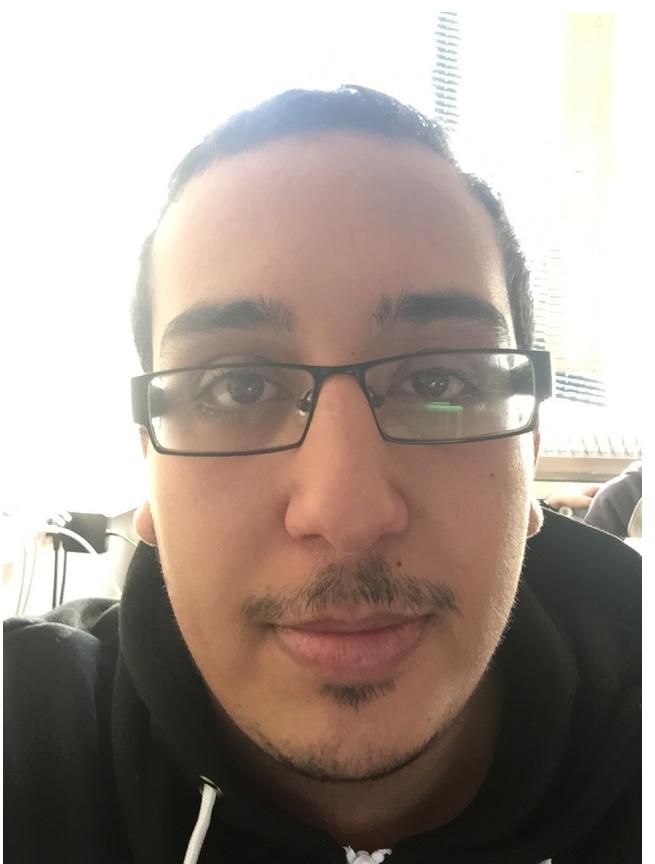


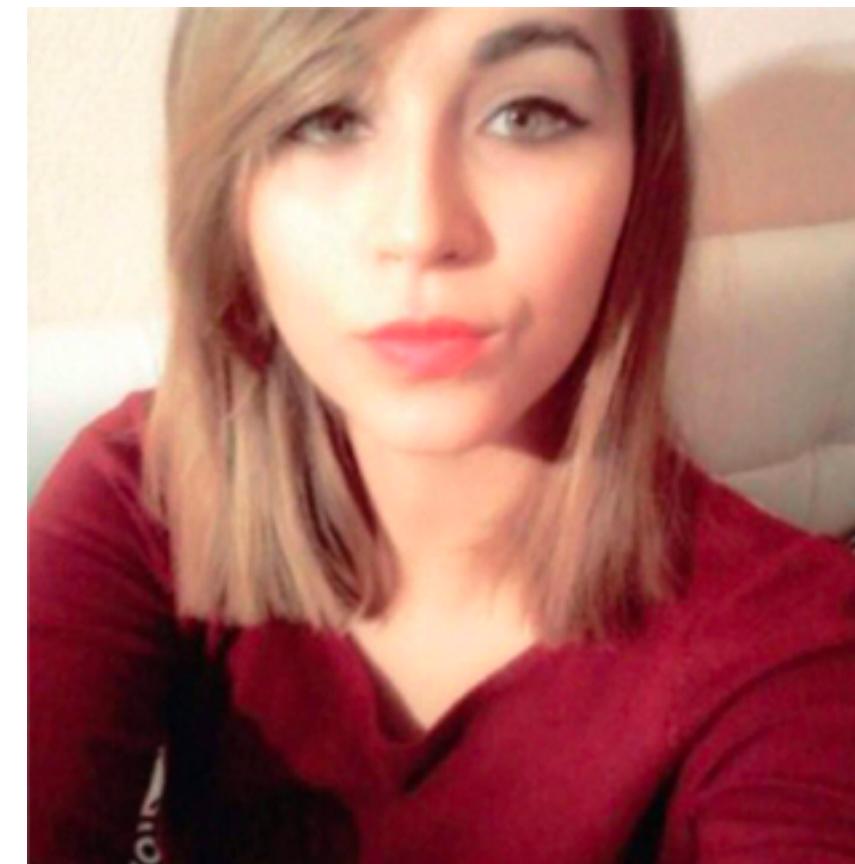
NOTE D'INTENTION

UNI'MEDIA

NOTRE EQUIPE



Chef de projet
Designer
MOHAMED DRISSI



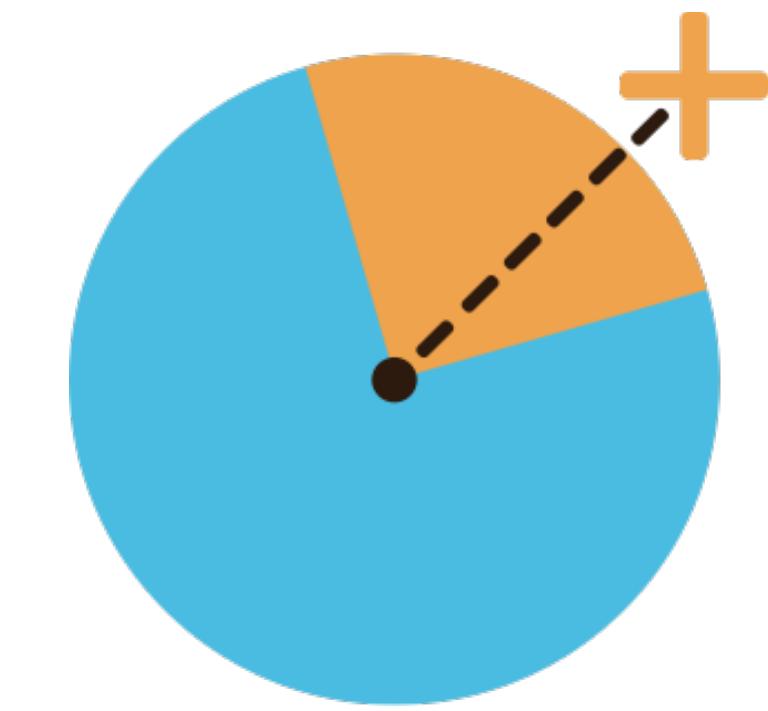
Développeuse
SARA HAMATA



Designer
PAULINE MAINIER



Développeuse
IKRAM GHAZALI



IKS'RAY

J'en connais un rayon

LE CONTEXTE

1

Qu'est-ce que Iks'Ray ?

Iks'Ray est un serious game qui se joue dans la bibliothèque de Paris VIII.

2

Le but

C'est d'aider à rendre une source de connaissance tel que les livres plus ludique.

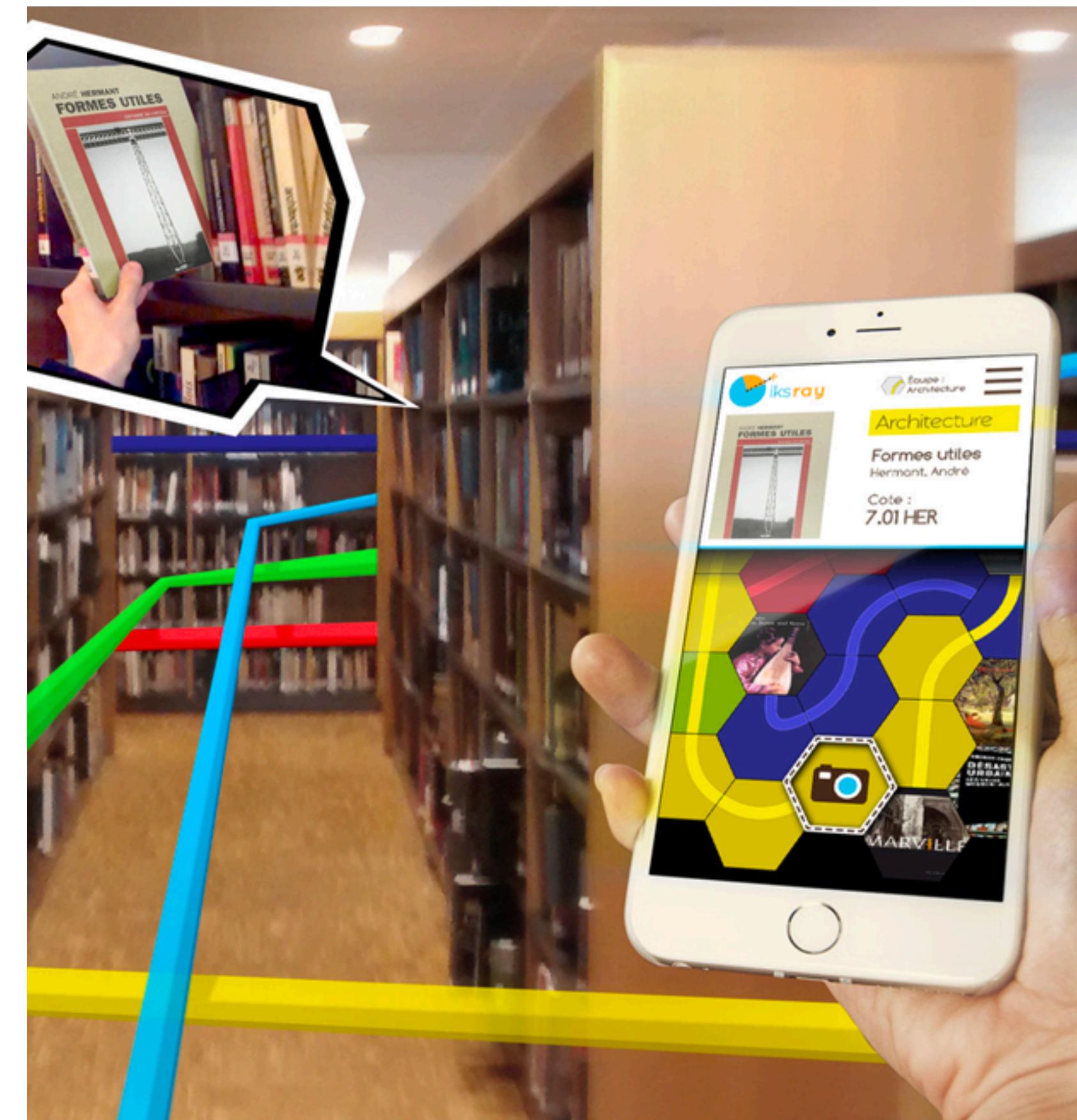
3

L'objectif

C'est un jeu de recherche qui se joue en équipe, chaque pièce hexagonale sur le plateau virtuel représente un livre. L'équipe doit construire la plus longue ligne pour gagner.

BENCHMARK

IKS'RAY



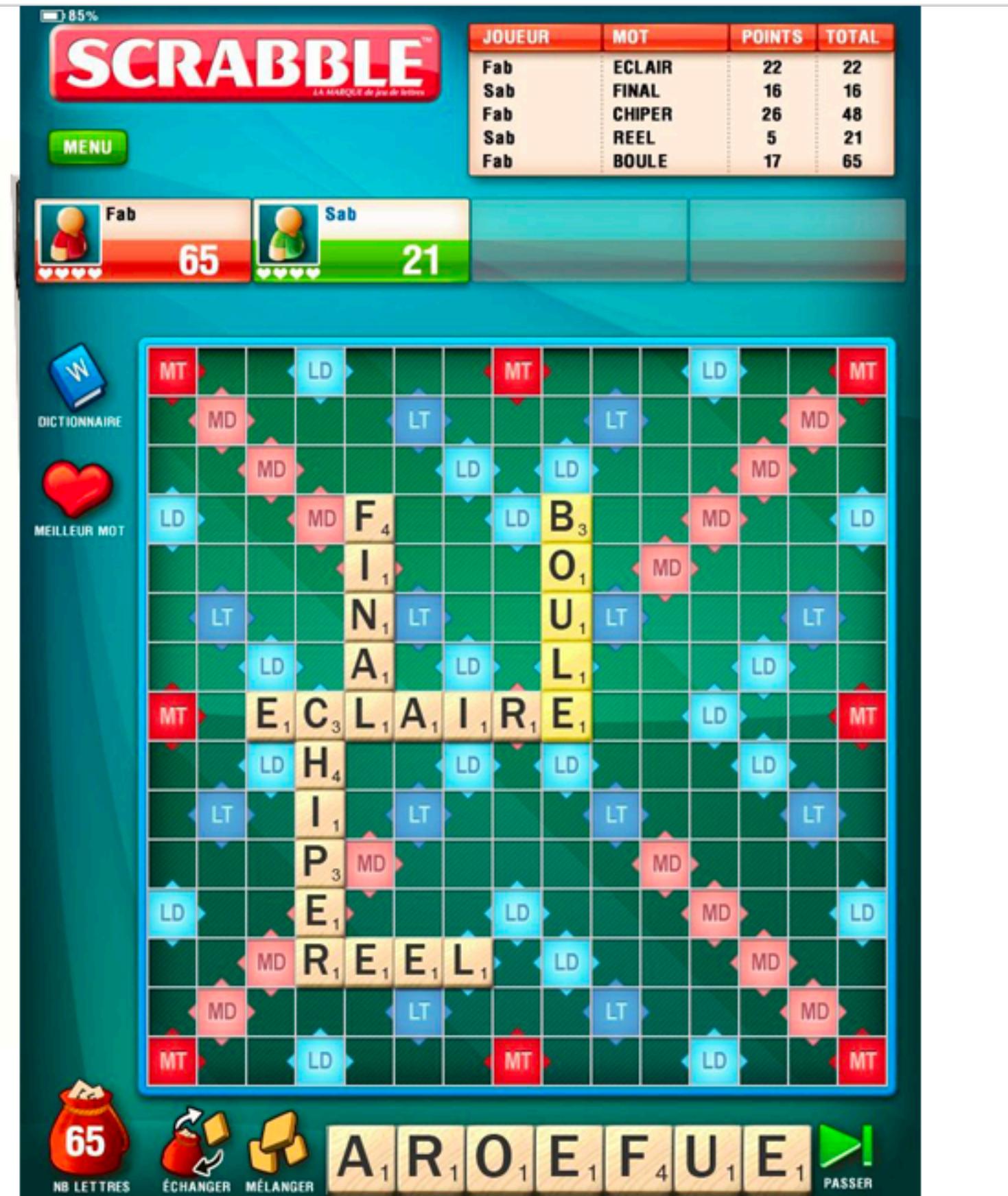
Les plus

- | Le concept
- | Les couleurs des différentes sections
- | La typographie
- | Les couleurs

Les moins

- | Le design
- | Aucun vrai mode multi-joueurs
- | Les couleurs

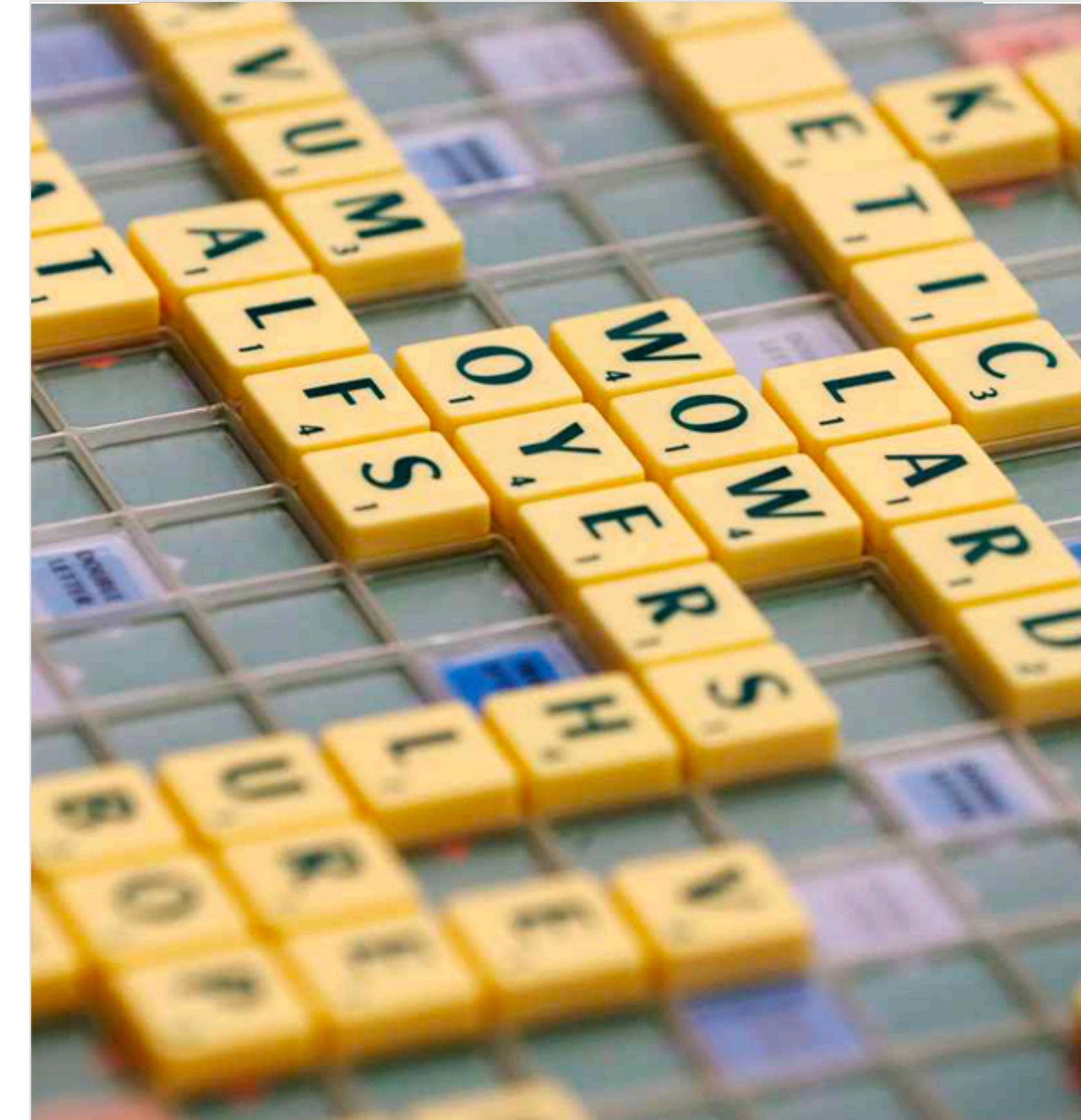
SCRABBLE



http://cdn0.mos.techradar.futurecdn.net/Review%20images/Tap/Tap%2007/TAP07.games_feat.scrabble_ipad-320-100.jpg



[https://www.imore.com/sites/imore.com/files/field/
image/2012/10/scrabble_iphone_hero.jpg](https://www.imore.com/sites/imore.com/files/field/image/2012/10/scrabble_iphone_hero.jpg)



http://img.20mn.fr/I4MQuCFTZKmuP92Jbtajg/2048x1536-fit_plateau-scrabble.jpg

SCRABBLE

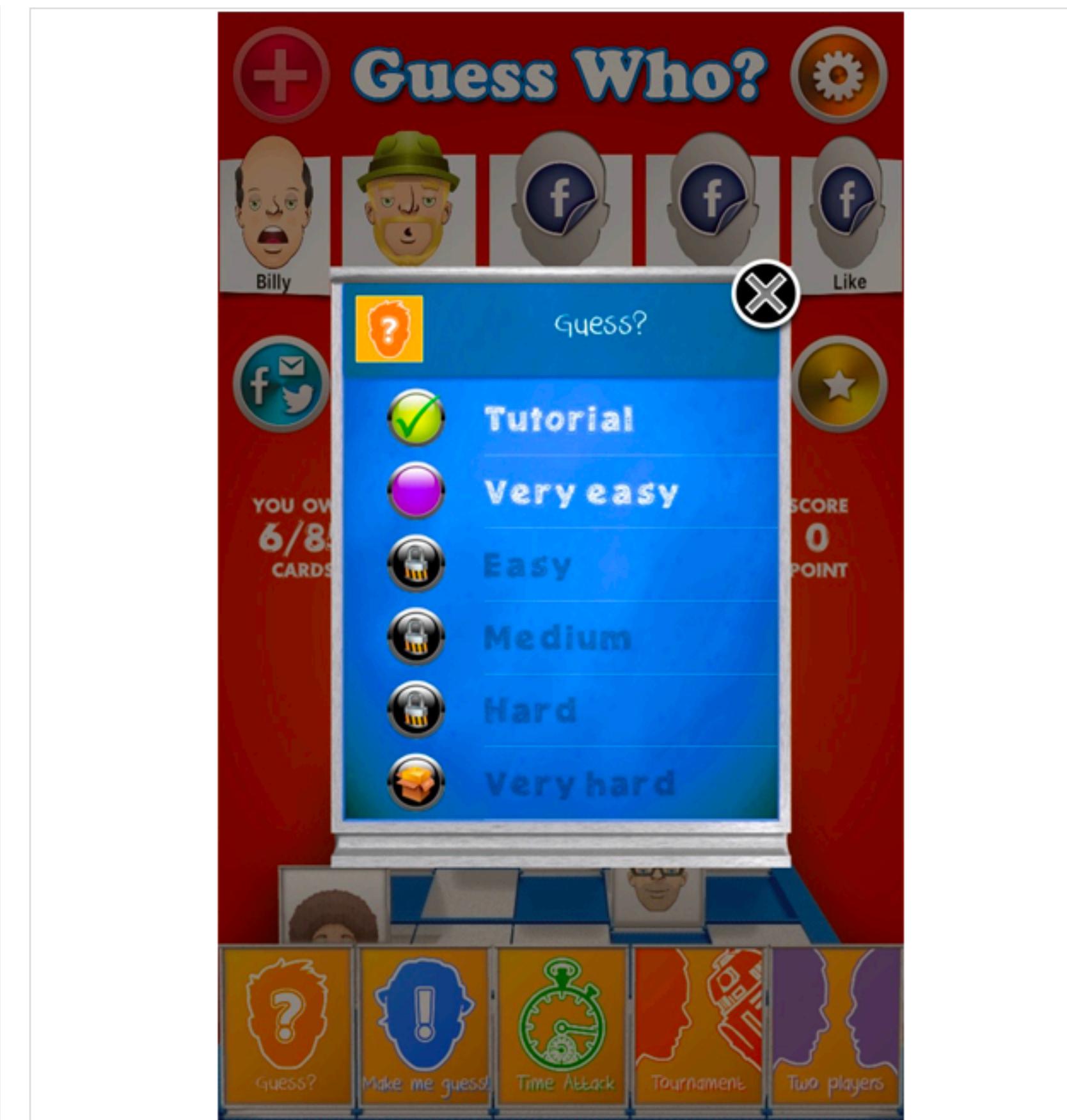
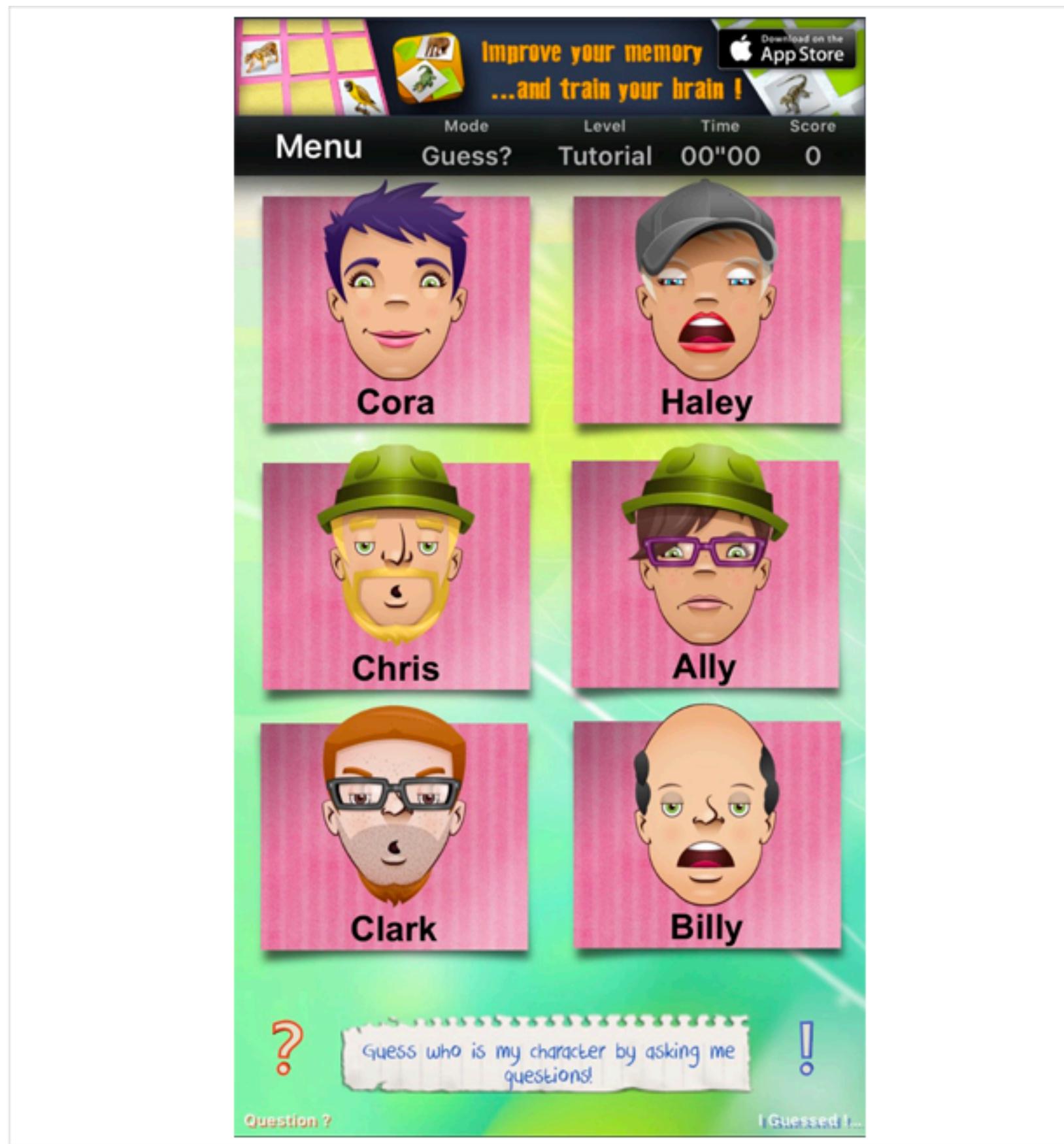
Les plus

- | Le concept (Recherche de mots)
- | La forme du jeu (le plateau)

Les moins

- | Le croisement des mots
- | La complexité au fil du temps de jeu

Qui suis-je ?



https://www.kruidvat.nl/medias/sys_master/front/zoom/9286984761374.jpg

Qui suis-je ?

Les plus

- | Le système de question
- | La simplicité des règles

Les moins

- | Trop simple comme concept
- | Cela peut devenir vite barbant

LA PROBLÉMATIQUE

Comment améliorer Iks'Ray afin de donner envie aux joueurs et joueuses de continuer à utiliser l'application ?



Eric Petit

📍 Levallois Perret

Sportif Aimable Ambitieux

Âge : 50 ans

BIOGRAPHIE

Eric est professeur à Paris VIII, il enseigne la programmation et le développement web & mobile. Il a un fils qui est boulanger.

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 calme et très pédagogique, il aime aider les personnes en difficulté et prend de son temps afin que ses élèves réussisse



Sophie Dupont

Île-de-France

Aimable Timide Active

Âge : 25 ans

BIOGRAPHIE

Etudiante à l'Université de Paris VIII, Sophie aime allez à bibliothèque seul afin de réviser.

INTÉRÊTS

Web



Lecture



Smartphone



OBJECTIF

Rendre ses recherches et ses allait à la bibliothèque moins monotone.

À SAVOIR

Sophie aime sortir avec ses copines mais préfère être seul à la bibliothèque lors qu'il est question de révision.



Anne Marie

📍 Île-de-France

Aimable Sociable Calme

Âge : 65 ans

OBJECTIF

Pouvoir utiliser ses sources de connaissance et aider les joueurs et joueuses à en apprendre plus sur un ouvrage choisi.

BIOGRAPHIE

Retraité, Anne passe son temps à la bibliothèque afin d'étendre ses connaissances. Elle a deux garçons qui sont professeurs de littérature.

INTÉRÊTS

Web



Lecture



Smartphone



À SAVOIR

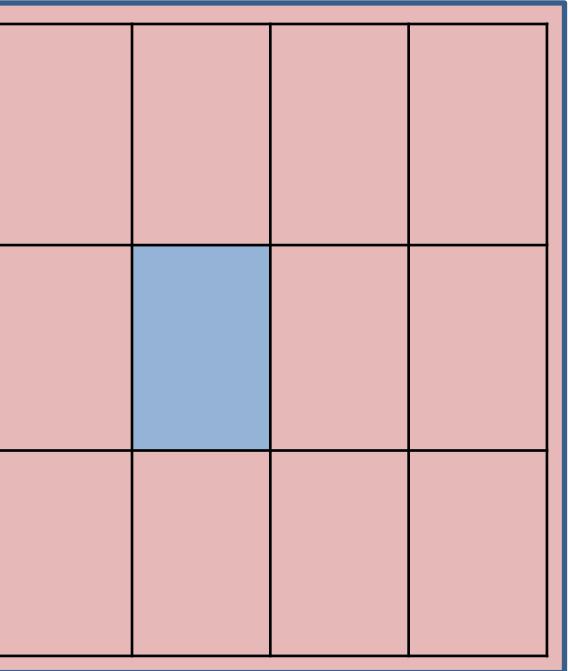
Anne aime découvrir de nouvelles choses, elle a soif de connaissances et aime apprendre.

LE CONCEPT

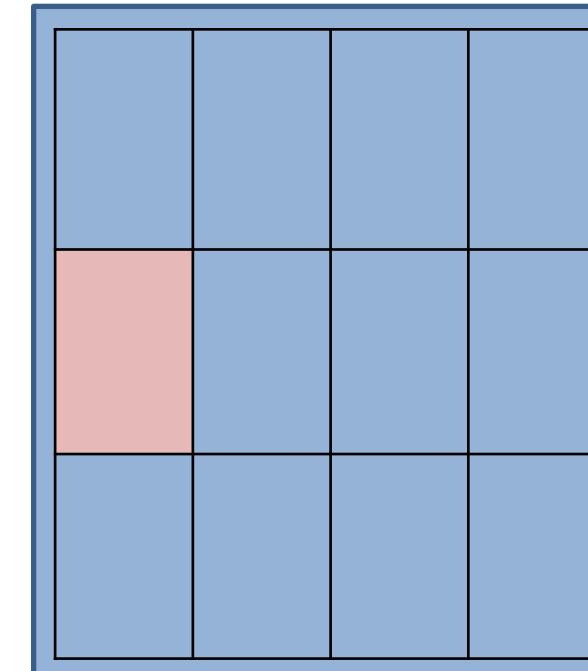
Auteurs Souffler Genres
Stress Individuel Multi-joueurs
Partage social Connaissances Langues
design Ludique Web App
Livres Serious game Equipes
Scores 20-80 ans Bibliothèque Paris 8
Secouer Educatif Perdre Coordination
Téléphone Différents niveaux Couleurs
Aides Thèmes Texto Tchat Cadeaux fictifs
Gagner Joueurs Animé Quizz Photo

Multi-joueurs

1



Constitution des équipes



Equipe 1

Equipe 2

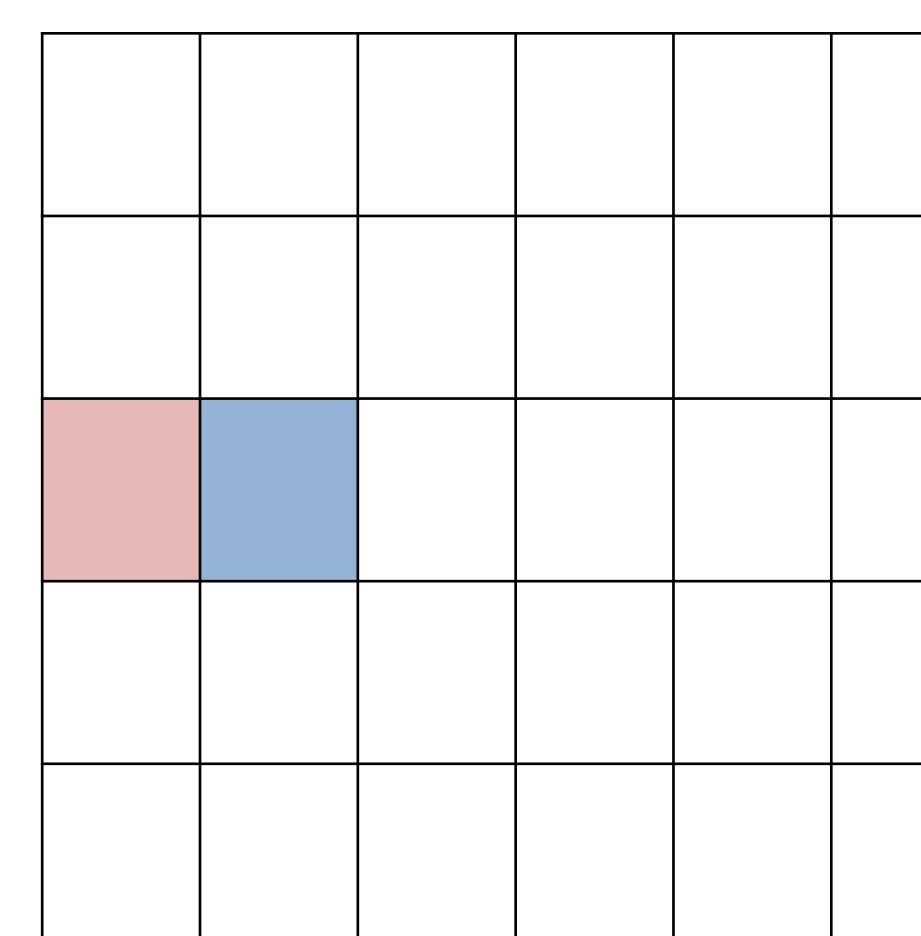
2



Scanner le livre



3



Livre scanner

Individuel

1

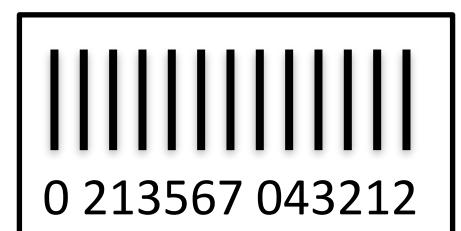
Une question est posée au joueur

2

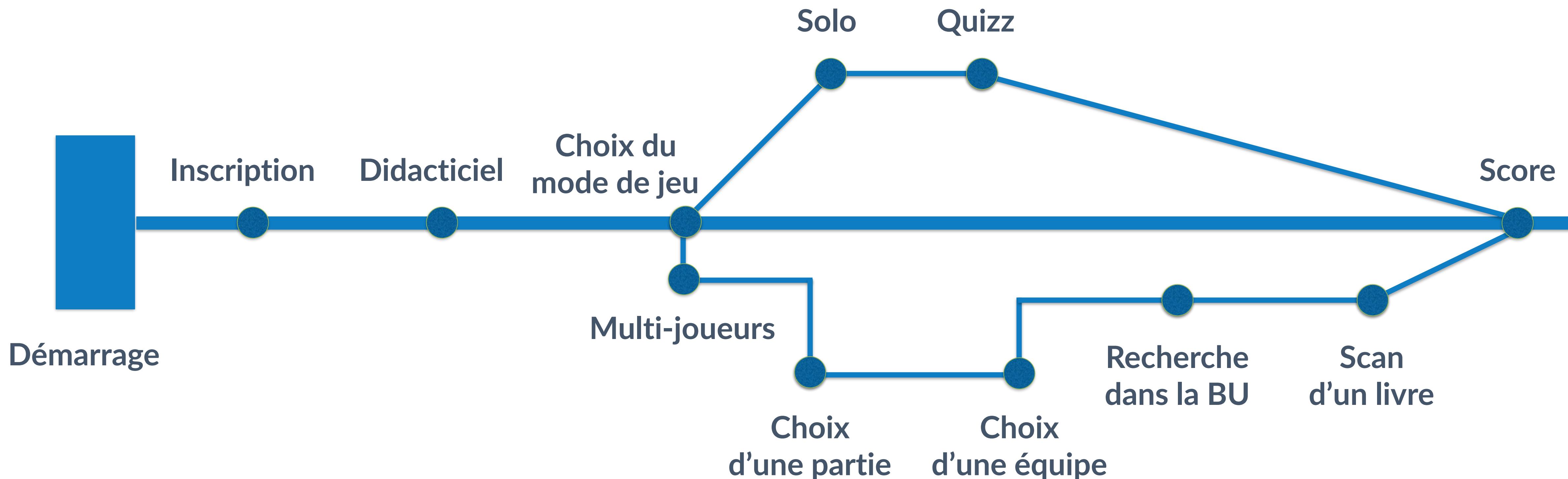
Le joueur cherche et
scanne le livre

3

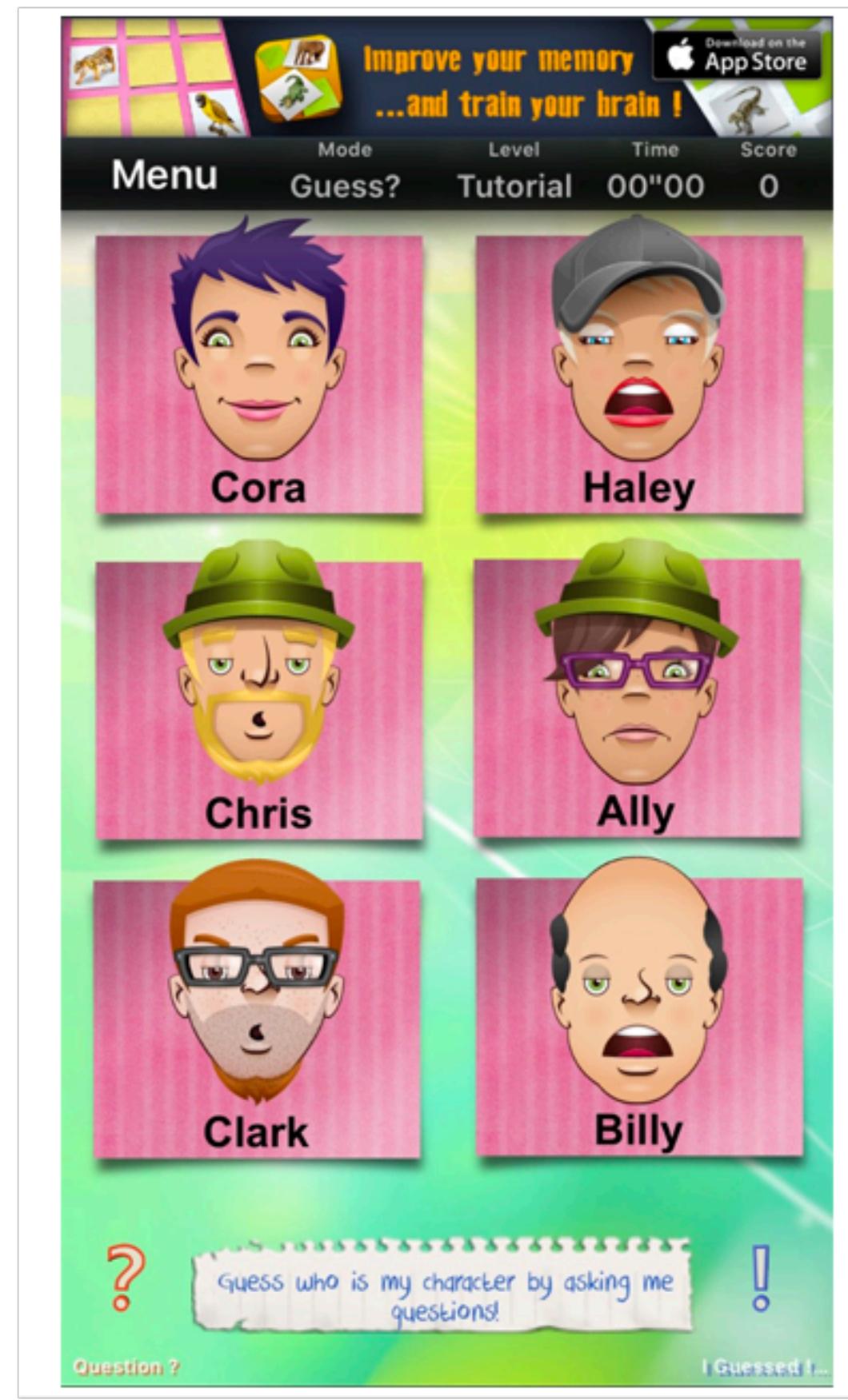
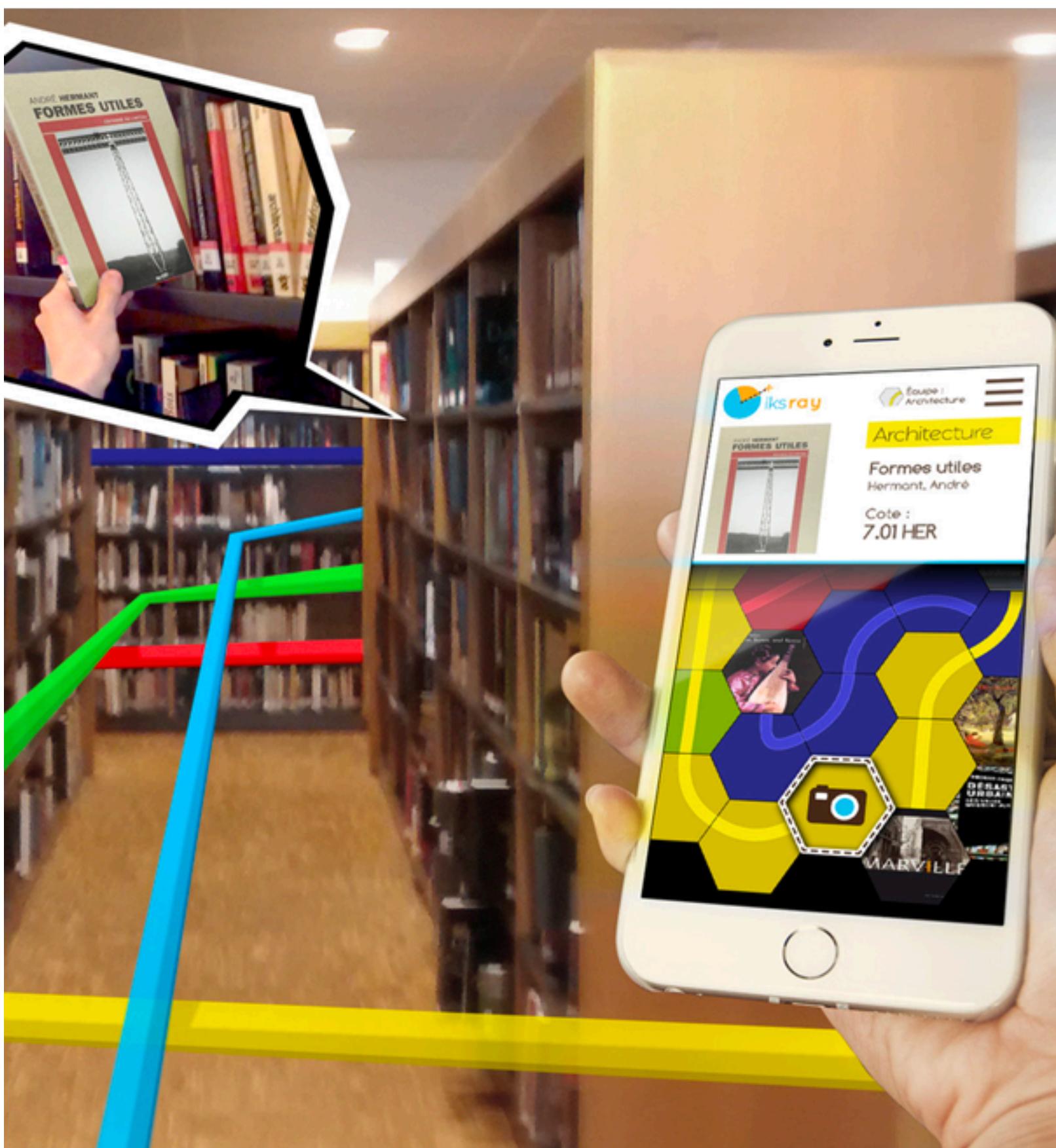
Le joueur passe au niveau suivant
ou recommence une partie



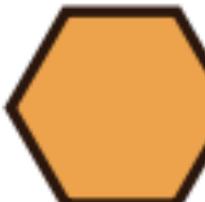
PARCOURS UTILISATEUR



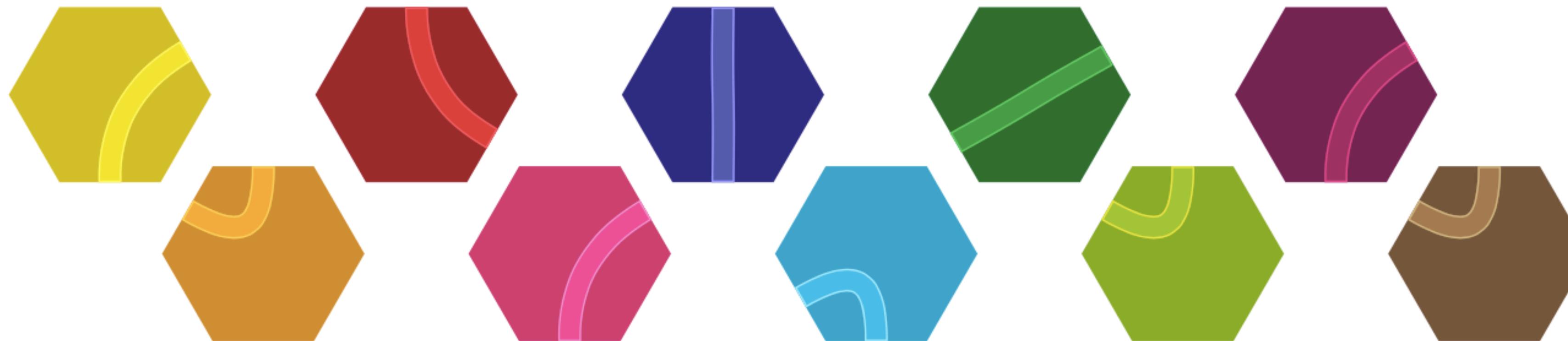
MOODBOARD



LES COULEURS TYPOGRAPHIQUE

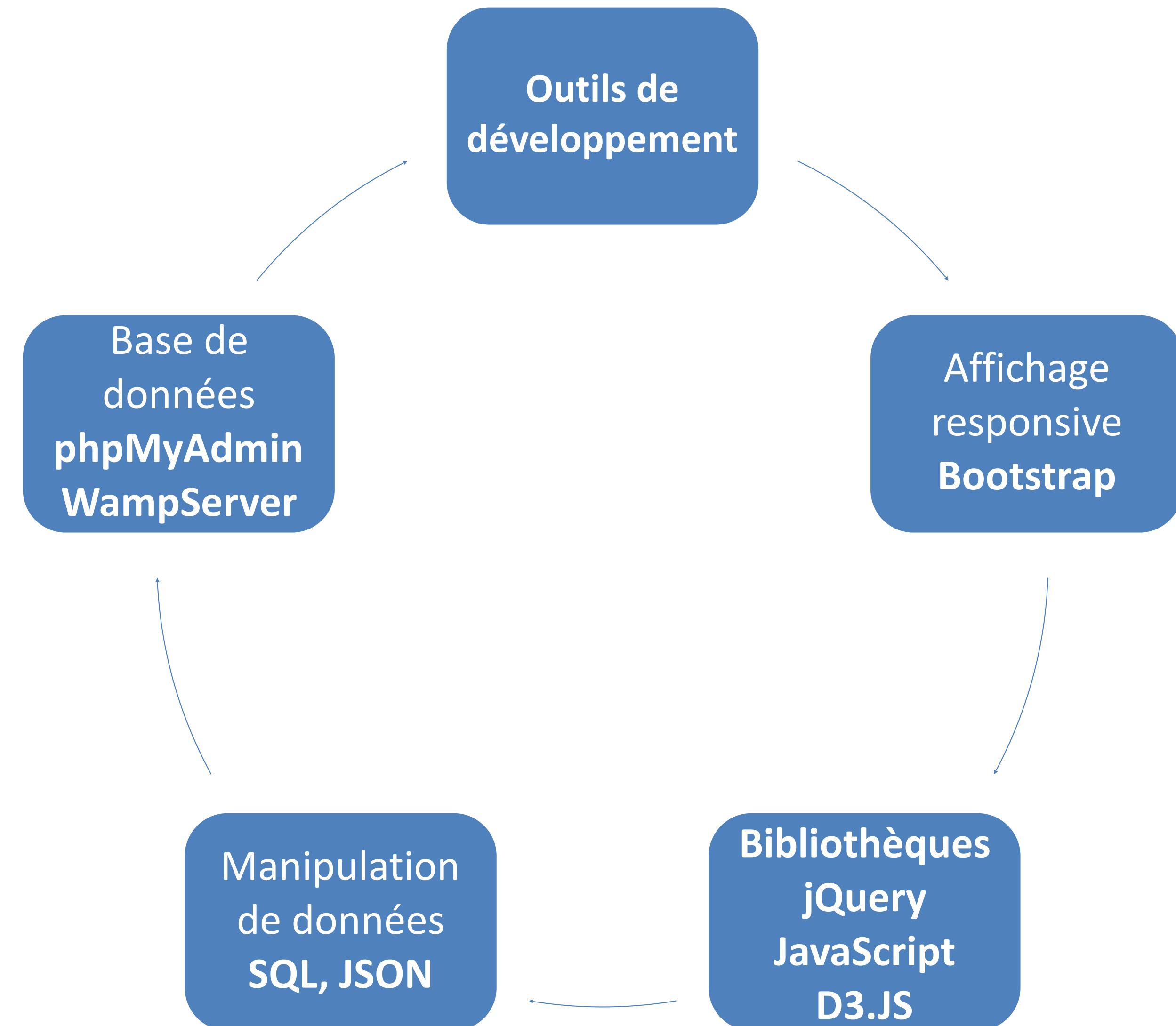
	Hexa	R	V	B	C	M	J	N
Textes / Titres	# 452c1b 	69	44	27	30	70	85	80
Fond principal	# ffffff 	255	255	255	0	0	0	0
Titres / boutons / fond	# 47c0eb 	71	192	235	64	1	0	0
secondaire	# faaf3a 	250	175	58	0	38	82	0
secondaire	# c6c6c6 	198	198	198	0	0	0	30

CODE COULEURS DES DIFFÉRENTES PIÈCES

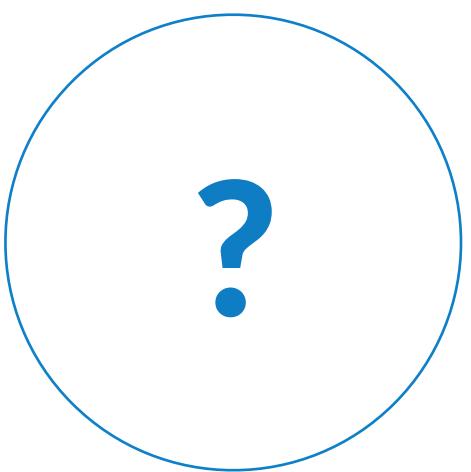


- Le fond des pièces représente le code couleurs des sections présente dans la Bibliothèque Universitaire.
- Le tracé représente la couleur des équipes.

Proposition technique et fonctionnelle



Les prochaines étapes



QUIZZ

Intégration d'un mode individuel sous forme de quizz



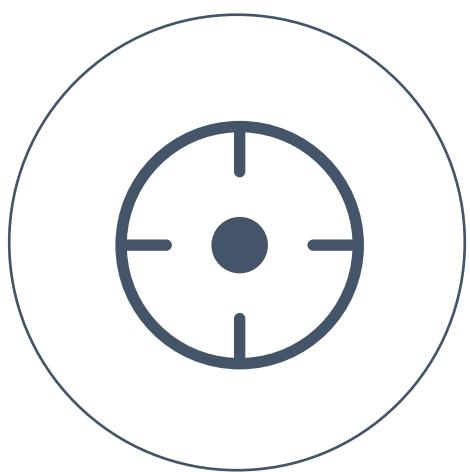
NOTIFICATIONS

Intégration de notifications



TIMER

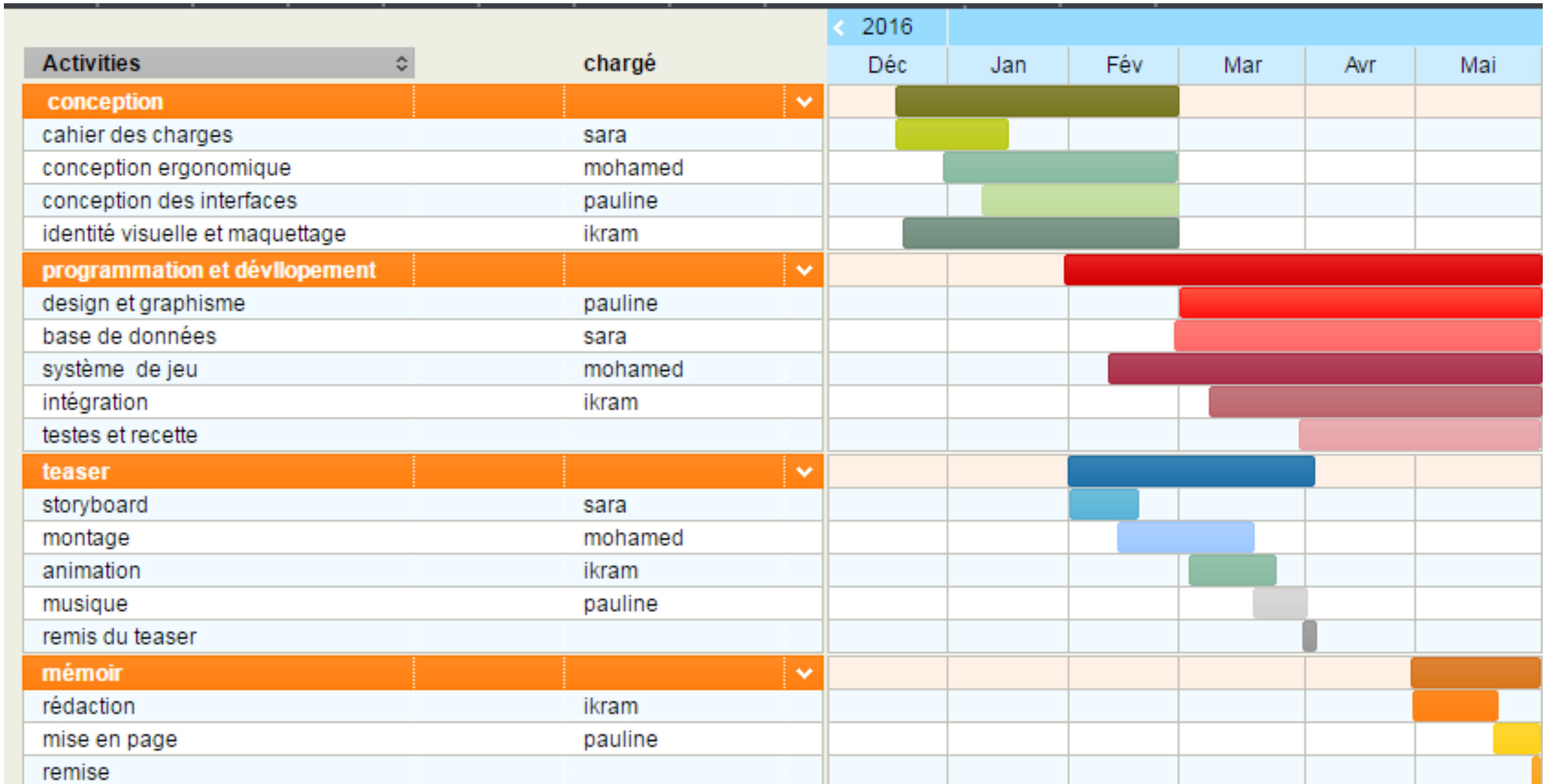
Mise en place d'un temps de jeu



NIVEAUX

Intégration d'un système de niveau

Le retroplanning



MERCI POUR VOTRE
ATTENTION