

WALK WITH ME



CHABOT Louise - FALZON Cécile - Qanting GUO
MARTIGNONI Louis - MARTINEZ Olivier

SI28 - Semestre A16 - UTC

TABLE DES MATIÈRES

I. SYNOPSIS.....	/3
A. CONCEPT DU PROJET.....	/3
B. PUBLIC CIBLE.....	/3
C. OBJECTIF.....	/3
II. CAHIER DES CHARGES.....	/4
A. CONCEPT.....	/4
B. CONTRAINTES.....	/4
C. RESSOURCES.....	/4
D. STRUCTURE ET NAVIGATION.....	/5
E. FORMES ET DEGRÉ D'INTERACTIVITÉ.....	/5
F. TEMPORALITÉ.....	/6
G. CHOIX TECHNIQUES.....	/6
III. SCENARIO.....	/6
IV. STORYBOARD.....	/7
A. CHARTE GRAPHIQUE.....	/7
B. SONS.....	/11
V. CONCLUSION.....	/11
A. RÉSULTATS.....	/11
B. SUITE DU PROJET.....	/11
C. APPORT PERSONNEL & RESSENTI.....	/12

I. SYNOPSIS

A. CONCEPT DU PROJET

Au commencement du projet, le but de notre démarche était de réaliser un curriculum vitae sous forme numérique et interactive, afin de pouvoir proposer une nouvelle façon de découvrir le parcours d'une personne. Au fur et à mesure, notre travail s'est réorienté vers la conception d'un récit interactif mettant en scène une personne dont nous allons suivre l'évolution. Depuis sa naissance jusqu'à son entrée à l'université, et en passant par les différentes étapes de la jeunesse, l'utilisateur se retrouve immergé dans la vie du personnage. L'univers dans lequel il va évoluer propose tout au long de la progression des animations et des interactions. Les actions du personnage tout au long de l'histoire auront un impact sur la fin du récit.

B. PUBLIC CIBLE

Notre travail s'oriente vers le tout public, aussi bien les plus jeunes comme les adultes. En effet, le contenu du projet se veut simple et communicatif, rendant le tout très accessible. L'absence de texte et la communication par l'image permettent une prise en main rapide et aisée. L'interface est donc accessible à tous, si le monde du numérique et de l'interactivité vous touche.

C. OBJECTIF

Le principal atout de notre projet est de proposer un récit dans lequel le «lecteur» sera immergé et avec lequel il pourra interagir. Le travail s'est principalement centré sur l'évolution du contexte, grâce à une évolution constante de l'environnement. L'aspect interactif est primordial dans ce projet, et va être mis en application par l'exploration des éléments du décor. L'utilisateur est actif et participe au récit qui lui est présenté. De plus, l'ambiance musicale permet d'augmenter l'immersion dans ce récit interactif.

Il s'agit de présenter de manière ludique l'évolution d'une personne aussi bien en termes professionnels, scolaires ou privés. Il sera ainsi possible d'explorer les différentes étapes de la vie du personnage, et de le découvrir peu à peu. L'utilisateur est donc immergé dans un univers qui sort de l'ordinaire afin de le faire voyager. Le contenu du récit se présente donc sous la forme d'images et est ainsi exclusivement visuel, accompagné d'un fond sonore évolutif. Pour les plus jeunes, le récit permettra d'appréhender de façon attractive les différentes étapes de la vie. Pour un utilisateur plus âgé, le projet proposera une activité attractive et exploratoire, dans laquelle il pourra s'immerger.

II. CAHIER DES CHARGES

A. CONCEPT

Nous avons choisi de proposer une interface numérique interactive afin de pouvoir raconter l'histoire d'une personne de manière ludique. Cette personne sera représentée par un avatar que l'on peut déplacer comme bon nous semble, de sa naissance à aujourd'hui. L'idée est de partager des étapes de la vie avec l'utilisateur de l'interface tout en ajoutant un côté ludique avec les différentes interactions lors du voyage.

L'utilisateur pourra ainsi voyager dans la frise chronologique tout en pouvant interagir avec l'environnement et accéder à des fins alternatives à l'histoire racontée. L'ajout de ces fins alternatives et des multiples interactions permettra de rendre le récit plus captivant et moins lassant pour l'utilisateur.

B. CONTRAINTES

TEMPORELLE

Le projet doit être rendu pour le début du mois de janvier. Nous avons donc 2 mois et demi pour le réaliser. Il s'agit donc de se former aux outils nécessaires pour concevoir le projet et les mettre en oeuvre.

MATÉRIELLE

Nous n'avons pas de contraintes matérielles. Cependant, nous devons prendre en main et utiliser des logiciels que nous ne connaissons pas comme Unity. Il s'agit aussi d'améliorer nos compétences dans les logiciels de design graphique comme Illustrator.

BUDGÉTAIRE

Il n'y a pas de contraintes budgétaires, sous condition que nous en avons pas besoin.

C. RESSOURCES

Le projet s'organisera autour de différents médias, qui sont les images, les animations et le son.

IMAGES

Différentes images seront créées afin de fournir un univers original. Ces images seront faites à partir de dessins puis retravailler sur le logiciel Illustrator. Elles seront organisées sous

formes de calques afin de pouvoir gérer la perspective et les mouvements du personnage par rapport à l'ensemble du contenu.

ANIMATIONS

Dans la mesure du possible, nous apporterons des animations faites avec Unity et les dessins réalisés par nous-même, notamment pour ce qui concerne des animations secondaires. C'est à dire des animations faisant vivre le décor mais qui ne sont pas essentielles pour la compréhension du récit.

SONS

Une musique de fond a été ajoutée, correspondant au thème général du projet : une musique dynamique et sans paroles. Il y a également des bruitages en fonction des actions, par exemple lorsque l'utilisateur fait sauter le bonhomme pour attraper une pièce.

TEXTES

L'idée est de représenter la vie d'une personne mais sans éléments textuels. Les images doivent parler d'elles-mêmes. On retrouvera donc du texte seulement dans des cas où il est nécessaire pour la compréhension du récit.

D. STRUCTURE ET NAVIGATION

IMMERSIVE

Le récit sera composé d'animations et de possibilités d'interaction pour l'utilisateur qui sera donc acteur de l'environnement.

Au début de l'histoire, l'utilisateur voit le personnage principal être déposé devant sa maison. Il lui faudra ensuite le prendre en main en le déplaçant via les flèches du clavier. Tant qu'il n'y aura pas d'interaction, le personnage ne bougera pas. Au fur et à mesure du temps, le personnage est amené à évoluer dans le décor mais cela nécessite la participation active de l'utilisateur. Il pourra également suivre une "quête" optionnelle qui consiste au ramassage de pièces d'or ce qui modifiera la fin de l'histoire. L'ambiance sonore contribue également à l'immersion de l'utilisateur.

E. FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ

MANIPULATION

L'utilisateur aura la possibilité de contrôler, à l'aide des touches du clavier, les mouvements du personnage, ainsi c'est lui qui avance à son rythme. Bien que le récit soit linéaire, il peut revenir en arrière (donc dans le passé) pour revoir des informations qui l'intéressent. Il peut également interagir avec son environnement mais aussi sauter et ramasser des

pièces comme dans les jeux de plateforme classiques.

F. TEMPORALITÉ

L'interaction avec l'interface dure entre 1 et 2 minutes.

La notion du temps qui passe est ressentie à travers le changement des saisons, le personnage qui grandit et qui évolue dans un nouvel environnement.

G. CHOIX TECHNIQUES

UNITY

Unity nous permettra d'animer notre environnement et notre personnage. La partie la plus complexe sera donc de créer les scripts en C# puisqu'aucun membre du projet n'a de connaissance dans ce langage de programmation.

ILLUSTRATOR

Nous partirons de croquis dans un style plutôt arrondi donnant un peu de chaleur et d'enthousiasme à l'histoire. Ces croquis seront ensuite vectorisés via illustrator afin de créer un réel univers avec une cohérence tant dans le style graphique que dans les couleurs.

III. SCENARIO

Nous avons choisi de nous intéresser aux différentes étapes de la vie que peut rencontrer un individu. Nous sommes partis de sa naissance jusqu'à son départ de l'université. Nous avons abordé : sa naissance, l'école primaire, ses hobbies : l'école de musique, la natation, l'université, le travail d'été (la moisson).

Nous avons également intégré des scènes de transition afin d'instaurer une continuité dans l'histoire comme le marché de Noël ou le pont.

Le récit est linéaire, l'utilisateur n'a qu'un chemin possible à emprunter. Cependant, il peut choisir d'interagir avec certains éléments du décor. Par exemple, il peut jouer avec un ballon, à l'aide des touches flèches du clavier.

De plus, le personnage principal est amené à évoluer en fonction des moments de sa vie (passage de l'état de bébé à enfant) et en fonction du décor (changement de saisons : bonhomme avec écharpe en hiver).

L'utilisateur n'est pas passif lorsqu'il utilise l'interface. En effet, nous avons ajouté une dimension "jeu". Le joueur lors de son parcours va faire face à un certain nombre d'obstacles: chute de météorites, voiture à contresens qui lui fonce dessus. Autant d'obstacles qu'il devra éviter.

Des piécettes seront réparties à différents endroits tout au long du parcours que l'utilisateur pourra récolter. Si celui-ci n'a pas récolté assez de piécettes, la partie s'arrête et recommence au début.

IV. STORYBOARD

A. CHARTE GRAPHIQUE

Nous avons choisi de faire voyager l'utilisateur dans un environnement entièrement graphique. C'est-à-dire sans texte ni voix. De ce fait, le graphisme est un point essentiel dans le projet. C'est pourquoi nous avons réalisé tous les dessins nous-mêmes, du croquis de départ à la vectorisation et colorisation de celui-ci. Cela nous a permis de créer un univers unique pour notre histoire, avec une cohérence graphique continue.

STYLE

Notre histoire se déroule dans un univers relativement arrondi, à l'image du jeu Adibou. Ces formes apportent de la chaleur et transportent l'utilisateur dans un univers un peu plus enfantin. Via le graphisme, nous espérons faire vivre un retour en enfance à l'utilisateur, le faire s'évader loin de son quotidien, et lui permettre d'imaginer une vie parfaite et sans encombres pour son personnage. Suffit-il d'un joli univers pour mener une vie parfaite pour autant ?

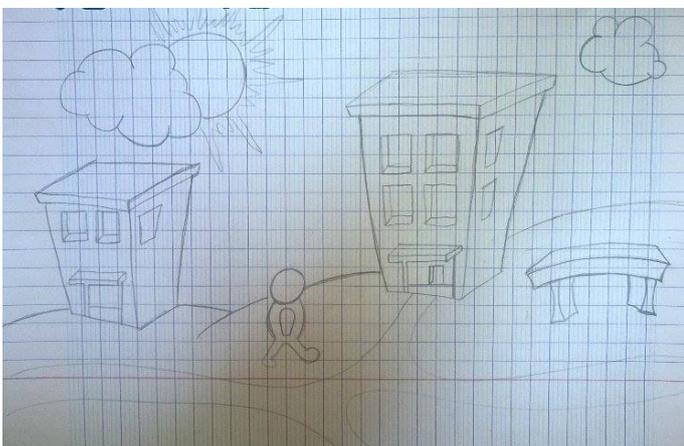
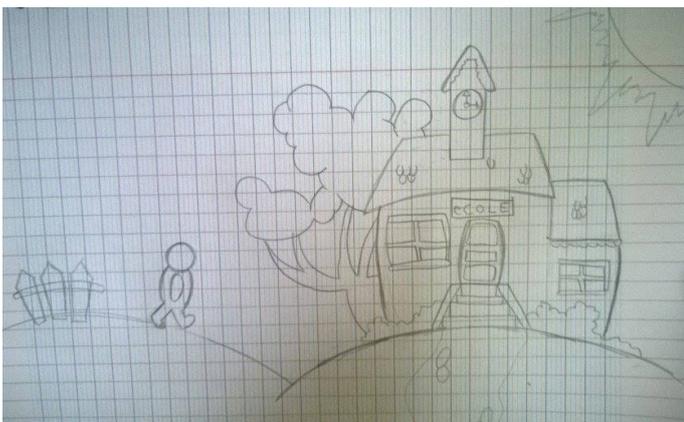
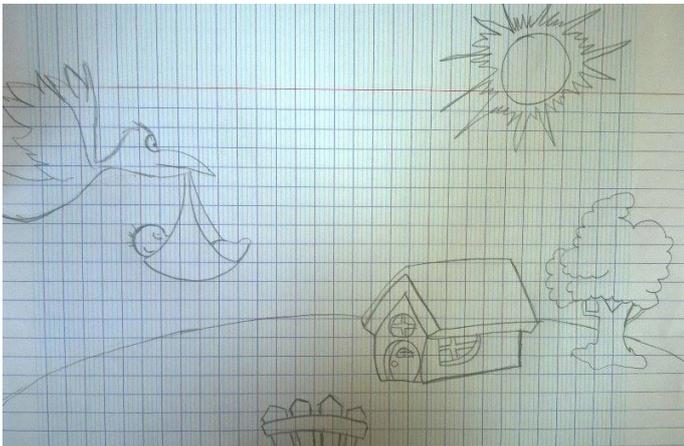


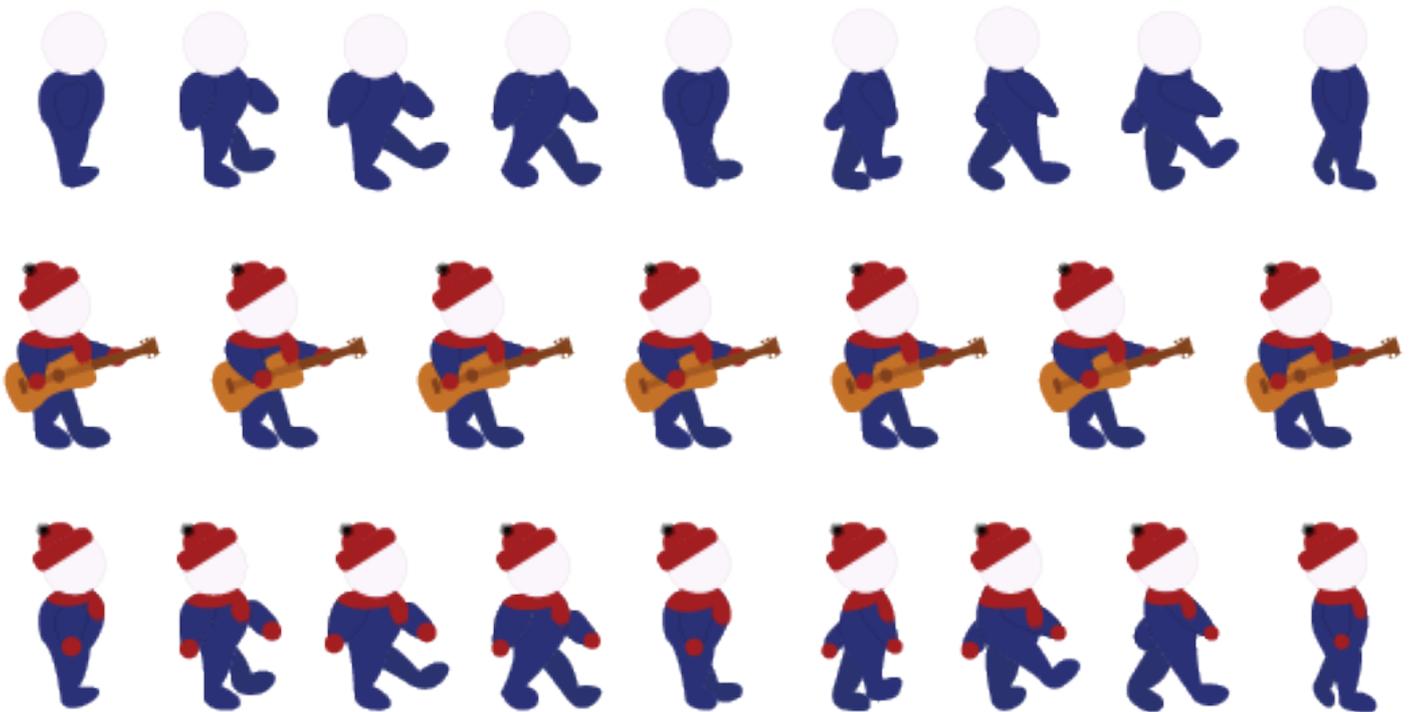
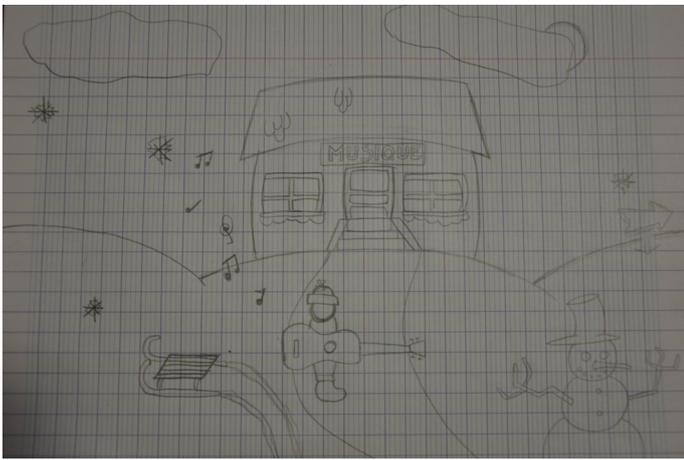
Graphisme du jeu Adibou

DESSIN ET VECTORISATION

Les scènes principales ont été dessinées à la main, scannées puis vectorisées via Illustrator. Les scènes de transitions (notamment les changements de saisons) ont directement été créées vectoriellement, en suivant le style graphique établi dans les dessins principaux. De même, les différentes étapes de marche du bonhomme ont été faites à la main, puis vectorisées.

L'avantage de la vectorisation dans un tel projet, est de retrouver des formes simples avec des tracés nets, mais aussi une opportunité de modification rapide. En effet, une fois sur illustrator, il n'a pas été trop long de rajouter une tenue hivernale ou même une guitare, à notre personnage principal par exemple. La première étape de « dessin à la main » était essentielle pour faire naître une véritable identité graphique alors que la seconde, de vectorisation, permet de répéter facilement ce style, en dupliquant des objets et ne jouant quasiment plus que sur la couleur.

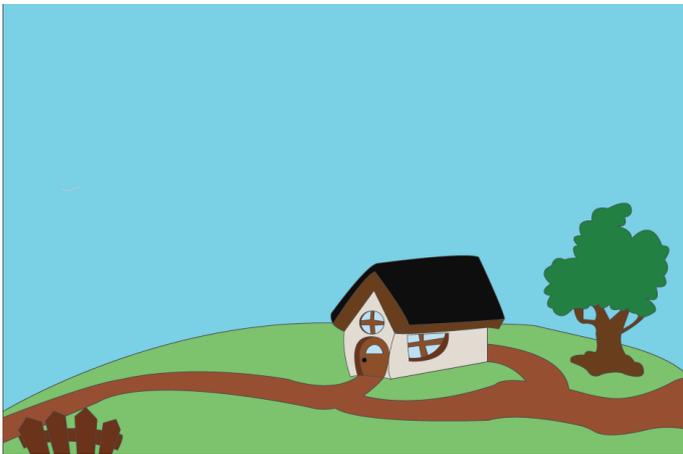




COLORISATION

La colorisation du projet a demandé une réelle réflexion car elle devait répondre à plusieurs points. Tout d'abord, la cohérence de la gamme chromatique dans une même scène, la cohérence de la gamme chromatique entre deux scènes et dans tout le projet, le respect des nuances de couleurs en fonction des saisons, et enfin la variation des couleurs entre deux scènes de manière discrète (dégradé nécessitant d'être assez léger pour ne pas être perçu).

Nous sommes partis sur une gamme de couleurs assez vives, mais pour autant pas trop flashy afin de ne pas gêner l'utilisateur et de pouvoir faire évoluer le décor tout en gardant une cohérence au fil des saisons et avec la réalité. En effet, l'environnement hivernal par exemple est ressenti par le bonhomme de neige, la neige sur les toits etc... mais aussi le ciel qui devient beaucoup plus grisé comme dans la réalité.



Graphisme de Walk With Me avec contour



Graphisme de Walk With Me sans contour

Le graphisme se dessine via des aplats de couleurs dans l'idée du mouvement de flat design, qui se caractérise par son minimalisme. Cette idée est venue du fait que les formes sont très simples et peuvent donc facilement être associées à des couleurs vives sans trop d'effets supplémentaires tels que des ombres ou des contours par exemple. Au départ, les dessins avaient un contour mais nous nous sommes rapidement rendu compte que le contour n'apportait pas de réel plus, et, au contraire, cassait un peu le graphisme, notamment l'intégration des éléments par rapport au sol ou au ciel.

TEXTE

Si les histoires sont généralement écrites ou racontées vocalement, nous avons décidé de raconter celles-ci visuellement uniquement. Cela implique une utilisation très minimale du texte, c'est-à-dire uniquement dans le graphisme. C'est pourquoi les seuls textes que l'on retrouve sont les noms des bâtiments (école, collège, lycée, etc...) permettant de comprendre l'évolution du personnage dans le temps. L'absence d'un texte racontant une histoire permet à chaque utilisateur de se créer sa propre histoire, à partir d'un même design. Le défi principal était donc de créer un univers relativement parlant pour comprendre l'histoire, et visuellement agréable pour susciter l'envie d'aller au bout de l'histoire.

B. SONS

Le son est une modalité importante à prendre en compte dans le cadre de notre interface. En effet, nous avons voulu rendre l'expérience la plus immersive possible. Il s'agissait donc de trouver des sons qui collent au plus près du décor. Tout d'abord, une ambiance sonore globale correspondant au thème générale : le bonheur et l'enfance. Cette musique se devait de ne pas altérer l'immersion de l'utilisateur dans le décor. Il s'agissait aussi de trouver des sons pour les différents éléments : en fonction du décor, en fonction de l'interaction avec le bonhomme et les éléments (bonhomme qui nage par exemple), en fonction de la scène (bébé qui crie à la naissance), qui permettent de rendre l'animation plus réelle et vivante.

V. CONCLUSION

A. RÉSULTAT

A l'heure d'aujourd'hui, nous avons réussi à créer un environnement ludique de type "dessin animé" pour l'utilisateur. Celui-ci peut évoluer dans un environnement familier puisque les différentes scènes correspondent à des étapes "classiques" qu'une personne peut connaître au cours de sa vie. Les différents choix graphiques et sonores nous ont permis de créer une atmosphère idéale pour une expérience agréable et enfantine pour l'utilisateur. Cette étape de conception graphique a représenté une grande et longue partie du projet et nous a malheureusement laissé moins de temps pour travailler les possibilités d'interaction avec l'interface. En effet, nous avons créé quelques interactions mais pas autant que nous l'aurions souhaité. Enfin, nous avons dû réfléchir assez tardivement à la fin de l'expérience. En effet, nous étions partis pour faire évoluer le personnage à travers seulement les différentes scènes que nous avons créées. Nous avons constaté que pour l'utilisateur, l'interaction avec l'interface pouvait être un peu lassante si nous n'intégrions pas une part de surprise au projet. Nous avons donc ajouté une dimension "jeu" qui se caractérise par des pièces ajoutées tout au long du parcours.

B. SUITE DU PROJET

Nous pouvons dire aujourd'hui que le projet est presque abouti. Néanmoins, des améliorations pourraient être apportées surtout au niveau des interactions avec le personnage. L'immersion pourrait être plus forte si l'utilisateur avait la possibilité d'avoir plus de retours de l'interface lorsqu'il fait une action.

C. APPORT PERSONNEL & RESSENTI

Ce projet a permis à chacun de développer des compétences dans différents domaines : l'utilisation de moteur de jeu multi-plateforme (Unity) et du logiciel de design graphique (Illustrator). De plus, ce projet était très enrichissant car il s'inscrit dans un travail de groupe multidisciplinaire avec des compétences très différentes (un ingénieur informatique, un ingénieur des systèmes urbains et trois personnes en user experience design). Enfin, il nous a incité à faire preuve de créativité et d'inventivité : trouver le sujet, réfléchir à l'univers graphique tout en prenant compte les contraintes techniques.