

# Red in Black

BONNET LOUISE

BOURDIER CLAIRE

HAILLOT SAMUEL

RIBERA MATTHIEU

WANG YIRUI

SI28 - Ecriture Interactive

UTC - Printemps 2017



# SOMMAIRE

## 1 - SYNOPSIS

1.1 - CONCEPT

1.2 - PUBLIC-CIBLE

1.3 - OBJECTIFS

## 2 - CAHIER DES CHARGES

2.1 - RESSOURCES MEDIAS

2.2 - STRUCTURE ET NAVIGATION

## 3 - SCÉNARIO

PARTIE CHAPERON ROUGE

PARTIE CHASSEUR

PARTIE LOUP

## 4 - STORY BOARD

4.1 - CHARTE GRAPHIQUE

4.2 - INTERFACE

## 5 - CONCLUSION

5.1 - RÉSULTAT

5.2 - APPRENTISSAGE ET APPORT DANS LE GROUPE



# I - SYNOPSIS

## I.1 - CONCEPT

Le concept est la création d'un récit interactif permettant de redécouvrir une histoire sous différents points de vue. L'histoire reprend le conte "*Le petit chaperon rouge*" cependant le lecteur aura la possibilité d'incarner le personnage principal de son choix pour faire avancer l'histoire et découvrir différentes fins possibles. L'histoire pourra ainsi être rejouée pour découvrir tous les points de vue et toutes les fins possibles.

## I.2 - PUBLIC-CIBLE

Le public-cible est un public adolescent/adulte (+ de 10 ans). Le principe est de revisiter une version plus sombre de l'histoire originale. Ainsi, l'humour noir, la musique et les graphismes permettent de créer une atmosphère nouvelle afin de voir le conte sous un autre jour (l'original consiste à effrayer les enfants et à une morale). De plus, même si l'objectif est de rendre l'histoire facilement accessible grâce au web, le public sera prévenu que le contenu peut 'effrayer'.

## I.3 - OBJECTIFS

Le principal objectif de ce projet est de faire redécouvrir une histoire connue avec de nouveaux points de vue et de nouvelles fonctionnalités : interactions pour aider le personnage, choix de parcours, choix de fin. Avec l'ambiance et les interactions, divers sentiments pourront ressortir tels que la peur, l'angoisse, le rire ou encore le soulagement.



## 2 - CAHIER DES CHARGES

### 2.1 : RESSOURCES MEDIAS

Le projet est un mélange de récit/bande dessinée qui utilise des ressources : graphiques (dessins 2D : fond, décor, personnages), textuelles (bulles de narration) et audio (ambiance, bruitages pop-up).

**Ressources graphiques** : des images animées (personnages, décors) accompagneront l'histoire et illustreront les différentes ambiances proposées par le récit. Le personnage en mouvement de marche par rapport au fond donne le sentiment d'une animation constante.

**Ressources textuelles** : le texte est une ressource très importante dans notre projet, qui est avant tout un conte revisité. Le scénario établi est raconté à travers des bulles, dont la mise en forme sera capitale pour la réussite du projet. Ainsi, même si les polices de caractère restent les mêmes entre les personnages, des bulles permettent de différencier les paroles, les pensées et les exclamations pour rendre les personnages plus vivants.

**Ressources audio** : la musique accompagnera l'histoire en continu, en jouant sur les ambiances en fonction de l'histoire afin de compléter l'expérience de l'utilisateur. Des bruitages seront ajoutés pour parfaire cette expérience en ajoutant un son à ce que voit l'utilisateur à l'écran pour une meilleure compréhension et assimilation.

### 2.2 - STRUCTURE ET NAVIGATION

Notre projet de récit interactif a été imaginé selon une structure hypertextuelle scénarisée qui nous permet de proposer différents points de vue et différentes fins alternatives à l'histoire en fonction des choix de l'utilisateur.

Un écran d'accueil proposera le choix du personnage à incarner (Chaperon, Loup, Chasseur). En cliquant sur le personnage de son choix, l'utilisateur lancera alors le récit. Une navigation immersive dans l'univers du chaperon rouge permettra alors au lecteur d'avancer dans l'histoire en même temps que le personnage qu'il incarne. S'il le désire le lecteur pourra changer de personnage au cours de l'histoire en cliquant sur celui de son choix lors de « La Rencontre » (tous les personnages se rejoignent dans cette scène avant de se séparer). Un deuxième choix lui sera proposé Chez Mère-Grand, cette fois-ci le choix sera lié à une action du personnage et déterminera la fin de scénario auquel aura accès.

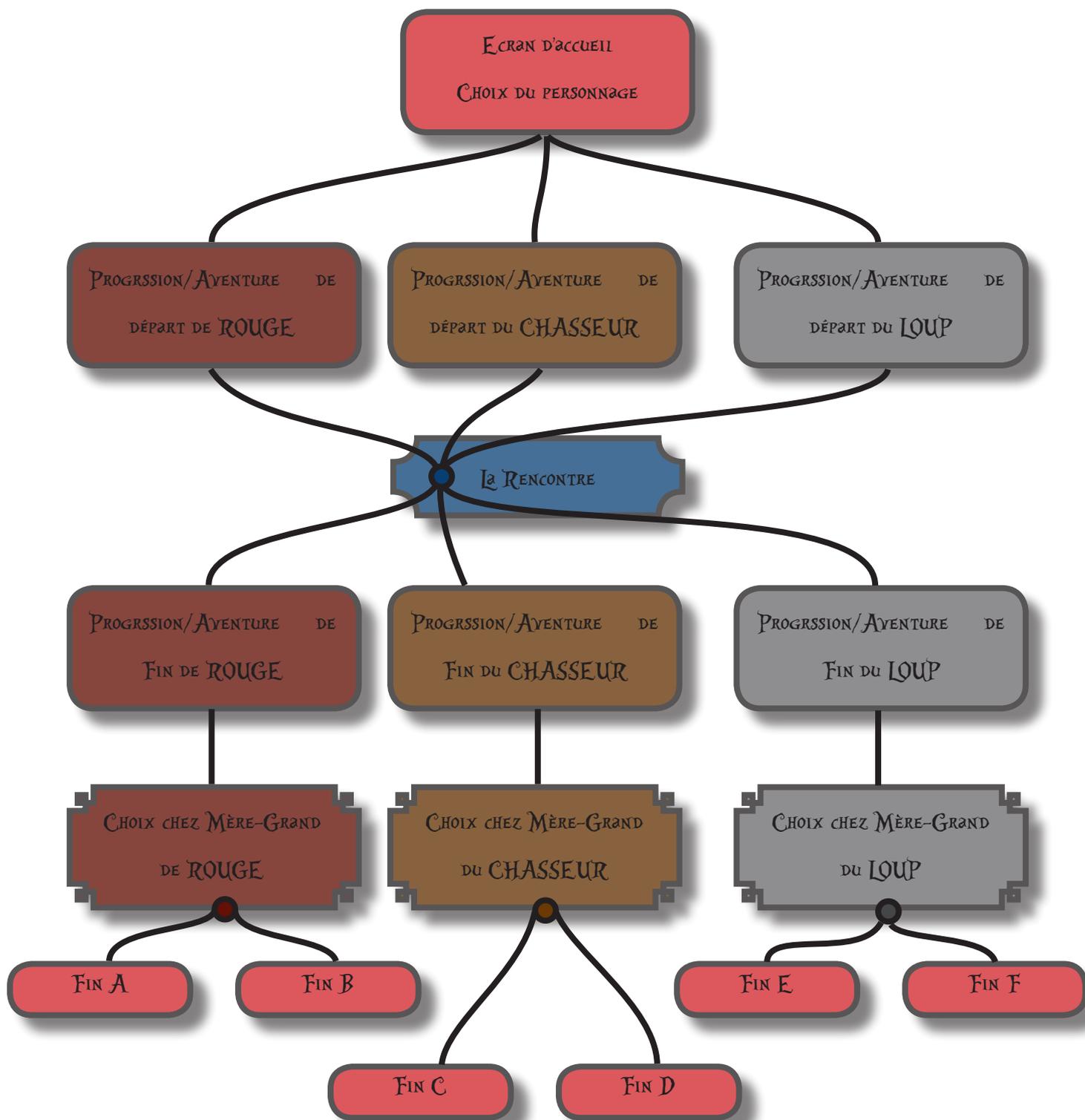


Figure 1 : Structure hypertextuelle scénarisée



## 2.3 - FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ

L'interactivité de notre projet passe par une navigation scénarisée. Cela apparaît dans le récit sous plusieurs formes :

**Forme 1 – Navigation/Progression** : Afin de faire avancer l'histoire, le lecteur devra utiliser les flèches directionnelles. Cela se traduira par un déplacement du personnage dans son décor. L'histoire avancera avec le personnage via des bulles qui apparaîtront/grandiront en fonction de la position du personnage dans le décor (le décor est utilisé comme timeline du récit).

**Forme 2 - Dialogues** : Lors de certaines scènes le lecteur assistera à des dialogues, il sera alors en incapacité de mouvement et devra utiliser la barre espace pour faire défiler les bulles que s'échange les différents personnages.

**Forme 3 – Mini jeux** : A un moment de l'histoire pour chaque parcours de personnage, le lecteur devra réaliser un mini-jeu afin de continuer son aventure. Pour cela l'utilisateur devra interagir via sa souris (click).

**Forme 4 – Libre arbitre** : Le lecteur devra faire des choix face aux situations qui se présentent à lui lors des scènes 'La Rencontre' et 'Chez Mère-Grand'. Pour cela l'utilisateur devra interagir via sa souris (click).

## 2.4 - CHOIX TECHNIQUES

Afin de rester dans l'esprit Bande Dessinée, il a été décidé que le projet serait fait entièrement en 2 Dimensions. Le récit interactif est donc développé sous Unity, en utilisant les fonctionnalités 2D.

Cependant les animations sont réalisées sous flash puis découpées pour finalement être importées dans Unity.

Les logiciels Illustrator et Photoshop sont utilisés pour créer les ressources graphiques (personnages, décors..).



## 3 - SCÉNARIO

### Légende :

Pensée (bulles sur le chemin)

Dialogue (scènes)

Interaction

Actions/gestes/didascalies

## PARTIE CHAPERON ROUGE :

### 0 - SITUATION INITIALE :

Mère : Rouge ! Peux-tu apporter ce panier à ta grand-mère s'il te plait?

Rouge : Quoi ? Encore ? Bon d'accord...

Mère : Fais bien attention à ne pas t'éloigner du chemin et à ne pas parler à des inconnus

Rouge : Oui maman et je vais au plus rapide sans traîner.... A ce soir !

### 1 - PROGRESSION/ AVENTURE DE DÉPART DE ROUGE :

Pourquoi est-ce toujours à moi d'y aller?

J'aurais préféré faire autre chose... Jouer par exemple.

Bah! au moins je peux en profiter pour me balader.

Tout a l'air bien calme aujourd'hui.

Moi qui rêvais d'aventures...

Oh mais je vois quelqu'un au loin !

Qui cela peut-il bien être?



## 2 - La RENCONTRE :

Rouge : Tiens mais c'est le loup ! Je me demande ce qu'il me veut !

Loup : Bonjour belle enfant ! Où vas-tu comme ça de si bon pas?

Rouge : Je vais chez ma grand-mère.

Loup : Elle a bien de la chance ! Et que lui apportes-tu ?

Rouge : Je vous trouve bien curieux... Et après vous voudrez savoir où elle habite, c'est ça?

Loup : Et bien pourquoi pas? Nous pourrions y aller ensemble.

Rouge : Bon, puisque vous insistez, je vais vous le dire : c'est un peu plus loin dans la forêt, juste à côté d'un arbre tordu. Mais partez devant ! Vous irez plus vite que moi. Vous pourrez ainsi la prévenir de mon arrivée et m'attendre là-bas.

Loup : Très bien à tout à l'heure !

## 3 - PROGRESSION/AVENTURE FINALE DE ROUGE :

Hahaha enfin débarrassée du loup... et bientôt de ma grand-mère !

Enfin... Je l'espère...

Et si le loup se rate ? Bah je verrai bien sur place.

Laissons-lui un peu de temps et cueillons quelques fleurs.

**Interaction Fleur**

Bon ça devrait suffir pour couvrir sa tombe !

Allons voir où ça en est.

## 4 - ARRIVÉE CHEZ MÈRE-GRAND :

*TOC TOC TOC*

Rouge : Grand-mère ? C'est moi ! Rouge ! Tu peux m'ouvrir s'il te plait?

Grand Mère/Loup : Entre mon enfant, c'est ouvert.

**Interaction porte (clic)**

Rouge : Tu n'as pas l'air dans ton état normal mère grand.

**Choix : 1. Approcher (cliquer à côté du lit ou sur la "Grand-mère")**

**2. Tuer le loup (cliquer sur la porte)**



## 5 - FINAL :

### Choix 1 - Histoire pseudo-originale :

*Rouge s'approche du lit (zoom sur les 2 personnages)*

Rouge : Tu as l'air un peu changée... Que t'est-il arrivé?

GM/Loup : Je suis un peu malade voilà tout

Rouge : Tu as une voix affreuse, ça doit être une sale maladie

GM/Loup : Oh un simple rhume, voilà tout.

Rouge : Mais tu as changé ! Que tu as de grandes oreilles !

Loup : C'est pour mieux t'entendre mon enfant.

Rouge : Que tu as de grands yeux !

Loup : C'est pour mieux te voir mon enfant.

Rouge : Que tu as de grandes dents !

Loup : Tu n'as pas bientôt fini oui ? Viens faire un câlin !

Rouge : Non ! Je ne viendrais pas vieille bique !

*Dans un accès de rage Loup essaye de manger Rouge et le chasseur entre en hurlant. Le chasseur parvient à tuer le loup.*

Rouge : Merci beaucoup Monsieur pour votre aide. Je vais de ce pas dire la bonne nouvelle ! Ah et cette peau de loup m'aidera bien pour changer ce fichu chaperon. Au revoir !

### Choix 2 - Bad end :

*Rouge récupère une arme et vise le loup*

Rouge : Alors comme ça tu es encore en vie ? Je parie que tu as mis ce loup dehors. Bah je m'occuperai de lui plus tard. En attendant fais tes prières !

GM/Loup : Non attends. Je...

*Rouge tire. Le chasseur entre en hurlant comme un fou*

Chasseur : Tu vas mourir le loup !! Heu... Il est déjà mort ? Mais tu es folle ? Tu es une fillette

Rouge : Mince ! Un témoin. Bon je n'ai pas le choix

*Rouge tire sur le chasseur également puis repart en emportant la peau du loup*

Rouge : Ah ça c'est de l'aventure!



## PARTIE LOUP :

### 0 - SITUATION INITIALE :

C'est une belle journée pour se promener.

Qui sait? Je trouverai peut être quelque chose à me mettre sous la dent

### 1 - PROGRESSION/ AVENTURE DE DÉPART DU LOUP :

Décidément il n'y a personne dans cette forêt ?

Comment vais-je pouvoir me nourrir ?

Estomac qui gargouille

Oui je sais. Bon voyons ce qu'il y a dans le coin!

Que manger ? Encore de la viande? Ou dois-je vraiment me mettre au vert et aux fruits?

Que vois-je? Une fillette droit devant !

### 2 - La RENCONTRE :

Loup : Bonjour belle enfant ! Où vas-tu comme ça de si bon pas?

Rouge : Je vais chez ma grand-mère.

Loup : Elle a bien de la chance ! Et que lui apportes-tu ?

Rouge : Je vous trouve bien curieux... Et après vous voudrez savoir où elle habite je parie ?

Loup : Et bien pourquoi pas? Nous pourrions y aller ensemble.

Rouge : Bon, puisque vous insistez, je vais vous le dire : c'est un peu plus loin dans la forêt, juste à côté d'un arbre tordu. Mais partez devant ! Vous irez plus vite que moi. Vous pourrez ainsi la prévenir de mon arrivée et m'attendre là bas.

Loup : Très bien à tout à l'heure !



### 3 - PROGRESSION/ AVENTURE FINALE DU LOUP :

Chic ! Enfin un peu de compagnie !

Je commençais à me languir de la solitude.

Une grand-mère....

Mais ça fait des gâteaux et des câlins non?

Super ! Allons vite la voir !

Voyons ça ne doit plus être très loin...

Elle a parlé d'un arbre tordu...

Interaction Arbre (click)

Ah la voilà !

### 4 - ARRIVÉE CHEZ MÈRE-GRAND :

*TOC TOC TOC*

GM : Je n'attends la visite de personne !

Loup: Excusez-moi madame mais je suis un ami de votre fille, Rouge ! Elle m'envoie vous dire qu'elle est sur la route pour venir vous voir. Puis-je entrer pour l'attendre avec vous?

GM : Tire la chevillette et la bobinette cherra.

Loup : Pardon ?

GM: Je vais ouvrir : entre !

Interaction porte (clic)

*Le loup entre et la grand-mère surprise décide de l'attaquer avec un tisonnier*

GM : Oh mais vous êtes un loup! Sortez d'ici immédiatement !

Loup : Attendez ! Ecoutez-moi. Je ne vous veux aucun mal. Je veux juste un peu de compagnie !

GM : Peu m'importe ! Allez-vous en, vile créature!

Choix : 1. Manger la grand-mère (cliquer sur la Grand-mère)

2. Enfermer la grand-mère (cliquer sur le placard)



## 5 - FINAL :

### Choix 1 - Histoire pseudo-originale :

Loup : Mais calmez-vous voyons!

Grand-mère : Plutôt mourir que de vous laisser un instant de plus chez moi, vermine!

Loup : Bon vous commencez sérieusement à m'énerver. Vous ne me laissez pas le choix !

*Le loup mange la grand-mère puis se sent soudain honteux*

Loup : Mince ! Je me suis laissé emporter. Que vais-je dire à Rouge ? Je sais ! Je vais me déguiser en grand-mère ! Comme ça, j'aurai pleins de gâteaux et de câlins de la part de Rouge!

*TOC TOC TOC*

Rouge : Grand-mère ? C'est moi ! Rouge ! Tu peux m'ouvrir s'il te plait?

GM/Loup : Entre mon enfant, c'est ouvert.

Rouge : Tu n'as pas l'air dans ton état normal, mère-grand.

*Rouge s'approche du lit (zoom sur les 2 personnages)*

Rouge : Tu as l'air un peu changée... Que t'est-il arrivé?

GM/Loup : Je suis un peu malade voilà tout

Rouge : Tu as une voix affreuse, ça doit être une sale maladie

GM/Loup : Oh un simple rhume, voilà tout.

Rouge : Mais tu as changé ! Que tu as de grandes oreilles !

Loup : C'est pour mieux t'entendre mon enfant.

Rouge : Que tu as de grands yeux !

Loup : C'est pour mieux te voir mon enfant.

Rouge : Que tu as de grandes dents !

Loup : Tu n'as pas bientôt fini oui ? Viens faire un câlin !

Rouge : Non ! Je ne viendrais pas vieille bique !

*Dans un accès de rage Loup essaye de manger Rouge et le chasseur entre en hurlant. Le chasseur parvient à tuer le loup.*

Rouge : Merci beaucoup monsieur pour votre aide. Je vais de ce pas dire la bonne nouvelle ! Ah et cette peau de loup m'aidera bien pour changer ce fichu chaperon. Au revoir !



## Choix 2 - Bad end :

Loup : Mais calmez-vous voyons!

Grand-mère : Plutôt mourir que de vous laisser un instant de plus chez moi, vermine!

Loup : Ah mais vous m'embêtez ! Allez dormir !

*Le loup enferme la grand-mère dans le placard, elle est assommée par le choc.*

Loup : Ah cette sorcière est enfin calmée! Moi qui pensais être choyé, c'est raté.... Bon et maintenant ? Je sais ! Je vais me déguiser en grand-mère ! Comme ça, j'aurai plein de gâteaux et de câlins de la part de Rouge!

*TOC TOC TOC*

Rouge : Grand-mère ? C'est moi ! Rouge ! Tu peux m'ouvrir s'il te plait?

GM/Loup : Entre mon enfant, c'est ouvert.

Rouge : Tu n'as pas l'air dans ton état normal mère grand.

*Rouge s'approche du lit (zoom sur les 2 personnages)*

Rouge : Tu as l'air un peu changée... Que t'est-il arrivé?

GM/Loup : Je suis un peu malade voilà tout

Rouge : Tu as une voix affreuse, ça doit être une sale maladie

GM/Loup : Oh un simple rhume, voilà tout.

Rouge : Mais tu as changé ! Que tu as de grandes oreilles !

Loup : C'est pour mieux t'entendre mon enfant.

Rouge : Que tu as de grands yeux !

Loup : C'est pour mieux te voir mon enfant.

Rouge : Que tu as de grandes dents !

Loup : Tu n'as pas bientôt fini oui ? Viens faire un câlin !

Rouge : Non ! Je ne viendrais pas vieille bique !

*Dans un accès de rage Loup essaye de manger Rouge et le chasseur entre en hurlant. Le chasseur tire, effrayant tout le monde. Le loup profite de la stupeur générale pour s'enfuir.*

Loup : Décidément, ce n'est pas mon jour... Rien à me mettre sous la dent, tout le monde qui m'en veut et même pas un câlin.... Le monde est affreux !



## PARTIE CHASSEUR :

### 0 - SITUATION INITIALE :

Femme: Ah, encore là toi ? Mais quand vas-tu faire quelque chose dans cette maison ?

Chasseur : Que veux-tu que je fasse ?

Femme : Bouge tes fesses et va donc chasser le repas du soir !

### 1 - PROGRESSION/ AVENTURE DE DÉPART DU CHASSEUR :

Mais qu'est ce qui lui prend tout à coup ?

Chasser ? Chasser? Mais dans quel intérêt ?

C'est tellement plus simple d'aller faire des courses

Je devrais peut être aller chercher quelques lièvres au marché tiens.

Oh mais je vois du monde au loin. Ils sont en pleine conversation.

Approchons doucement pour écouter ce qu'ils se disent.

Oui ce buisson sera parfait pour me cacher.

Interaction buisson (clic)

### 2 - La RENCONTRE :

Chasseur : Oh un loup ! Ma femme va être contente si je peux lui en ramener un !

Elle pourra se faire un manteau et en plus nous aurons de quoi manger ce soir ! Il faut absolument que je l'attrape !

(en même temps que les pensées du chasseur) :

Loup : ...

Rouge : ...

Loup : ...

Rouge : ...

Loup : Très bien à tout à l'heure !

Chasseur : Ah il part ! Il faut vite que je le rattrape !



### 3 - PROGRESSION/ AVENTURE FINALE DU CHASSEUR :

Il me faut ce loup !

Mais où est-il passé? Il va si vite... Ah mais je vais peut être trouver ses traces !

Interaction Traces (clic)

Oui je crois bien que ce sont les siennes. Suivons-les pour voir où il se cache

Tiens une maison ! Étrange... Il serait rentré?

Voyons un peu ce qu'il se passe à l'intérieur.

Oh mon dieu une fillette se fait attaquer par le loup ! Vite !

Interaction porte (clic)

### 4 - ARRIVÉE CHEZ MÈRE-GRAND :

Chasseur : Aaaah Les pattes en l'air !

Choix : 1. Viser Rouge (cliquer sur Rouge) => Tue le loup

2. Viser le loup (cliquer sur le loup) => Tue Rouge

### 5 - FINAL :

#### Choix 1 - Histoire pseudo-originale :

Rouge : Merci beaucoup monsieur pour votre aide. Je vais de ce pas dire la bonne nouvelle ! Ah et cette peau de loup m'aidera bien pour changer ce fichu chaperon. Au revoir !

Chasseur : Bah c'est pourtant pas lui que j'ai visé... Et... Oh! Elle a pris la peau ! Et moi alors? Je fais comment? Bon plus qu'à rentrer bredouille comme d'habitude. Tiens ! Un bouquet de fleurs. Ma femme appréciera peut-être le geste. Rentrons !

#### Choix 2 - Bad end:

Loup : Mon dieu ! Vous êtes malade ! Vous venez de tuer une innocente !

Chasseur : Mais qu'ai-je fait ? J'ai pourtant visé le loup. Je comprend pas...

Loup : Quoi ? Vous vouliez me tuer ? Fuyons !

Chasseur : Me voilà bien moi ! Le loup qui a filé et un cadavre sur les bras. Je fais comment moi ? Ma femme saura peut-être. Allons la chercher ! ... Heu... Je suis où là? Décidément ce n'est pas mon jour !



## 4 - STORY BOARD

### 4.1 - CHARTE GRAPHIQUE

Le style graphique est une priorité pour notre projet qui est un récit animé mais avant tout illustré ! Au travers de ces illustrations nous souhaitons donner un style à chaque personnage et faire ressortir son caractère. C'est pourquoi la couleur de fond de chaque parcours des personnages a sa propre teinte. En partant d'un bleu ciel (pour chaque personnage) qui changera au fil du récit grâce un effet dégradé vers la teinte associé au caractère du personnage. Voici la gamme de couleur par personnage ainsi que ses caractéristiques :

- Chaperon rouge : Rouge sang - Caractère : sadique/tordue/malsaine
- Loup : Gris - Caractère : doux/gentil/enfantin
- Chasseur : Vert - Caractère : morose/bête/mou

#### Paysage

Nous avons voulu donner un style épuré et simple au fond, pour cela nous l'avons construit à partir de silhouettes. Tous les éléments le composant (arbres, plantes, sol...) se réduisent donc à une forme géométrique et une couleur. L'assemblage de ces composants forme notre paysage, afin de lui donner de la profondeur il est important d'avoir une cohérence dans les couleurs afin que différents plans se distinguent.

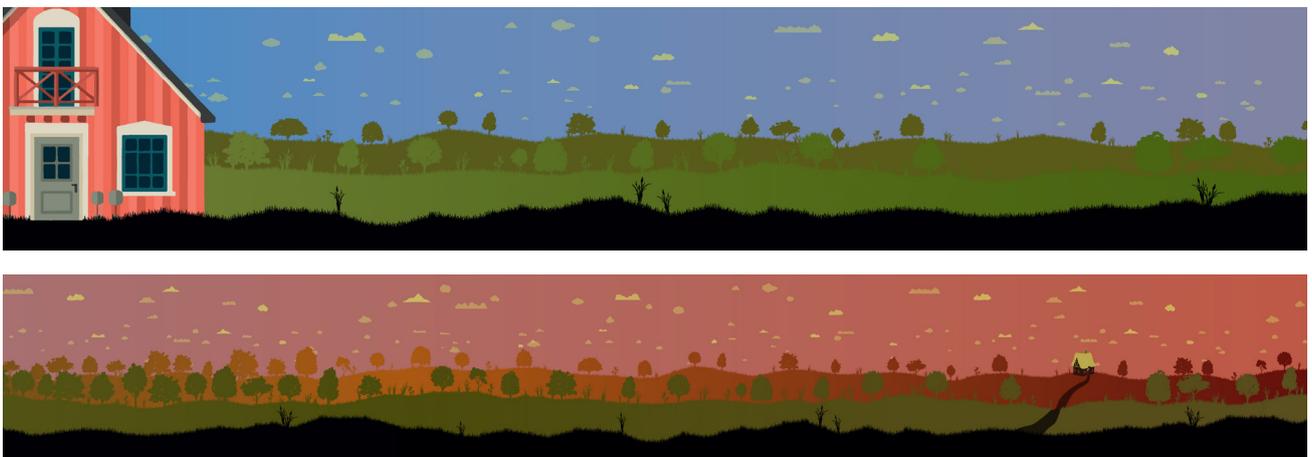


Figure 2 : Le fond 1ère partie (zoomée) et 2nde partie du Chaperon Rouge



### Personnages

Pour bien distinguer les personnages nous leur avons donné un style cartoon, cela fait un rappel à la BD qui à la base est l'objet notre projet. Même si nous réalisons un récit interactif, nous avons voulu garder certains aspects de la bande dessinée. Nous avons aussi utilisé des couleurs plus vives/clairées par rapport au fond qui est pâle/effacé. Ces choix nous permettent de mettre en avant les personnages et ainsi nous souhaitons attirer le regard du lecteur vers eux. En effet c'est au travers du personnage que le récit avance, et nous espérons ainsi que le lecteur puisse se projeter et se sente concerné par le choix du personnage en fin d'histoire.



Figure 3 : le Chaperon Rouge, le Chasseur, le Loup

### Décors

Pour les mini-jeux nous avons intégré des éléments de décors, (arbres, traces de pas, fleurs) auxquels nous avons appliqué un style graphique proches des personnages (couleur et type de dessins) pour les faire ressortir et ainsi faciliter la compréhension qu'une interaction est liée à cette illustration.

La maison de Mère-Grand et elle intégrée au décor, mais un chemin fait le lien entre la route du personnage et la maison qui apparaît alors au loin. Ainsi nous insistons le lecteur à cliquer sur la maison (où se déroule la scène finale) pour terminer le récit.



Figure 4 : Exemple de fleur, arbre, trace de pas



## Bulles

Pour bien distinguer une pensée d'un dialogue nous utilisons 2 bulles, celles-ci reprennent les codes classiques de la BD. Les bulles de pensées seront affichées sur l'écran en miniature et grandiront lorsque le personnage arrivera à hauteur de celles-ci, et inversement lorsque celui-ci s'en éloigne. Etant donné que le personnage peut faire marche arrière il est possible de revenir sur ses pas pour ré-agrandir les pensées. Les bulles de dialogue quant à elle apparaîtront sous la forme de pop-up et défileront au clic. Il sera impossible (à moins de rejouer l'histoire) de relire ces dialogues une fois passés. En effet ce n'est pas un état un état d'esprit/une pensée mais un dialogue qui se joue sur l'instant présent. Pour dynamiser le dialogue nous utilisons également des bulles de cris.



Figure 5 : Bulle de dialogue, cri, pensée



Figure 6 : Capture d'écran 'La Rencontre'



## 4.2 - INTERFACE

### Menu

Un menu d'accueil permet de sélectionner le personnage avec qui démarrer l'histoire ou quitter. Dans ce menu, le choix a été fait de tout simplifier en présentant simplement le titre et un dessin de chaque personnage. L'utilisateur n'a qu'à cliquer sur l'un des 3 personnages pour commencer l'histoire.



Figure 6 : Capture écran d'accueil

### Récit

Une fois le récit lancé, suite au dialogue de la scène 'La Rencontre' l'utilisateur verra apparaître un bandeau lui expliquant qu'il doit choisir le personnage avec qui continuer l'histoire. Il en sera de même chez Mère Grand où cette fois-ci il devra faire un choix d'action du personnage incarné en cliquant sur une partie du décor ou un personnage présent.

Choisir le personnage avec qui continuer l'histoire :

Choisir l'action pour continuer l'histoire :

Figure 7 : Bandeaux de choix



## 5 - CONCLUSION

### 5.1 - RÉSULTAT

Piégés par le temps de réalisation d'un tel projet, nous n'avons pas pu arriver au résultat souhaité en termes de mise au point et de code avant la date de rendu du projet. Une fois les objectifs fixés, il nous a été possible de réaliser la partie graphique et le scénario selon nos attentes.

Nous avons chacun contribué à ce projet à notre manière en fonction de nos aptitudes, que ce soit pour le dessin, écriture de l'histoire, numérisation & vectorisation, programmation, musique ...

### 5.2 - APPRENTISSAGE ET APPORT DANS LE GROUPE

**Mathieu** : Ce projet très complet nous a permis de découvrir de nombreux logiciels (pack Adobe, Audacity, Unity) et avec eux les différentes phases de création d'un contenu interactif. La prise en main des logiciels Illustrator, Photoshop et Indesign m'ont beaucoup plu et je compte approfondir le sujet dans de nombreux projets par la suite, cela au détriment d'Unity. Notre groupe de 5 comporte des compétences variées. Il a été très enrichissant de travailler dedans. Pris par le temps, nous n'avons pas pu totalement finir le projet mais le résultat du projet reste satisfaisant : nous ne sommes pas loin de nos attentes de départ.

**Claire** : Ce projet nous a permis de découvrir de nombreux logiciels (Photoshop, Illustrator, Flash, Unity) et de travailler dans un groupe aux compétences multiples. Ainsi même si le projet n'a pas pu arriver à son terme, je suis quand même fière de voir que nous avons réussi à suffisamment avancer pour proposer au moins une histoire complète malgré les difficultés. De plus, j'ai pu profiter de ce projet pour exposer mes deux passions : le dessin et l'écriture.

**Yirui** : Pendant ce projet, on a pu utiliser des outils numériques et acquérir des expériences sur des nouveaux logiciels qui peuvent nous aider à long terme. C'est un grand plaisir de travailler, discuter, argumenter et à la fin réussir à avoir le résultat voulu depuis le début.



**Louise** : J'avais demandé à suivre l'UV SI28 pour pouvoir travailler sur un projet de programmation concret pendant le semestre. Mes souhaits ont été exaucés avec ce projet, puisqu'en tant que seule étudiante en Génie Informatique du groupe, j'ai pris en charge la programmation de notre projet. Cela m'a permis de découvrir le logiciel Unity, nouveau pour moi, ainsi que le langage C#, qui a été relativement facile à comprendre, ayant déjà programmé en C++ auparavant.

Bien que le projet ait demandé beaucoup de temps, j'ai trouvé son avancée très motivante, puisque nos progrès étaient visibles au fur et à mesure de notre travail. Il nous a également fallu travailler en groupe, et appréhender le travail à 5. Le démarrage a pris du temps, mais nous avons ensuite chacun trouvé notre place au sein du groupe et pu avancer plus efficacement.

**Samuel** : Ce projet m'a permis de redécouvrir certains outils et d'en découvrir de nouveaux. De plus, ce fut une occasion de travailler sur un projet concret avec d'autres individus dont les profils étaient différents du mien. Même si le projet n'est pas terminé, ceci a été une bonne expérience de travail en commun.