

RAPPORT DE PROJET



SI28 - Printemps 2020

Valentin MORENO
Noé BOURJADE
Eléonore KRAJEWSKI
Clara GAULY
Thibault GARCIA

Tables des matières

I) Note d'intention	3
Concept	3
Cibles	4
Objectif	4
II) Cahier des charges	5
A) Ressources média utilisées	5
B) Structuration et navigation	5
C) Choix graphique et d'interface	6
D) Choix techniques	10
III) Scénario	11
A) La partie commune	11
B) Les personnages	15
C) Branche politique	16
D) Branche exploration	17
E) Branche scientifique	17
Conclusion	18

Annexe 1 : Diagramme du scénario de la branche politique

Annexe 2 : Diagramme du scénario de la branche exploration

Annexe 3 : Diagramme du scénario de la branche scientifique

Annexe 4 : Code complet du jeu sur twine

I) Note d'intention

A) Concept

Un récit interactif où le lecteur pourra modifier les communications entre les personnages pour impacter l'histoire.

Le récit se déroule dans un monde fantasy. Nous gardons la liberté d'inclure du surnaturel avec modération. Le monde est similaire à la Terre à l'époque du développement des premiers télégraphes.

Un groupe d'explorateurs découvre une stèle dans un lieu perdu. Sans s'en rendre compte, cela réveille une entité magique qui sera incarnée par le joueur. Cette entité a le pouvoir de légèrement modifier les éléments de communication entre les personnages :

- modifier une information sur un journal
- lettre
- rapport
- conversation
- ...

L'entité les modifie après qu'elles soient écrites ou dites mais avant qu'elles soient entendues ou lues. A partir du moment où elle est libérée, elle peut être n'importe où. Les modifications ont un impact sur l'histoire. Il y a donc plusieurs fils narratifs qui mènent à plusieurs fins.

L'utilisateur passe dans une première phase de jeu dans laquelle toutes les branches sont mélangées puis il fait un choix qui détermine laquelle des 3 branches principales du jeu sera explorée.

L'histoire sera découpée en 3 branches "principales":

- Une branche exploration : Cette branche met en scène la communication entre différents peuples, suite à l'arrivée d'explorateur et de colon.
La trame tourne autour de la création d'une colonie et de son avenir.
- Une branche politique : Cette branche présente la communication entre un peuple et ses dirigeants.
La trame tourne autour des tensions entre les différentes catégories sociales suite aux prises de position du dirigeant.
- Une branche scientifique : Cette dernière branche présente les communications entre industriels et scientifiques.
La trame tourne autour de l'invention d'un nouveau moyen de communication et des conflits que les recherches peuvent engendrer.

Dans chacune des branches une partie vie privée d'un des personnages sera plus ou moins explorée en fonction du personnage.

Pour l'interface, nous l'imaginons plutôt textuelle (avec des illustrations mais ayant seulement un rôle esthétique). Certains mots du texte seront mis en avant (en gras, soulignés ou colorés). En passant la souris sur ces mots, des modifications sont proposées

à l'utilisateur. Il peut alors en choisir une ou ne rien modifier. Une fois ces modifications effectuées, il peut valider l'envoi de la communication.

B) Cibles

Le public visé est forcément un public francophone puisque le jeu sera très textuel. L'utilisateur doit avoir un âge assez avancé pour savoir lire et écrire.

C) Objectif

L'objectif du projet est dans un premier temps de mettre en lumière l'impact des détails au sein d'un discours et de montrer comment de légères altérations permettent d'en modifier les sens. Il s'agit également de mettre l'accent sur l'impact des communications sur les actions des personnes en présentant des branches narratives très différentes mais localisés seulement à quelques altérations les unes des autres.

L'objectif est néanmoins de rendre l'expérience aussi divertissante que possible pour l'utilisateur en lui proposant de suivre une histoire intéressante et rejouable. Il n'y aurait pas à priori de bonnes ou de mauvaises fins pour l'utilisateur, l'objectif est juste de permettre à l'utilisateur d'assister à une histoire en fonction des conséquences des modifications choisies.

II) Cahier des charges

A) Ressources média utilisées

Les ressources médias utilisées seront principalement des textes.

Nous utiliserons aussi quelques images afin de dynamiser l'écran, rendre le jeu plus intéressante à la lecture, cependant ces images seront seulement des illustrations, elle ne seront pas nécessaires à l'intrigue du récit.

Toujours dans l'optique de dynamiser le jeu, de la musique de fond sera jouée. Elle sera différente pour chaque branche du récit afin que la musique ait également un rôle à jouer sur l'ambiance dans laquelle se trouve le lecteur. Il y aura également des bruitages sur quelques scènes. Par exemple des bruits de plumes sur un papier ou des bruits des journaux, de machines à écrire, de bruits de fonds d'un marché ...

Enfin, pour les quelques passages narratifs de l'entité, le texte est doublé par la voix d'Eléonore.

B) Structuration et navigation

Le jeu débute sur une première page plutôt sobre. Le nom du jeu est inscrit sur un fond uni et n'est accompagné que d'un bouton pour démarrer et d'un bouton crédit. L'utilisateur n'a pas plus d'explication que ça.

Pour l'interface du récit, nous avons imaginé un texte affiché à l'écran sur du papier jaunie dans lequel quelques mots feront parties d'une liste déroulante. Le lecteur pourra alors décider de modifier ce mot en choisissant une autre option dans le menu déroulant. Une fois que le lecteur a fait tous ses choix dans le textes, il pourra valider son texte à l'aide d'un bouton. Il sera alors automatiquement redirigé vers la suite de l'histoire en fonction des modifications qu'il aura fait.

Il y a 2 boutons différents :

- une bouton validé lorsque le joueur vient de lire une scène qu'il pouvait modifier
- un simple lien hypertexte " continuer" lorsque le joueur vient d'assister à une scène simplement narrative.

Quelques passages de notre récit nécessitent un peu de texte narratif. Dans ce cas là, le texte défilera à l'écran grâce à une barre de scroll.

Lorsque le joueur atteint l'une des fins du récit possible, une nouvelle page s'affiche avec un 2 boutons qui lui proposent soit de revenir au début ou à un point stratégique.

Les grains du récit sont autonomes mais non indépendants puisqu'il sont reliés entre eux.

De plus un indice de suspicion invisible pour le joueur permettra de mesurer le niveau des méfiance des personnages de l'histoire vis à vis de l'existence de l'entité. Celui-ci comptera

le nombre de choix illogiques fait par le joueur (plusieurs changements dans une même conversation qui se contredisent). Pour chaque choix illogiques, une variable "suspicion" augmente de 1. Lors du 1er choix illogique, le joueur reçoit un premier avertissement. Puis lorsque le joueur a fait un certain nombre de choix illogiques, il passe dans une branche "alternative" dont il peut sortir ou atteindre une fin spéciale.

C) Choix graphique et d'interface

Le jeu s'appelle "Imago" (dernier stade de développement du papillon), le logo du jeu est un papillon.

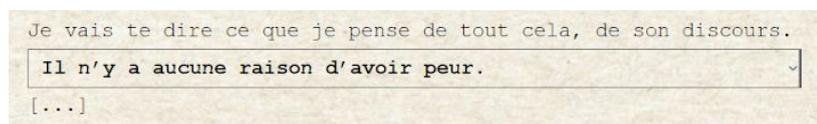
Au niveau des couleurs, elles seront principalement :

- Le jaune pâle puisque les textes seront affichés sur une feuille de papier jaunie. Lorsque le texte sera de la narration, il sera écrit en jaune pâle directement sur le fond violet du jeu.
- Le violet qui sera la couleur de fond principal de notre jeu puisque c'est une couleur à faible saturation qui s'assortit bien avec le jaune pâle. Il y a 2 violet : un plus foncé qui sert de fond principal pour tout le jeu et un plus clair qui encadre le fond principal.

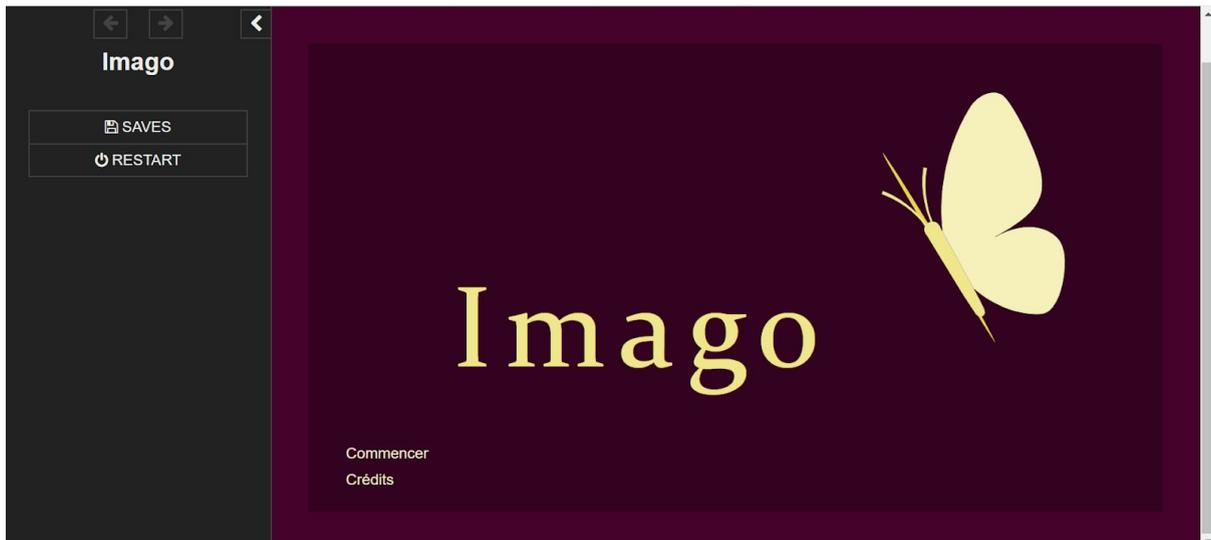
Pour les polices d'écritures, nous utiliserons :

- une police manuscrite pour la rédactions des lettres écrites
- une police mécanique pour les télégrammes
- une 3ème police pour les quelques passages narratifs, avec en italique les pensées de l'entité.

Les parties de textes modifiables sont en gras. Elles sont accompagnées d'une flèche pour afficher le menu déroulant :



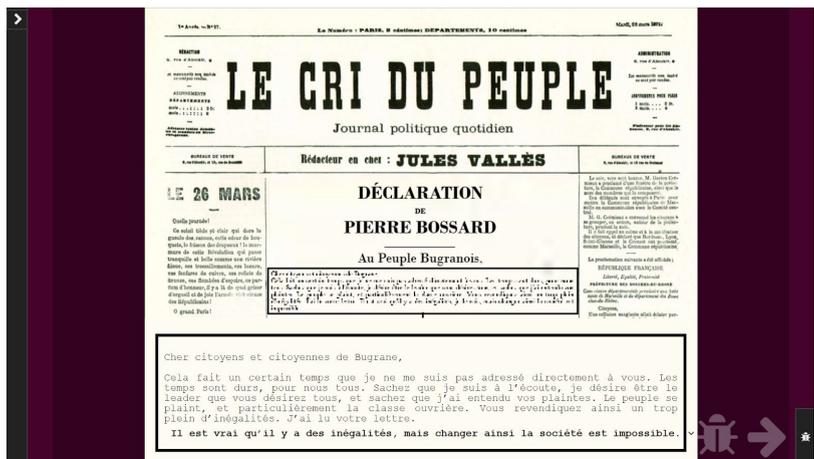
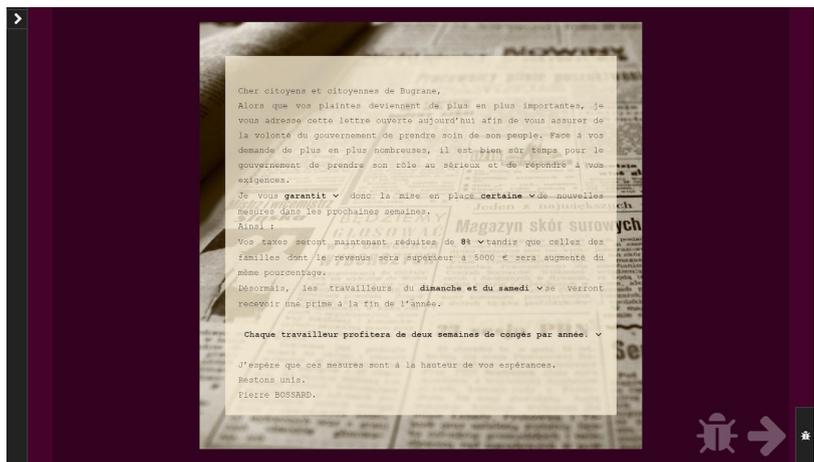
La 1ère page du jeu est plutôt simple (le papillon est animé) :

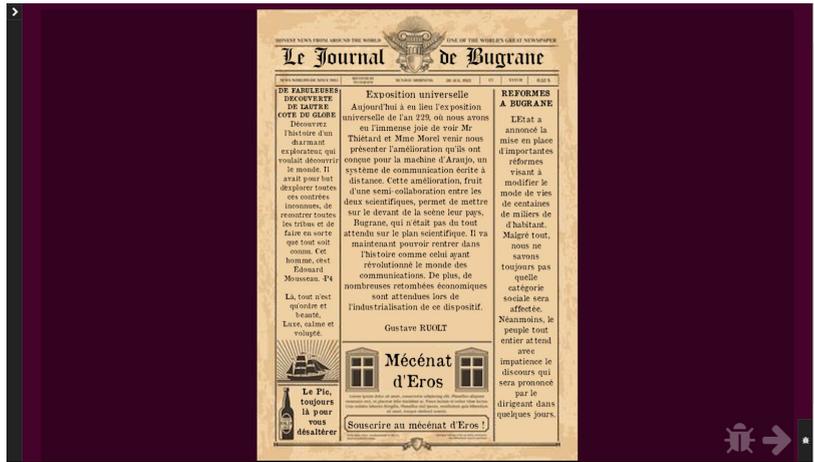


Nous avons décidé de conserver la barre de menu verticale automatiquement présente sur twine afin que le joueur puisse redémarrer le jeu quand il le veut. Si cette barre dérange le joueur, il peut de toute façon la cacher.

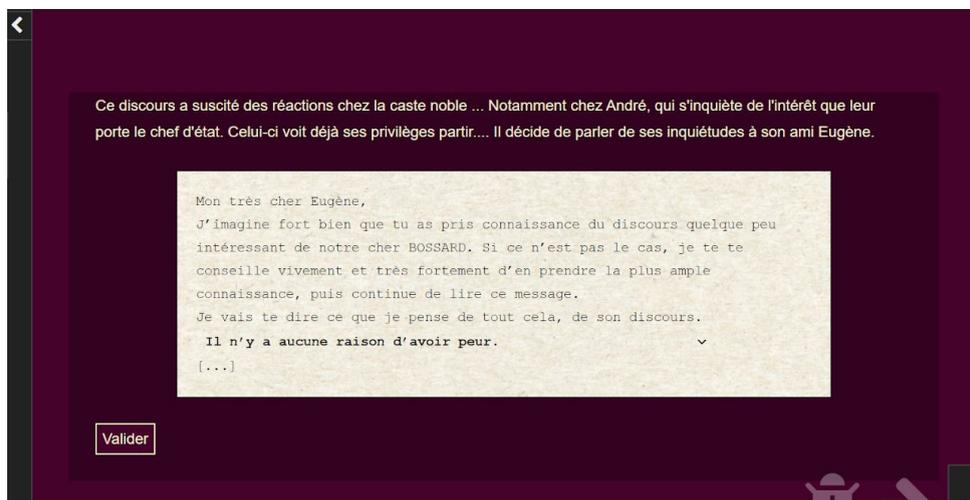
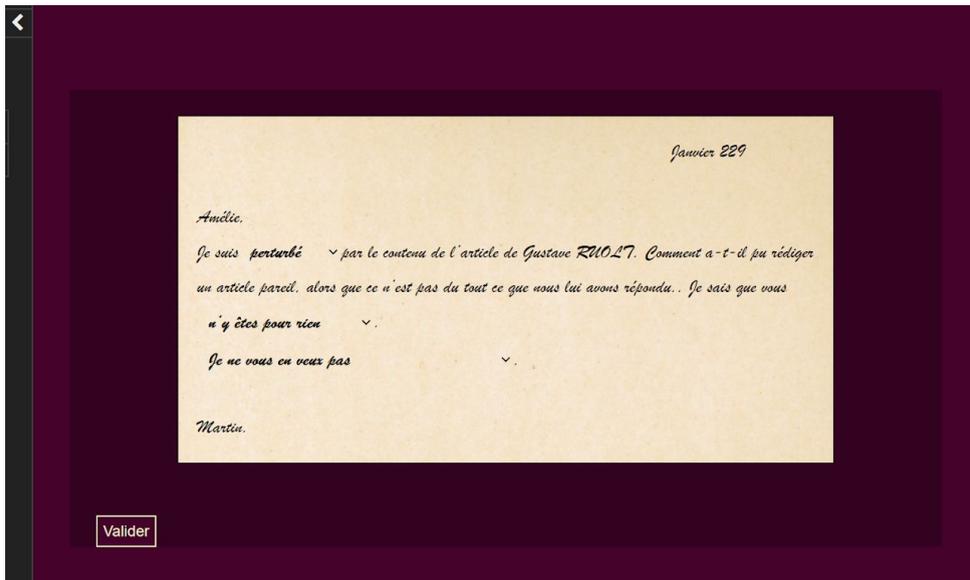
En fonction des différentes scènes du jeu, les communications prennent une forme différente à chaque fois. Il peut y avoir :

- Des articles de journaux, qui peuvent prendre la forme de citation ou bien de journal

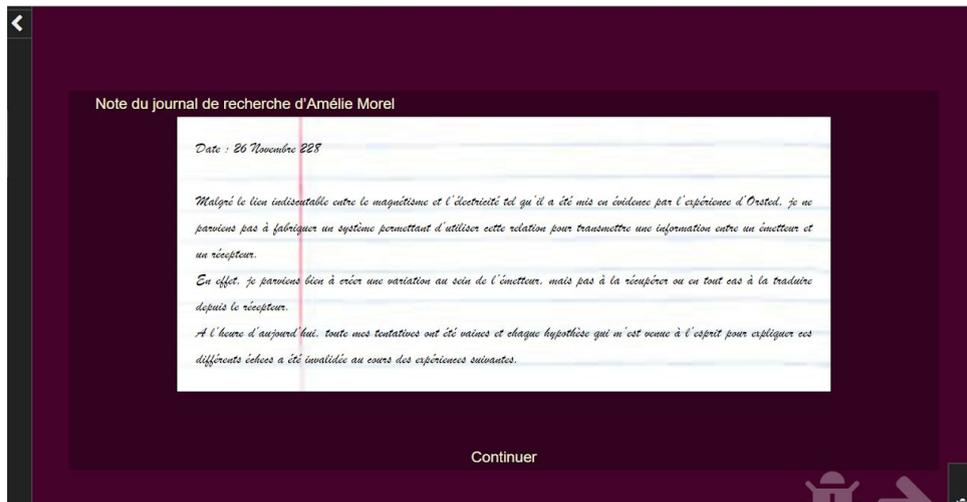




- Des lettres, qui peuvent être manuscrites ou bien à la machine à écrire



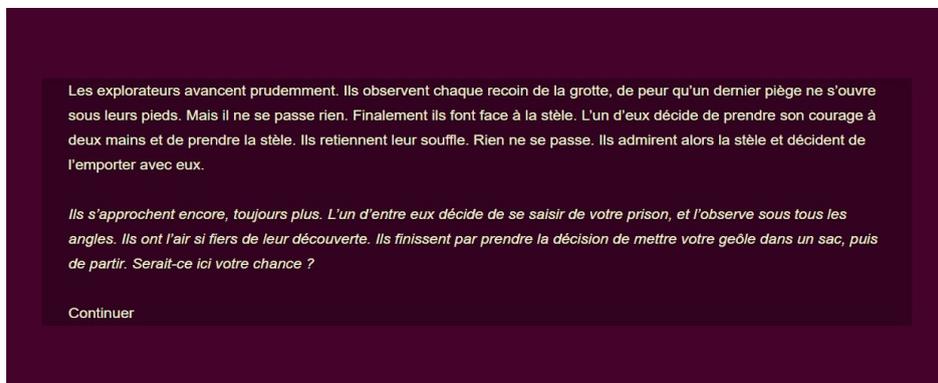
- Des rapports scientifiques



- Des conversations, qui seront sous forme de bulles



- Quelques passages narratifs :



Nous avons choisis un curseur en forme de papillon de la même couleur que notre logo :



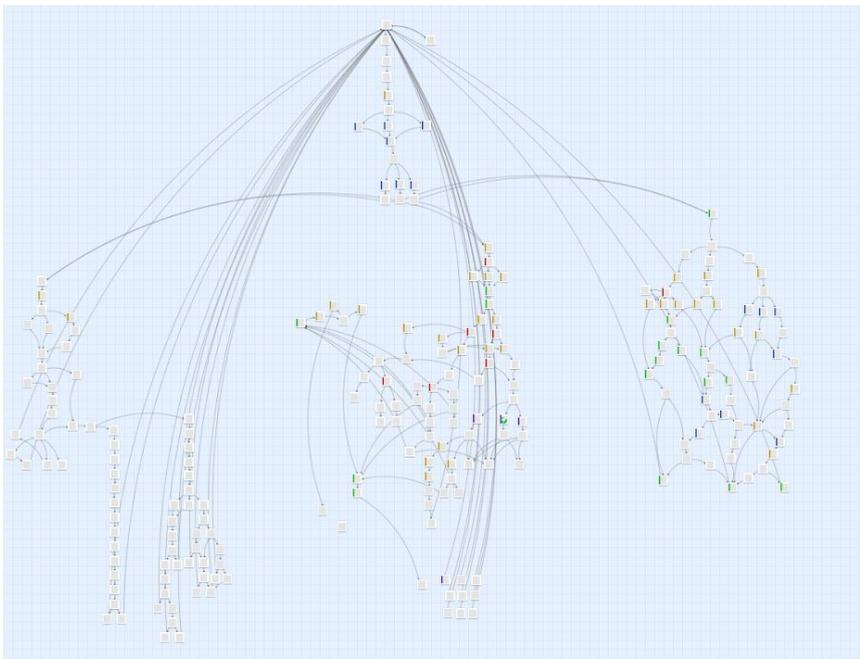
Curseur

Enfin un papillon volant apparaît en haut de la page lorsque le joueur arrive sur une nouvelle scène. Ce papillon traverse la page :



D) Choix techniques

Nous avons utilisé Twine principalement.



L'arbre sur Twine

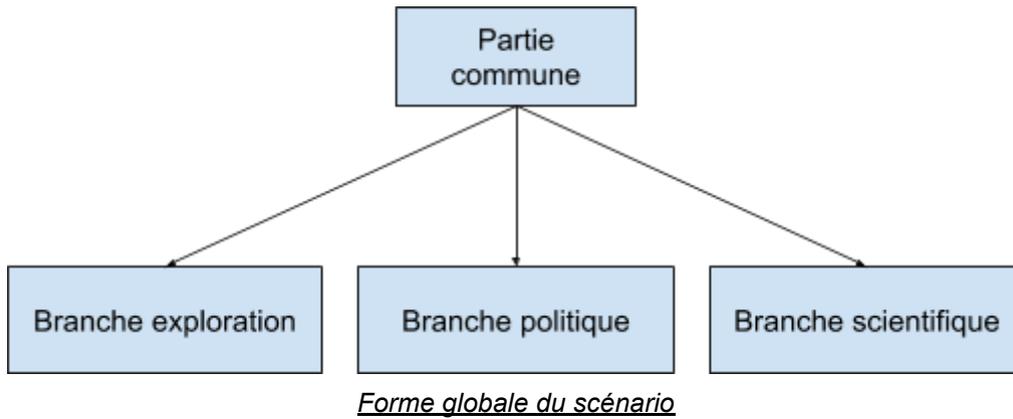
Pour les graphismes nous avons utilisé Illustrator, Powerpoint et GIMP en fonction des préférences de chacun et de nos connaissances sur ces logiciels.

Pour la musique, nous avons utilisé Audacity, ainsi que pour les enregistrement audios.

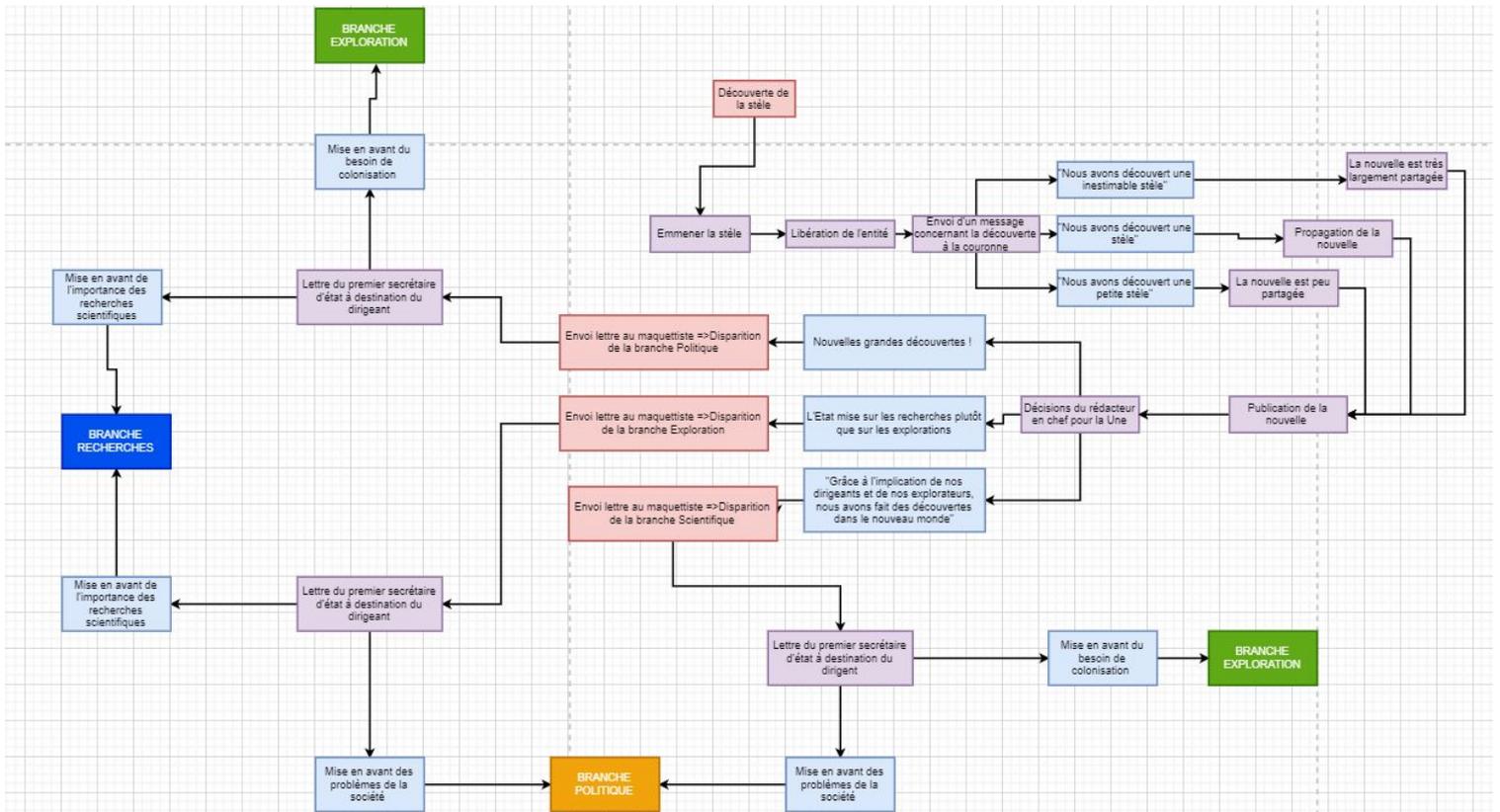
Pour les bruitages, nous avons utilisé des banques de sons gratuits et libres de droits .

III) Scénario

Le scénario débute sur une partie commune suivie de 3 branches différentes.



A) La partie commune



Italique = point de vue de l'entité

Découverte de la stèle :

Les explorateurs entrent dans la grotte. Elle est là. La stèle qu'ils recherchent depuis des mois. Elle est là, sous leur yeux, drapée de lumière. Elle est magnifique.

Dans le fin fond de la jungle. Vous y êtes depuis des siècles. Mais le moment est enfin venu. Vous sentez que des âmes humaines sont proches de vous. En voyant votre réceptacle, ils semblent émerveillés. Il faut bien dire que vous êtes, depuis des années, enfermé dans ce qui semble être à leur yeux un magnifique artefact.

Emmener la stèle :

Les explorateurs avancent prudemment. Ils observent chaque recoin de la grotte, de peur qu'un dernier piège ne s'ouvre sous leurs pieds. Mais il ne se passe rien. Finalement ils font face à la stèle. L'un d'eux décide de prendre son courage à deux mains et de prendre la stèle. Ils retiennent leur souffle. Rien ne se passe. Ils admirent alors la stèle et décident de l'emporter avec eux.

Ils s'approchent encore, toujours plus. L'un d'entre eux décide de se saisir de votre prison, et l'observe sous tous les angles. Ils ont l'air si fiers de leur découverte. Ils finissent par prendre la décision de mettre votre geôle dans un sac, puis de partir. Serait-ce ici votre chance ?

Libération de l'entité :

Ils sortent de la caverne où vous étiez entreposé. Vous sentez vos attaches pour ce lieu se défaire petit à petit. Était-ce donc si simple ? Plus ils s'éloignent, et plus une sensation de liberté s'empare de vous. Au bout d'un certain temps, vous vous rendez compte que votre prison n'est plus. Elle se fragmente. Vous n'êtes plus oppressé. Finalement, vous tentez le tout pour le tout : pourquoi ne pas sortir ? Vous réunissez toutes vos forces et sortez de cette stèle. Vous êtes libre.. Complètement libre. Vous décidez néanmoins de continuer de suivre les humains, et peut-être vérifier si vos pouvoirs sont toujours présents...

Envoi du message à la couronne :

Les hommes sont penchés au dessus d'un bureau. L'un d'eux est en train de rédiger une lettre.

Sur la lettre, il est possible de lire :

“Cher Dirigeant. Aujourd'hui nous l'avons fait! Après des mois et des mois d'expéditions, nous avons enfin trouvé quelque chose! Nos efforts et tout l'argent investi ne sont pas vains. En effet, ce matin, nous sommes tombés sur une grotte. Après avoir bravé tous les différents dangers que pouvait contenir cette cavité, nous sommes arrivés au bout. Et la nous avons découvert une stèle.

Nous espérons que ce ne sera pas là notre unique découverte.

Nous nous remettons au travail.”

Différents choix :

nous avons découvert une stèle modifiable en nous avons découvert une petite stèle OU nous avons découvert une magnifique stèle

Publication de la nouvelle :

“Information de dernières minutes en provenance de l’expédition. D’après nos informations, et suite à des mois de recherches infructueuses, les explorateurs sur place viennent d’annoncer la nouvelle : ils ont découvert une stèle.” Cette stèle aurait été découverte au fond d’une grotte dans la jungle. D’après les informations que nous avons obtenues, les explorateurs ont mené à bien cette quête au péril de leur vie. En effet, cet artefact était protégé par des pièges qui ont été installés par les indigènes, afin de préserver leurs trésors. Nous espérons que cette découverte permettra de poursuivre les différentes explorations sur place.”

Différents choix :

“Information de dernières minutes en provenance de l’expédition. D’après nos informations, et suite à des mois de recherches infructueuses, les explorateurs sur place viennent d’annoncer la nouvelle : ils ont découvert une petite stèle.” Cette stèle aurait été découverte au fond d’une grotte dans la jungle. D’après les informations que nous avons obtenues, les explorateurs ont mené à bien cette quête au péril de leur vie. En effet, cet artefact était protégé par des pièges qui ont été installés par les indigènes, afin de préserver leurs trésors. Nous espérons tous que cette minime découverte permettra à l’équipe d’exploration sur place de faire des découvertes plus... importantes.”

“Information de dernières minutes en provenance de l’expédition. D’après nos informations, et suite à des mois de recherches infructueuses, les explorateurs sur place viennent d’annoncer la nouvelle : ils ont découvert une magnifique stèle.” Cette stèle aurait été découverte au fond d’une grotte dans la jungle. D’après les informations que nous avons obtenues, les explorateurs ont mené à bien cette quête au péril de leur vie. En effet, cet artefact était protégé par des pièges qui ont été installés par les indigènes, afin de préserver leurs trésors. Nous sommes tous persuadés que cette inestimable découverte permettra de mettre en avant le travail acharné des équipes d’exploration.”

Décision du rédacteur en chef pour la prochaine Une :

Séparation en différentes branches

Branche exploration + science :

Lettre à l’intention de l’équipe de maquettistes:

“La nouvelle des explorations à fait le tour du pays. Maintenant nous devons nous remettre en piste et préparer la prochaine Une. Bien évidemment, tous les sujets restent importants. En ce moment, les explorations défraient la chronique avec la découverte de la relique. Dans le domaine scientifique, c’est la découverte par des chercheurs étrangers du télégraphe mécanique qui créer un nouvel engouement. En effet nos chercheurs ont décidés

de se lancer dans la course à l'amélioration du télégraphe. Enfin, dans un tout autre registre, le peuple gronde et le gouvernement doit dorénavant faire face à des crises sans précédent. Face à ces différents enjeux je propose de mettre en Une le domaine scientifique et les explorations. Ce sont les deux domaines majoritaire et nous devons être les premiers à informés les lecteurs sur ces deux points capitaux. Je compte bien évidemment sur l'implication de tous pour que cette Une corresponde à mes attentes."

Branche exploration + politique :

Lettre à l'intention de l'équipe de maquettistes:

"La nouvelle des explorations à fait le tour du pays. Maintenant nous devons nous remettre en piste et préparer la prochaine Une. Bien évidemment, tous les sujets restent importants. En ce moment, les explorations défraient la chronique avec la découverte de la relique. Dans le domaine scientifique, c'est la découverte par des chercheurs étrangers du télégraphe mécanique qui créer un nouvel engouement. En effet nos chercheurs ont décidés de se lancer dans la course à l'amélioration du télégraphe. Enfin, dans un tout autre registre, le peuple gronde et le gouvernement doit dorénavant faire face à des crises sans précédent. Face à ces différents enjeux je propose de mettre en Une la politique intérieure et les explorations. Ce sont les deux domaines majoritaire et nous devons être les premiers à informés les lecteurs sur ces deux points capitaux. Je compte bien évidemment sur l'implication de tous pour que cette Une corresponde à mes attentes."

Branche politique + science :

Lettre à l'intention de l'équipe de maquettistes:

"La nouvelle des explorations à fait le tour du pays. Maintenant nous devons nous remettre en piste et préparer la prochaine Une. Bien évidemment, tous les sujets restent importants. En ce moment, les explorations défraient la chronique avec la découverte de la relique. Dans le domaine scientifique, c'est la découverte par des chercheurs étrangers du télégraphe mécanique qui créer un nouvel engouement. En effet nos chercheurs ont décidés de se lancer dans la course à l'amélioration du télégraphe. Enfin, dans un tout autre registre, le peuple gronde et le gouvernement doit dorénavant faire face à des crises sans précédent. Face à ces différents enjeux je propose de mettre en Une le domaine scientifique et la politique intérieure. Ce sont les deux domaines majoritaire et nous devons être les premiers à informés les lecteurs sur ces deux points capitaux. Je compte bien évidemment sur l'implication de tous pour que cette Une corresponde à mes attentes."

Séparation en différentes branches

Lettre du premier secrétaire d'état à l'intention du dirigeant

Branche exploration :

"Cher dirigeant,

Suite à la réunion du gouvernement qui a eu lieu il y a quelques jours, voici l'axe majoritaire qui en est ressorti. En effet, à l'unanimité, les membres du gouvernement pensent qu'il serait

judicieux de se focaliser uniquement sur les explorations. Il semblerait que ce domaine nous permettra une ouverture sur le monde non négligeable.”

Branche politique :

“Cher dirigeant,

Suite à la réunion du gouvernement qui a eu lieu il y a quelques jours, voici l’axe majoritaire qui en est ressorti. En effet, à l’unanimité, les membres du gouvernement pensent qu’il serait judicieux de se focaliser uniquement sur la politique intérieure. Ils nous semble que le bien-être du pays et du peuple est primordial.”

Branche science :

“Cher dirigeant,

Suite à la réunion du gouvernement qui a eu lieu il y a quelques jours, voici l’axe majoritaire qui en est ressorti. En effet, à l’unanimité, les membres du gouvernement pensent qu’il serait judicieux de se focaliser uniquement sur la recherche scientifique. Ils nous semble que réaliser une prouesse dans ce domaine nous serait bénéfique..”

B) Les personnages

Certains personnages, comme le chef d’état, sont communs à toutes les branches afin de montrer au lecteur que nous restons dans le même univers.

a) Branche politique :

Chef d’état : 65 ans, prend son rôle au sérieux , Pierre BOSSARD

2 leader de syndicats ouvriers :

Jean BONDOIS et Louis CARPENTIER, caractère révolutionnaire, franc dans leur mots, environ 50 ans, il savent parler un langage plutôt soutenu pour se faire respecter par les chefs d’états mais leur langage familier naturel ressort dans le privé

Femme de Jean : Yvonne BONDOIS

Langage familier, aime beaucoup sa famille et ferait tout pour la protéger

2 nobles : André THUILLIER et Eugène CARRON (méprisants envers les ouvriers)

Langage soutenu, pas très démonstratif de leurs émotions

Femme de Eugène : Marie CARRON

Froide, peu agréable, langage soutenu

2 personnes de moyenne classe :

Henriette et Lucien, personnages peu importants, personnes généreuses qui ont tendance à se soucier des autres et à être juste

b) Branche scientifique

Scientifique 1 : Martin THIETARD

Enthousiaste et coopératif, particulièrement consciencieux dans son travail

Scientifique 2 : Amélie MOREL

Fière et désorganisée, respecte l'efficacité, la capacité à obtenir des résultats

Journaliste : Gustave RUOLT

c) Branche exploration

Membre de l'équipe d'exploration :

- Chef d'expédition : capitaine Édouard Mousseau
- Second : lieutenant Alfred Lavoie
- 6 à 20 soldats : pas de noms
- Cuisinier Émile Berger
- Chirurgien Thierry Paimboeuf
- Naturaliste et photographe Julien DeGrasse
- Cartographe / astronome Emmanuel Desforges

Indigènes :

- Chef de la tribu
- Ministre Kazuk

C) Branche politique

Au sein de la branche politique, le récit commence par le discours du chef de l'état publié par les journaux à toute la population. Le lecteur comprend alors que le peuple ouvrier se plaint de sa condition sociale et qu'il réclame une évolution. Ce discours est la réponse du gouvernement à ces plaintes.

L'intrigue se passe donc dans un climat social au bord de la crise.

Au fur et à mesure des choix effectués, le lecteur peut trouver 3 fins différentes :

- Une évolution de la société positive avec de nouvelles réformes qui plaisent à tous. Cette fin est notamment celle qui arrive automatiquement si le joueur décide de ne modifier aucun texte.
- Une révolte ouvrière violente si le joueur fait des choix à l'encontre de la volonté des ouvriers.
- Un coup d'état des bourgeois du pays si le joueur fait des choix qui les offensent.

Ainsi, le joueur pourra assister à des conversations privées et des conversations publiques. Il rencontrera des nobles, des personnes de classe moyenne et des ouvriers en colère. L'intrigue se forme principalement autour de 2 leader de syndicats ouvriers ou autour

de 2 nobles influents en fonctions de ses choix. Dans tous les cas, le but de cette branche est de montrer comme le choix des mots est sensible lorsqu'il s'agit de politique.

Le scénario de la branche politique sous forme de diagramme se trouve en Annexe 1.

D) Branche exploration

Les personnages sont les explorateurs ayant découvert la stèle enfermant l'entité incarnée par le joueur. Il s'agit d'un groupe d'une dizaine d'individus aux compétences diverses (naturaliste, cartographe, chirurgien, ...). Le chef d'expédition, Édouard Mousseau, décide d'organiser une nouvelle expédition. Son objectif est de traverser le désert à l'est de la capitale, un exploit que personne n'a accompli. Pour cela, il demande des fonds au Conseil d'état de Bugrane. Il part ensuite avec son équipe. Les ressources de l'équipe sont basses avant la fin de la traversée, il doivent décider s'ils souhaitent faire demi-tour ou non. Après avoir traversé le désert, l'équipe arrive à un village d'un peuple indigène. Ils y apprennent la langue locale, et découvrent que la région est riche en métaux précieux. Ils tentent de convaincre un haut-fonctionnaire indigène de passage dans le village de commercer avec Bugrane. Ils retournent ensuite dans leur pays afin de partager la nouvelle. Le diagramme simplifié de la branche exploration se trouve en Annexe 2.

E) Branche scientifique

Un nouveau moyen de communication a été mis au point par Mme Araujo, brillante scientifique du royaume d'Arez. Mr Martin Thiétard, un scientifique de Bugrane, décide de se lancer dans les recherches visant à améliorer cette invention. Il décide alors de contacter Mme Morel afin de travailler ensemble sur ce projet.

La branche scientifique suit l'évolution de leur travail et de leur relation jusqu'à l'exposition universelle de 229.

Le diagramme simplifié de la branche scientifique se trouve en Annexe 3.

Conclusion

Ce projet de SI28 a été très enrichissant pour chacun des membres de notre groupe. Chacun de nous a pu s'essayer à l'art de l'écriture (pour certains, pour la première fois) et au codage sur twine et en CSS. Ce fut une bonne expérience de groupe et chacun de nous a trouvé la motivation pour s'impliquer dans le projet. Nous sommes fiers de notre projet et nous pensons avoir remplie la plupart des objectifs que nous nous étions fixé.

Chaque personne a pu gérer sa partie du scénario :

- Eléonore pour la partie commune
- Noé pour la partie exploration
- Thibault et Clara pour la partie politique
- Valentin pour la partie scientifique, avec une aide d'Eléonore pour l'écriture.

Malgré la distance, nous avons passé de très bons moments ensemble chaque mercredi après-midi pour notre réunion hebdomadaire. Une réunion toujours dans la bonne humeur qui nous permettait de nous motiver et surtout d'avoir un projet uniforme.

Conclusions personnelles :

Clara : L'imagination de l'arbre du scénario fut la partie que j'ai préféré dans ce projet puisque j'aime faire fonctionner mon imagination. De plus, nous étions complètement libre sur l'histoire puisque nous partions de rien, le processus créatif était donc vraiment agréable. Avant de commencer ce projet, écrire de longs textes n'était pas une activité que j'avais beaucoup réalisé depuis les cours de Français du collège... c'était donc une presque première fois. J'ai vite réalisé que l'art d'écrire demandait beaucoup plus de temps que ce à quoi je m'attendais. Enfin la dernière partie de la mise en forme du CSS sur twine m'a permis d'approfondir le peu de connaissances que j'avais acquis précédemment en CSS. Je pense que le plus gros risque dans ce projet était de ne pas avoir 3 branches uniformes, mais je pense que grâce à nos réunions régulières et la bonne entente au sein du groupe, nous avons bien évité ce danger.

Eléonore : Travailler sur ce projet a été une occasion pour moi de m'investir dans quelque chose de totalement différent de ce à quoi j'ai l'habitude. Ici pas question de réglementation ou d'alimentation, mais uniquement de création. J'ai vraiment beaucoup apprécié le moment où l'idée de Valentin a commencer à se concrétiser, où nous avons chacun pu ajouter notre grain de sel pour rendre cette histoire vivante.

Ce projet et ce jeu m'ont permis de prendre le temps d'écrire et d'inventer toute une histoire, sans pour autant avoir mauvaise conscience de ne pas travailler ! Ils m'ont également permis d'apprendre de nouvelles notions, notamment en informatique.

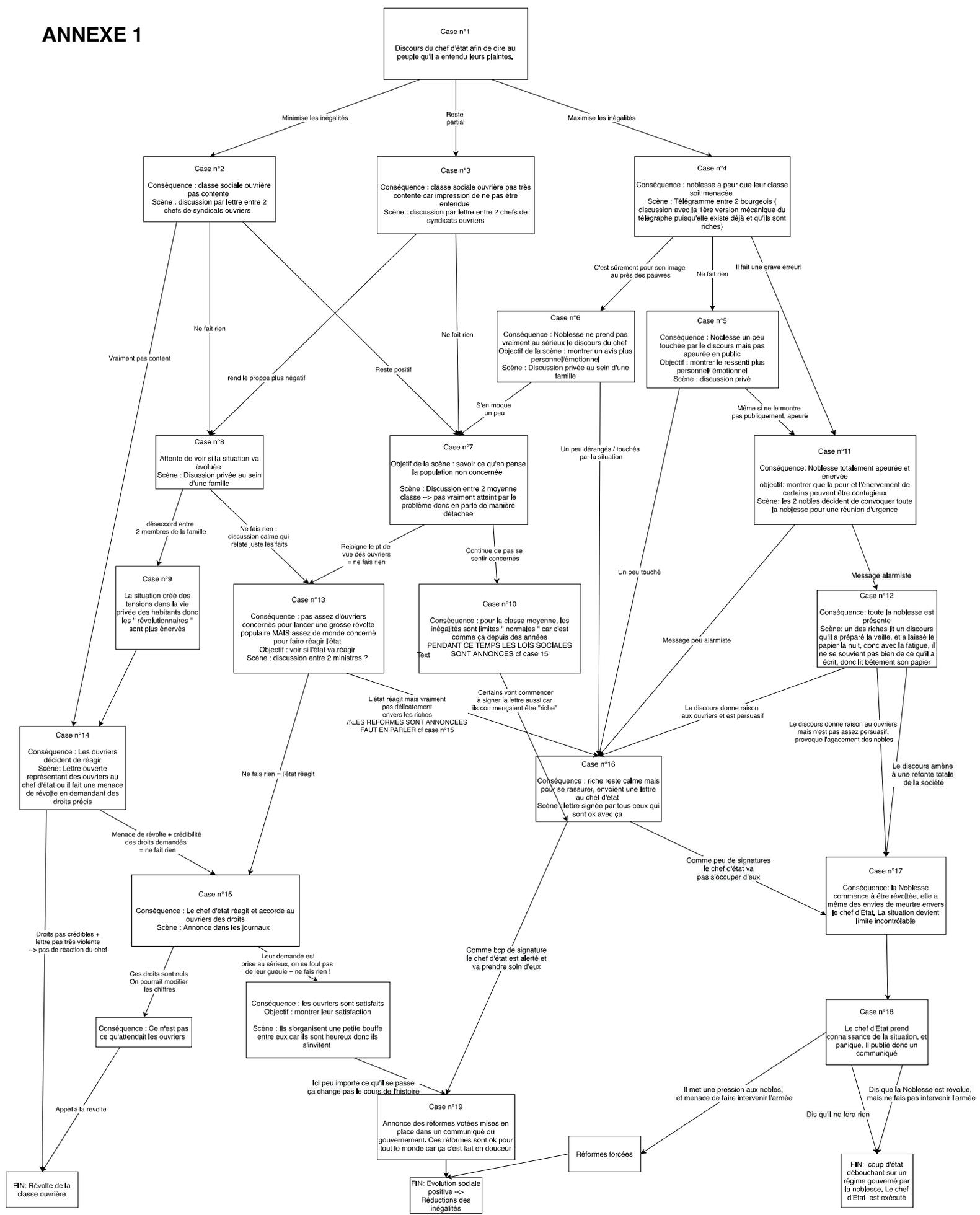
Concernant le groupe en lui même, et malgré le contexte particulier du semestre, je pense pouvoir dire sans trop me tromper que nous nous entendons tous très bien, et que cette bonne ambiance est y un peu pour quelque chose dans l'image positive que j'ai de ce projet.

Noé : J'ai eu beaucoup de plaisir à travailler sur imago. C'était la première fois que j'écrivais un récit interactif, je me suis beaucoup amusé à imaginer plusieurs choix que les lecteurs pourraient faire (même si la rédaction de plusieurs passages similaires avec seulement quelques différences était parfois difficile). Travailler sur un projet un créatif en groupe a été particulièrement stimulant, les séances de brainstorming permettant de générer de nombreuses nouvelles idées et faisant évoluer le projet. Les différents tutoriels nous ont permis d'acquérir les compétences pour produire une histoire publiable sur le web, et je me suis intéressé en particulier à l'utilisation du css. Je suis assez content du résultat final obtenu.

Thibault: Je suis arrivé en cours de projet, ainsi je n'ai pas pu participer au brainstorming de la 1ère séance, mais quand j'ai dû choisir un groupe, j'ai directement été frappé par l'originalité et le fond du projet. Arriver en cours de projet, quand les 4 autres camarades ont déjà bien en tête le projet, est une expérience assez anecdotique, surtout à distance, mais une fois que le projet est bien compris, on prend du plaisir. La rédaction de la branche politique a été un vrai plaisir, car cela demandait une imagination et une cohérence à toute épreuve, car il fallait à la fois imaginer une histoire complexe, et aussi réussir à créer des liens multiples entre les différentes intrigues. Le groupe a bénéficié d'une excellente entente, et l'organisation basée sur des réunions hebdomadaires a permis d'avancer et de terminer le projet dans les temps. Ce projet a été très original et il a contribué, à mon avis, à une formation d'ingénieur complète et transverse.

Valentin :Ce projet n'a pas eu grand chose à voir à mes yeux avec un projet d'UV. L'écriture étant l'une de mes passions, l'idée derrière ce projet me tenait également particulièrement à cœur, et SI28 a été un cadre incitant à y investir un temps et une énergie qu'il aurait été difficile de dépenser dans un autre contexte. Néanmoins, ce projet est tout sauf un projet personnel, et c'est avec joie que j'ai pu voir les autres membres du groupe partager l'attirance que j'avais pour l'idée de départ, pleinement s'en saisir, l'assimiler, et lui donner vie chacun à sa manière en apportant sa vision des choses. Je pense que l'on peut sans le moindre doute dire que nos ambitions de départ pour ce projet étaient infinies, et qu'il aurait été possible de le développer, de le complexifier, de le raffiner, de l'améliorer pendant encore des mois voir des années. Est-ce que ce projet est un accomplissement total et parfait de cette idée de départ ? Non, mais c'est le fait d'avoir réussi à en faire autant qui est satisfaisant.

ANNEXE 1



ANNEXE 3

