

UVA

UneVisiteAvec



Auteurs

Myriam Chraïbi, Noémie Galzin, Laure Lenglard et Théo Wasselin

SI28 | P19 | UTC

Table des matières

Synopsis.....	2
1. Concept	2
2. Public cible	3
3. Objectif.....	3
Cahier des charges	4
4. Ressources médias.....	4
5. Structure, navigation et fonctionnalité.....	4
6. Formes et degrés d'interactivité.....	7
7. Choix techniques.....	7
Storyboard	8
La charte graphique :	8
Interface :	8
Ambiance :	9
Scénario.....	10
Début du parcours :	11
1.Eglise Saint-Antoine	11
2. La porte de Pierrefonds :	12
3. Eglise St-Jacques	12
4. La statue Jeanne d'Arc, place de l'Hôtel de Ville par Etienne Leroux :	13
5. La tour Jeanne d'Arc :	14
6. Pont saint Louis Franchi par Jeanne D'arc	14
7. Statue capture Jeanne d'Arc (Margny) :	15
Fin par le narrateur :	15
Conclusion.....	16

Synopsis

Application pour Smartphone: **UneVisiteAvec (UVA)**



Logo de l'application UVA

1. Concept

Vous venez d'arriver à Compiègne, et vos proches vous ont averti que vous alliez vous ennuyer dans cette ville. « Tu vas rester à Compiègne tout le Week-End, mais c'est beaucoup trop ! Il n'y a rien à faire » vous ont-ils dit. Vous voulez leur prouver qu'ils ont tort, et grâce à ça vous allez utiliser une nouvelle application qui va vous aider à visiter cette ville d'une manière originale, ludique et efficace.

Cette application diffère des guides touristiques papiers, embêtants à lire, parfois encombrants et surtout en mauvais état après avoir été malmené dans un sac. UVA est en effet simple, rapide d'utilisation et vous emmène dans la ville à la découverte de ses points forts.

Elle vous propose un itinéraire que vous suivrez. Et lorsque vous arriverez au niveau d'un lieu de l'itinéraire, par captation de votre géolocalisation, vous aurez droit à une explication, des anecdotes, l'histoire du lieu, une animation ludique pour rendre la visite agréable, etc.

UVA est une application touristique principalement axée sur le côté historique de la ville de Compiègne. Et plus particulièrement, dans sa première version, sur la vie de Jeanne d'Arc dans cette cité impériale. Cette application de tourisme vous fera donc découvrir la ville sous une autre forme. L'expérience interactive d'UVA vous permettra de vous projeter à l'époque de Jeanne d'Arc, que vous aurez la possibilité de suivre dans les rues de la ville, dans une ambiance sonore d'époque, et qui vous expliquera elle-même sa vie à Compiègne.

2. Public cible

Ce projet, s'adresse à toute personne souhaitant découvrir ou redécouvrir une ville via une visite peu ordinaire. Que le touriste soit ou ne soit pas intéressé par l'histoire de Jeanne d'Arc dans Compiègne, cette application ludique s'adresse à tous et permet d'en apprendre plus sur la ville tout en s'amusant et en se baladant.

La cible principale est le touriste venant visiter une ville sans préparation et travaille de recherche sur ses visites. Mais ce projet d'adresse aussi aux habitants de la ville, qui souhaitent redécouvrir différemment leur environnement de vie.

3. Objectif

L'objectif de ce projet est de créer une plateforme qui permette d'amener le touriste n'ayant pas préparé sa visite de Compiègne à découvrir la ville d'un point de vue historique, et dans cette version un point de vue associé à Jeanne d'Arc. L'objectif premier n'est pas forcément de proposer un contenu historique pointilleux et poussé mais vraiment de proposer une expérience interactive et numérique au visiteur en le projetant physiquement (géolocalisation), sensoriellement (sons et bruits), intellectuellement (jeux de piste, recherche, animation) dans l'histoire de la ville.

La géolocalisation va permettre de proposer un contenu bien spécifique en fonction de là où se trouve l'utilisateur dans la ville.

Cahier des charges

4. Ressources médias

Nous prévoyons d'utiliser plusieurs types de ressources :

- Carte et localisation

Tout d'abord, l'utilisateur devra pouvoir se situer dans l'espace afin de pouvoir rejoindre les lieux de visites. Il aura donc accès à une carte globale de Compiègne en 2D sur laquelle il trouvera sa localisation sur la carte ainsi que des icônes qui localise les lieux de visites. La carte pourra donc décrire le parcours et donner à l'utilisateur une vue global du parcours qu'il s'apprête à suivre.

- Sonore

Du son sera ajouté à la visite. En effet, l'utilisateur aura la possibilité d'écouter les explications dites par son guide, Jeanne d'arc ou alors le narrateur qui apporte des informations supplémentaires. Ça permet au touriste de profiter pleinement de la visite en admirant la ville et les monuments durant le parcours sans se concentrer sur la lecture des explications. Cela permet de plus en cas de visite groupé de rendre la visite moins individuelle.

- Photos

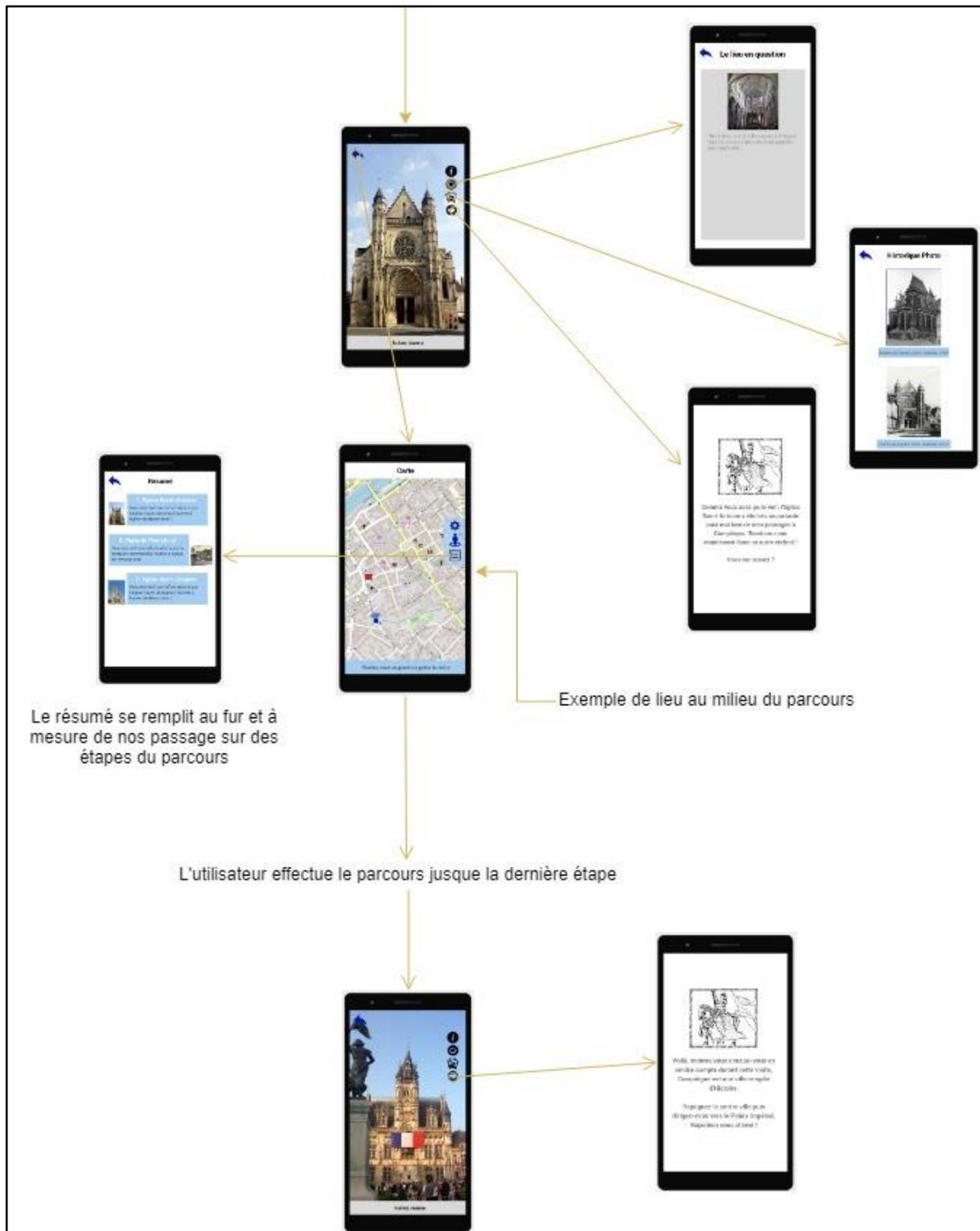
Des photos seront insérées afin de permettre à l'utilisateur d'identifier le lieu auquel il doit se diriger. Des photos seront également insérer à la Carte. Si l'utilisateur souhaite savoir à quel monument correspond l'épingle, il la sélectionne et une photo apparaît accompagné du nom du lieu.

- Réalité augmentée

Nous avons aussi de la réalité augmentée avec une Jeanne d'Arc virtuelle qui se déplace dans la ville. En effet, le guide sera une Jeanne d'arc en réalité augmentée qui accompagnera l'utilisateur tout au long de la visite et lui apportera des informations sur son périple. Cela rend l'interaction avec la plateforme plus divertissante et captivante.

5. Structure, navigation et fonctionnalité

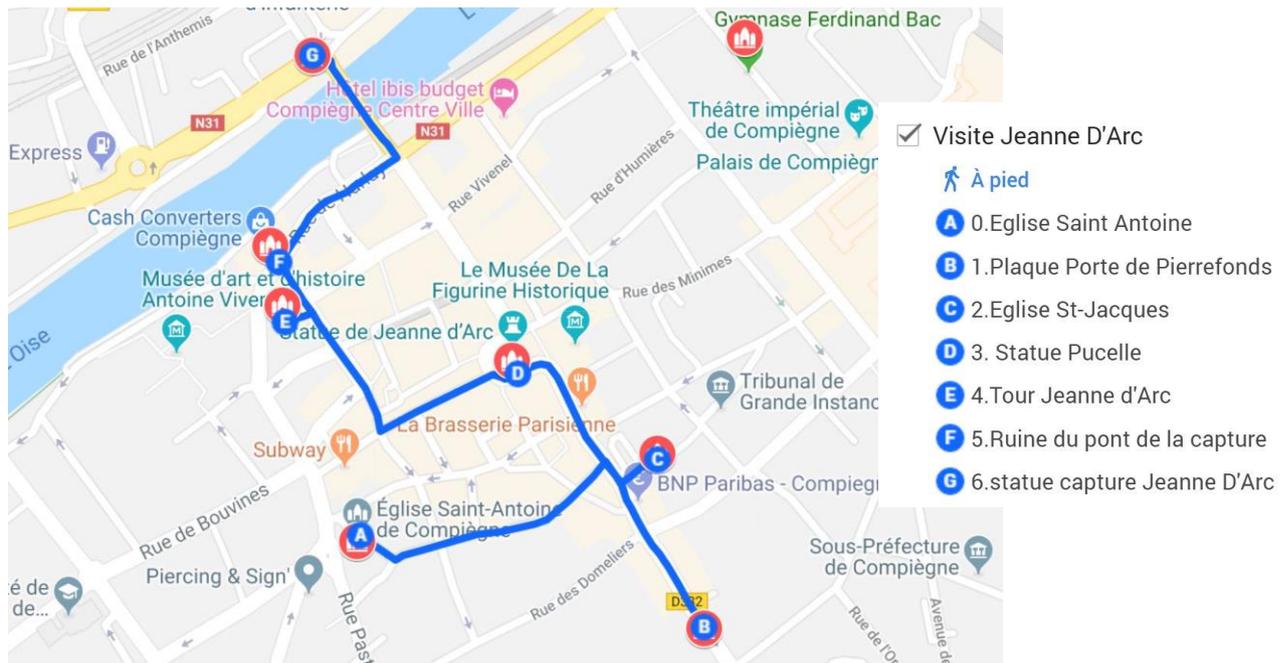
La navigation dans l'application se fait classiquement par des "clics" sur les différentes icônes qui apparaissent. Les icônes et les boutons sont parlant pour amener l'utilisateur à naturellement appuyer dessus. Le schéma de navigation ci-dessous illustre les différentes passerelles entre les pages et montre l'évolution de celles-ci au fil de l'avancée de la visite (par exemple le remplissage progressif du résumé regroupant tous les lieux déjà visités).



Type de navigation :

La navigation se fait volontairement par le visiteur qui choisit le moment de son déplacement dans la ville. C'est une navigation immersive car le visiteur se déplace dans la ville de Compiègne pour faire évoluer la visite et recevoir les informations sur les différents lieux.

Le parcours de visite avec Jeanne d'Arc est défini ci-dessous:



6. Formes et degrés d'interactivité

Navigation :

Le visiteur a plusieurs choix d'interactivité, il peut naviguer dans l'application entre les différentes pages et lieux. C'est donc une interactivité de navigation.

Manipulation :

Le visiteur peut également manipuler son rythme de visite, le temps sur chaque lieu ou entre chaque lieu. En effet, la description audio d'un lieu se lance lorsque le visiteur arrive dans le lieu en question. D'autre part il doit appuyer sur "suivant" sur l'application pour renseigner à l'application qu'il en a fini avec ce lieu et il peut également appuyer sur "rejouer" s'il souhaite rejouer l'audio du lieu sur lequel il se trouve.

7. Choix techniques

Nous avons choisi de travailler avec Unity pour simplicité d'export vers Android et IOS car Unity est cross-plateforme. De plus, Unity rend possible la géolocalisation et la réalité augmentée, ce qui est nécessaire dans notre projet.

D'autre part, Unity est plus accessible que certains langages de programmation, ce qui est un avantage pour notre groupe hybride formé d'étudiants GI, GB et IM.

Storyboard

La charte graphique :

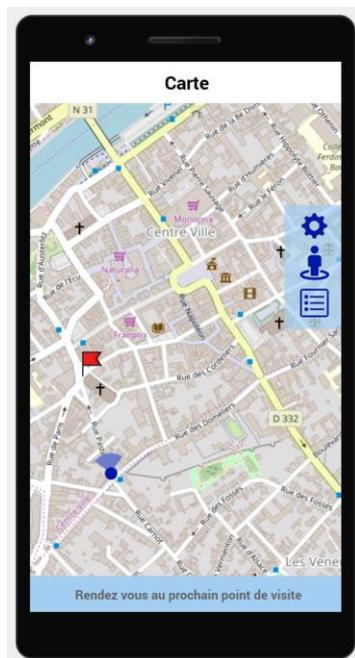
Notre application “UneVisiteAvec” a été entièrement réalisée grâce à Unity qui nous permet de réaliser une interface en réalité augmentée avec la géolocalisation. La couleur principale choisie pour la typographie de notre logo ainsi que des principales fonctionnalités est le bleu. En effet, cette visite étant majoritairement historique et s’effectuant dans une ville française, nous avons choisi une couleur représentative de la France. De plus, le bleu est une couleur relativement neutre, ce qui nous permettra par la suite d’adapter le concept de notre application à plusieurs figures historiques et de ce fait plusieurs villes.

La police choisie est Arial qui permet à l’utilisateur de ne pas être perturbé lors de l’utilisation de l’application. En effet, il sera s’il le souhaite amener à lire, on souhaitait donc conserver une police classique, non extravagante ni surchargée et qui lui est familière.

Dans notre idée d’avoir une interface classique et simple, nous avons défini un fonds d’écran de base blanc.

Interface :

L’utilisation de la plateforme est assez intuitive et simple. Nous avons décidé de représenter les indispensables à l’utilisation de l’application afin qu’elle soit accessible à tout le monde.



D’un point de vue architectural, nous avons placé les icônes utiles dans la partie supérieure droite de l’écran pour que les icônes soient accessibles par le pouce et que l’application puisse être utilisée d’une seule main.

Seul le bouton de retour est placé en haut à gauche pour limiter les “clics par erreur” et que si l’utilisateur veut revenir en arrière, il appuie alors volontairement sur ce bouton.

Le choix d'une application plutôt que d'un site internet s'est fait assez naturellement, car c'est une interface avec laquelle l'utilisateur doit interagir, tout comme notre concept de visite dans lequel l'utilisateur est intégré entièrement.

Ambiance :

Grâce à Audacity, nous avons enregistré les voix de Jeanne d'arc et du narrateur qui racontent l'histoire et le parcours afin de permettre au touriste de bien se concentrer sur les lieux. Cependant, si l'utilisateur ne dispose pas d'écouteurs et préfère tout simplement lire, une fonctionnalité lui permet d'afficher les textes qui sont en audio.

Nous avons séparé les informations en deux parties : les informations de narration et les informations contextualisées (dites par Jeanne d'Arc). Les informations dites par Jeanne d'Arc ont donc été enregistrées par une femme alors que les informations de narration, pour trancher, ont été enregistrées par un homme.

De plus, nous avons ajouté de la musique douce afin d'accompagner l'utilisateur dans son trajet entre les différents lieux.

Scénario

Le scénario se construit par assemblage de grains, chaque grain représentant un lieu important lié à Jeanne d'Arc et à son histoire dans Compiègne. Le parcours contient deux passages de Jeanne d'Arc dans Compiègne dont la journée durant laquelle elle a été capturée le 24 Mai 1430.

L'utilisateur suit donc un fil directeur bien précis le long de ce parcours.

Nous avons pris en compte la distance entre les différents lieux afin que ce parcours soit réalisable à pieds. La visite commence donc par l'église Saint-Antoine et se termine par la statue équestre de Jeanne d'Arc côté Margny-lès-Compiègne.

Au cours de l'utilisation de l'application, les utilisateurs seront accompagnés de Jeanne d'arc qui leur expliquera son parcours et les plongera dans son épopée. Cet accompagnement se fera grâce à la réalité virtuelle dans la ville de Compiègne et un animé 'Jeanne d'Arc' s'y déplaçant.

La visite sera également accompagnée de sons qui immerge l'utilisateur dans l'histoire grâce à un narrateur et à Jeanne d'Arc ainsi que des bruits de fond.

Démarrage de l'application :

Tout d'abord à l'ouverture de l'application, l'utilisateur est salué par Jeanne d'arc qui se présente et l'accueille le visiteur. Jeanne d'Arc lui présentera l'application, le parcours et la durée de la visite afin que le visiteur puisse avoir un aperçu général du parcours qu'il s'apprête à effectuer.

Grâce à la géolocalisation, Jeanne d'arc pourra le guider entre les différents lieux mais aussi lui permettra de se rendre au premier lieu afin de démarrer le parcours.

Scénario des voix et sons entendus le long du parcours :

Les informations en orange sont dites par Jeanne d'Arc, les informations en bleu sont dites par le narrateur

Début du parcours :

Dirigez-vous vers le point de départ.

Sur la carte, point de départ en cliquant + Musique de fond

1. Eglise Saint-Antoine

Vous pouvez admirer devant vous l'église Saint Antoine.

L'Église Saint-Antoine a été fondée en 1199 et sa construction s'est poursuivie durant la première partie du 13e siècle. Cependant l'Église telle que vous la voyez aujourd'hui ne ressemblait pas à ça à l'époque de Jeanne d'arc. En effet elle a été reconstruite au cours du 16ème car elle fut détruite pendant la guerre de cent ans. Aujourd'hui, elle se présente comme un bâtiment au style gothique.

En juillet 1429, je rentre à Compiègne derrière le Roi Charles VII après qu'il ait été sacré à Reims. J'ai séjourné chez de proche parents bourgeois non loin de l'église, j'y ai donc fait mon lieu de prière du 18 au 24 août 1429.

Aujourd'hui, vous pourrez trouver plusieurs vitraux en l'honneur de Jeanne d'arc et ce qu'elle a pu apporter à l'histoire de cette ville. Ils ont été réalisés par le maître verrier Tournel dans les années 1920.

Dirigeons-nous maintenant vers la porte de Pierrefonds, lieu de ma deuxième entrée dans Compiègne.

Si nous avons la Réalité virtuelle : Jeanne s'en va dans les rues vers la porte de Pierrefonds.



2. La porte de Pierrefonds :

Nous sommes au niveau de la porte de Pierrefonds. Cette porte a été démolie en 1787 et il n'en reste aujourd'hui qu'une plaque commémorative.

J'ai emprunté plusieurs fois cette porte pour venir à Compiègne. La première fois était en août 1429, peu de temps après le sacre du roi Charles VII. Ce fut une entrée grandiose au milieu des acclamations de la foule qui accueillait le brillant cortège de seigneurs et de gens d'armes. Un an après, le 23 mai 1430, je suis passé une seconde fois par cette porte dans l'espoir de délivrer Compiègne des mains des Bourguignons et des Anglais. J'étais alors la seule à vouloir libérer la ville, le roi ayant alors déjà décidé de l'abandonner aux mains ennemies.

Continuez maintenant vers l'église Saint Jacques.

Jeanne se dirigeant vers l'église.

3. Eglise St-Jacques



Lorsque le visiteur s'approche à 100m de l'église, il entend des sons de cloches.

Oh entendez-vous ces cloches ? C'est l'église Saint-Jacques que nous entendons, allons y faire un tour !

Puis lorsque la personne arrive à l'église, Jeanne lui raconte brièvement l'histoire de cette église. Cette église a été construite au 13e siècle mais je l'ai connue sans son grand clocher que l'on peut voir aujourd'hui depuis différents endroits de la ville. En effet, ce clocher a été construit après ma mort, à la fin du 15e siècle. Je me revois encore le 23 mai entendre des pèlerins sur leur route vers saint jacques de Compostelle !

En effet, l'église porte ce nom car elle est située sur le chemin du pèlerinage de saint jacques de Compostelle.

Entrons dans cette église ! Restez silencieux pour ne pas perturber le recueillement des fidèles. C'est ici que, le 23 mai 1430 je suis venue me recueillir. Il y avait du monde ce jour-là dans l'église enfants comme adultes. J'ai alors pris la parole, sentant un malheur approcher et j'ai dit : "Mes bons amis et mes chers enfants, ... Je suis trahie et bientôt je serai livrée à la mort. Priez Dieu pour moi, je vous supplie ; car je ne pourrai plus servir mon roi et le noble royaume de France" Ce jour-là, Jeanne a été bien avertie puisqu'elle sera capturée dans la journée. Attardez-vous dans l'église pour trouver une statue la représentant.



Continuons la visite vers la place de l'hôtel de ville.

4. La statue Jeanne d'Arc, place de l'Hôtel de Ville par Etienne Leroux :



On arrive maintenant sur la place centrale de Compiègne, marchons vers le centre de la place et admirons la statue du nom de "Monument à Jeanne d'Arc" érigée par les Compiègnais en mon effigie en 1880.

L'histoire de cette statue remonte au temps de Napoléon III, résidant souvent au château de Compiègne. En effet Napoléon III a eu le projet de doter Compiègne d'une statue en marbre de Jeanne d'Arc (vers 1860-1870).

C'est en 1877 que M. Bottier, président de la Société Historique, annonça que Compiègne allait entreprendre d'avoir une statue en l'honneur de Jeanne d'Arc avec comme inscription gravé en lettre d'or sur le piédestal du monument, la citation bien connu que Jeanne énonça en venant délivrer Compiègne : « J'iray voir mes bons amys de Compiègne ».



De long débats ont été entrepris pour définir l'endroit où sera érigée la statue. C'est au final, le sculpteur de la statue, Etienne Leroux, qui venant visiter Compiègne choisit l'emplacement final : en face de l'hôtel de ville sur la place.

Suivez-moi et allons voir la suite de mon parcours quand j'ai délivré Compiègne le 24 mai 1430. Allons vers les restes du pont Saint Louis, c'est de l'autre côté de ce pont que Les Anglais et Les bourguignons se sont rassemblé pour reprendre la ville.

Jeanne emmène jusqu'à la tour Jeanne d'Arc.



5. La tour Jeanne d'Arc :



Regardez, nous arrivons bientôt au pont Saint Louis, mais avant ça passons voir la tour Jeanne d'Arc qui se situe juste devant l'entrée du pont.

Le 24 mai 1430, je pouvais voir les soldats Anglais et bourguignons de l'autre côté de l'Oise ! Je suis sûre que le capitaine Flavy qui était bien en sécurité dans sa tour pouvait voir l'étendue de leur troupe. Il ne m'a pas aidé celui-là.

Cette tour fut nommée "tour Jeanne d'Arc" en mon honneur par les Compiégnois plusieurs années après ma capture.

La tour Jeanne d'Arc ou plutôt initialement La Grosse Tour du Roi constitue les dernières ruines du château capétien du XI siècle. Avant ce château s'élevait devant vous un palais carolingien, construit pendant la période des rois carolingiens de 751 et 887. De ce château capétien il ne reste aujourd'hui que le donjon médiéval aujourd'hui en ruine.

En bordure d'Oise, cette tour contribuait à défendre l'ancien pont, pont Saint Louis, qui commençait en face de la tour. Les vestiges de ce pont sont encore présents et vous les verrez bientôt dans la suite de la visite.

Cette tour était le siège du capitaine de la ville jusqu'à la moitié du 15ème siècle. A l'époque de Jeanne, Guillaume de Flavy alors capitaine de la ville, a pu observer cette fatale escarmouche depuis sa plate-forme supérieure.

6. Pont saint Louis Franchi par Jeanne D'arc

On arrive maintenant au lieu où existait à mon époque le pont Saint-Louis. Il reliait alors Compiègne et Margny.

C'est à l'autre bout de ce pont que je fus capturée par les Anglo-Bourguignons le 24 Mai 1430 dans ma volonté de sauver Compiègne.

Aujourd'hui il ne reste plus que ces deux premières arches ainsi qu'une plaque commémorative.

7. Statue capture Jeanne d'Arc (Margny) :

Le pont Saint Louis n'existant plus, nous allons emprunter le pont Louis XV un peu plus loin qui n'existait pas encore à mon époque.

Traversez maintenant le pont pour rejoindre la statue de capture de Jeanne d'Arc.

La statue qui se dresse devant vous, marque l'emplacement sur lequel je suis tombée de mon cheval et capturée par les Bourguignons.

Cette statue a été inaugurée en 1960, et est en réalité une réplique de celle érigée en 1874 à Paris, place des Pyramides.

Enfin, après ma capture, Compiègne est tombée entre les mains des Anglais et des Bourguignons. Cette bataille fut l'un de mes derniers faits remarquables, et si elle se termina par ma capture, elle permit aussi aux habitants de Compiègne de s'enfuir avant l'invasion ennemie.



Fin par le narrateur :

Si vous souhaitez encore plus découvrir Jeanne d'Arc dans Compiègne je vous invite à prévoir un autre weekend ici vers les alentours de fin mai. En effet chaque année, lors de l'avant dernier weekend de mai, Compiègne célèbre Jeanne d'Arc en organisant la fête Jeanne d'Arc. Sur deux jours, vous pourrez assister à une grande reconstitution de la dernière journée de Jeanne d'Arc dans Compiègne ainsi qu'un marché médiéval dans le parc Songeons proche du pont Saint Louis.

Conclusion

Nous avons initialement pour projet de réaliser une application de tourisme sur smartphones grâce à laquelle l'utilisateur pouvait choisir la visite qu'il voulait faire en fonction de plusieurs paramètres (durée, centres d'intérêts, âge, etc...). Après discussion et réflexion, nous nous sommes rendus compte que ce projet était vraiment ambitieux et à réaliser en un temps plutôt court. Nous avons alors modifié notre idée pour qu'elle devienne ce que nous avons réalisé ce semestre.

Le bilan du projet est très positif puisqu'il a été très instructif pour tous les membres du groupe. Nous étions 4 étudiants de 3 formations différentes (2 en informatique, 1 en mécanique et 1 en biologie) et nous avons réussi à travailler ensemble et à répartir le travail pour que tout le monde puisse contribuer au projet.

D'un point de vue technique, le challenge du projet était de réaliser une application supportant la géolocalisation et nous avons réussi à atteindre cet objectif. Nous avons utilisé Unity pour ce projet puisqu'il permet de travailler, du moins pour une partie du projet, sans avoir à coder et qu'il supporte la géolocalisation assez facilement.

Nous souhaitions également travailler avec de la réalité augmentée dans l'application, ce qui aurait ajouté beaucoup d'immersion pour l'utilisateur, et Unity 3D permet aussi l'ajout d'AR. N'étant pas indispensable au développement de la première version de l'application, nous ne nous sommes pas focalisé sur ce point et nous ne l'avons pas intégré à la première version de l'application, celle rendue.