

THE·RIGHT·CHOICE

LE GÉNÉRATEUR D'HISTOIRE SEMI-AUTOMATIQUE

Version HTML : <http://brieucdejean.be/tfe/dossier>

Brieuc Dejean - 3TiD1

01. Comment partager mon expérience-utilisateur ?
02. Comment avoir un rendu fluide ?
03. Comment organiser mon code ?
04. Comment organiser et designer le site ?
05. Comment designer les boutons de choix ?
06. Comment aider l'utilisateur lors des scènes moins explicites ?
07. À quoi ressembleront mes visuels ?
08. Comment structurer mes futurs visuels ?
09. Et si l'utilisateur ne veut pas interagir ?
10. Comment laisser à l'utilisateur le contrôle ?
11. Comment structurer mon histoire ?
12. Une seule fin pour l'histoire ?
13. Qui seront mes personnages et leur but ?
14. Quel sera le décor de mon histoire ?
15. Quelle sera mon histoire ?
16. Quels langages vais-je utiliser pour animer ?
17. Quel sera mon public-cible ?
18. Quel titre pourrais-je lui donner ?
19. Quel type de TFE vais-je faire ?
20. Quel est mon but ?
21. Présentation générale du projet
22. Positionnement du projet par rapport à ce qui existe.
23. Origine des contenus.
24. Liste des fonctionnalités et argumentations.
25. Choix et justifications de l'approche graphique.
26. Historique illustré de l'évolution de l'interface.
27. Descriptif de la grille.
28. Devis estimatif.
29. Note personnelle.
30. Curriculum vitae.

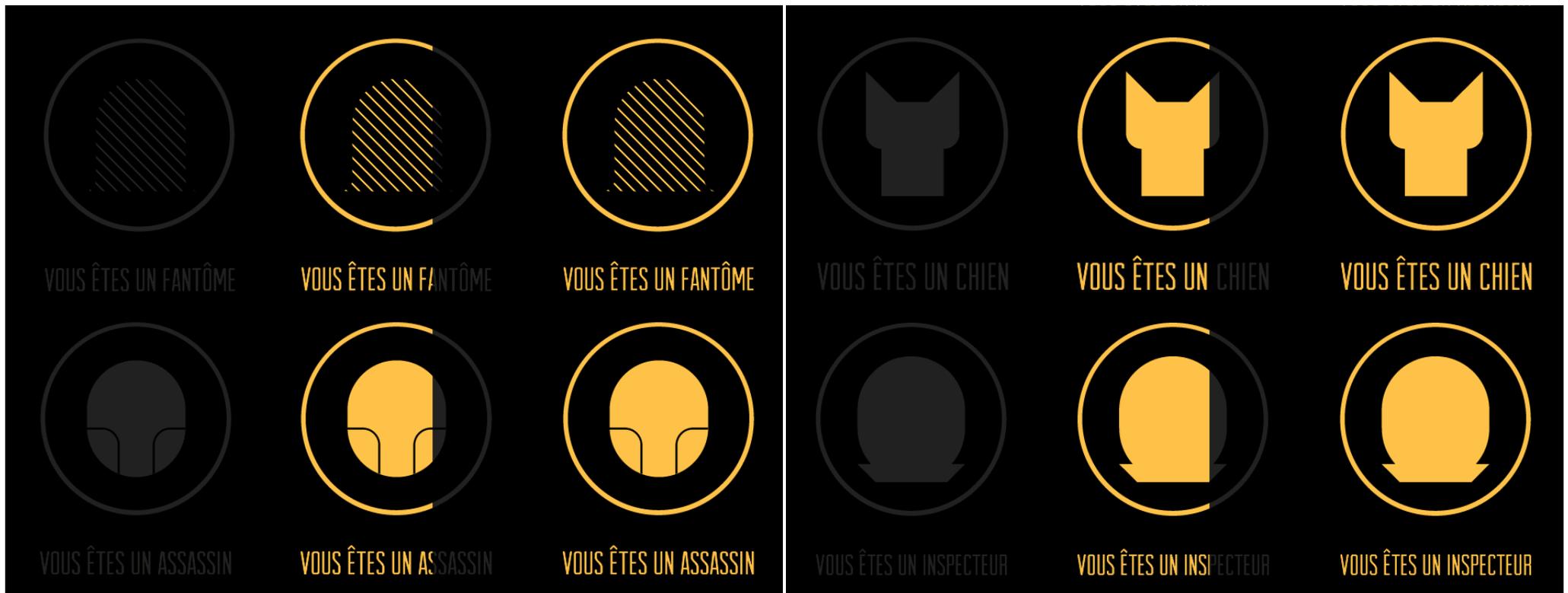
01 | COMMENT PARTAGER MON EXPÉRIENCE-UTILISATEUR ?

Premièrement, grâce à un système d'enregistrement de l'histoire, l'utilisateur pourra raconter son histoire à ses amis en la diffusant sur différents réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter ou encore Google +. De plus, il pourra aussi l'envoyer par mail.

Deuxièmement, grâce à une WebApp, les utilisateurs pourront recommencer autant de fois qu'ils le souhaitent, l'histoire sur leur mobile et ainsi débloquent la totalité des voies possibles.

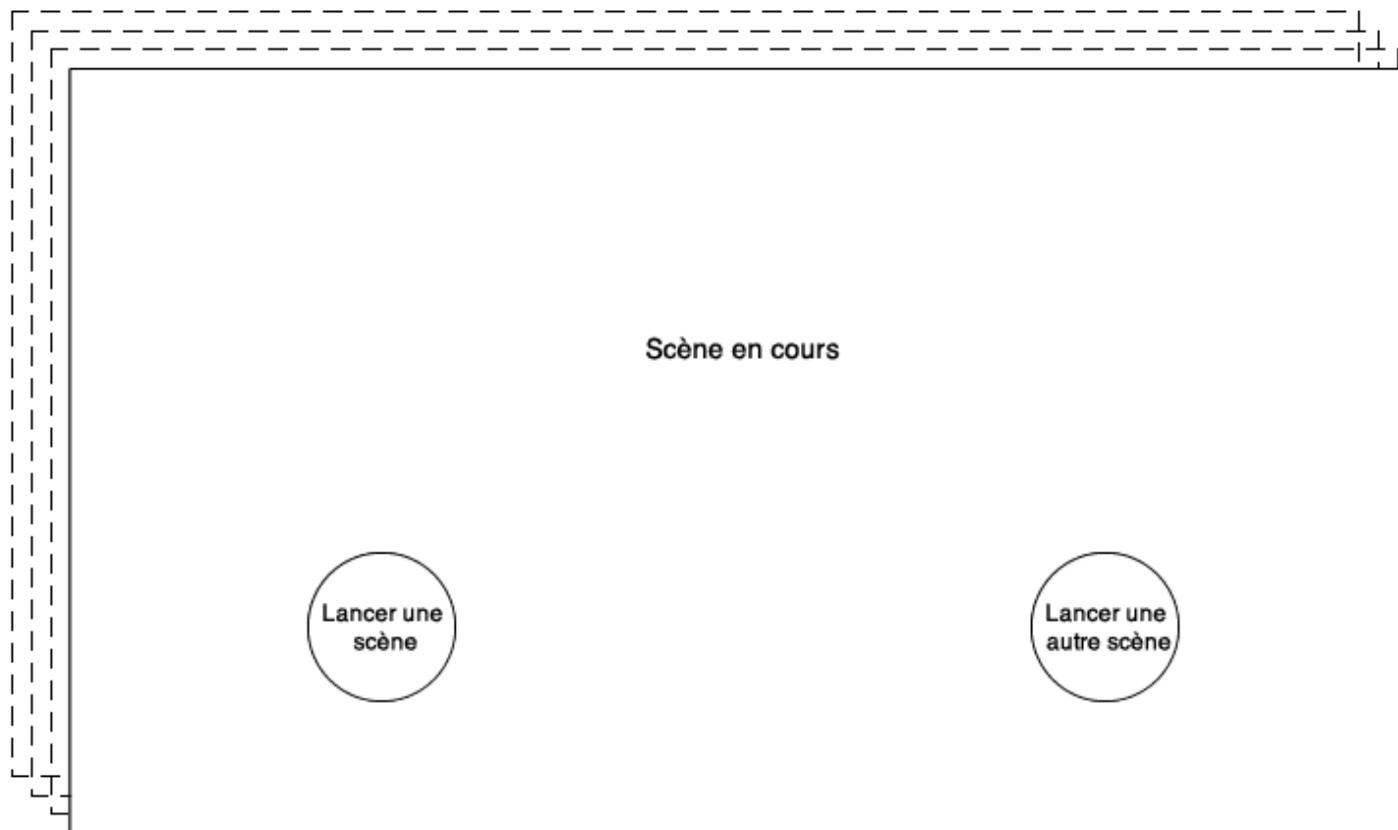


Toutes les images sont chargées à l'avance grâce à un loader javascript.
Ce loader affiche le personnage dans lequel nous nous incarnons. Il permet à l'utilisateur de se situer dans l'histoire.



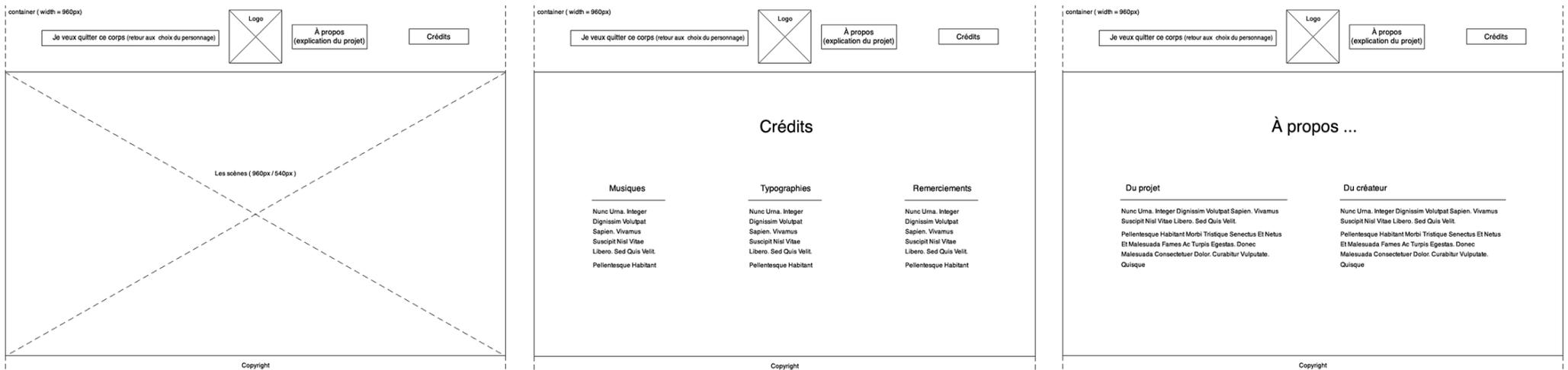
Chaque personnage a sa page HTML. Toutes les scènes d'un personnage sont placées l'une sur l'autre et ne sont pas visibles immédiatement. Le Javascript permet, ensuite, d'afficher les bonnes scènes au bon moment en fonction des choix que l'utilisateur fait.

Les autres scènes de l'histoire.



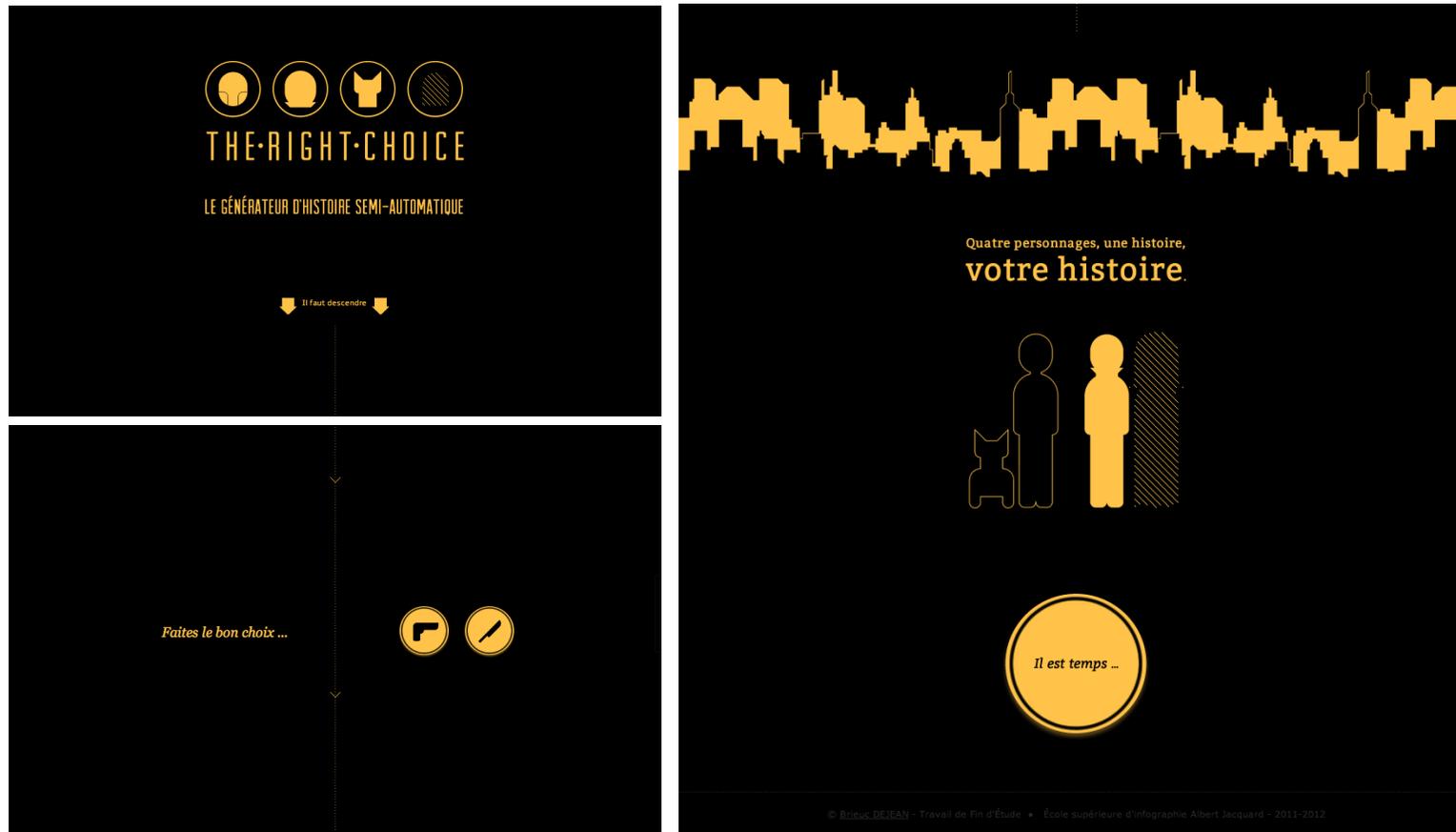
Le contenu sera au centre. Le header et le footer seront, dans un premier temps grisés pour mettre en évidence l'histoire. Lorsque l'utilisateur passera sur ces deux derniers, ils s'illumineront et feront apparaître les autres catégories du site.

LES WIREFRAMES

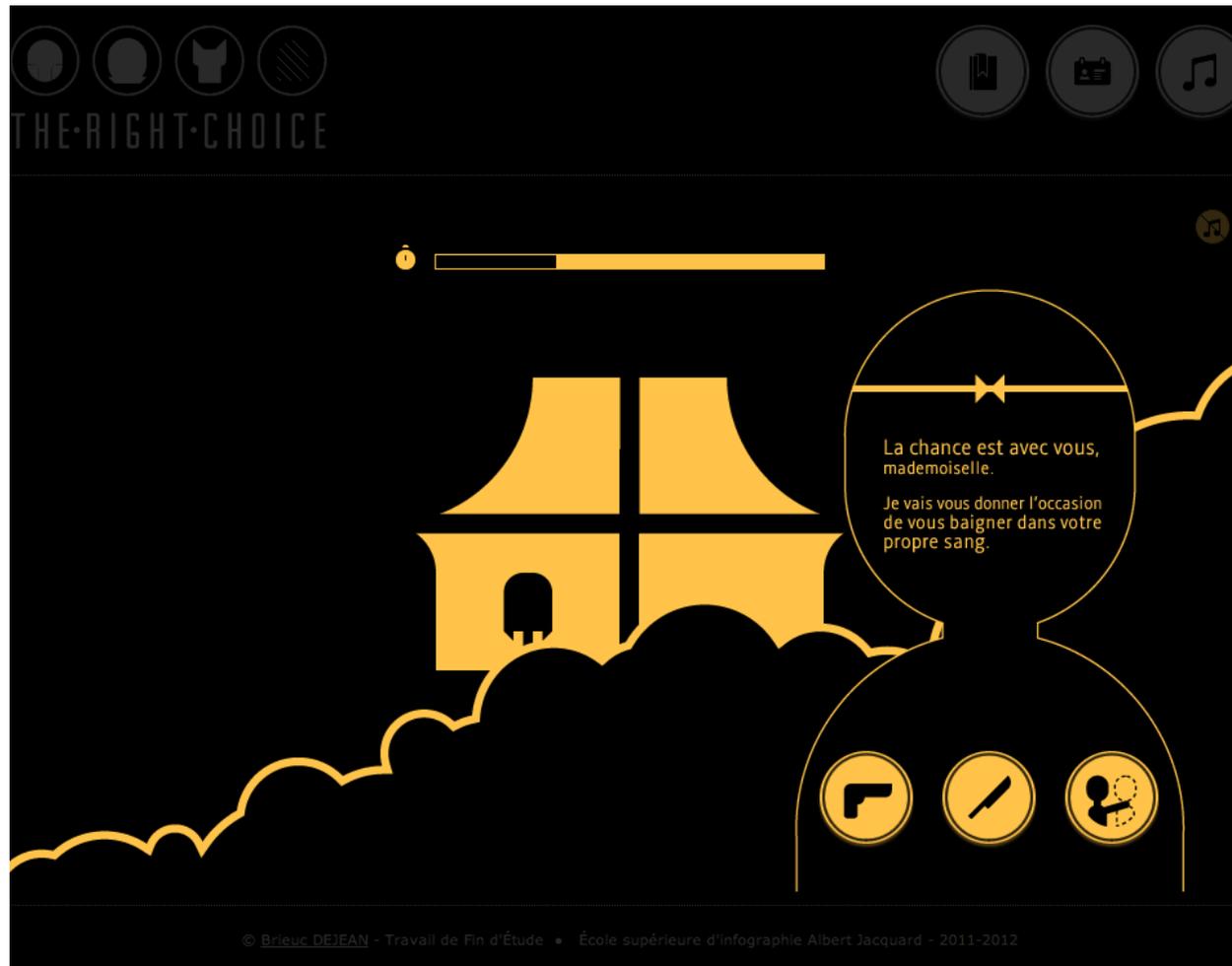


DESIGN DU SITE

La page index sera une page en scroll qui expliquera le fonctionnement de l'expérience.

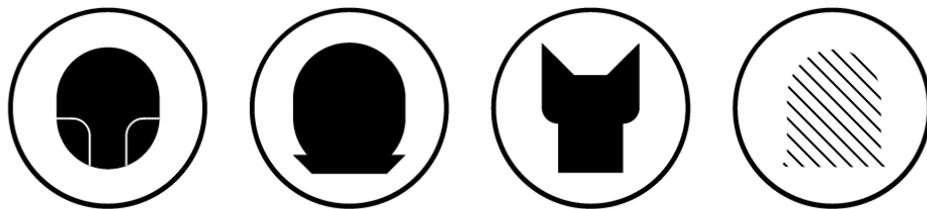


DESIGN DE L'INTERFACE



DESIGN DU LOGO

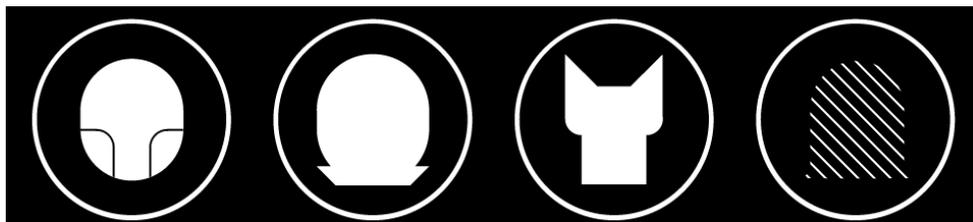
Voici le logo final, basé sur les boutons de choix rencontrés tout au long de l'aventure.



THE·RIGHT·CHOICE



THE·RIGHT·CHOICE



THE·RIGHT·CHOICE



THE·RIGHT·CHOICE

DESIGN DU LOGO

Voici le visuel final des boutons permettant d'avancer dans l'histoire.



Un contenu textuel est parfois ajouté aux scènes pour les rendre plus faciles à comprendre. Il y a trois types de textes.

Les dialogues

Nom de la police : Bitter

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!/?#
 %&\$@*{(/ | \) }

Les pensées

Nom de la police : Amble

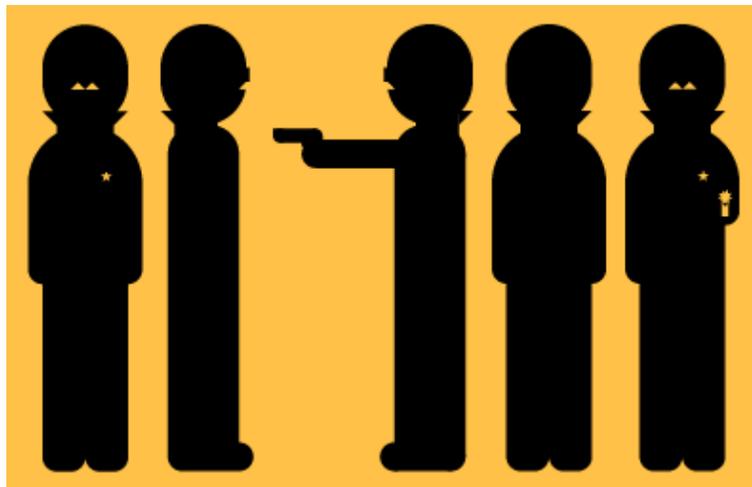
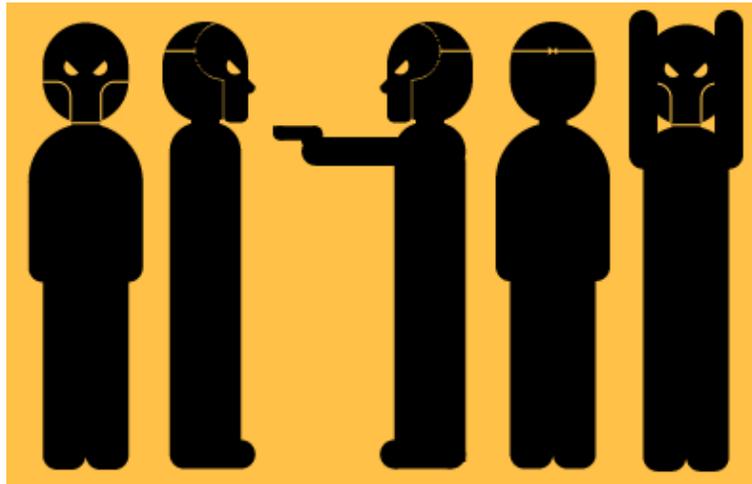
ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!/?#
 %&\$@*{(/ | \) }

LA VOIX OFF

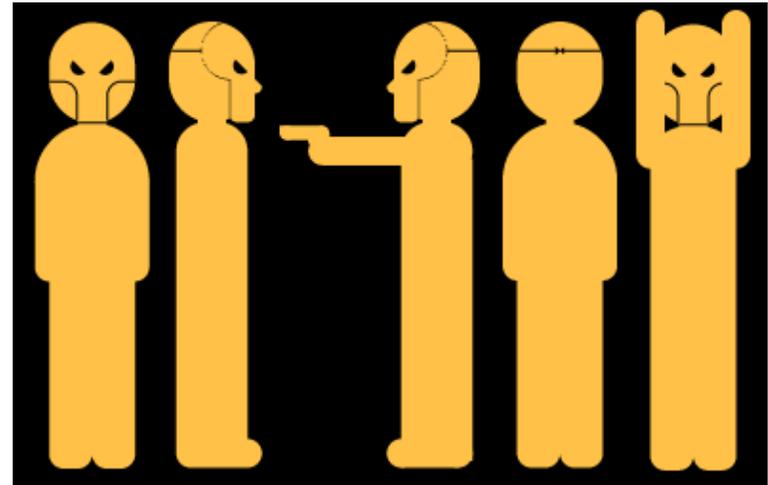
Nom de la police : Arvil

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 YZ 123456789 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í
 Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã
 -- , ' " " • ... -- \$ ¥ € ~ ? @ < > \$ % & [] * , - /

LES PERSONNAGES



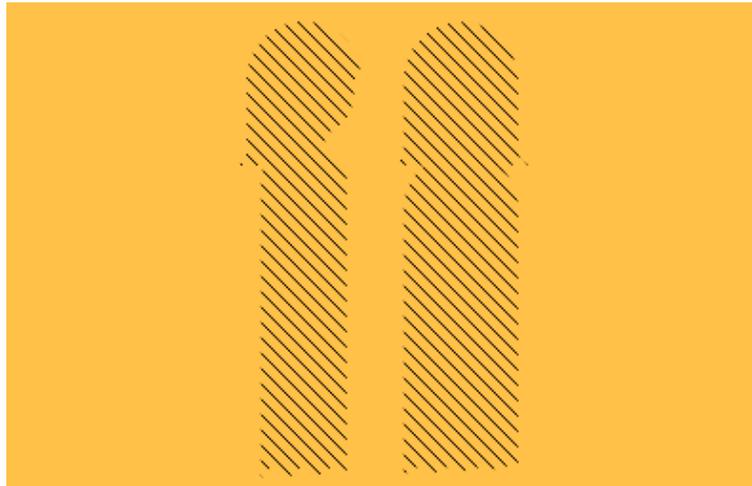
l'assassin



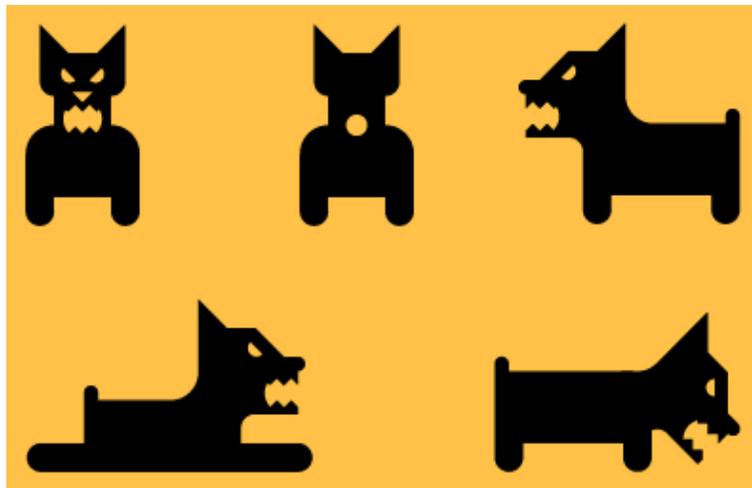
l'inspecteur
de police



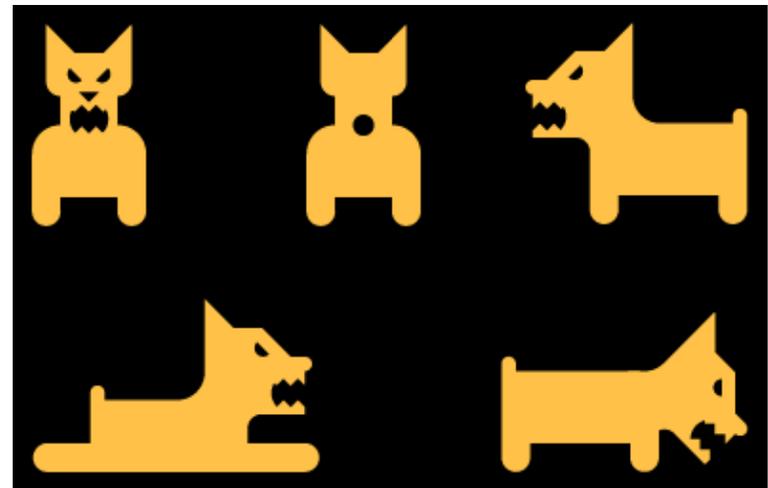
LES PERSONNAGES



le fantome



le chien



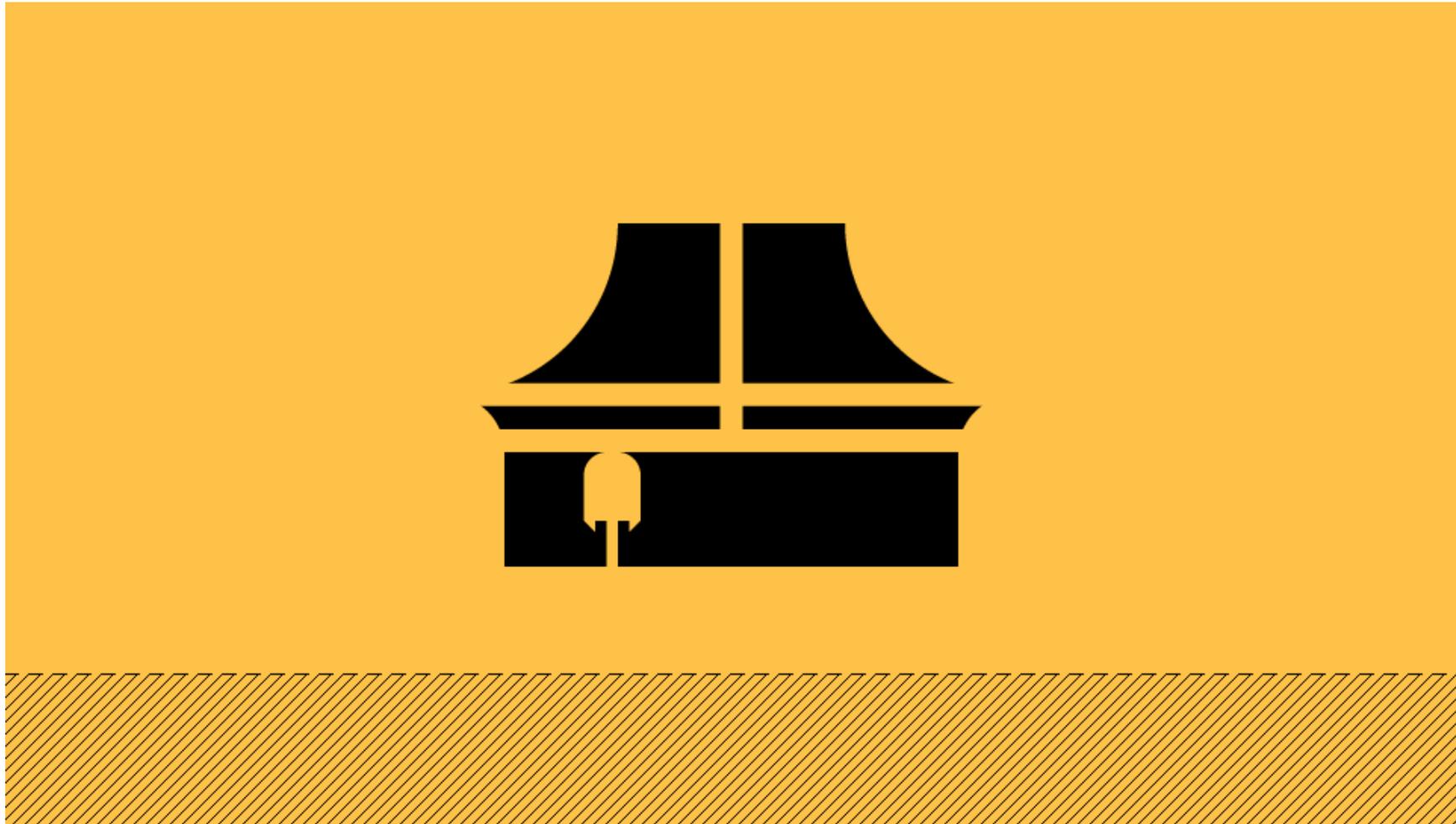
LES PERSONNAGES



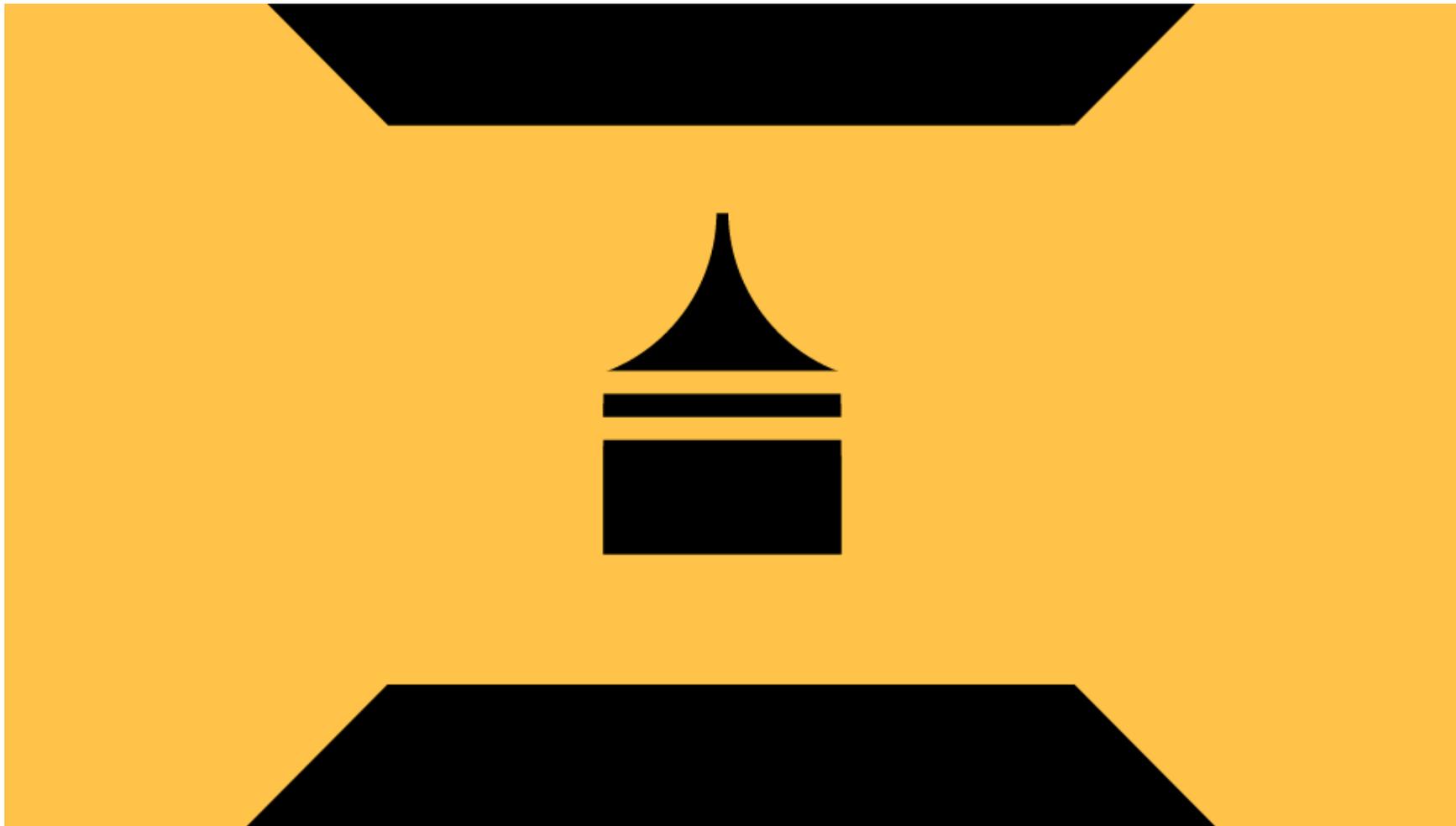
les personnages secondaires



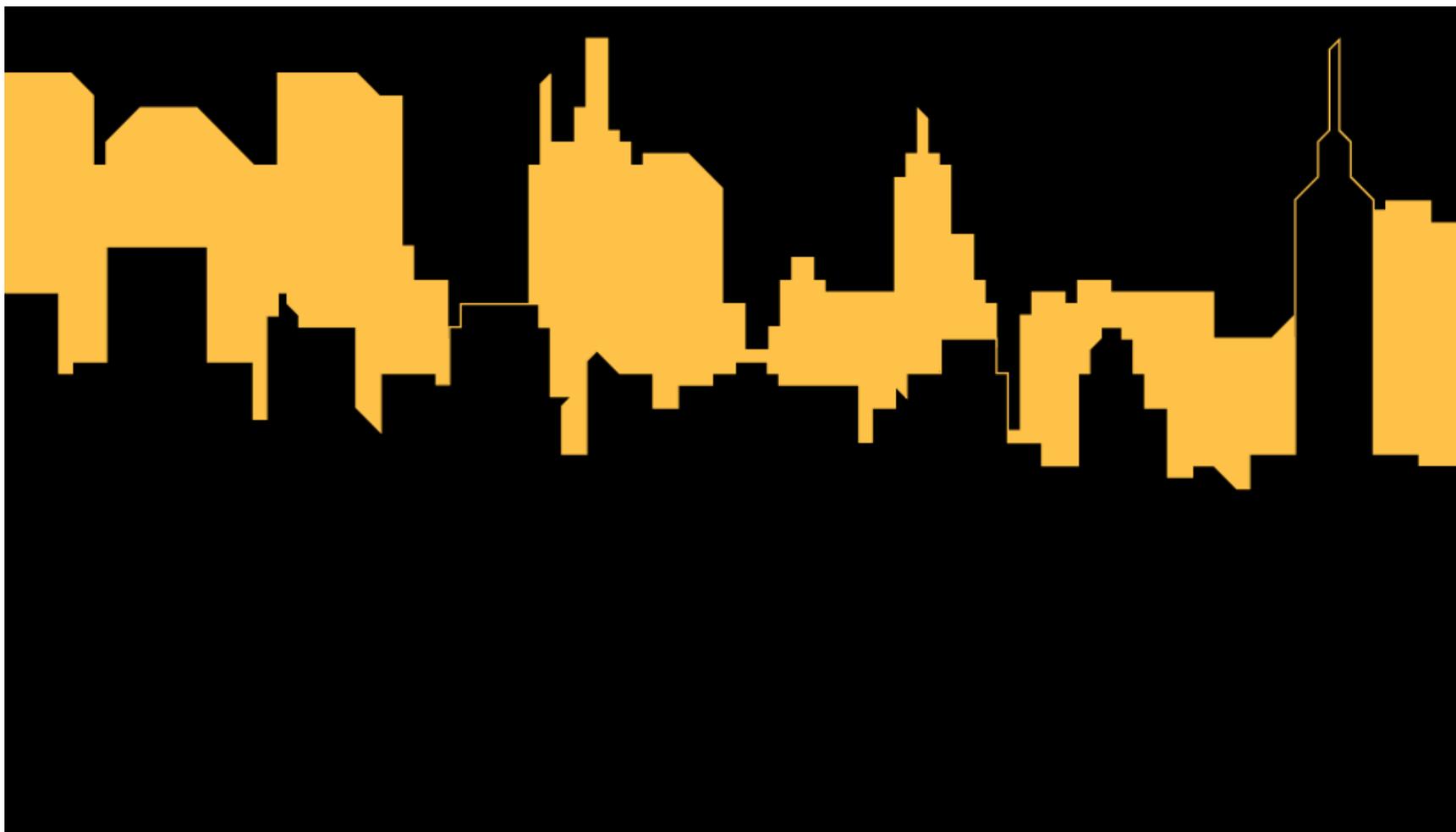
LES DÉCORS PRINCIPAUX



LES DÉCORS PRINCIPAUX

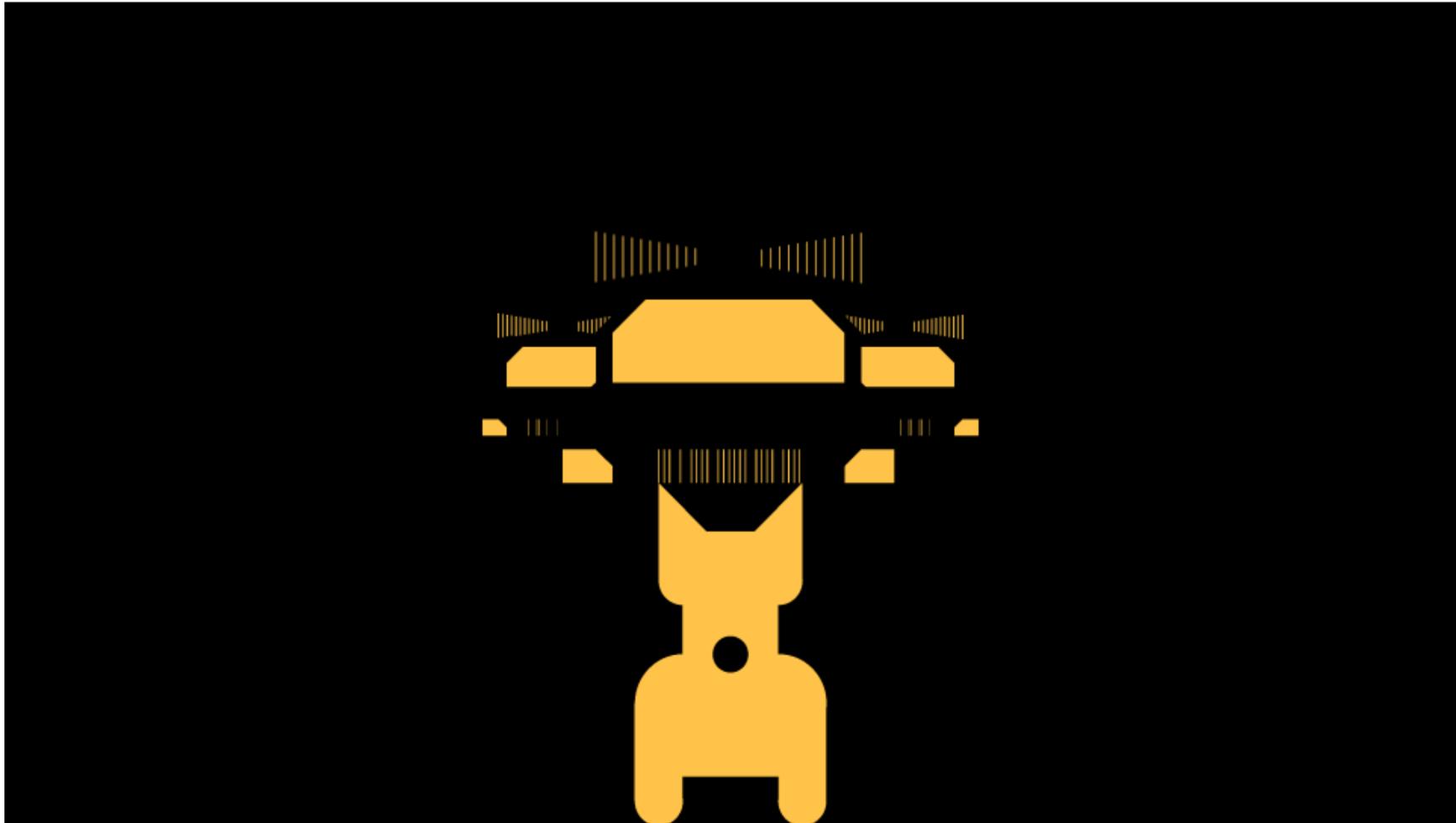


LES DÉCORS PRINCIPAUX



EXEMPLES DE SCÈNES (Toutes les scènes sont accessibles via la version HTML du dossier.)







LES COULEURS UTILISÉES

#FFC248

R : 255, V : 194, B : 72

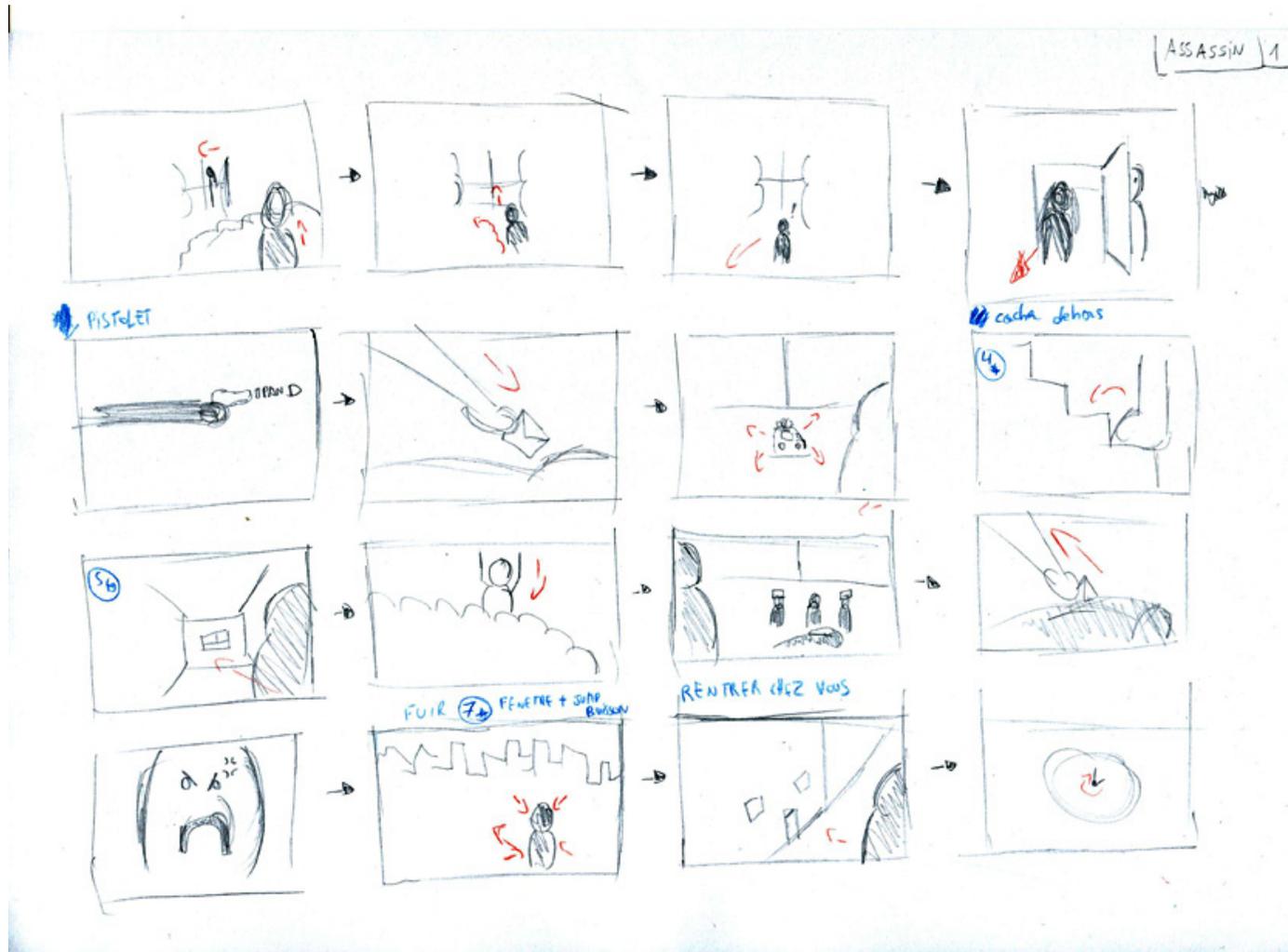
C : 0, M : 28, J : 78, N : 0

#000000

R : 0, V : 0, B : 0

C : 0, M : 0, J : 0, N : 100

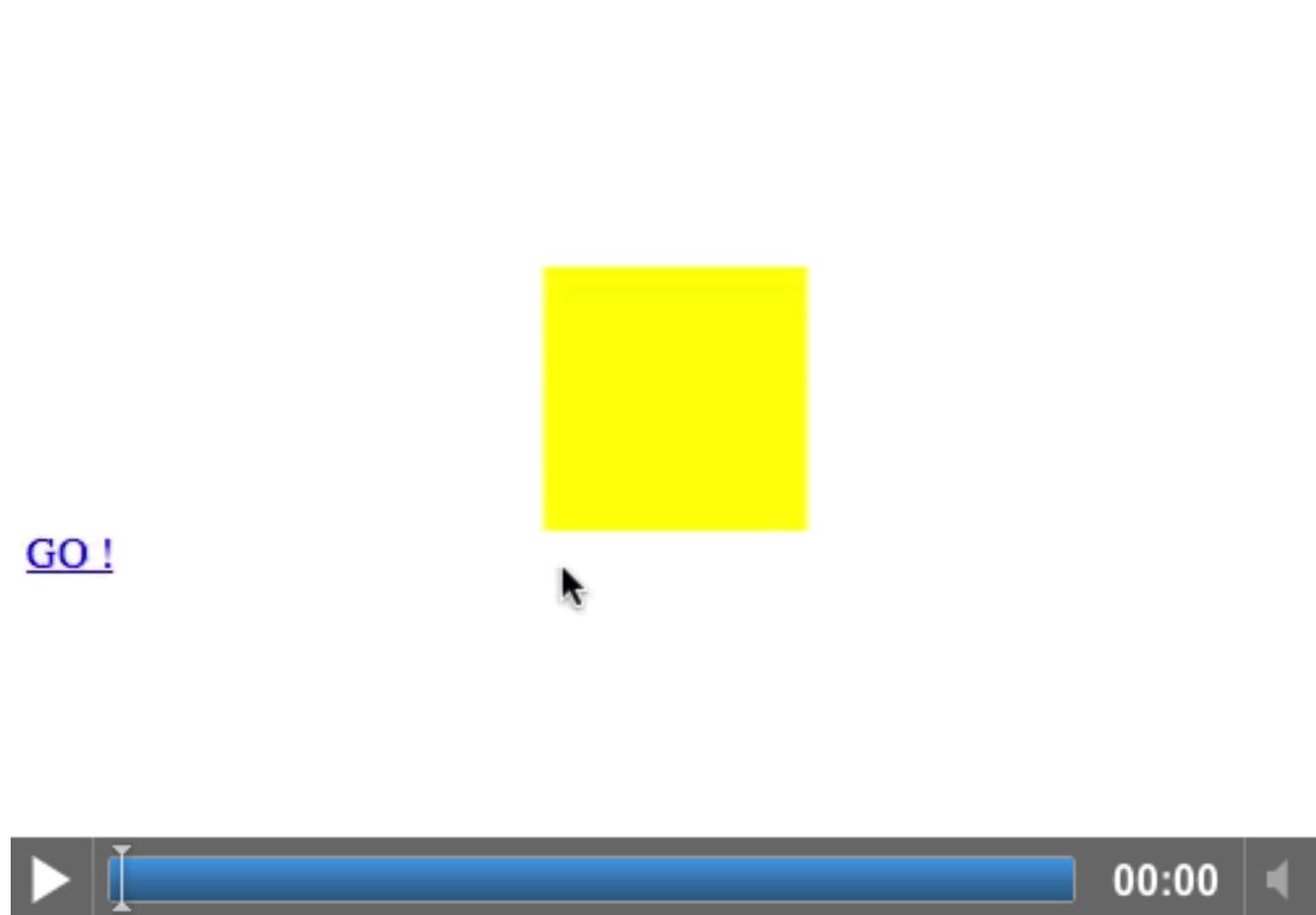
Grâce à un storyboard me permettant de visualiser à l'avance les futurs animations.
 (Tous les storyboards sont accessibles via la version HTML du dossier.)





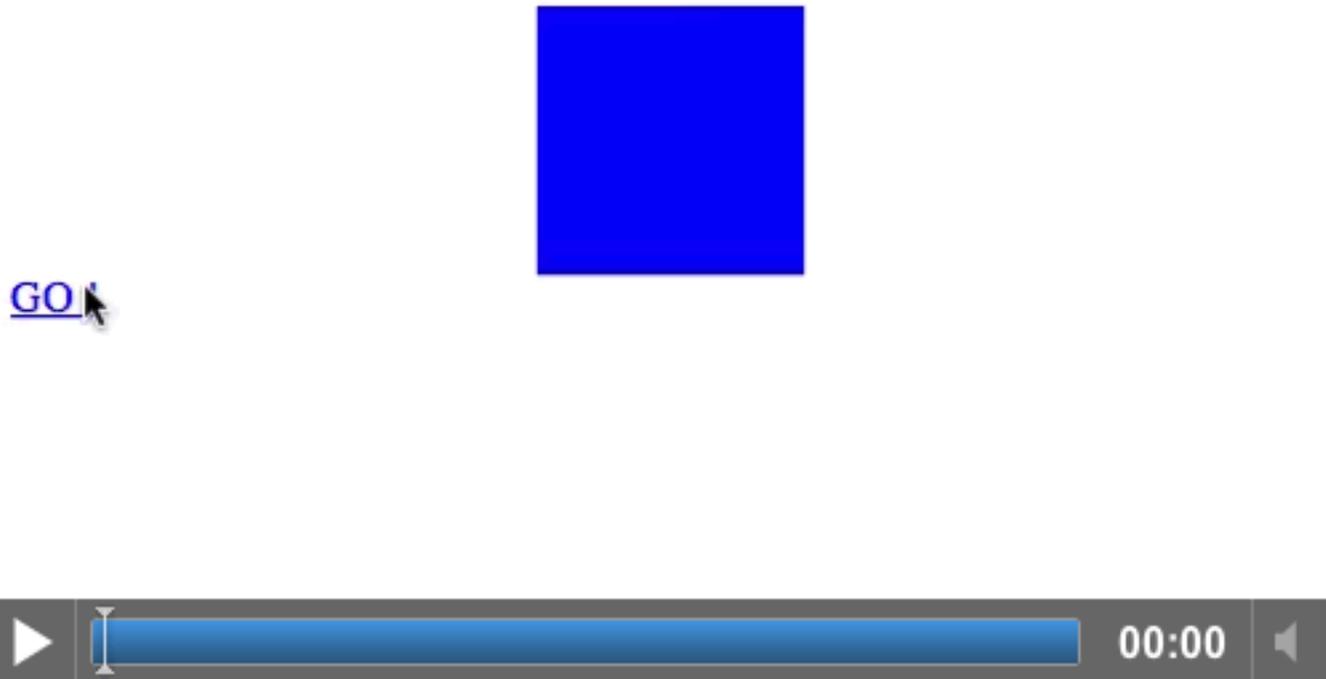


Si l'utilisateur ne souhaite pas interagir, il n'aura qu'à attendre la fin du compte à rebours pour que l'ordinateur choisisse à sa place.



(La vidéo n'est accessible que via la version HTML du dossier.)

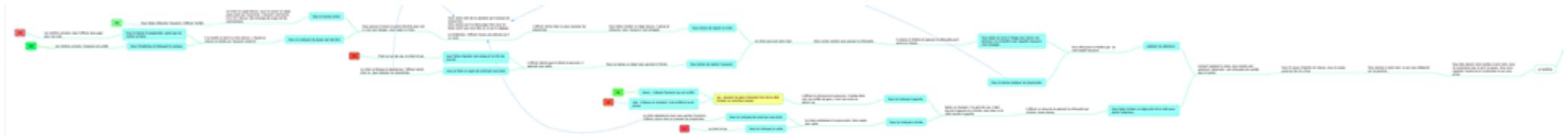
Grâce à un système de boutons de choix apparaissant au bon moment, il pourra choisir d'aller vers un chemin ou l'autre.



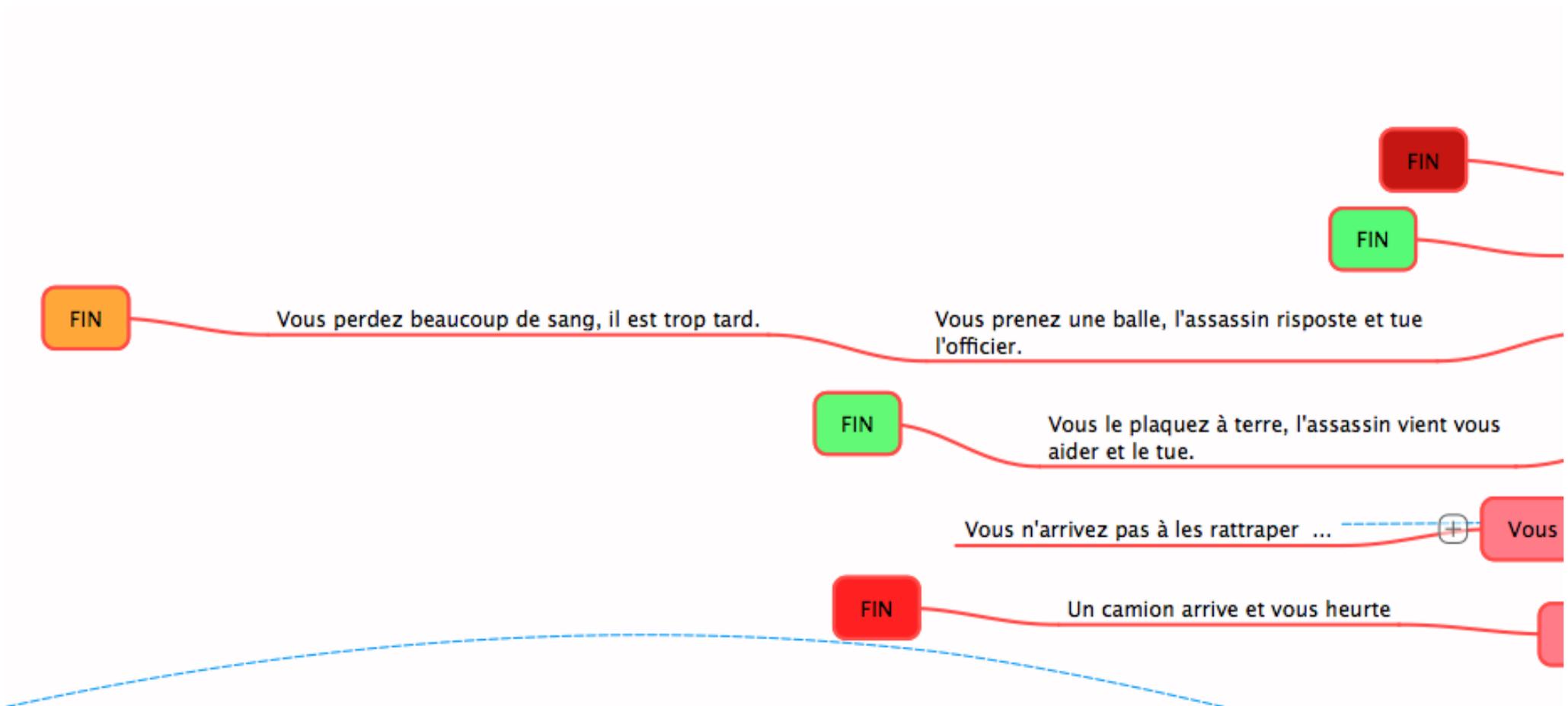
(La vidéo n'est accessible que via la version HTML du dossier.)

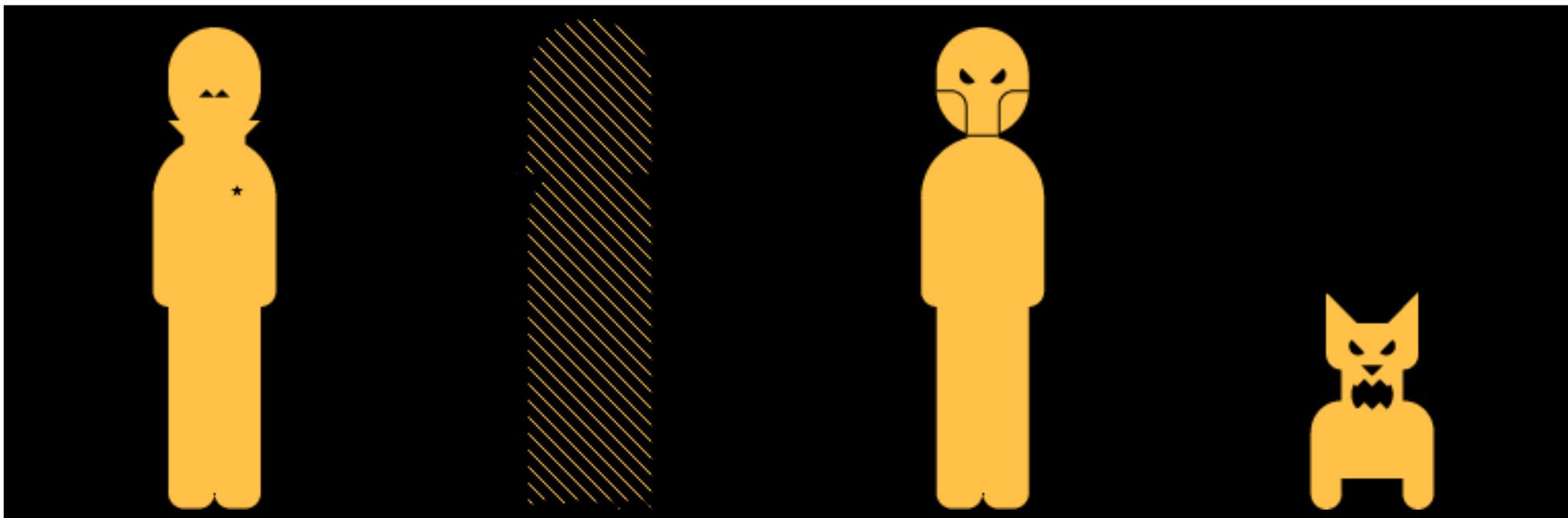
11 | COMMENT STRUCTURER MON HISTOIRE ?

D'une part, grâce à un schéma en forme d'arbre reprenant la totalité de mon histoire.
 (Vous pouvez télécharger le schéma original via la version HTML du dossier.)



Non, il y aura plusieurs fins, bonnes ou mauvaises, elles se produiront en fonction des choix de l'utilisateur.





L'INSPECTEUR DE POLICE

Un inspecteur, hanté chaque nuit par le meurtre de sa femme, recherche l'assassin de cette dernière. Son seul but est de la venger en faisant souffrir l'auteur du crime qui a détruit sa vie.

LE FANTÔME

Après sa mort, l'esprit de la femme de l'inspecteur se retrouve devant sa tombe. C'est à ce moment-là qu'elle comprend ce qui s'est passé. Son but est d'aider son mari à retrouver celui qui lui a ôté la vie.

L'ASSASSIN

L'assassin est une personne de sang froid, adorant faire souffrir les gens qui l'entourent. Après avoir tué la femme de l'inspecteur, il ne peut plus continuer ses crimes comme avant. Son but sera de se débarrasser de l'inspecteur qui lui met des bâtons dans les roues.

LE CHIEN

Le chien de l'assassin est une brute sur pattes. Son but est de servir son maître, et donc de l'aider à se débarrasser de l'inspecteur.

L'histoire se passera dans une ville métropolitaine où la justice a du mal à se faire respecter. L'histoire se déroulera principalement la nuit, même si certaines scènes se passent en journée.



L'histoire commence après le meurtre d'une jeune dame, assassinée chez elle. Un inspecteur de police est appelé sur les lieux du crime : la signature de l'assassin est la même que celui qui a tué sa femme.

En fonction du personnage que vous incarnerez, les interactions seront différentes.



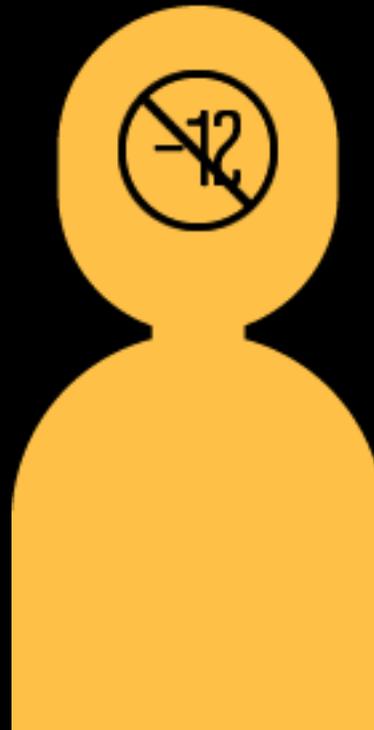
Les animations seront créées en CSS3 et avec le Framework JQuery.

Tout d'abord, pour explorer les nouveaux langages à notre portée.

Ensuite, pour jouer la carte de l'originalité. En effet, des histoires où vous êtes le héros il en existe déjà quelques unes sur la toile, mais elles sont presque toutes animées en Flash. The Right Choice sera la première histoire où vous serez le héros, animé en CSS3.



À peu près tout le monde. En effet, mon TFE ne se porte pas sur un persona en particulier. The Right Choice est pour toute personne (âgée d'au moins 12 ans en raison de certaines scènes violentes.) qui désire regarder un film d'animation tout en voulant y participer ou non.



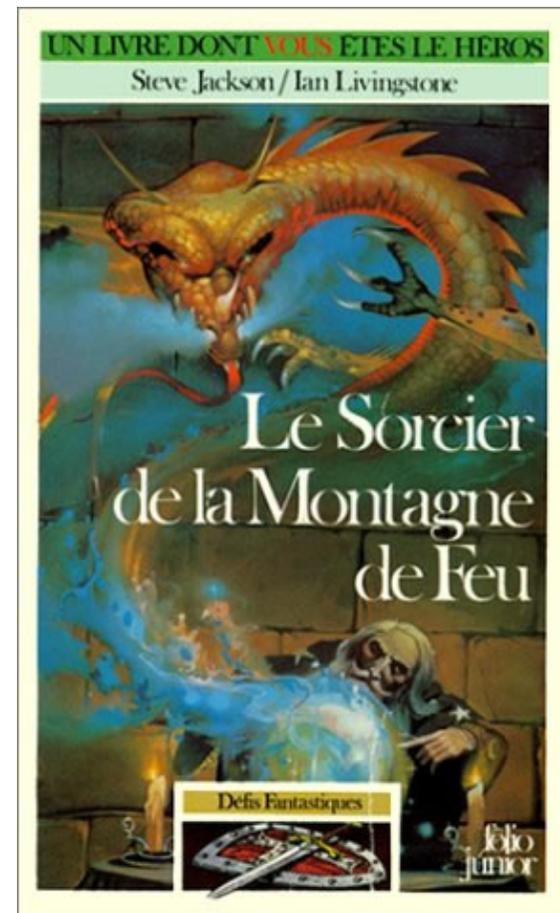
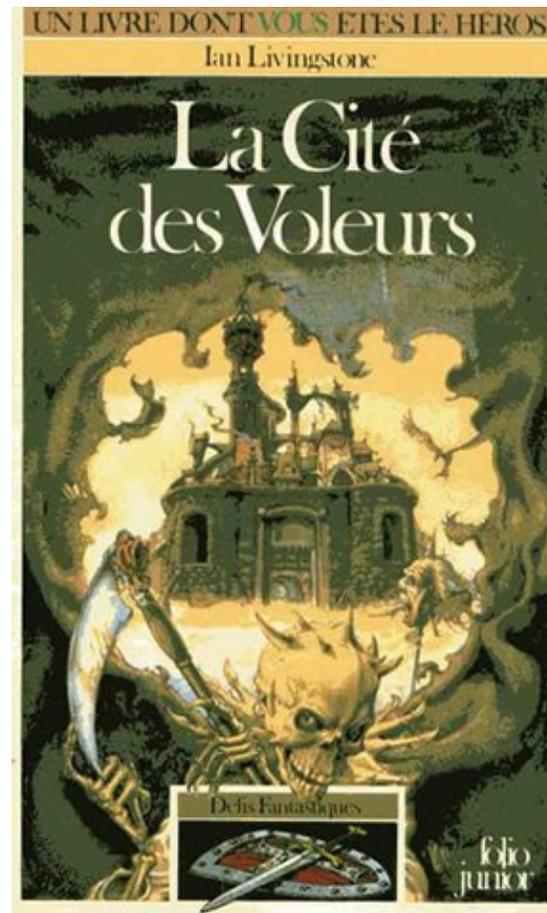
Comme la totalité de mon TFE est basée sur le fait de faire des choix, ma première idée était “Make a choice”. Cependant, il ne suffit pas de faire un choix parmi tant d’autres, mais il s’agit de faire le bon choix. J’ai donc opté pour “The Right Choice”.

MAKE A CHOICE



THE RIGHT CHOICE

Je compte adapter les livres où vous êtes le héros. L'utilisateur sera incarné dans la peau d'un personnage choisi préalablement. Il fera ses propres choix, ou non, ce qui changera le cours de l'histoire. Quand l'histoire touche à sa fin, l'utilisateur aura la possibilité de recommencer l'expérience ou de raconter son histoire en la partageant avec ses amis.



Mon but est de procurer à l'utilisateur une expérience ludique où il en serait le héros. De plus, il pourra partager son expérience avec ses amis.





The Right Choice est une expérience ludique inspirée des livres traditionnels où vous êtes le héros. L'expérience est vécue à travers différentes histoires générées semi-automatiquement. En effet, il vous est possible de faire vos propres choix. Ces derniers auront comme effet de changer le cours de l'histoire. Cependant vous n'êtes pas obligé de faire des choix car vous pouvez laisser le hasard choisir à votre place en attendant simplement la fin du compte.

Grâce à The Right Choice, vous pourrez vivre des histoires en devenant le héros de celles-ci et vous pourrez la raconter à vos amis grâce à divers services de partage sur les réseaux sociaux.

Les utilisateurs pourront vivre un total de 122 histoires différentes pour découvrir les liens qui se cachent derrière les personnages que vous pouvez incarner.

Plusieurs styles de projets existent déjà.

Premièrement, il y a les versions textes, qui sont la copie exacte des livres où vous êtes le héros.

- **Amnesie** (<http://www.amnesie.net/>)
- **Histoire dont vous êtes le héros** (<http://monidentite.isiq.ca/histoire/>)

Ensuite il y a les versions animées, principalement codées en flash.

- **Ray** (<http://www.gameonly.com/fr/jeux/jeux-d-aventure/jouer-jeu-ray---part-1-999.htm>)
- **Randy 's Empire** (<http://www.planete-games.com/jeu-3402-l-aventure-dont-vous-etes-le-heros.html>)

The Right Choice se base surtout sur les deux derniers exemples. La grande différence que The Right Choice apportera est que vous ne serez pas obligé de choisir parmi une liste de voies possibles. En effet, il n'y aura pas de «coupures» pendant l'expérience, vous pourrez simplement regarder ce qui se passe.

De plus, The Right Choice se base sur la technologie du CSS3 couplé avec du Javascript. Ce qui veut dire qu'il sera compatible sur toutes plateformes mobiles et plus facile à charger avec une connection lente.

Enfin, vous aurez la possibilité de partager votre histoire avec vos amis grâce à la fonction «raconter votre histoire».

L'histoire : **Moi-même**

Les visuels : **Moi-même**

Les musiques :

- **Chris Zabriskie - John Stockton Slow Drag**
- **Chris Zabriskie - That Kid in Fourth Grade Who Really Liked the Denver Broncos**
- **DoKashiteru - Yiourgh**
- **Kevin MacLeod - Mourning Song**

La typographie :

- **Arvil**
- **Bitter**
- **Amble**

Fichiers et plugins :

- **QueryLoader2**
- **IconSweets 2**

LES BOUTONS DE CHOIX

Tout au long de l'histoire, des choix vous seront proposés. En fonction de votre choix, la suite de l'histoire changera. Techniquement parlant, lorsque vous cliquerez sur un bouton de choix, le Javascript lancera la scène liée au bouton.



LE HASARD

Si vous ne désirez pas choisir parmi les propositions affichées, vous pouvez attendre la fin du compteur et laisser le hasard choisir à votre place. Cela permet ainsi de ne pas être bloqué dans l'histoire et d'avoir une continuité fluide de cette dernière.



RACONTER SON HISTOIRE

À la fin de votre histoire, vous aurez la possibilité de raconter votre histoire à vos amis. Pour cela, vous devrez d'abord donner un titre et un auteur à votre histoire. Cela aura pour effet de générer une url avec votre chemin parcouru. À partir de cette fenêtre, vous pourrez partager votre histoire via différents réseaux sociaux ainsi que par mail.



RACONTER SON HISTOIRE

Le titre de votre histoire

L'auteur de votre histoire

✓



J'ai opté pour un style minimaliste pour faciliter les animations. En effet, en raison du grand nombre d'animations qui composent The Right Choice, je ne pouvais pas me permettre de jouer avec des animations complexes.

Ensuite, je ne voulais pas donner un style commun que l'on retrouve dans ce qui se fait déjà en matière d'histoires interactives. Je voulais partir sur quelque chose de plus poétique, un style où l'on découvre les formes et contre-formes progressivement pour ensuite comprendre la scène.







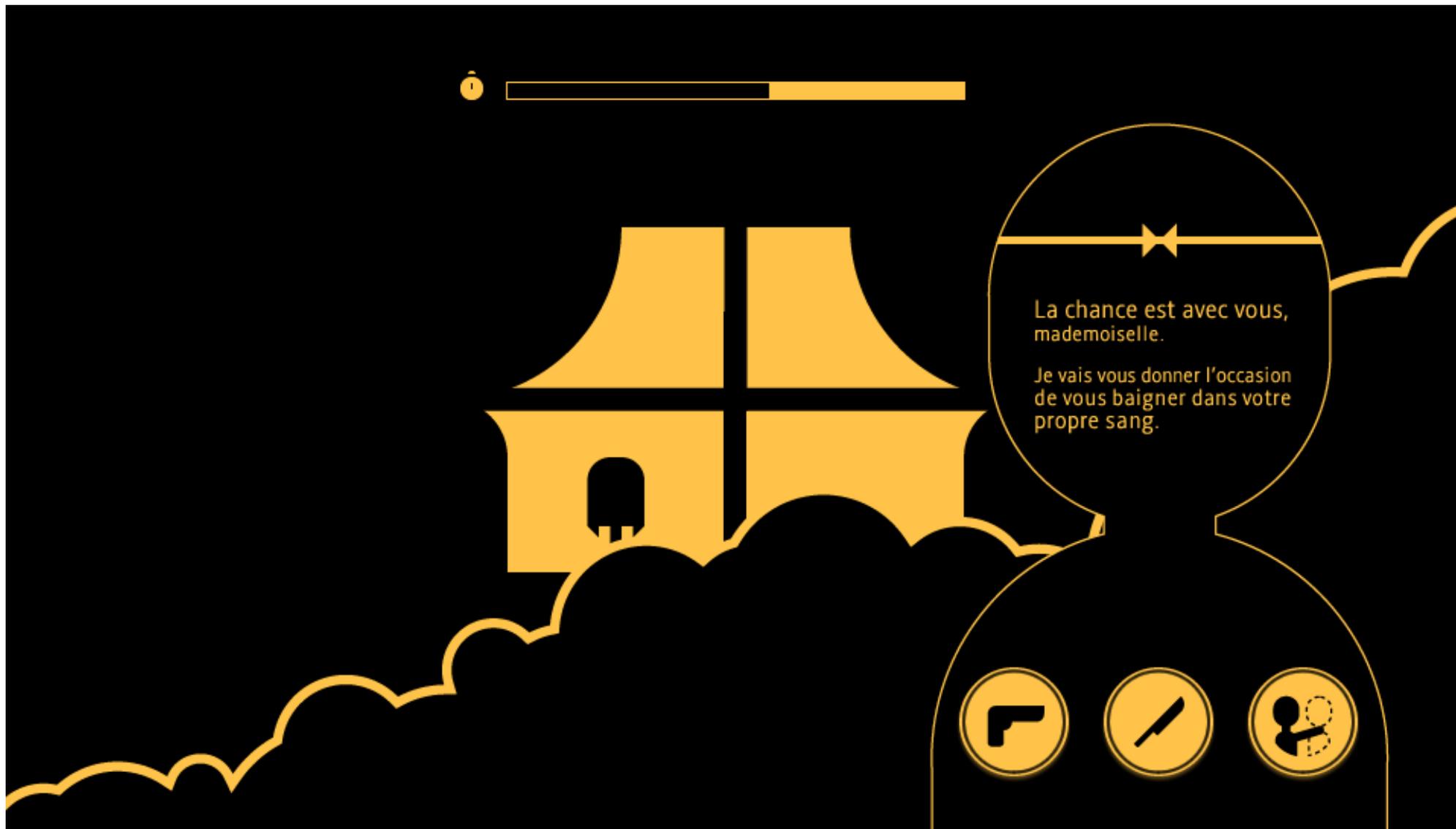
THE·RIGHT·CHOICE

26 | HISTORIQUE ILLUSTRÉ DE L'ÉVOLUTION DE L'INTERFACE.



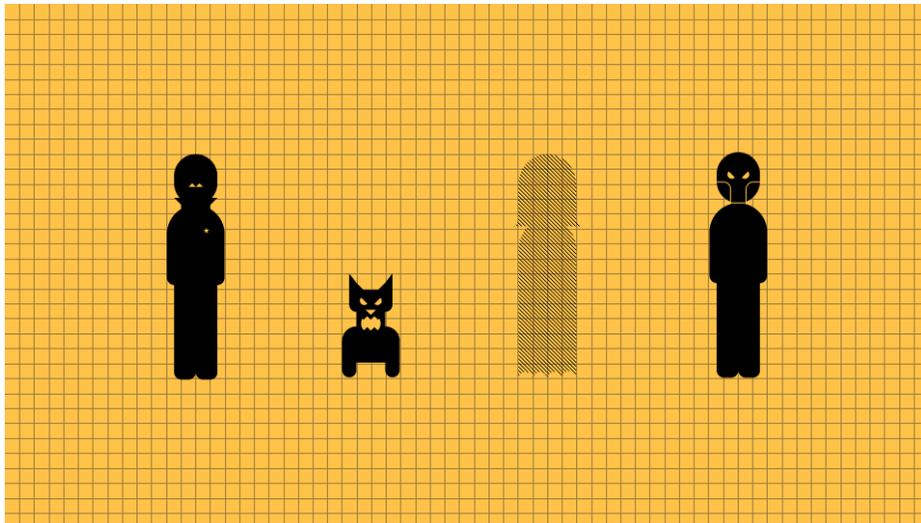






La grille est formée avec des carrés de 16 pixels, de manière à s'adapter correctement à la résolution de la zone d'animation : 960 x 540.
(Ratio 16:9).

De plus, la grille en carré permet de créer les décors et les personnages avec de bonnes proportions.



Création du scénario : 96 heures

Textes, storyboards, structure en arbre.

40€ / heure

Production des visuels : 480 heures

Multiplés versions

40€ / heure

Production du code : 32 heures

HTML, CSS, animations CSS3, Javascript

40€ / heure

608 heures : 24.320 €

Structure du planning - bonne

Je pense avoir tenu correctement mon planning durant ces 10 mois. Malgré des retards que je pouvais accumuler, je réadaptais mon planning et arrivais ainsi à rattraper mon retard.

Structure de l'histoire : correct

Ma grande peur était le contenu de l'histoire. En effet, je ne me sentais pas l'âme d'un grand rédacteur. Même si le résultat de l'histoire n'est pas d'une énorme originalité, je reste satisfait de cette dernière. Écrire une histoire est une chose, écrire une histoire à travers quatre personnages en est une autre.

Évolution des visuels - Très bonne

Malgré des débuts de visuels non satisfaisants, je pense avoir réussi à trouver un style original pour le thème de mon TFE. En effet, je suis très satisfait du résultat final, même s'il reste quelques petits détails à peaufiner à droite et à gauche.

Expérience utilisateur finale - bonne

Je suis resté sur la même idée du début à la fin. L'expérience finale est exactement ce que je voulais à peu de chose près. Seule le mini-jeu «shoot' em up» n'a pu voir le jour qu'en temps que prototype ainsi que les animations de deux personnages qui non pas été intégrées, pour cause de manque de temps.

Résumé de mon développement de projet - bonne

De manière générale, je suis satisfait de mon travail et du résultat final même si la totalité du projet de départ n'a pu être totalement produite.

Vous pouvez télécharger mon curriculum vitae à cette adresse : <http://briucdejean.be/tfe/dossier/files/cv.pdf>

BriucDejean
Webdesigner
www.briucdejean.be
Tél. 0475 40 80 69
briuc.dejean@gmail.com

prénom : Briuc
nom : Dejean
né le : 21 mars 1990
sexe : masculin
état civil : célibataire

Français : langue maternelle
Anglais : notions
Néerlandais : notions

2006 - 2009
Années secondaires de transition avec option *arts graphiques*, à l'I.A.T.A. de Namur.

2009 - 2011
Études supérieures avec option *Web & Multimédias*, à la Haute Ecole Albert Jacquard de Namur.

juillet - août 2009, 2010 & 2011
Job étudiant en tant que magasinier à l'entreprise De Boeck à Louvain-la-Neuve.

FI Ae ID Fw Dw Coda Ai Ps

PHP Actionscript Javascript HTML & CSS

Linux Windows Mac Os

Un peu Beaucoup Passionnément A la folie !

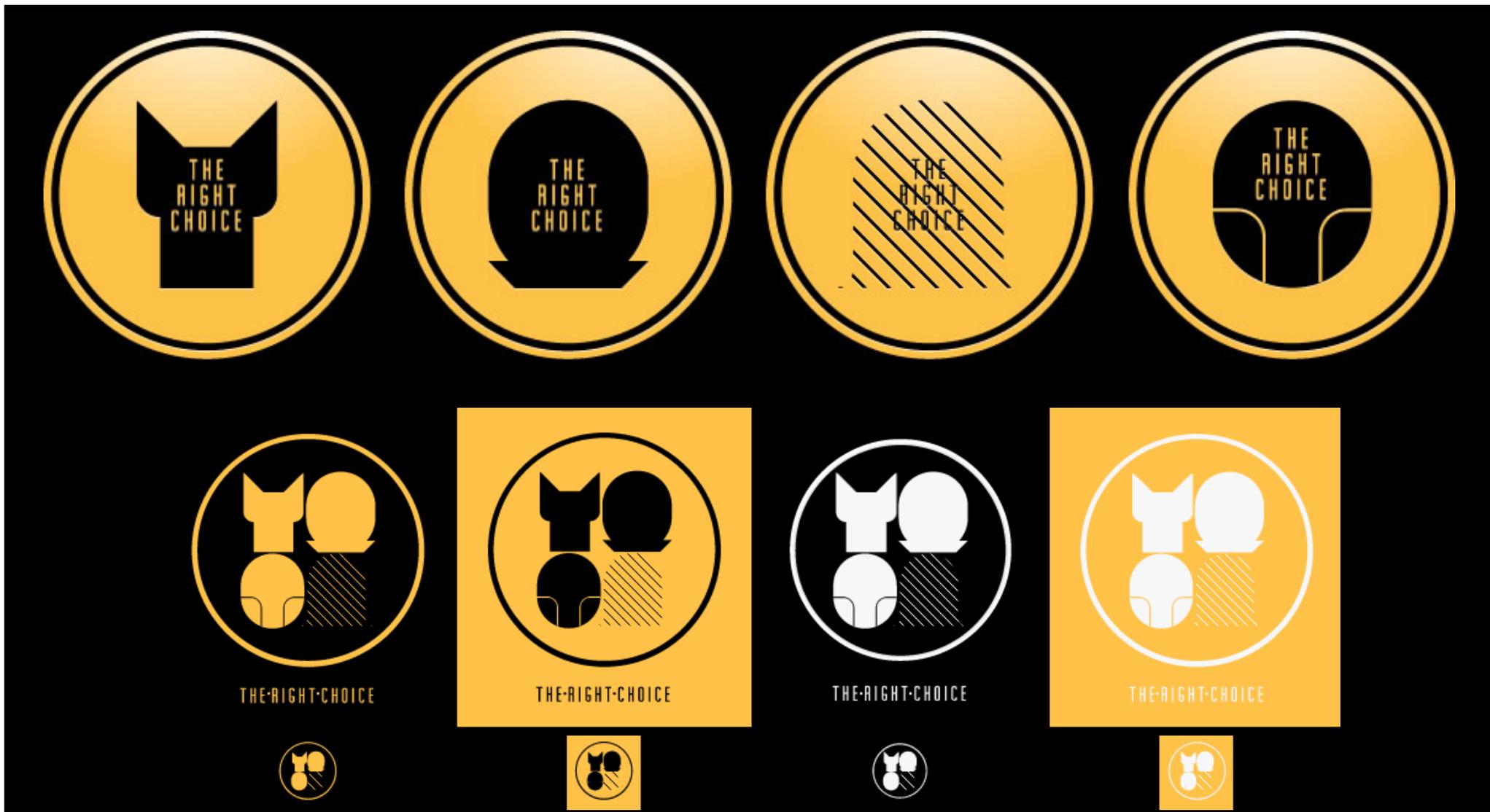
Voici l'évolution des logos.





THE·RIGHT·CHOICE

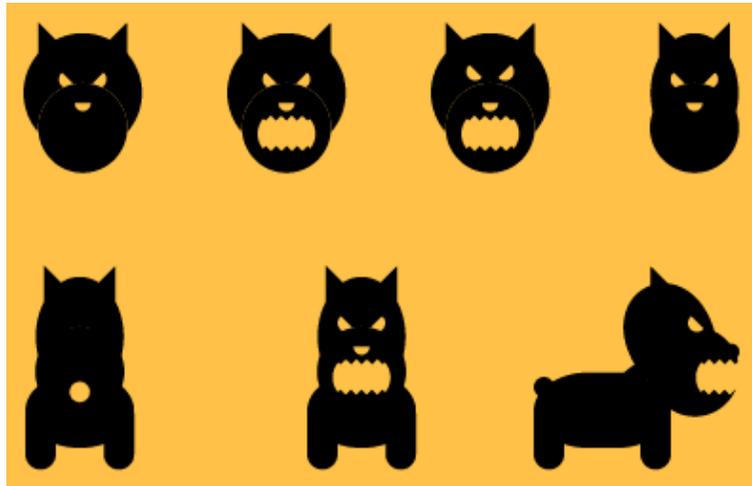
ANNEXE - 4 | COMMENT ORGANISER ET DESIGNER LE SITE ?



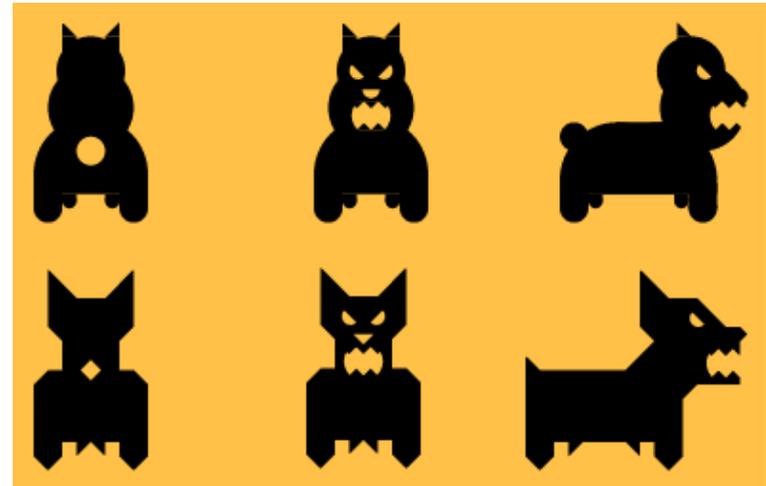
Première version des boutons de choix.



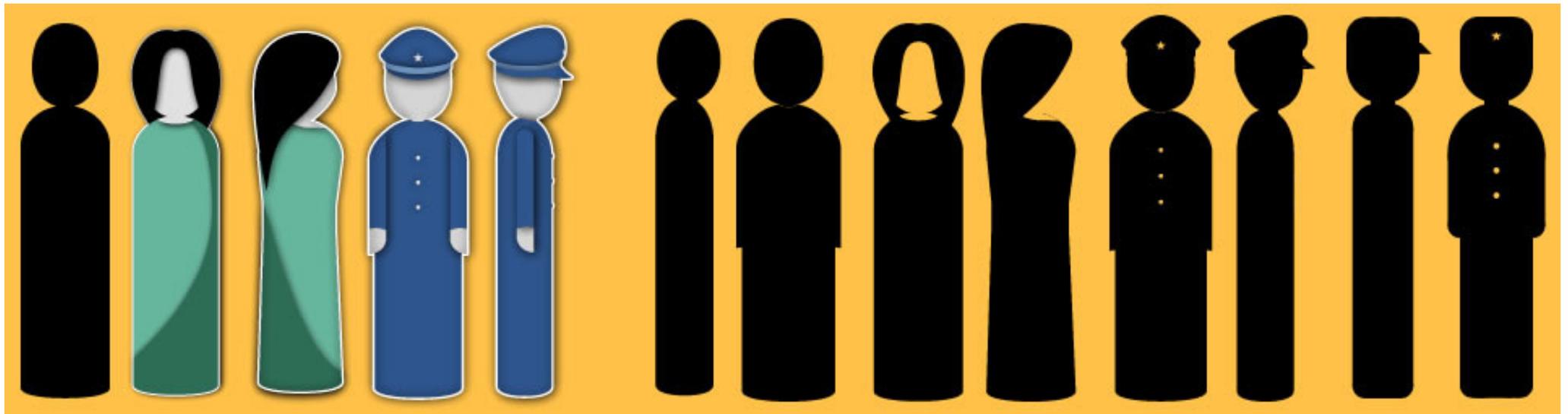
ANNEXE - 07 | À QUOI RESSEMBLERONT MES VISUELS ?



le chien

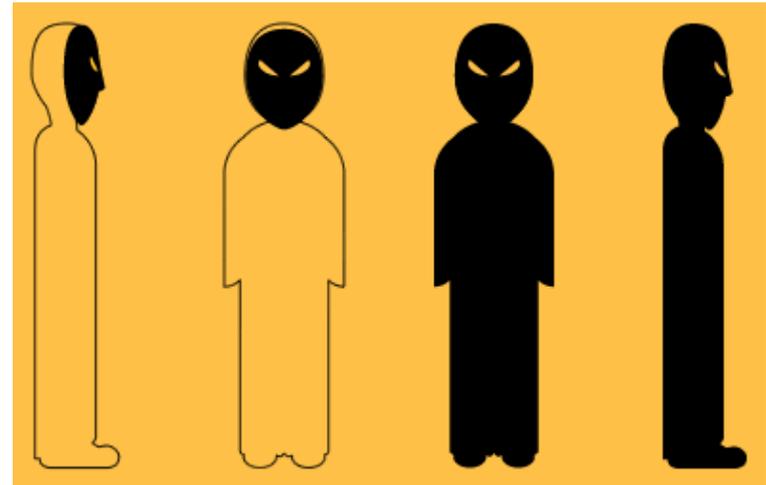
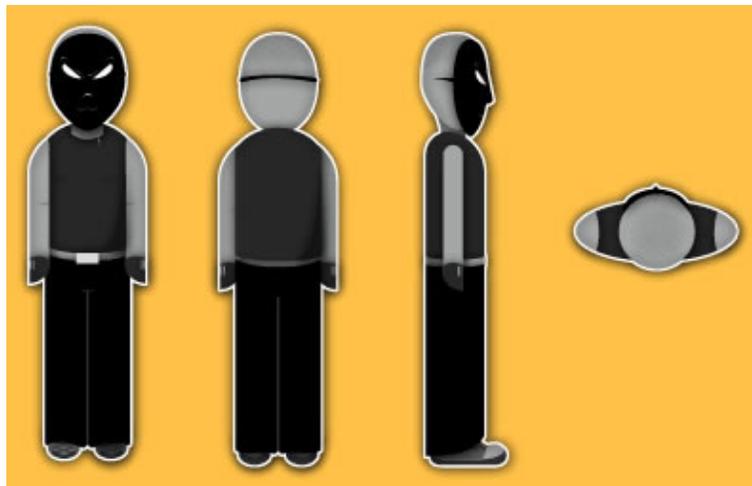
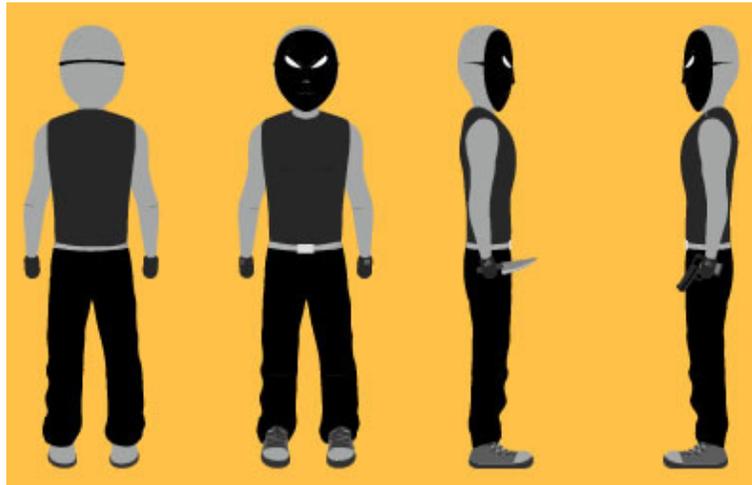


les personnages secondaires

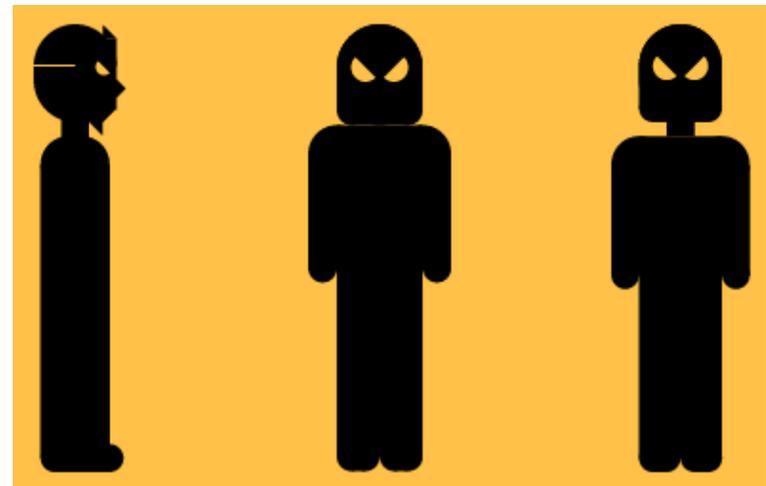


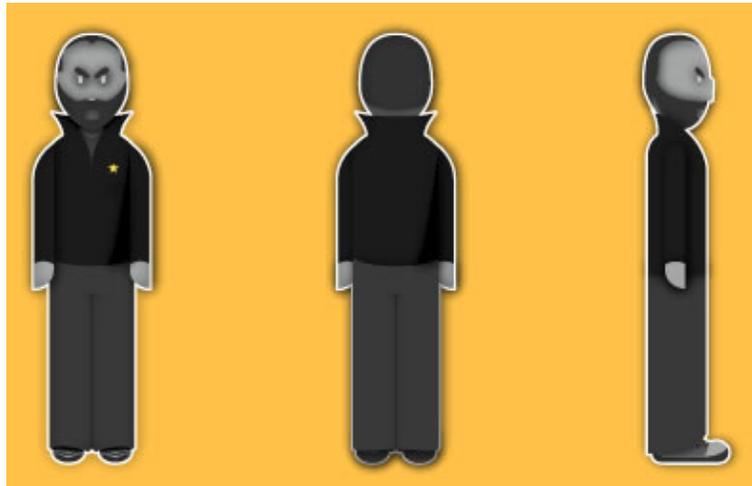
Voici l'évolution des différents visuels

LES PERSONNAGES

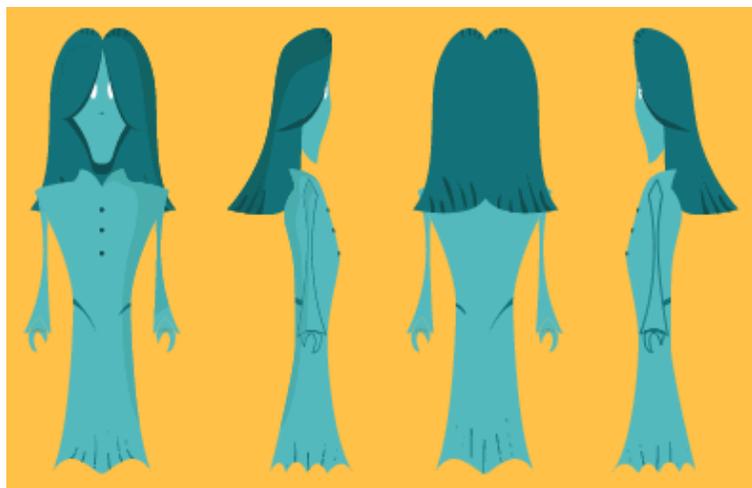
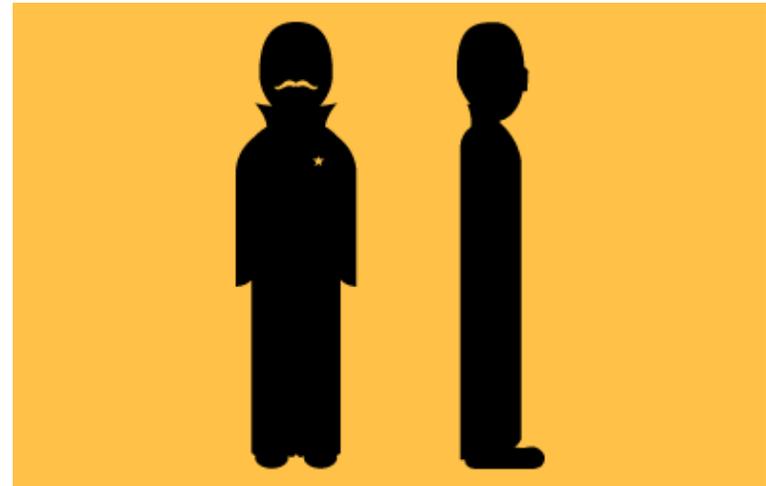


l'assassin

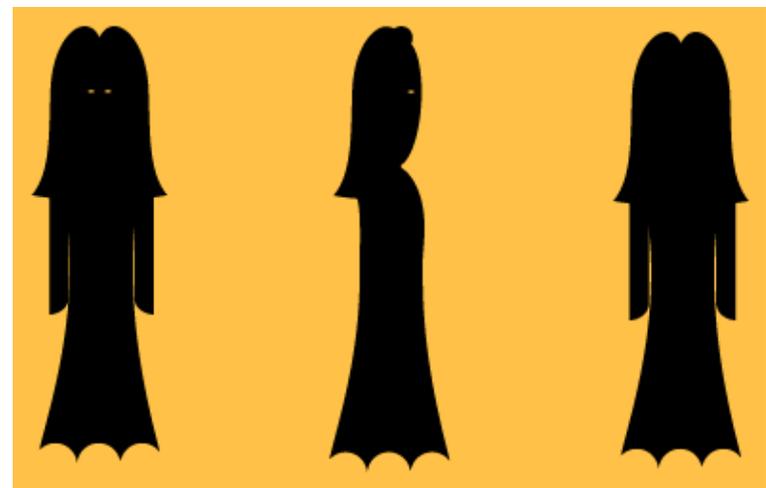




l'inspecteur
de police



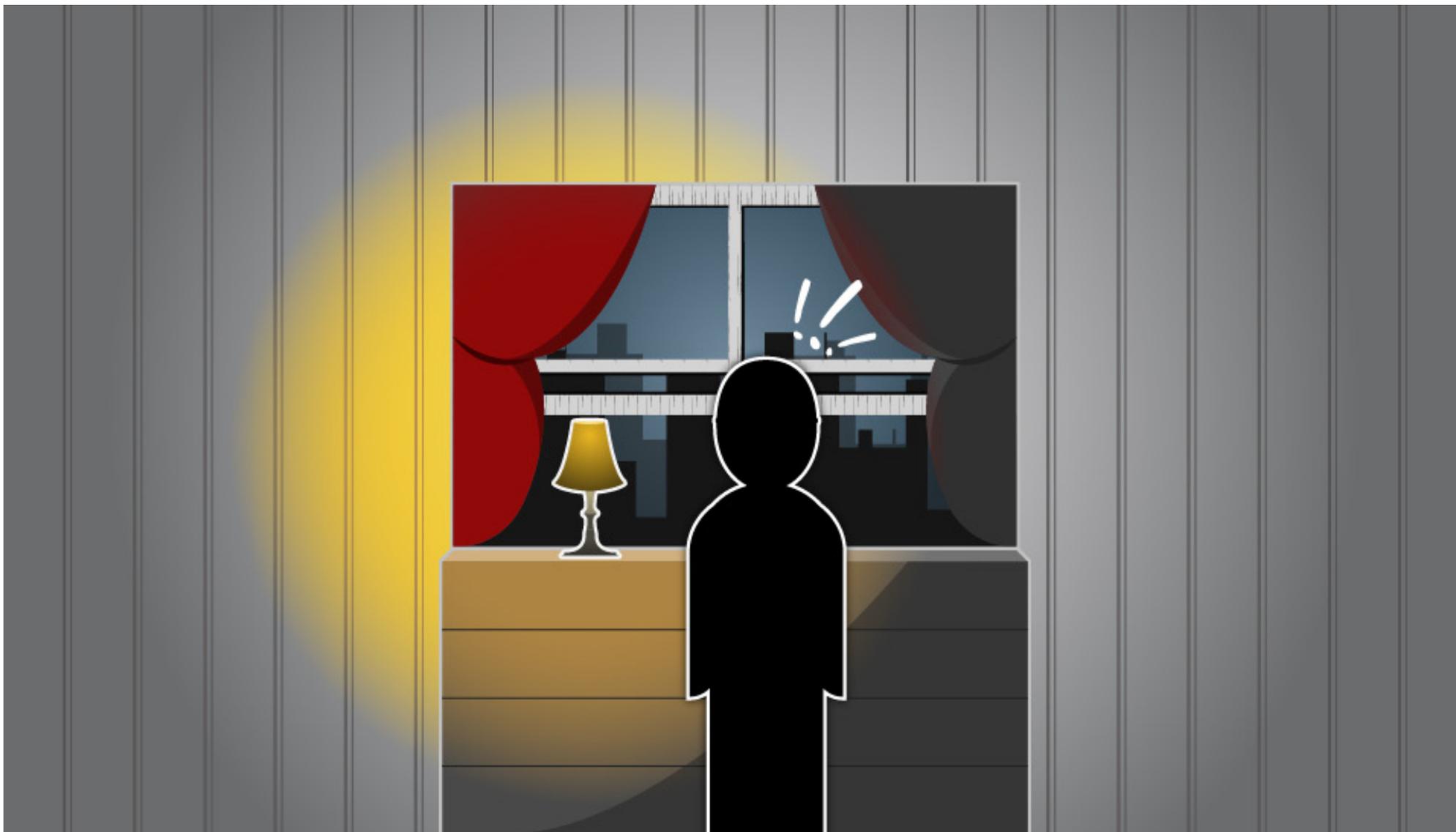
le fantôme

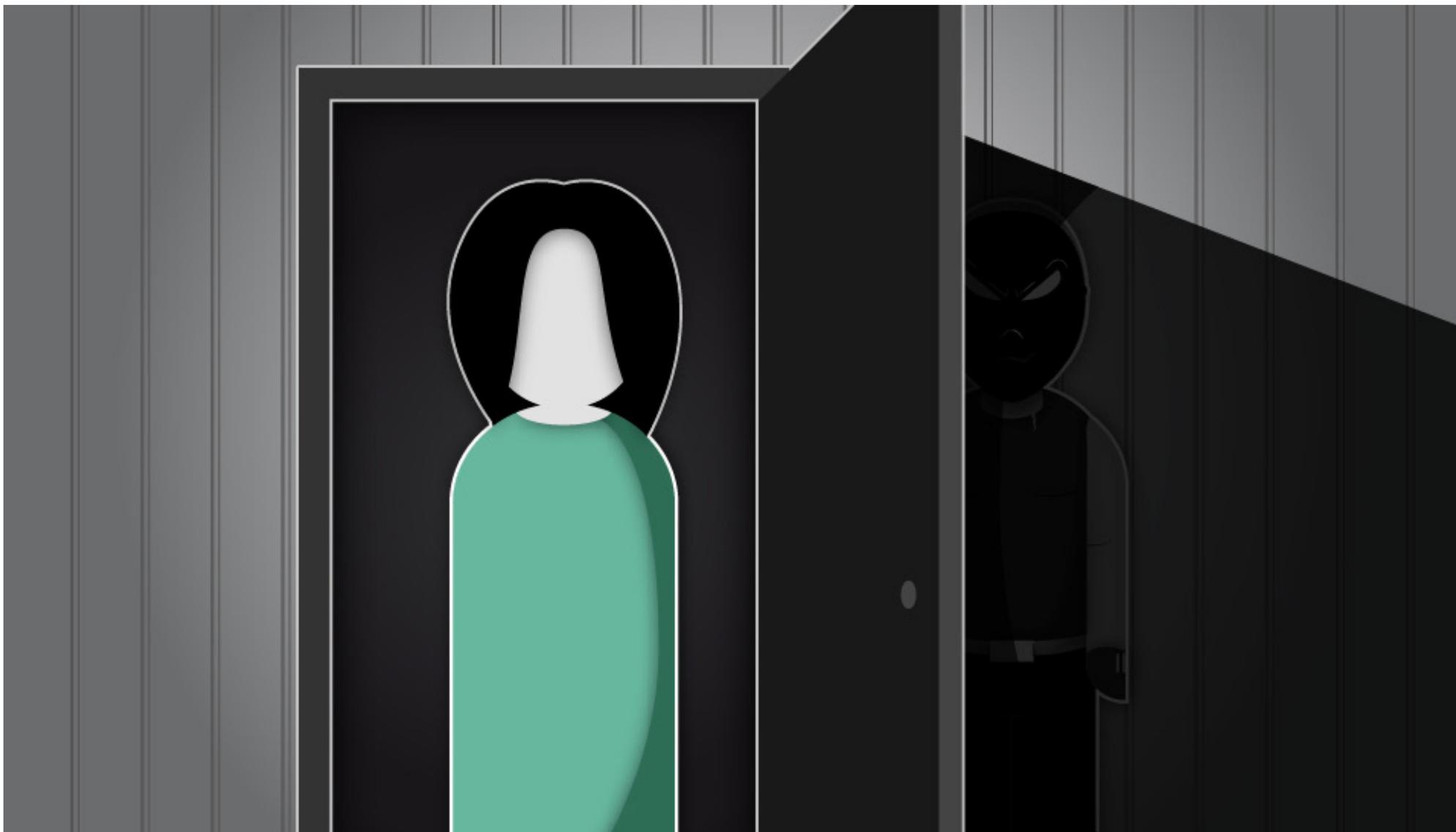


EXEMPLES D'ANCIENNES VERSIONS DES SCÈNES









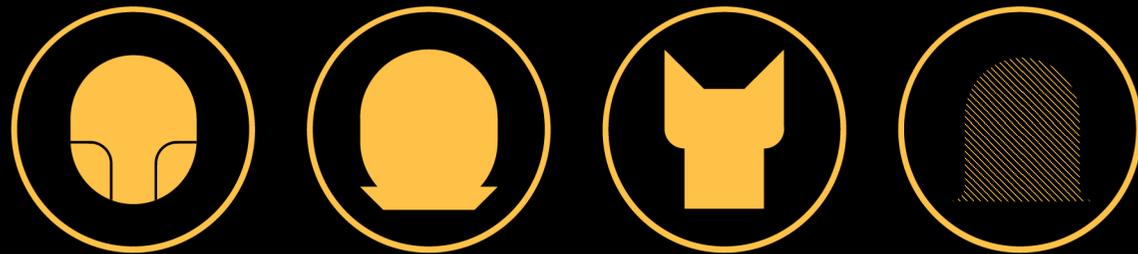






DES BRUITS
DE PAS
SE FONT !
ENTENDRE !





THE·RIGHT·CHOICE

LE GÉNÉRATEUR D'HISTOIRE SEMI-AUTOMATIQUE

Version HTML : <http://brieucdejean.be/tfe/dossier>

Brieuc Dejean - 3TiD1