

The Voice Interactif

Une expérience musicale immersive et culturelle



Présenté par :

Samuel LAMBERT

Mia Taylor HATEM

Yanzhen CHEN

Rui LI

À M. Serge BOUCHARDON,

dans le cadre de l'UV **SI28**

Remerciements

Nous tenons à remercier monsieur Serge “Aliagas” Bouchardon pour son rôle d’animateur dans notre jeu, et ses précieux conseils sur la réalisation du projet.

Nous remercions également la production TF1 et le groupe MyTF1 pour son implication dans notre projet.

Merci à Louane, Albi, Maelle et Slimane pour leur participation et leur voix.

Un grand merci aux coach Mika, Amel Bent et Florent Pagny pour leur apparition dans cette version adaptée de The Voice !

Table des matières

I. Introduction et objectifs.....	4
A. Généralités.....	4
B. Public cible.....	4
C. Objectifs.....	4
II. Cahier de charges.....	6
A. Ressources des médias utilisés.....	6
B. Structuration du contenu.....	7
C. Interactivité.....	8
D. Choix graphique et choix technique.....	9
III. Scénario et règles du jeu.....	10
1. Introduction.....	10
2. Auditions.....	10
3. Battles et finale.....	11
IV. Difficultés rencontrées.....	12
V. Conclusion.....	13

I. Introduction et objectifs

A. Généralités

Dans cette aventure qu'est The Voice interactif, l'utilisateur incarnera un coach, nommé d'après lui, entouré d'autres coaches célèbres de l'émission. Il se lance dans l'aventure The Voice telle que nous la connaissons, avec pour objectif d'amener son équipe en finale ! Pour remporter le jeu, le coach devra prendre des décisions tout au long des différentes étapes du jeu et relever le défi de répondre à des devinettes concernant l'artiste et la chanson qu'il choisira pour son candidat.

De cette manière, ce jeu combine à la fois un aspect ludique et divertissant, car le jeu de rôle permet au joueur de vivre l'expérience en tant que coach. De plus, il offrira une dimension pédagogique en enrichissant l'utilisateur de connaissances musicales grâce à des anecdotes intéressantes et des devinettes sur les artistes contemporains et ceux des générations précédentes, ainsi que sur leurs chansons.

B. Public cible

Notre public cible englobe un large éventail d'âges, allant des adolescents aux personnes d'âge moyen. Les principaux passionnés de musique, en particulier ceux qui apprécient la pop contemporaine, constituent une part importante de notre audience. Notre jeu est conçu pour accueillir des joueurs de tous niveaux d'expérience, qu'ils soient novices en jeux vidéo ou des joueurs chevronnés à la recherche de défis. Les motivations de notre public varient, allant de la recherche de divertissement pur à la curiosité d'en apprendre davantage sur la musique et à l'envie de relever des défis ludiques dans l'univers de The Voice.

C. Objectifs

L'objectif principal de notre projet est de fournir aux utilisateurs une expérience se rapprochant de la réalité de jeu mais aussi une expérience divertissante. Nous espérons, grâce à ce projet, élargir la culture musicale des utilisateurs en leur fournissant des informations détaillées sur les artistes, les chansons et les tendances musicales. Grâce à des anecdotes intéressantes et des devinettes stimulantes, nous visons à approfondir leur compréhension de la musique contemporaine et de celle des générations précédentes. Notre objectif est d'éduquer de manière divertissante, incitant les utilisateurs à explorer davantage la musique après avoir joué au jeu.

Nous croyons en l'apprentissage par l'expérience. Les utilisateurs apprendront en prenant des décisions stratégiques en tant que coach, en choisissant des chansons pour leurs candidats et en résolvant des devinettes musicales. Notre objectif est de créer un environnement interactif où l'apprentissage se fait de manière naturelle et amusante.

Nous mettons l'accent sur l'interactivité comme un élément clé de notre projet. Nous voulons que les utilisateurs se sentent investis dans l'histoire, prennent des décisions qui auront un impact sur le déroulement du jeu et interagissent avec les autres personnages du jeu. Notre objectif est de créer une expérience utilisateur qui favorise la prise de décision et l'engagement actif.

Nous espérons que notre jeu rassemblera une communauté d'amateurs de musique et de jeux interactifs ou tout simplement du jeu originel "The Voice".

II. Cahier des charges

A. Ressources des médias utilisés

Les principales ressources dont nous avons besoin pour notre projet sont des vidéos musicales et des images de personnes. Les vidéos musicales comprenaient une vidéo de présentation de The Voice, une vidéo de présentation des coaches et des vidéos des candidats en train de chanter. Nous avons cherché sur Youtube les vidéos dont nous avons besoin et sur Google les photos et les profils des mentors dont nous avons besoin. Parallèlement, nous avons utilisé l'outil Remove pour éditer les portraits des mentors, car les chanteurs et les mentors que nous avons choisis n'apparaissaient pas dans le même épisode de l'émission de télévision. Nous avons donc dû les éditer pour créer notre propre jeu interactif pour le premier épisode de The Voice Interactif.

L'une des tâches les plus importantes pour la création du jeu a été la définition des personnages. Nous avons dû trouver des photos claires de tous les professeurs de musique et chanteurs sur Google et nous avons dû sélectionner les personnages et supprimer les arrière-plans, ce qui a pris beaucoup de temps car nous avons 7 personnes à définir. Bien que l'outil "Supprimer" ait pris en charge la plupart des tâches, nous avons zoomé pour nous occuper des détails, puis nous avons terminé le traitement des photos des professeurs de musique et des chanteurs, et les avons ajoutés à notre fichier de ressources pour le montage vidéo ultérieur.

En même temps pour notre jeu interactif The Voice, les principales ressources utilisées étaient des vidéos de chanteurs en train de chanter, et notre groupe a dû éditer et produire un total de 12 vidéos. Notre équipe a dû monter et produire 12 vidéos, comprenant les auditions, les battles et la finale de quatre chanteurs. C'était donc un gros travail. Tout d'abord, nous devons rechercher les vidéos des chanteurs que nous avons choisis sur Youtube, puis nous devons utiliser un outil spécial pour télécharger les vidéos, et enfin nous utilisons un outil d'édition chinois appelé "JIAN YING" pour éditer les vidéos téléchargées, ce qui inclut la modification de la longueur des vidéos et en changer les informations relatives au professeur de musique. En effet, il a fallu remplacer les visages des personnes sur la vidéo par nos personnages choisis.

B. Structuration du contenu

Lorsque nous avons choisi de construire notre jeu à l'aide du logiciel Twine que nous avons découvert lors de la première séance de TD du SI28, nous avons constaté que la nature open source du logiciel répondait parfaitement à nos besoins. Bien qu'il s'agisse de notre première tentative d'utilisation de cet outil, "Twine", avec son interface intuitive et sa courbe

d'apprentissage relativement simple, nous a fourni une plateforme idéale pour les complexités de la conception de jeux.

La sélection des chanteurs et la formation des équipes ont été l'un des principaux défis que nous avons rencontrés au cours des premières étapes de la construction du jeu. Étant donné qu'il y avait quatre chanteurs à choisir et que chaque joueur ne pouvait sélectionner que deux chanteurs pour rejoindre son équipe, nous avons dû concevoir un système très logique. Cela impliquait de définir des choix multiples et de programmer intelligemment avec la connaissance des permutations et des combinaisons pour s'assurer que chaque joueur soit confronté à un défi logique unique dans ses choix. Nous avons cherché non seulement à rendre le jeu jouable, mais aussi à faire en sorte que les joueurs ressentent des indices logiques clairs et solides dans chacun de leurs choix.

Dans la conception des sessions Battles et Finale, nous nous concentrons davantage sur la réponse aux questions. En introduisant la section des questions, nous donnons aux joueurs l'occasion d'en apprendre davantage sur la musique et les artistes. Cette partie de la conception n'est pas seulement un test de connaissances musicales, mais aussi une occasion d'inciter les joueurs à réfléchir et à prendre des décisions, en injectant plus de réflexion dans la seconde moitié du jeu.

Dans l'ensemble, nous nous sommes efforcés d'être rigoureux et innovants dans notre processus de construction du jeu, non seulement pour garder la logique du jeu claire, mais aussi pour injecter suffisamment de détails dans chaque section afin de garantir au joueur une expérience complète et approfondie tout au long du jeu. Notre objectif est de créer un jeu musical interactif qui soit à la fois amusant et stimulant.

C. Interactivité

La relation humain-machine est tout d'abord assurée par le segment vidéo d'introduction qui est de haute qualité, utilisant les meilleurs visuels possibles et une musique de haute qualité pour s'assurer que les joueurs sont captivés avant même que le jeu ne commence. Cette introduction vidéo est plus qu'une simple session de lancement, c'est le début d'une expérience immersive globale qui donne le sentiment de participer à une compétition musicale comme jamais auparavant.

Nous avons également choisi Serge, professeur au SI28, comme présentateur, non seulement parce qu'il est l'un des principaux professeurs de production de jeux à l'UTC, mais aussi parce qu'il a l'affinité et le sens de l'humour nécessaires pour créer une forte connexion avec les joueurs dans le jeu. Il guidera les joueurs dans le jeu et présentera chacun des chanteurs participants, ce qui rendra l'ensemble du processus du jeu plus vivant et plus intéressant. Ce sera une expérience encore plus spéciale pour les joueurs de l'UTC.

Pour la session de sélection des chanteurs, nous avons soigneusement choisi des chanteurs de styles et de genres musicaux variés afin de répondre aux goûts des différents joueurs. En concevant une variété de questions, nous espérons que les joueurs, tout en choisissant les chanteurs, seront également en mesure de mieux comprendre la personnalité des chanteurs, les concepts musicaux et d'autres aspects, ce qui renforcera encore le sentiment de participation des joueurs. Les utilisateurs

En ce qui concerne les sessions de Battles et de finale, nous avons innové et ajouté plus d'éléments basés sur le programme musical. La séance de questions vise non seulement à créer une atmosphère intense et passionnante, mais aussi à combiner musique et connaissances. Les joueurs doivent montrer leur profonde compréhension de la musique et obtenir des avantages pour leur équipe dans cette compétition intense. Cela permet également aux joueurs d'en apprendre plus sur la musique, ce qui fait de l'ensemble du jeu non seulement une compétition, mais aussi une expérience de la culture musicale.

Dans l'ensemble, notre conception de l'interactivité ne vise pas seulement à divertir, mais aussi à créer une expérience de jeu musicale globale qui combine l'audiovisuel, la connaissance et l'amusement qui essaie de recréer le réel : l'émission The Voice. Nous avons essayé de trouver l'équilibre entre l'aspect ludique et la transmission d'informations. Nous sommes donc dans un phénomène qui se rapproche de l'immersion sensorielle.

D. Choix graphiques et choix techniques

Pour les choix techniques, nous avons donc décidé de travailler sous Twine, qui nous permettra de créer un site avec des liens et une navigation simplement, sans forcément avoir à coder. Toutefois, selon les difficultés que nous rencontrons en fonction de ce que nous voulons atteindre, nous pouvons quelquefois utiliser les langages web tels que du CSS, de l'HTML ou encore du javascript.

Pour les choix graphiques nous essayons surtout de rendre compte d'un aspect un petit peu comique (rictus, souffle du nez), nous avons décidé, sur nos vidéos, de coller les tête de nos coachs de façon à ce qu'il ne s'incruste pas forcément précisément dans le décors. De plus, Nikos Aliagas sera remplacé par Serge Bouchardon, pour faire rire les étudiants de l'UTC, qui seront principalement les premiers utilisateurs et pour qui la vue de ce petit tour de passe-passe sera un minimum poilant.

De plus, nous essayons au maximum de coller avec le style de l'émission phare de divertissement vocal de la première chaîne. Les couleurs seront alors blanches, noires et rouges. Les images celles du plateau de l'émission, le font se rapprochant le plus de celle utilisé par la marque mais également les incrustations graphiques.

Pour la partie bouton du jeu, nous pouvons définir notre forme de bouton à l'aide de CSS. Cela fait partie de l'embellissement du jeu, nous utiliserons également le rouge, le noir et d'autres couleurs liées à la vidéo pour définir la forme du bouton, ce qui donnera à l'ensemble de l'interface du jeu interactif un aspect plus coordonné.

III. Scénario et règles du jeu

Le jeu se déroule en 4 grandes parties qui sont l'introduction, les auditions, les battles et enfin la finale.

1. Introduction

Lors de cette phase, l'utilisateur se voit expliquer le jeu, découvrir le présentateur, les coaches et les règles.

Le jeu consiste donc à écouter des candidats, choisir ceux que nous aimons et pour lesquels nous pensons les voir gagner le jeu par leurs talents vocaux. Pour choisir un candidat, nous devons répondre à une question d'ordre musical. Notre équipe doit être composée de deux candidats, que nous allons par la suite écouter l'un après l'autre dans l'ordre que nous le souhaitons, en gardant un, le meilleur selon nous, et répondre à une question pour essayer de le faire gagner.

Le présentateur de l'émission est Serge Aliagas, création du meilleur présentateur télé et du meilleur professeur de l'UTC. Et les coaches sont des coaches réputés de l'émission : Mika, Amel Bent et Florent Pagny.

2. Auditions

Lors de cette phase, nous écoutons un total de 4 candidats. Le but du jeu est de tester leur compétence vocale et d'estimer lequel pourrait être le meilleur pour aller le plus loin dans l'aventure. Lors de cette phase, nous avons donc le choix de sélectionner le candidat, en répondant à une question, ou de ne pas le sélectionner et de passer à l'étape suivante. Lorsque la réponse est fautive, même si nous avons choisi le candidat, celui-ci n'intègre pas notre équipe et on passera à la prochaine audition. Si toutefois nous arrivons aux deux derniers ou à la dernière audition et que nous n'avons pas complété notre équipe, nous aurons obligatoirement le candidat qui intégrera notre équipe pour s'assurer d'avoir une équipe complète.

3. Battles et finale

Cette étape consiste à faire affronter les deux candidats présents dans notre équipe sur une chanson. Nous écoutons les musiques et choisissons qui garder. Le choix est fait sur le jugement propre de l'utilisateur. En tant que créateur, nous considérons tous les candidats aptes à gagner

l'aventure mais il en reste à l'utilisateur de faire son choix pour avoir le côté personnalisé de notre jeu. La finale de notre jeu est en fait la phase des battles. Pour un souci de rendre le jeu concis, de problèmes techniques et de temps, la phase finale à été réduite par une vidéo finale de décision afin de clore le jeu.

IV. Difficultés rencontrées

Lors de notre projet, nous avons pu rencontrer plusieurs difficultés qui ont pu causer du retard tout au long du semestre. Ce retard nous a forcés à écourter quelques aspects de notre jeu, en particulier la fin, qui était prévue avec 3 questions différentes pour faire un classement des candidats restant en final.

Nous avons donc rencontré des difficultés en termes techniques, liées à l'utilisation du logiciel Twine pour notre projet. Il a fallu une phase d'adaptation et d'appropriation avant d'être complètement efficace sur la création de l'arborescence dans le logiciel. Certaines fonctionnalités propres à The voice n'ont pas pu être implémentées dans le jeu, comme le fait de voir le candidat seulement lorsqu'on choisit de se retourner. Nous n'avons pas trouvé de solution technique dans les temps pour parer cette problématique. De plus, pour modifier l'apparence du site, nous avons dû utiliser du code CSS, qui n'était pas intuitif pour notre groupe. Le temps passé à faire la moindre modification était assez long et ce n'est pas encore parfait.

Ensuite, le logiciel Twine ne permettait pas de travailler de manière collaborative directement dessus, nous devons donc importer le fichier .html dans un drive pour que le reste de l'équipe ait accès au travail réalisé. Cela demandait une certaine organisation supplémentaire. Il nous est arrivé quelquefois de nous tromper et de partir chacun d'un côté sur le twine, donc nous avons deux versions différentes.

Les barrières linguistiques ont été franchies dans notre groupe car nous sommes un groupe constitué d'étudiants d'origines différentes. Cela a pu constituer un petit frein dans certains de nos échanges.

V. Conclusion

Ce jeu n'ambitionne pas de reproduire fidèlement l'expérience de l'émission, mais plutôt de créer une expérience divertissante, amusante et éducative centrée sur la découverte de nouvelles informations musicales. Notre objectif est d'offrir à l'utilisateur une approche alternative de l'univers de The Voice.

L'utilisation de Twine a été essentielle pour intégrer une variété de ressources multimédias, enrichissant ainsi l'expérience du joueur en multipliant les dimensions sensorielles. Cette approche vise à créer une immersion plus profonde, permettant aux participants de se sentir véritablement connectés à l'univers que nous avons construit. En exploitant la polyvalence de Twine, nous avons pu transcender les limites d'un simple jeu textuel pour offrir une expérience interactive et captivante.

L'intégration de ressources multimédias diverses permet aux joueurs de vivre une expérience plus engageante, tout en renforçant leur apprentissage. Par exemple, des extraits audio, des vidéos, et des images ont été incorporés de manière à stimuler différents sens, offrant ainsi une expérience plus complète et immersive, le tout dans une ambiance de musique et accompagnées d'icône du monde de la musique d'autrefois et d'aujourd'hui...

Par ailleurs, notre personnalisation du projet a été un élément clé pour nous rapprocher de l'univers de The Voice. En adaptant le jeu et son contenu à l'esthétique et au style de l'émission, nous avons cherché à recréer l'atmosphère distinctive de The Voice. Cela permet aux joueurs de vivre une expérience qui évoque l'esprit même de l'émission, tout en apportant une touche unique à notre projet.

En résumé, notre approche ludique, immersive, et personnalisée offre une nouvelle perspective d'exploration de l'univers The Voice, où le divertissement, l'apprentissage et l'expérience sensorielle se conjuguent pour créer une expérience de jeu unique et mémorable.

