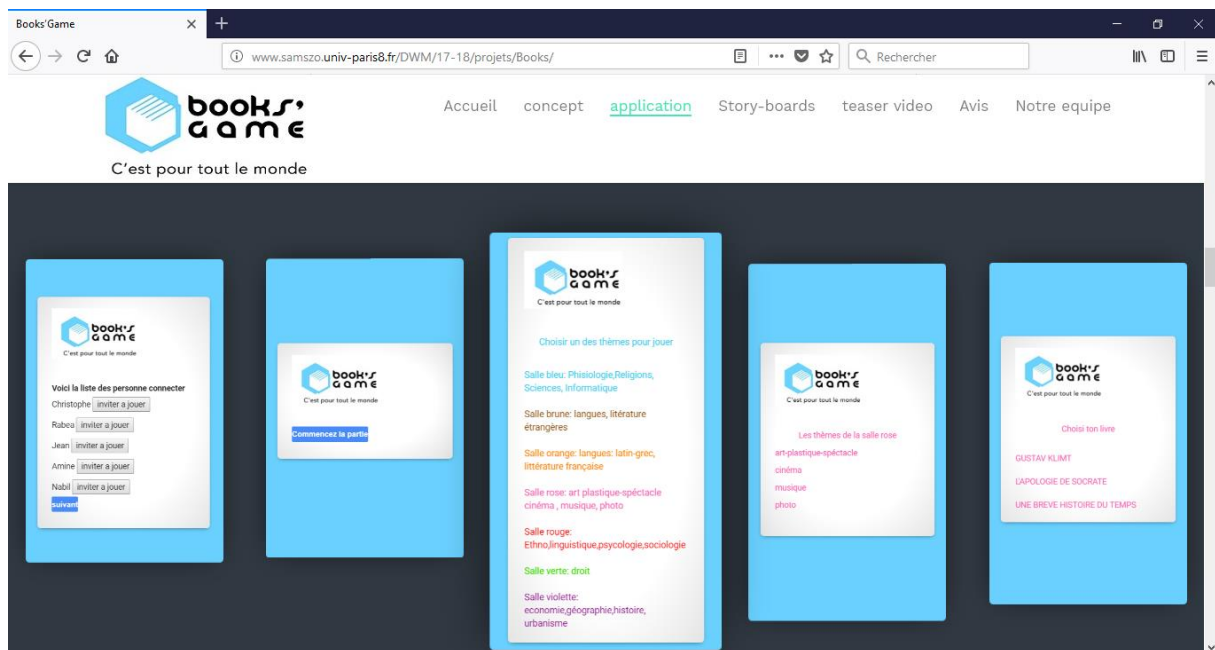
Page de présentation de l'application

Sur ces écrans on a expliqué le concept du jeu
On précise le lieu du déroulement du jeu le publique cible
Ainsi que le but du serious game



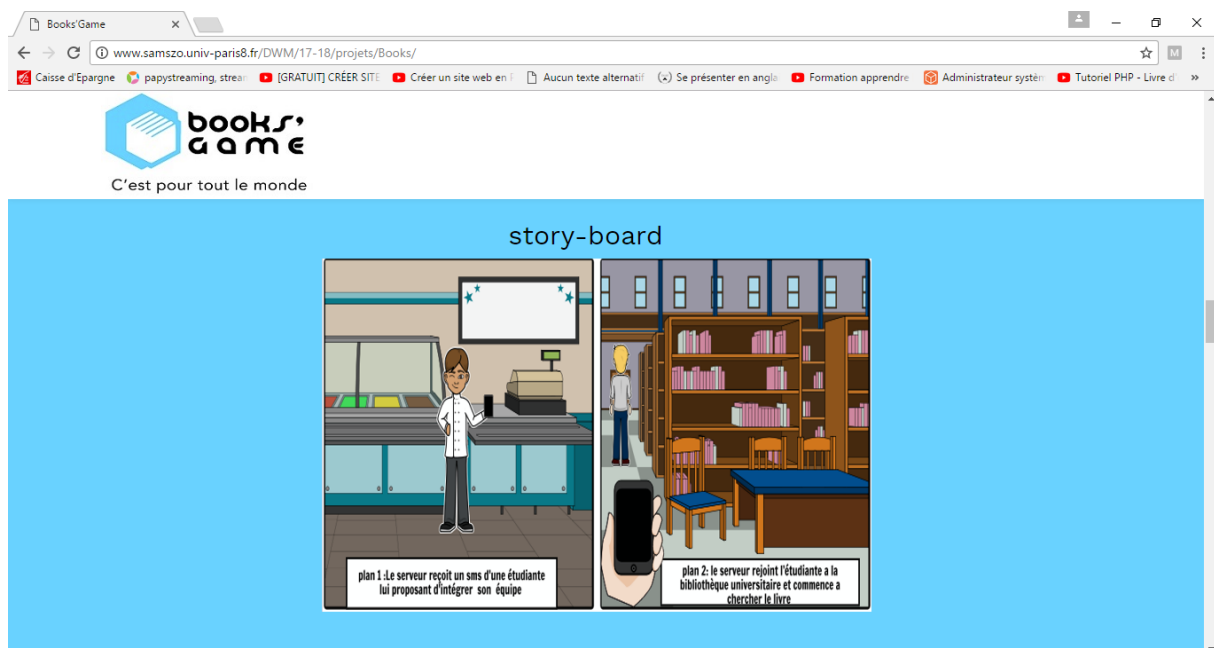
Page Application

Le rôle de cette page est de mettre quelques étapes du jeu en image pour permettre à l'utilisateur de se pocher dans le jeu



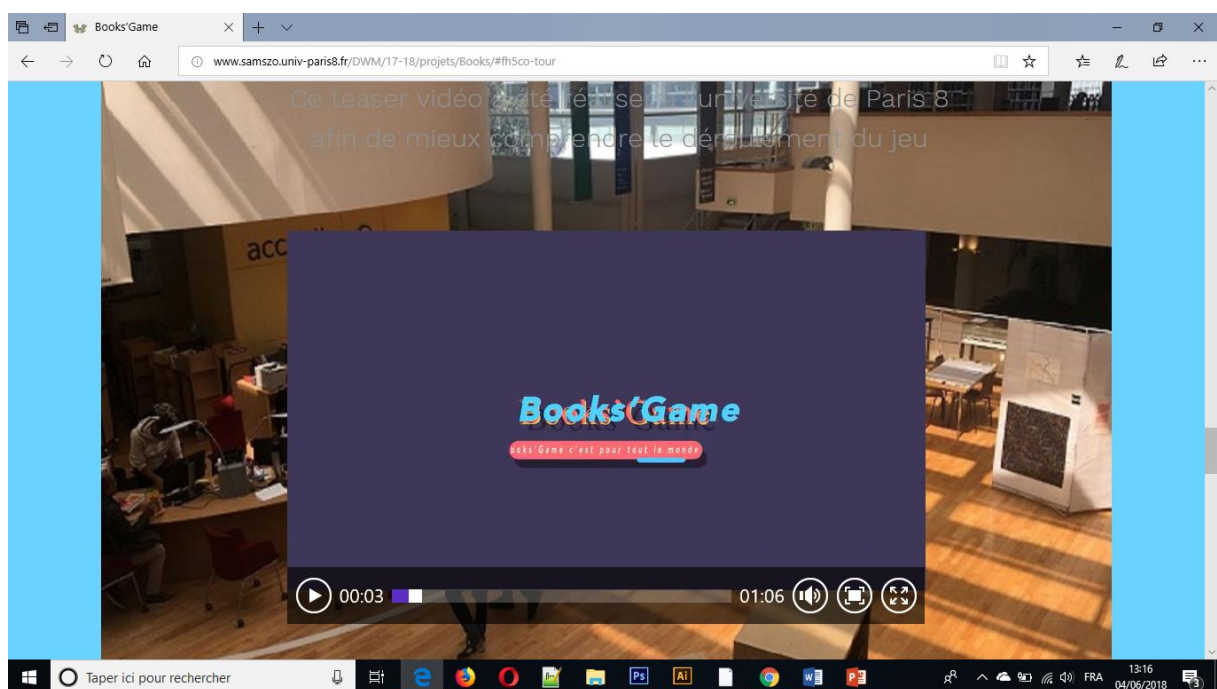
Page Story-board

Cet écran permet à l'utilisateur de voir en image le déroulement du jeu ainsi que la diversité des participants



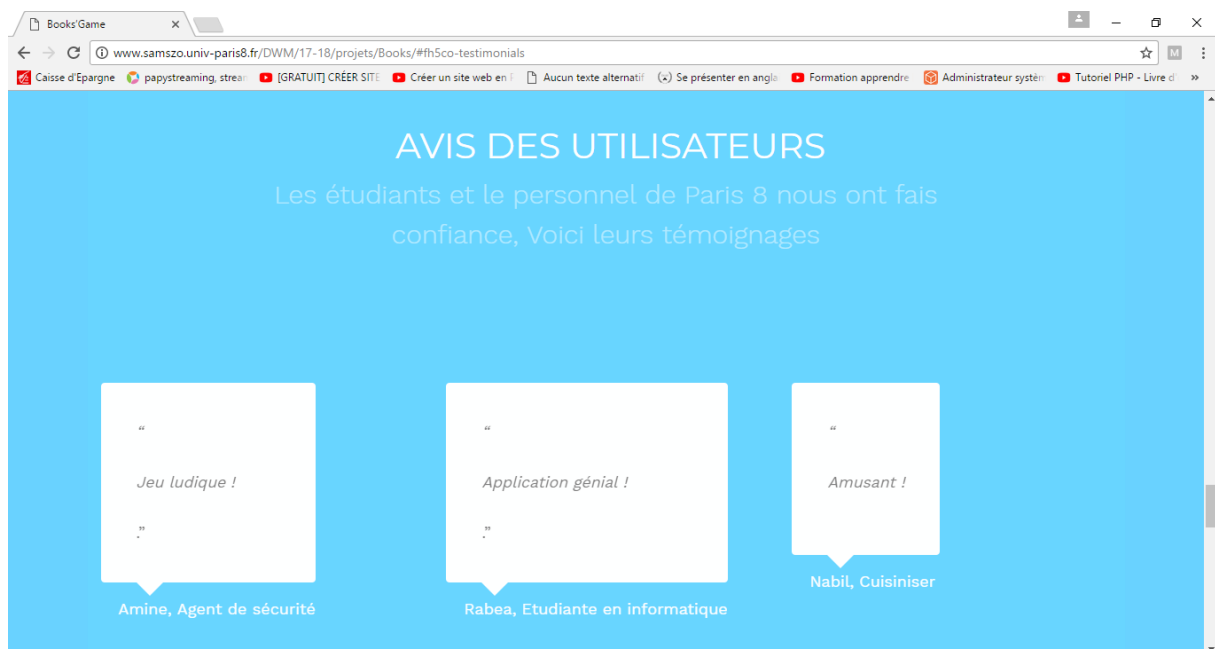
Page Teaser-Vidéo

Une fois que le teaser est lancé l'utilisateur aura le choix de le mettre en plein écran, d'augmenter le son ou de l'enlever complètement. Ce teaser permet à l'utilisateur de se familiariser avec le jeu et son concept



Page Avis d'utilisateurs

On a donné la possibilité à l'utilisateur de s'exprimer et de donner son avis sur l'application



Page Présentation de l'équipe

Enfin sur cet écran on a présenté les membres de l'équipe ainsi que le rôle de chacun dans la réalisation du projet

NOTRE ÉQUIPE

Notre équipe se compose de :

NESRINE GHERRAS



Etudiante à Paris 8
Graphiste et
développeuse
email :
nesrine.gherras@outlook.fr

RABEA RHACHIDE



Etudiante à Paris 8
Développeuse et
graphiste
Email : bea-
rha@outlook.fr

Perspective d'avenir

“

La perspective essentielle de ce projet est la possibilité de l'adapter à d'autres universités ou des bibliothèques municipales et communales.

Ce projet nous tenait tout particulièrement à cœur car il a rassemblé notre passion du numérique à des valeurs sociales, éducatives et humaines.

Enfin on peut dire que ce projet est une bonne illustration du « numérique au service de l'homme »

”

Remerciements

“

On tient à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de notre projet et qui nous ont aidé lors de la réalisation du projet.

Tout d'abord, on adresse nos remerciements à, Mr **Samuel Szoniecky** et Mme **Catherine Nyeki** qui nous ont soutenus tout au long de la réalisation du projet dans les aspects techniques, design et créativité, ainsi que Mr **Mehdi kahtane** pour la réalisation du teaser Vidéo.

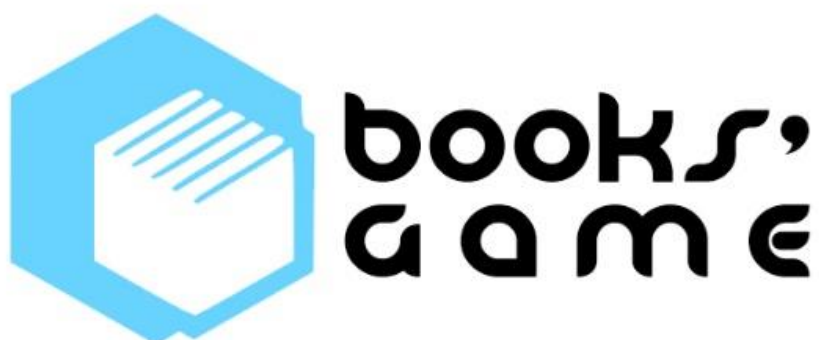
Enfin on remercie toute la **promotion DWM 2017-2018**

MERCI

”

UNIVERSITÉ PARIS8

VINCENNES-SAINT-DENIS



C'est pour tout le monde

