

Movinception



Table des matières

Table des matières.....	2
Note d'intention.....	3
1) Concept.....	3
2) Public cible.....	3
3) Objectifs.....	3
Cahier des charges.....	4
1) Ressources médias utilisées.....	4
2) Structure et navigation.....	4
3) Formes et degrés d'interactivité.....	5
4) Choix graphiques et d'interface.....	6
5) Choix techniques.....	7
Scenario.....	9
Conclusion.....	13

Note d'intention

1) Concept

Notre projet *Movinception* offre une expérience utilisateur épique, en effet, vous allez être missionné pour partir à la recherche d'une personne disparue, qui s'est retrouvée coincée dans une scène de film.

Vous allez donc, à l'aide d'un mystérieux personnage qui vous accompagnera tout au long de votre périple, voyager à travers différents films dans le but de retrouver cet être disparu.

2) Public cible

Le public visé par ce projet est toute personne souhaitant prendre part à cette aventure unique et partir à la recherche aux côtés du personnage mystérieux, de la personne disparue.

De plus, un public novice en matière de filmographie pourra alors découvrir ces scènes de films cultes en même temps que de vivre cette aventure, alors que les fans de films auront ce petit bonus de pouvoir reconnaître les scènes qu'ils traversent tout au long du périple.

3) Objectifs

L'objectif de ce projet est d'utiliser des scènes de films pour immerger le joueur dans une histoire dont il est le héros, et de créer une interaction entre le joueur et le mystérieux personnage.

Nous souhaitons que la relation entre le joueur et ce personnage mystérieux évolue au cours de l'expérience selon les choix du joueur et selon la perception qu'il a du personnage et de ce qu'il dit.

Néanmoins, l'objectif principal reste de rendre l'expérience aussi divertissante et drôle que possible.

Cahier des charges

1) Ressources médias utilisées

Notre projet contient quatre types de ressources médias différentes, en effet nous avons créer un personnage (jouant le rôle de la voix-off) et nous lui avons donc écrit un texte que nous avons par la suite enregistré sur le logiciel Audacity, avec des répliques qu'il énonce après visionnage d'une scène et qui peut également changer en fonction du nombre de passage sur la scènes, dans le but de rendre l'expérience moins redondante pour l'utilisateur s'il prend la décision de cliquer sur le mauvais élément.

De plus, plusieurs vidéos sont utilisées dans Movinception : les extraits des scènes de film que nous avons récupéré sur Youtube puis nous les avons uploadé sur Dailymotion en tant que vidéo privée.

De la même façon, nous avons utilisé des images pour réaliser nos éléments cliquables, que nous avons ensuite redimensionner sur Photofiltre 7 pour obtenir un affichage régulier et uniforme.

Movinception étant basé sur des extraits de films, nous n'avons pas eu la nécessité d'afficher des textes à l'écran de l'utilisateur.

2) Structure et navigation

Movinception est un projet où l'utilisateur visionne des extraits de films, puis se lance dans la recherche d'un ou plusieurs éléments cliquables sur l'extrait qui se fige. Nous avons donc opté pour la création d'une arborescence sur le logiciel Twine, qui nous permet de créer des passages entre les scènes, de pouvoir passer plusieurs fois sur la même scène en créant des boucles, il y a également des passages qui ne peuvent être vu qu'une seule fois lors du périple; également, l'utilisateur peut parvenir à la fin de l'aventure sans pour autant avoir visionné tout les extraits disponibles et découvrables dans Movinception.

Notre projet s'apparente ainsi à un hyperdocument scénarisé, en effet, les éléments cliquables sur un extrait constituent des liens hypertextuels vers l'extrait suivant.

Comme certaines scènes ne sont visionnables qu'en ayant cliqué sur une scène précise, nous avons créé une arborescence Twine que nous vous montrons ci-dessous.

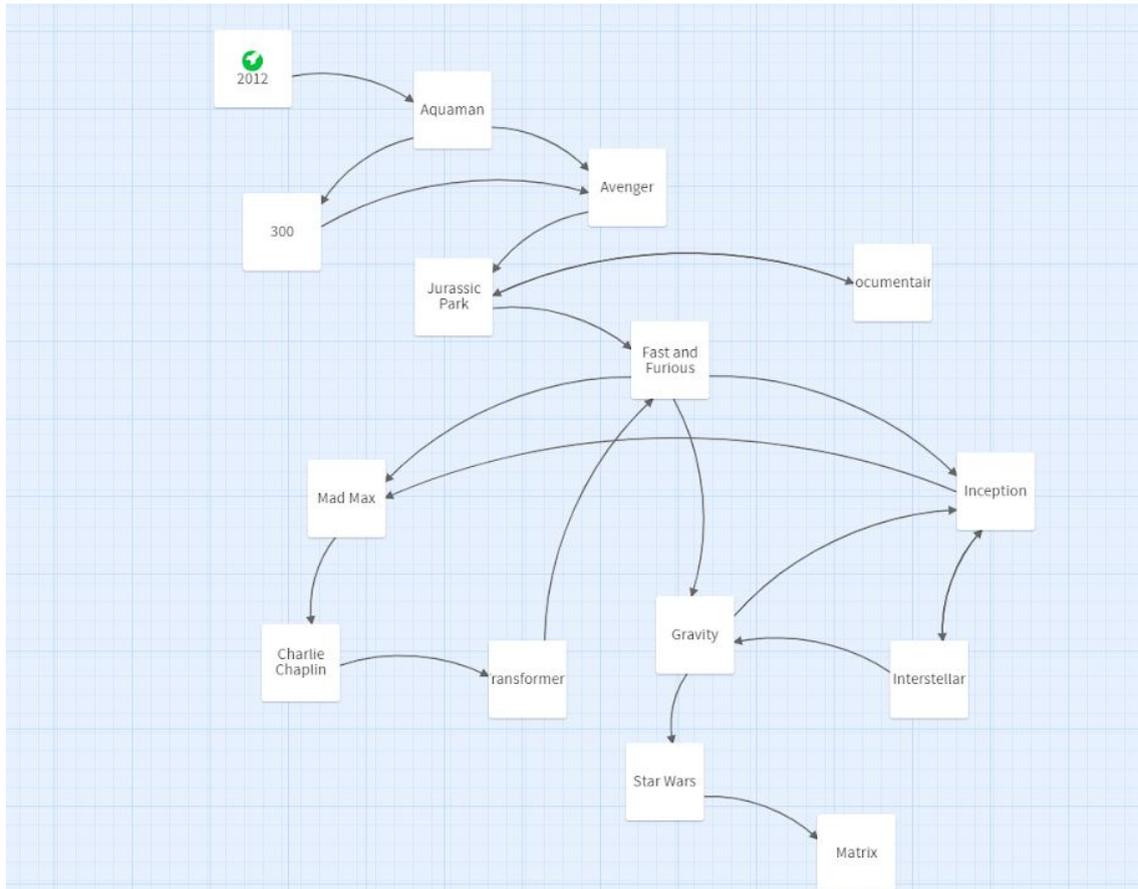


Figure 1 : Arbre Twine proposant le scénario de Movinception

3) Formes et degrés d'interactivité

Le principal aspect interactif de Movinception est la possibilité qu'a l'utilisateur de voyager de scène de film en scène de film à l'aide d'un seul clic sur les éléments cliquables disposés sur l'image de fin de scène.

En effet, lorsque l'utilisateur visionne une scène, après que la scène se soit déroulée, la dernière image vue lors de l'arrêt de la scène s'affiche et un extrait audio se déclenche (la voix-off parle) puis, l'utilisateur a alors la possibilité de cliquer sur un des éléments de l'image pour passer à l'extrait de film suivant.

4) Choix graphiques et d'interface

a) Charte graphique

Movinception ne contenant pas de texte affiché à l'écran de l'utilisateur, nous n'avons pas eu besoin de déterminer une police d'écriture spécifique, un style d'affichage précis

b) Style graphique

Concernant le style graphique de notre page web où sont lues les vidéos, nous avons choisi d'utiliser un fond d'écran qui mette en valeur l'extrait vidéo, qui est l'objet primordial du projet, c'est la partie de l'écran qui doit avoir toute l'attention de l'utilisateur.

Nous avons alors pensé que l'idée de prendre une télévision comme fond d'écran était une bonne idée puisque cela collait parfaitement au projet, en restant dans le thème de la vidéo, l'utilisateur a alors un effet d'immersion plus présent, en ayant l'impression de visionner un film sur une télévision.



Figure 2 : Aperçu de la fenêtre que l'utilisateur aura devant lui tout au long de l'aventure

c) Choix d'interface

Pour la disposition des différents éléments sur l'écran, n'ayant qu'un seul élément à afficher sur l'écran et sur lequel l'utilisateur doit porter toute son attention, nous avons choisi de centrer la fenêtre de lecture des extraits vidéos.

L'interface et le projet en lui même laisse plutôt l'utilisateur se fier à son intuition, même si le personnage voix-off sera présent pour lui indiquer au début de l'aventure qu'il est possible qu'il y ai plusieurs chemins que l'utilisateur peut emprunter, le projet ne contiendra pas d'autres aides permettant à l'utilisateur de comprendre la situation.

Lors de la lecture des extraits, nous avons fait le choix d'empêcher l'utilisateur de pouvoir interagir avec celle-ci, il ne peut donc pas mettre la vidéo en pause ou l'accélérer de manière à ne pas diminuer l'immersion proposée.

5) Choix techniques

a) Audio

Pour la réalisation et l'enregistrement de la voix-off du personnage nous avons choisi le logiciel Audacity qui nous permettait d'enregistrer l'extrait audio et avec l'aide du logiciel VoiceMod (également via Audacity) de faire des modifications sur la voix pour la rendre plus mystérieuse.

b) Image

Nous avons utilisé le logiciel Photofiltre 7 qui nous permettait de redimensionner l'image de fin de scène pour que celle ci soit en adéquation avec le format d'affichage de l'extrait vidéo, de plus le logiciel nous a été utile dans la réalisation des éléments cliquables en effet il nous permettait de définir au pixel les zones rectangulaire que nous voulions définir comme zone cliquable.

c) Video

Pour la récupération des extraits vidéos nous les avons trouvés sur Youtube puis nous avons réalisé du montage vidéo afin de sélectionner l'extrait souhaité, ce processus de montage vidéo a été réalisé sur le logiciel DaVinci Resolve.

Enfin nous avons posté, les extraits vidéos montés, en tant que vidéos privées sur DailyMotion, afin d'avoir un lien nous permettant de lancer la lecture de l'extrait, ne nécessitant donc pas la présence de tous les extraits dans le dossier du projet (permettant ainsi d'avoir un fichier beaucoup moins lourd et d'être bien plus facilement partageable).

d) Choix du logiciel pour obtenir le projet final (avec l'enchaînement des scènes)

Lors de nos recherches sur le projet, deux possibilités se sont offertes à nous : utiliser le logiciel Twine qui aurait nécessité un peu plus de code de notre part, et utiliser Youtube et la fonctionnalité d'annotations pour la navigation entre les différentes scènes.

Nous avons d'abord pensé que Youtube serait une bonne option pour notre projet puisque nous avons récupéré les extraits vidéos sur Youtube, donc rester sur la même plateforme serait alors plus simple, cependant la fonctionnalité d'annotations que nous avions prévu d'utiliser pour effectuer le passage d'une scène à l'autre s'est révélée inappropriée au format de vidéos, extraits courts que nous souhaitions utiliser (entre 10 et 15 secondes par extrait vidéo), or sur la plateforme Youtube, les annotations ne peuvent être affichées qu'après un délai de 20 secondes, il aurait donc fallu instaurer des temps d'attentes après ou avant chaque scène, ce qui selon nous aurait été un facteur négatif vis à vis de l'immersion de l'utilisateur.

Nous avons donc pris la décision d'utiliser le logiciel Twine qui nous a permis de créer les liens entre les scènes, de faire le passage de l'extrait vidéo à l'image fixe pour obtenir l'apparition des éléments cliquables, puis de lancer la bande audio de la voix-off. Le logiciel s'est révélé très efficace et facile à prendre en main suite à l'exposé de début de semestre sur celui-ci, ce qui nous a également permis de prendre la décision.

Scénario

Dans Movinception, vous allez partir à la recherche d'une personne mystérieusement bloquée dans une scène de film, pour cela, vous allez partir à l'aventure aux côtés d'un personnage/voix-off qui vous est inconnu.

Lors de ce périple, vous allez apprendre à découvrir ce personnage qui s'apparente à première vue à un assistant-accompagnateur étant ici pour vous aider et vous soutenir dans des moments compliqués, cependant, tout au long de l'aventure vous allez peu à peu découvrir son côté narquois et moqueur, n'hésitant pas à rigoler et ironiser sur des situations qui ne vous sont pas favorable.

Comme nous l'avons énoncé plus tôt, nous avons fait le choix d'une arborescence Twine pour structurer notre arbre de décision, et pouvoir formaliser le passage d'une scène à une autre ainsi que les dialogues partagés avec la voix-off en fonction du nombre de passages sur une scène.

Voici la représentation de cet arbre et des dialogues que l'on peut entendre :

Scenes_de_film

2012

[[Eau ->Aquaman]]

- OK ... C'est pas exactement ce qui était prévu.. Va falloir trouver un moyen de s'enfuir, et vite !

Aquaman

[[trident ->300]]

[[Aquaman ->Avenger]]

Bon.. Tu l'as échappé belle, par contre t'as oublié un petit détail ..
TU PEUX PAS RESPIRER SOUS L'EAU !

Il faut que tu partes, choisis bien le chemin que tu prends

300

[[Leonidas ->Avenger]]

Ah ouais ouais tout d'un coup on se sent beaucoup plus en sécurité là

.. AH NAN !

Avenger

[[Serpent ->Jurassic Park]]

Alors, je connais pas ton concept de sécurité, mais dans le mien, Y'A
PAS DE SERPENT ALIEN EN ARMURE QUI ME FONCE DESSUS

Jurassic Park

[[Jeep ->Fast and Furious]]

[[Dinosaure ->Documentaire]]

- Ok j'avoue, là c'est pas un serpent, c'est juste un dinosaure assoiffé de sang, c'est sûrement ok du coup.

-Ok, pas de panique !! tu vas pouvoir utiliser ce que tu viens d'apprendre pour le vaincre ! Euhh NON!

- Il a des sacrées cordes vocales ce dino, je sais pas combien de fois t'es revenu ici et il crie toujours.

Fast and Furious

[[voiture ->Mad Max]]

[[Debris ->Gravity]]

[[Coin de la rue ->Inception]]

- ****musique Fast and Furious**** .. Désolé mais cette musique est incroyable

- ... aller ... je la mets juste un peu ... ****musique Fast and Furious****

- libéréééééé délivréé ****problème technique**** merdeeee ****musique Fast and Furious****

Documentaire

[[Dinosaure ->Jurassic Park]]

- Alors... C'était super intéressant, mais je suis pas sûr que ça va t'aider à avancer

- C'était toujours aussi intéressant, mais on était déjà au courant que ça servait à rien.

- C'est vrai qu'il a un dos cuirassé quand même, c'est un truc de fou!

J'commence à m'y attacher à ce dino moi.

Mad Max

[[Haut-parleur ->Charlie Chaplin]]

- Décidément t'aime bien les voitures toi ! Mais à force de rouler autant je pense que tu t'éloigne de ton objectif

- AH t'es revenu ici ? C'est vrai qu'ils ont l'air vraiment aimables ça semble être une bonne idée!

Gravity

[[Debris ->Inception]]

[[etoile ->Star Wars]]

-Tu te souviens quand je te disais que tu pouvais pas respirer sous l'eau ? Plot twist, tu peux pas respirer dans l'espace non plus !!

- Tu es pourtant si proche, concentre toi ne serais-ce que 2 minutes !

Inception

[[Livres ->Interstellar]]

[[Voiture ->Mad Max]]

- Bon .. je sais pas si c'est un rêve ou pas, mais dans le doute enfui toi!

- Bon aller je sors une toupie, mais elle risque de pas trop bien tourner à cause des EXPLOSIONS !!!

- J'ai presque envie d'assumer que c'est un rêve pour ne plus avoir à t'aider, Pourquoi tu reviens ici !!

Charlie Chaplin

[[Rouages ->Transformers]]

- Oula on a carrément changé d'ambiance, et je m'attendais pas à arriver ici en passant par une sono gigantesque

- C'est quand même pas très futé de sa part de se coincer comme ça, un peu comme toi dans toute cette aventure..

Transformers

[[Voiture ->Fast and Furious]]

- Des aliens, des robots, des voitures, et maintenant des voitures robots aliens, bah nickel.

Star Wars

[[Ecrans ->Matrix]]

- Hmm je le sens, bof bof en toi la force est, mieux faire tu peux, mais sur le bon chemin tu es

Interstellar

[[Combinaison ->Gravity]]

[[Livres ->Inception]]

- J'ai jamais compris cette scène, mais je sais qu'à ce moment il est dans la merde... Et ça veut dire que toi aussi

- Je sais que toi non plus t'as pas bien compris cette scène et tu veux la reregarder, mais c'est ptet pas de moment là

Matrix

WAOUH

Conclusion

Ce projet nous a permis de développer nos compétences de travail de groupe, se partager efficacement les tâches, et réussir à travailler efficacement malgré les conditions sanitaires nous empêchant de travailler en présentiel.

De plus, le projet nous a permis de découvrir de nouveaux logiciels (notamment Twine) d'apprendre à les utiliser, se familiariser avec un logiciel que l'on aurait pas forcément utilisé dans d'autres matières/UVs

Ce fut une expérience très enrichissante et agréable qui nous aura appris beaucoup de choses sur le plan utilisation de logiciel et également sur la méthodologie de conduite de projet : formaliser une note d'intention, puis établir un cahier des charges, faire des points chaque semaine avec le professeur mais également entre membre du projet afin de mettre en commun les idées principales, les différentes suggestions concernant les possibilités d'amélioration du projet.