



SOMMAIRE

INTRODUCTION

RECHERCHES

Explorer la thématique du show
Rencontre avec la scène Drag

PROBLÉMATIQUES

RECHERCHES UTILISATEURS

Recherches utilisateurs
Bilan

CONCEPT

Brille Chérie
Parcours utilisateur
Narration
Storyboard

GAMEPLAY

Benchmark
Un jeu de rythme
Scope
Courbe des émotions

DIRECTION ARTISTIQUE

Drag Queen
Personnages
Décors
Musique
Interface

LE STAND

CONCEPTION TECHNIQUE

Technologies utilisées
Structure
Tapis de danse

WORKFLOW

Collaboration graphistes/développeurs

TESTS UTILISATEURS

BUSINESS PLAN

Relais associatif
Business model canvas
Budget prévisionnel

GESTION DE PROJET ET MANAGEMENT

Gestion de projet
Projet et confinement
Méthodologie
Communication

INTRODUCTION

Notre volonté pour ce dernier projet Gobelins était simple : **placer l'humain au centre de notre expérience.**

Par placer l'humain au centre, nous l'entendons littéralement. En fait, le point de départ de notre réflexion était de travailler autour du **corps** et de la **théâtralisation** de celui-ci.

Nous avons beaucoup réfléchi à ces notions de se placer au centre de l'attention, de se placer au centre de la scène, d'assurer le spectacle, de faire show...



RECHERCHES 

EXPLORER LA THÉMATIQUE DU SHOW

Les Drag Queens.

Né du constat que nous voulions interroger la mise en scène et la théâtralisation du corps, nous avons fait le choix de travailler sur l'univers extravagant des **Drag Queens**. Ce thème s'est imposé à nous par sa **richesse** et son **originalité**. De plus, les Drag Queens ne sont que très peu représentées dans les médias et dans les installations artistiques. C'est un challenge pour nous d'essayer de mêler ce thème au digital.

Découverte de l'univers des Drag Queens.

Le monde des Drag Queens est un milieu qui nous était complètement inconnu au début du projet. Notre première phase de recherche était consacrée à la découverte de celui-ci.

Nous avons tout d'abord étudié différentes thématiques pour obtenir les connaissances nécessaires à ce domaine: le contexte historique d'apparition des Drag Queens et son évolution au fil des années,

l'organisation de la scène Drag parisienne, la mode et l'esthétisme Drag Queens, les codes et les termes utilisés, les enjeux économiques des Drag Queens etc...

Nous avons par la suite regardé plusieurs interviews, notamment : *"Clément, Reine de la Nuit"* produite par Arte, *"Drag, voguing: les cultures queer sont-elles menacées par leur popularité ?"* produit par Le Monde, une interview des Drag Queens Enza Fragola, Calypso Overkill, Nomai Nomai, *"Drag queen, un métier comme les autres"*, *"À Paris, la scène DRAG QUEEN renaît autour de l'icône RUPAUL"*, Interview Brut : *"Loïc alias La Big Bertha, drag-queen"*, etc.

Nous avons aussi regardé la célèbre émission qui a remis les Drag Queen sur le devant de la scène : *RuPaul Drag Race* ainsi que l'émission de divertissement *"Le Maillon Faible"* spécial Drag Queens.

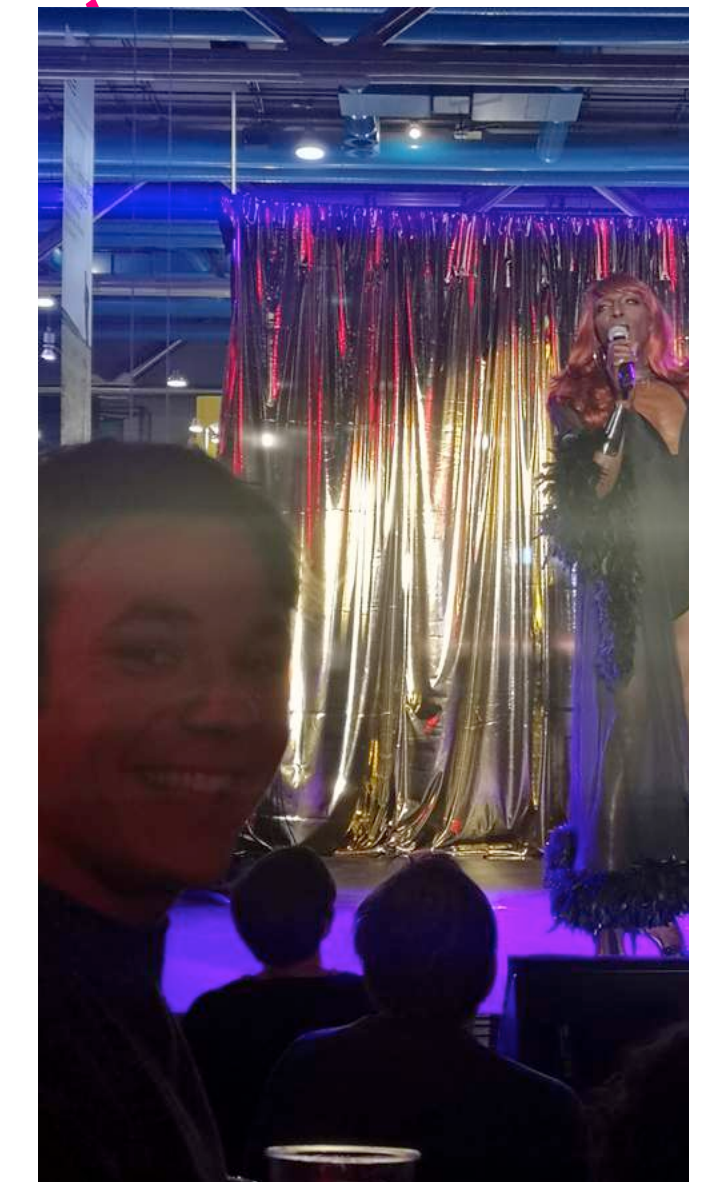
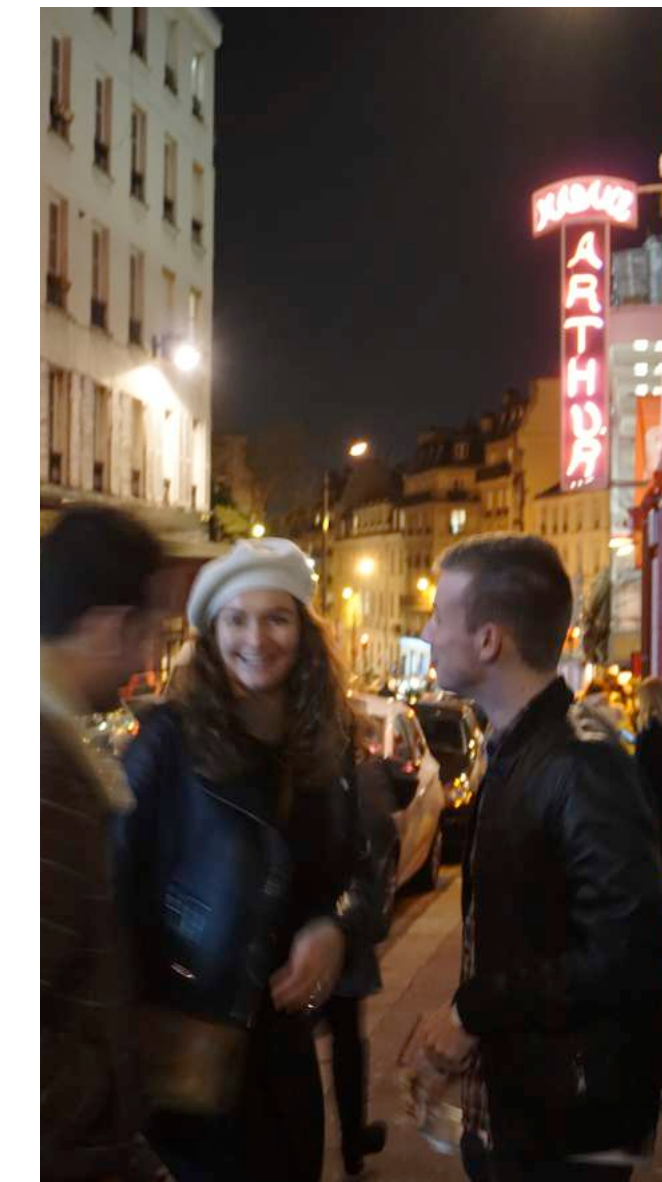
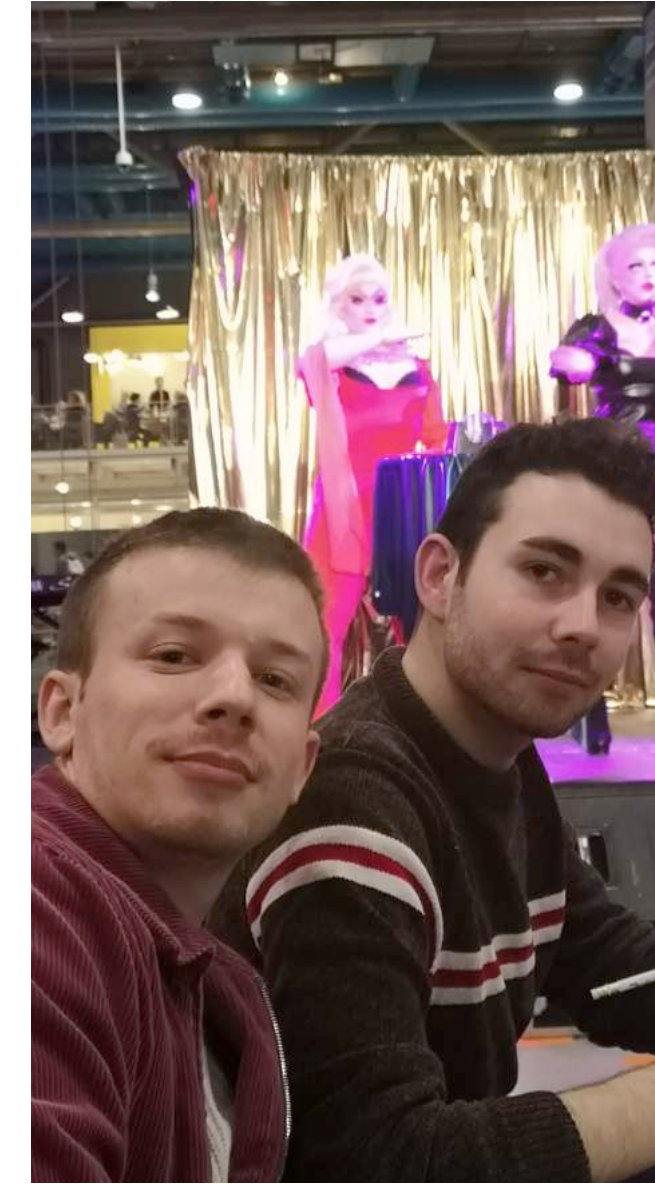


RENCONTRE AVEC LA SCÈNE DRAG

Baptême Drag

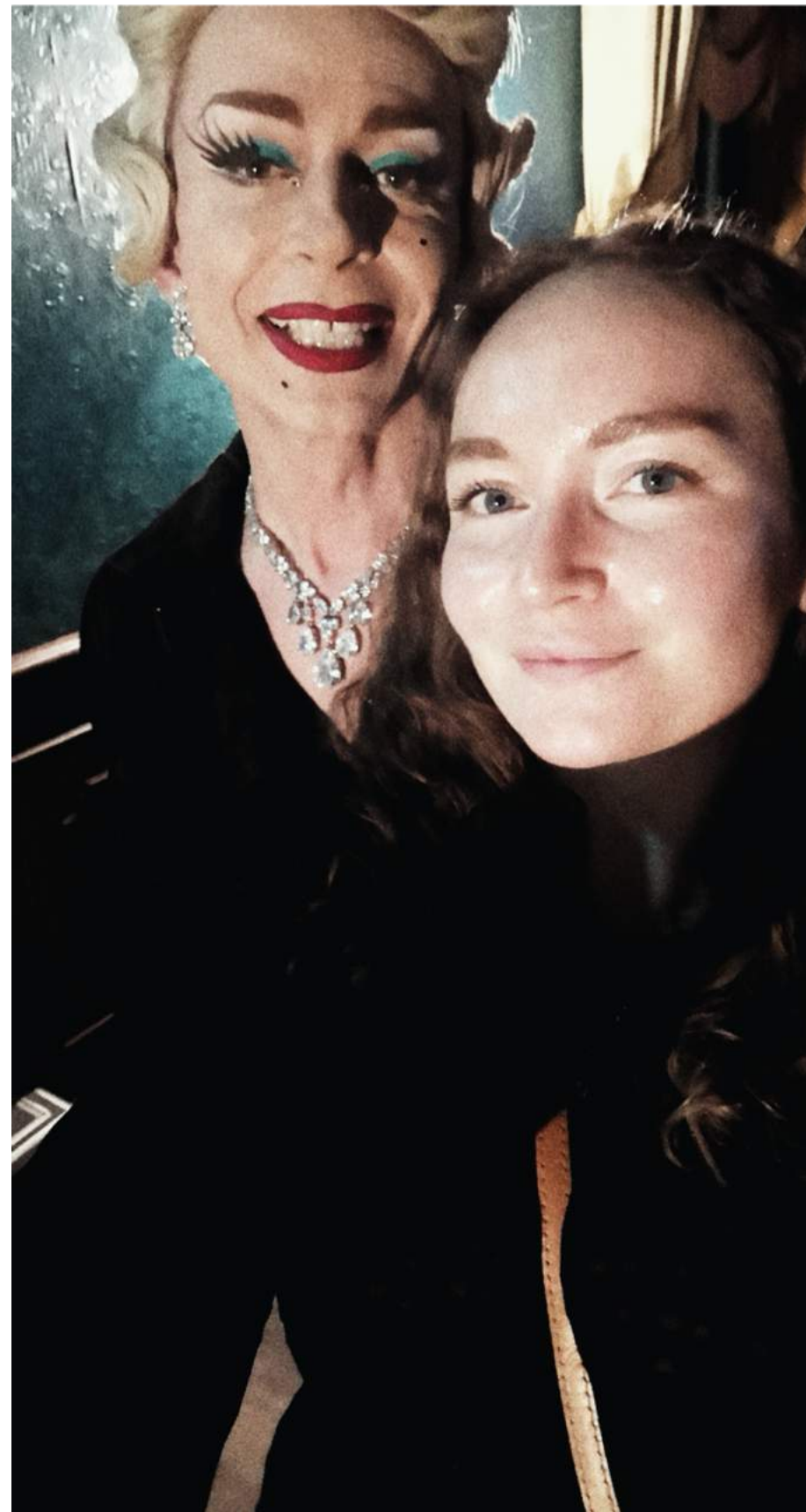
À l'occasion d'une soirée adhérents au Centre Pompidou dont le thème était la "Métamorphose", nous avons tous les cinq eu l'occasion d'assister à un Bingo Drag animé par Minima Gesté et ses acolytes, Véronika Von Lear et La Big Bertha ainsi qu'un show animé par le cabaret travesti "Madame Arthur".

Nous avons pu prendre quelques contacts, notamment des Drag Queens que nous avons par la suite contacté sur Instagram. Mais aussi Fanta Touré, manager de la troupe de "Madame Arthur" qui nous a invité au cabaret le lendemain. Nous nous sommes donc rendus à Pigalle pour assister à la soirée spéciale Michel Berger où nous avons pu rencontrer et discuter avec plusieurs artistes de la troupe.



RENCONTRE AVEC LA SCÈNE DRAG

Baptême Drag



Nous avons eu un entretien téléphonique avec Fanta Touré, manager du Cabaret “Madame Arthur”. Elle nous a appris la différence entre les “créatures” de Madame Arthur et les Drag Queens. Selon elle, le public vient au cabaret pour voir « Déconnecter du quotidien. Peut-être qu’ils se projettent aussi sur les personnages, les émotions qu’elles peuvent provoquer. ». Elle souligne notamment que « Le monde du cabaret fascine ».

Nous avons ensuite eu plusieurs entretiens téléphoniques avec différentes Drag Queens. Ces dernières nous ont beaucoup appris en nous racontant leur quotidien et leur parcours.

Nous avons par exemple découverts qu’il existe différents types de Drag Queens qui dépendent de la prestation assurée. Voguing, lip-sync, comédie, maquillage, créations de tenues... les compétences des Drag Queens sont nombreuses. Nous avons aussi appris le fonctionnement interne des collectifs de Drag, notamment l’existence des “**Mothers**”, sorte de mentors plus expérimentées qui accompagnent les jeunes Drag Queens à se lancer.

Nos objectifs tout au long de cette recherche ont été d’acquérir les connaissances nécessaires sur les Drag Queens, afin de trouver notre angle, de découvrir de nouveaux points de vue voir même de casser nos aprioris. Et pour cause, le milieu Drag est un milieu qui, après s’y être intéressé un peu plus en détail, comporte beaucoup de **codes** et de **subtilités** dont nous n’étions pas du tout au courant.

“Je suis comme ça, je suis fier de l’être et je le montre au monde car c’est quelque chose chose de beau et d’intéressant”

“Le Drag c’est un peu le culte de l’alchimiste : ce qui nous fait du mal on en fait du beau.”

“Les shows Drag c’est de l’amour et la bienveillance”



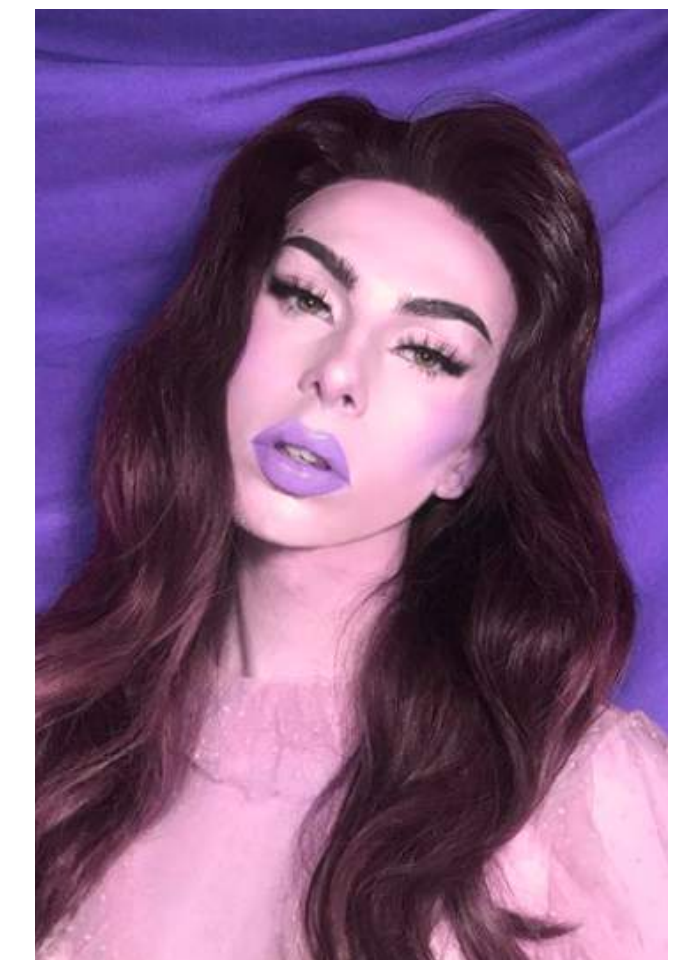
**Thomas aka
Edendarling**



**Dorian aka
Tristana Gray Martyr**



**Pierre aka
Psykoz Vendome**



**Ian aka
Vespi Page**

PROBLÉMATIQUE

Comment inviter l'utilisateur à se placer sur le devant de la scène et l'encourager à "faire le show" ?

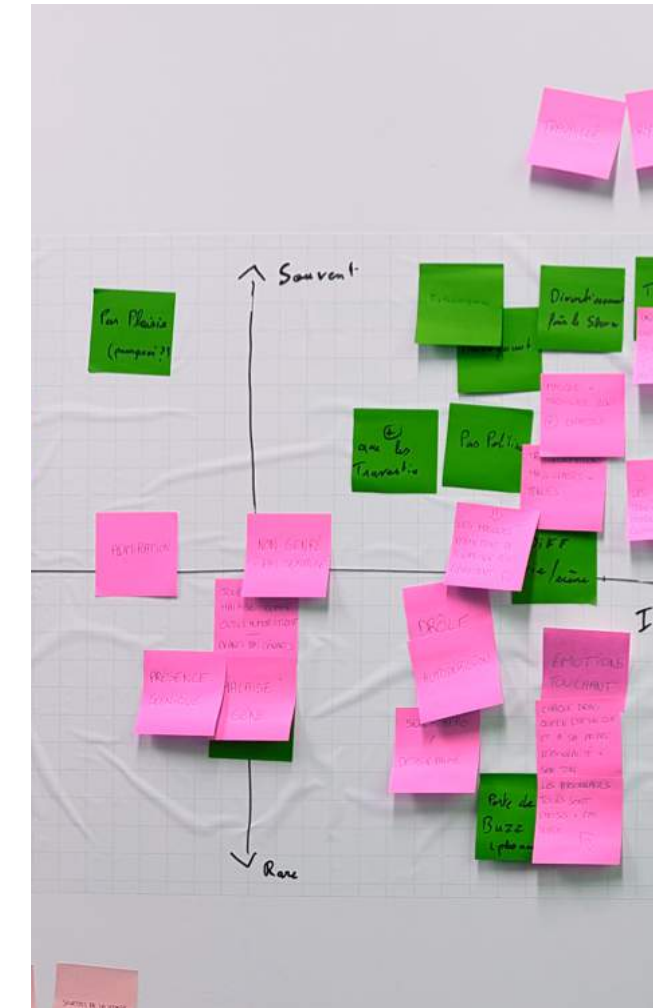


**RECHERCHES
UTILISATEURS** 

RECHERCHES UTILISATEURS

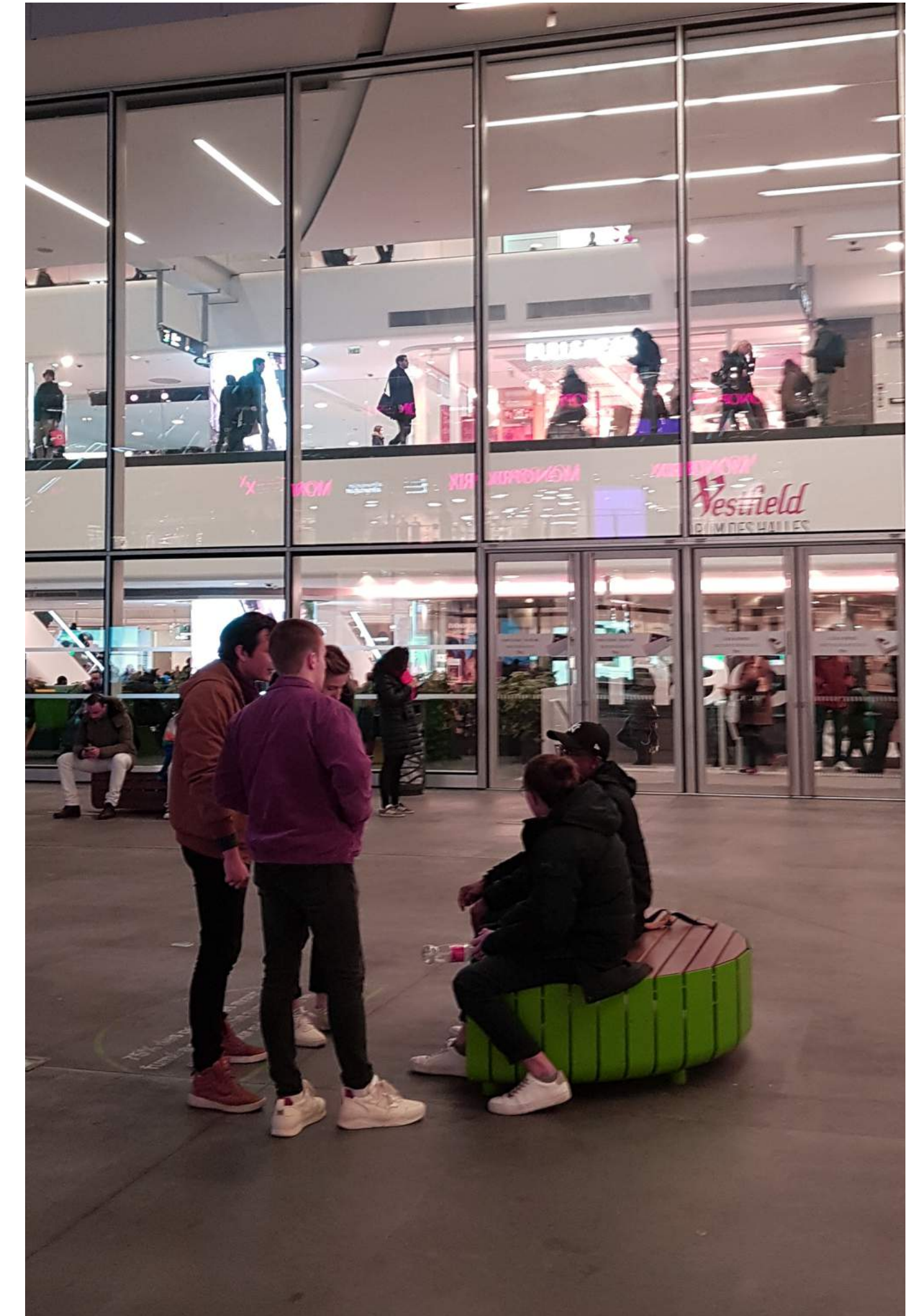
Interviews

Nous avons par la suite interrogé le grand public, monsieur et madame tout le monde afin d'avoir leur ressenti des Drag Queens. Nous avons mené une douzaine d'interviews à Châtelet les Halles, pour leur demander s'ils pouvaient définir ce qu'étaient une Drag Queen, à quoi ils associaient les Drag Queens, quels problèmes pouvait rencontrer une Drag Queen dans son quotidien, selon eux pourquoi faire du Drag...



Traitement des données

Nous avons ensuite dû structurer et utiliser toutes ces données récoltées. Pour cela, nous avons mis sur papier nos impressions sur les shows auxquelles nous avons assisté d'un côté et les retours de nos interviews de l'autre. Nous avons placé tout cela sur une matrice et relevé les points les plus importants.



BILAN

Nous avons tous les cinq été bluffés par la **richesse de l'univers Drag** : c'est un monde plein de valeurs positives, d'affirmation de soi et d'affranchissement du regard des autres. Les Drag Queens n'hésitent pas à casser les codes et transforment un moment qui pourrait être banal en instant hors du commun. Nous voulions en savoir plus sur la place du spectacle que tenait les Drag Queens et nous n'avons pas été déçus : le Drag est avant tout un art de faire le show et qui demande énormément de travail.

Nous avons été successivement impressionnés, touchés et admiratifs par les prestations que nous avons vu, en plus d'être très drôles et en sommes tous repartis avec des paillettes plein les yeux.

Ces différents shows et spectacles auxquels nous avons assisté nous ont orienté vers le **ton** de notre expérience : nous voulons par le biais de notre expérience, transmettre ce que nous avons ressenti pendant ces moments.

Nous voulons faire vivre à l'utilisateur un moment léger et hors du temps, qui en met plein la vue, un peu à la manière d'un réel show de Drag Queens.

Ainsi, nous avons fusionné nos enseignements sur le monde des Drag Queens avec notre volonté de base d'inviter l'utilisateur à faire le show, pour en arriver à une idée simple :

L'utilisateur incarne une Drag Queen et se met en scène, conseillé par sa « Mother », pour répandre la couleur, la joie et les paillettes dans univers triste et morose.

Le choix de prendre une Drag Queen comme personnage principal nous était évident, elles sont naturellement vues comme des héros et évoquent un personnage fantastique. De plus, le côté éphémère de notre expérience permet à l'utilisateur de se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre pendant un moment donné, comme le fait la Drag-Queen lors de ses performances.

Ces quelques semaines de recherches nous ont donc été très enrichissantes pour aboutir à notre concept. Cela a été le point de départ de notre expérience que nous avons nommé : "**Brille Chérie**".



CONCEPT 

BRILLE CHÉRIE



Introduction

"Brille Chérie" est un **jeu d'arcade**, sous la forme de **jeu de rythme** et jouable à l'aide d'un **tapis de danse**. Ce jeu a été pensé sous la forme d'une **installation mobile**, pouvant être exposé dans **différents événements** et ayant pour but de **récolter des fonds pour une association**.



Contexte

"Brille Chérie" est une installation conçue pour être disposée dans un **événement**, tel que le festival Solidays qui possède un coin associatif "Village Solidays", le festival We Love Green ou par exemple un événement organisé à l'occasion de la Marche des Fiertés.

L'installation est **mobile**, à l'inverse d'une installation fixe dans un musée par exemple. Elle peut être montée et démontée rapidement et facilement.

L'idée est de pouvoir la placer dans n'importe quel endroit d'un stand ou d'un événement.

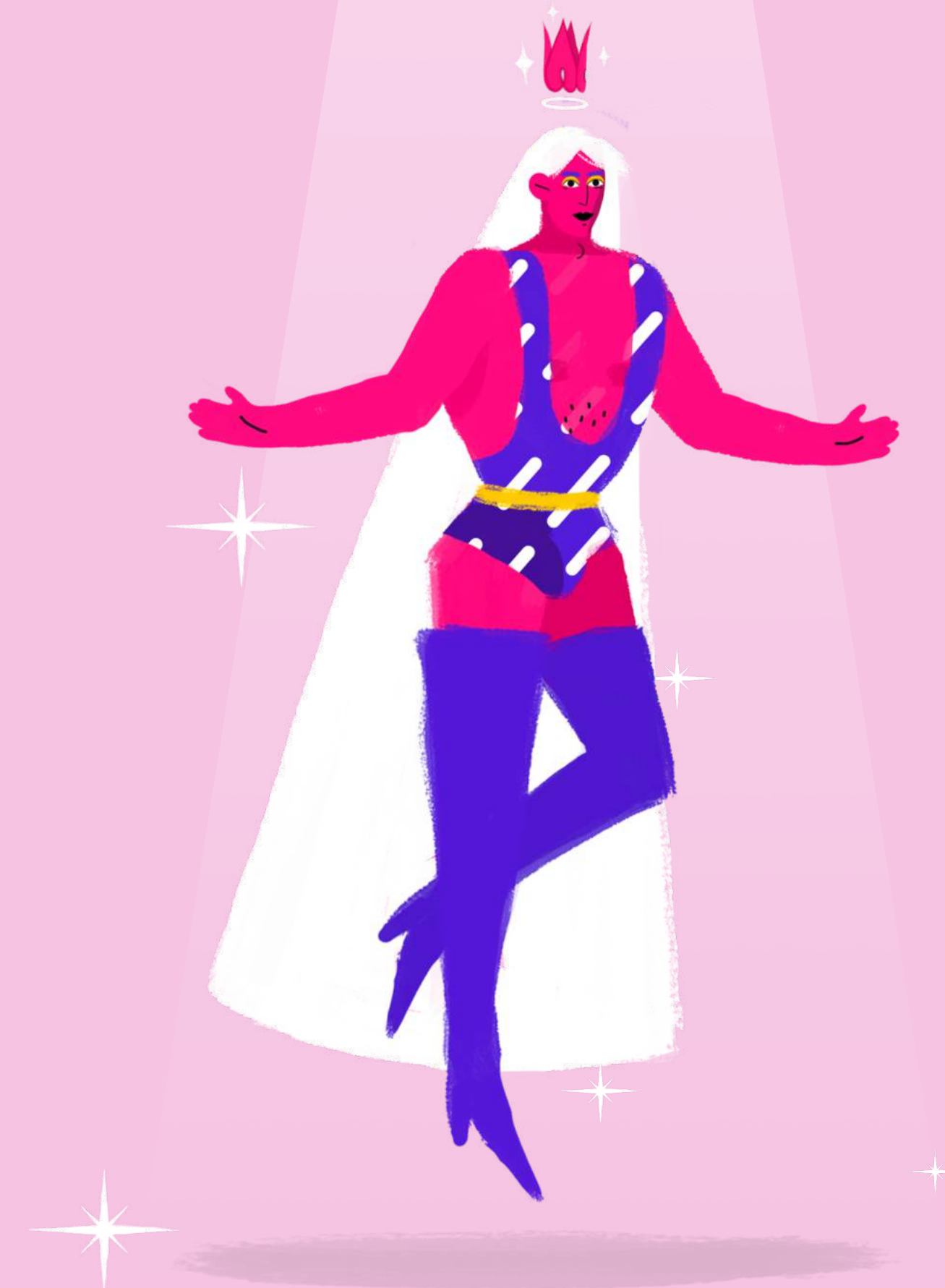
Cela pose la contrainte d'un lieu avec potentiellement beaucoup de monde, du bruit et du passage.

BRILLE CHÉRIE

La quête d'une Drag Queen

Dans “Brille Chérie”, l'utilisateur incarne une **Drag Queen**. Celle-ci est choisie comme représentante légitime par une forme divine nommée la **Mother Suprême**. Elle est envoyée dans un univers triste et morose avec pour mission de répandre la joie et la bonne humeur autour d'elle. La Drag Queen, présentée comme héroïne, rencontre au fil de sa quête des individus qu'elle devra libérer en dansant et qui se joindront à elle, pour toucher le plus grand nombre de personnes.

La Drag Queen va parcourir 2 des 4 mondes que nous avons imaginés. L'univers de notre jeu se veut très “feel-good”, avec un ton décalé, coloré et surprenant.

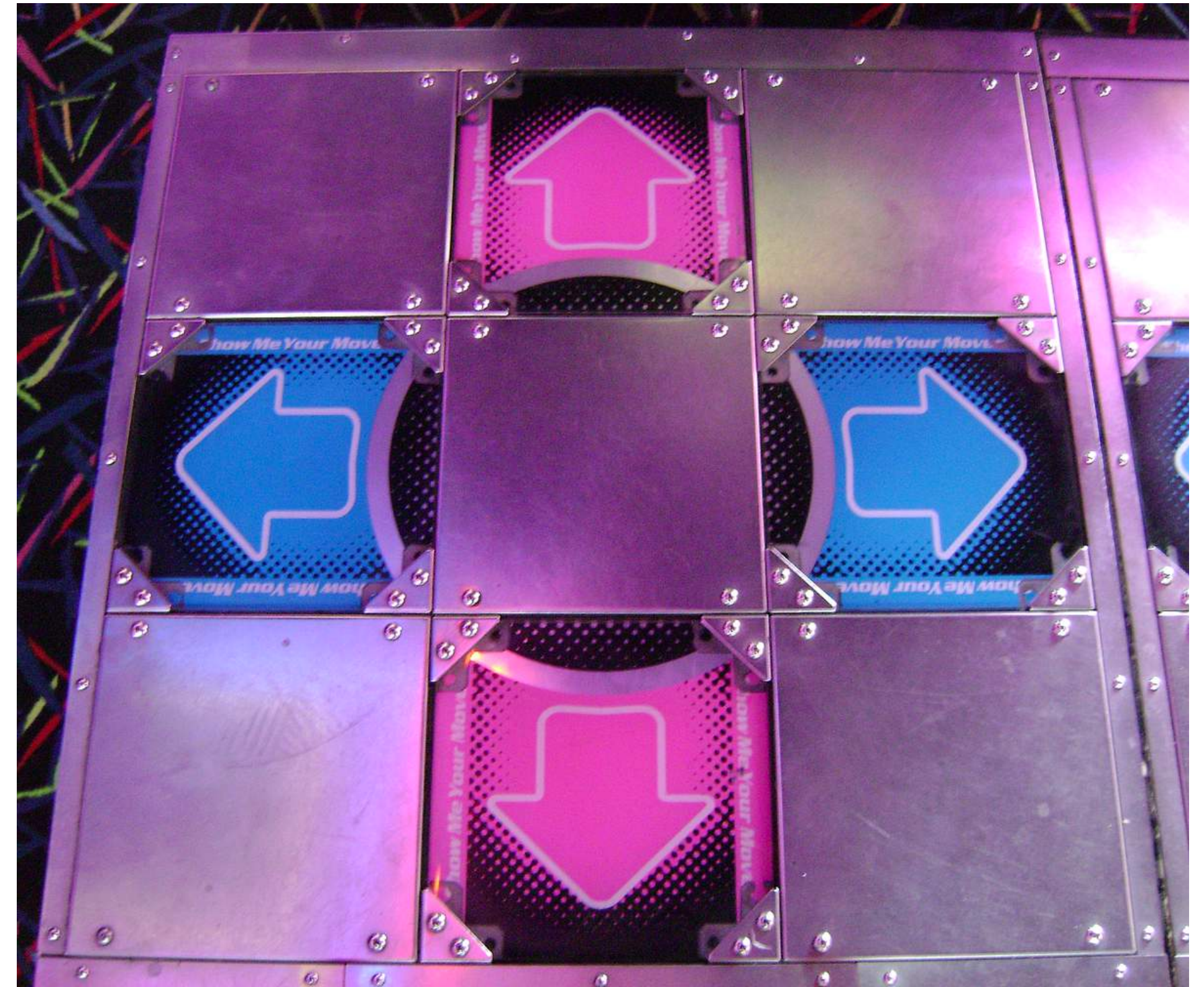


◆ BRILLE CHÉRIE

Un “Dancing Stage” revisité

“Brille Chérie” possède les mêmes caractéristiques que les classiques Dancing Stage qui permettent de jouer au jeu de rythme *Dance Dance Revolution*. Nous avons souhaité garder le fonctionnement de base avec 4 flèches (haut/ bas/ gauche/ droite) pour **faciliter la prise en main et la compréhension du jeu**. Et pour cause, le joueur n’aura que quelques minutes pour prendre en main le jeu, et nous voulons que celui-ci se focalise réellement sur le **plaisir et l’expérience de jeu** plutôt que sur sa compréhension.

Les 4 touches du tapis servent aussi de “navigation” au joueur, il va par exemple presser 2 touches pour commencer sa partie.



BRILLE CHÉRIE



Les utilisateurs

Notre cible est double :

Dans un premier temps, nous souhaitons toucher un public assez jeune, amateur de festivals et d'événements musicaux, et pas forcément connaisseur de l'univers des Drag Queen. En incarnant une le temps d'une partie pourrait permettre d'ouvrir la discussion à ce sujet entre les joueurs et de repartir avec une curiosité et un apriori positif sur les Drag Queen.

Dans un deuxième temps, nous souhaitons toucher un public sensible à la cause LGBT, notamment dans le cadre d'un événement disposé lors de la Marche des Fiertés. Les joueurs pourraient être sensibles au fait d'avoir représenté une Drag Queen comme personnage principal, provoquant de l'engagement et marquant les esprits.



PARCOURS UTILISATEUR



Victor et Inès vivent à Melun et sont des amateurs de festivals de musiques.



Avec leur groupe d'amis, ils profitent d'une pause entre 2 concerts au festival Solidays pour faire un tour au Village Associatif.



Un stand avec une foule et des applaudissements attire leur attention. Victor et ses amis s'approchent et prennent part au public.



Ils découvrent une scène avec au centre une personne face à un écran en train de jouer sur un tapis de danse.

PARCOURS UTILISATEUR



Un second écran placé à leur hauteur, visiblement destiné au public les invite à applaudir pour chauffer le danseur. Ils encouragent ce dernier, pour qui la partie se termine.



Pendant le changement de joueur, Victor et ses amis découvrent sur ce même écran l'explication du jeu : une divinité suprême nommée God Mother envoie une couronne magique sur Terre et quiconque la portera deviendra l'élue.

Cette introduction les informe aussi que l'installation est mise en place pour récolter des fonds pour une association, chaque joueur est libre d'y participer pour contribuer à cette cagnotte.



Victor et Inès décident d'essayer l'expérience. Ils se placent alors dans la file d'attente.

PARCOURS UTILISATEUR



Victor passe en premier.

Il est invité par la personne qui gère le stand à se placer au centre de la scène, face à l'écran et sur le tapis de danse. Il se place sous la couronne mystique et devient l'élue en se mettant dans la peau de la Drag Queen.



Victor place ses pieds les flèches GAUCHE et DROITE pour commencer à jouer.

La partie débute et il effectue des combinaisons de pas en rythme pour débloquer le premier personnage qui va rejoindre sa troupe. Il comprend qu'il va devoir en libérer le plus possible.



Motivé et énergique, Victor se déchaîne sur le dancefloor pour marquer le plus de points possible et passe assez rapidement en mode Freestyle. Il en profite pour marquer le plus de points possible et augmenter son score.

PARCOURS UTILISATEUR



Sa partie se termine et les scores sont comptabilisés. Victor est assez fier de ses résultats et voit ses points transformés en argent réel et additionnés à la jauge globale récoltée pour l'association.



Une fois ses points comptabilisés, le jeu est terminé et Victor reçoit alors des paillettes plein la figure.



Une personne qui encadre le stand le marque d'un tampon sur le front, trace laissée par le port de la couronne et symbole distinctif de sa participation à l'expérience.

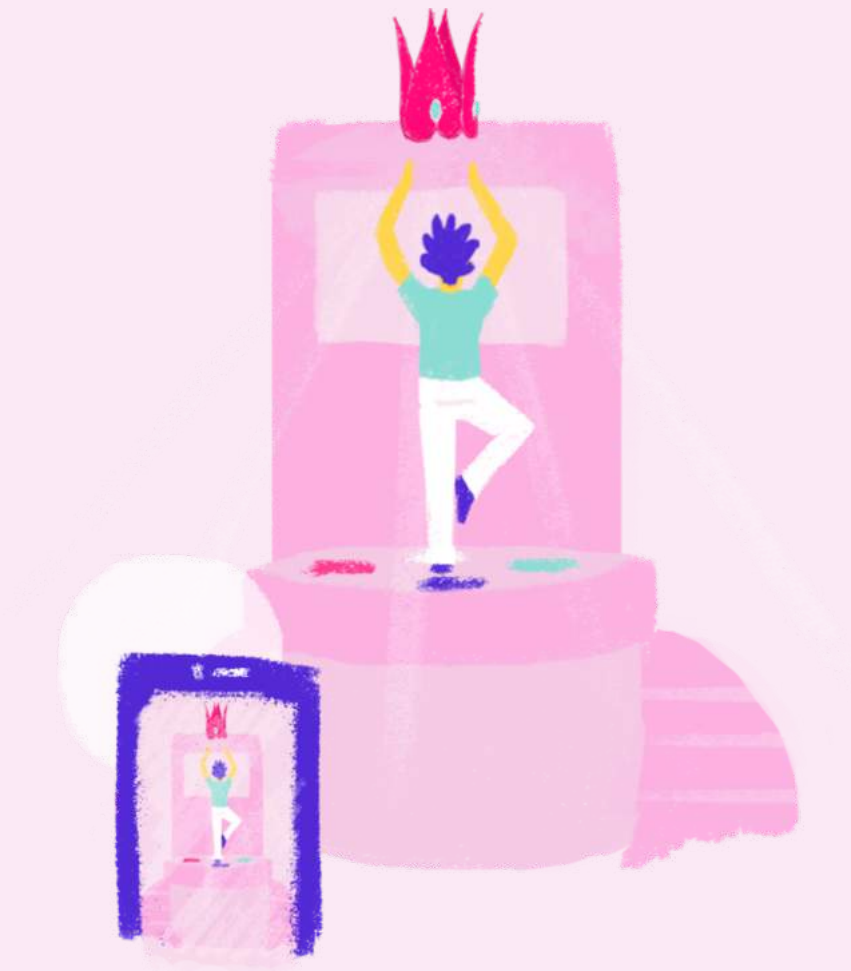


C'est au tour d'Inès de prendre le relais, qui est un peu stressée à l'idée de danser devant tout le monde. La musique, différente de la partie de Victor, se lance.

PARCOURS UTILISATEUR



Inès n'est pas très forte mais encouragée par la foule et par ses amis, elle se prend au rythme de la musique et parvient à libérer plusieurs personnages puis activer le mode Freestyle.



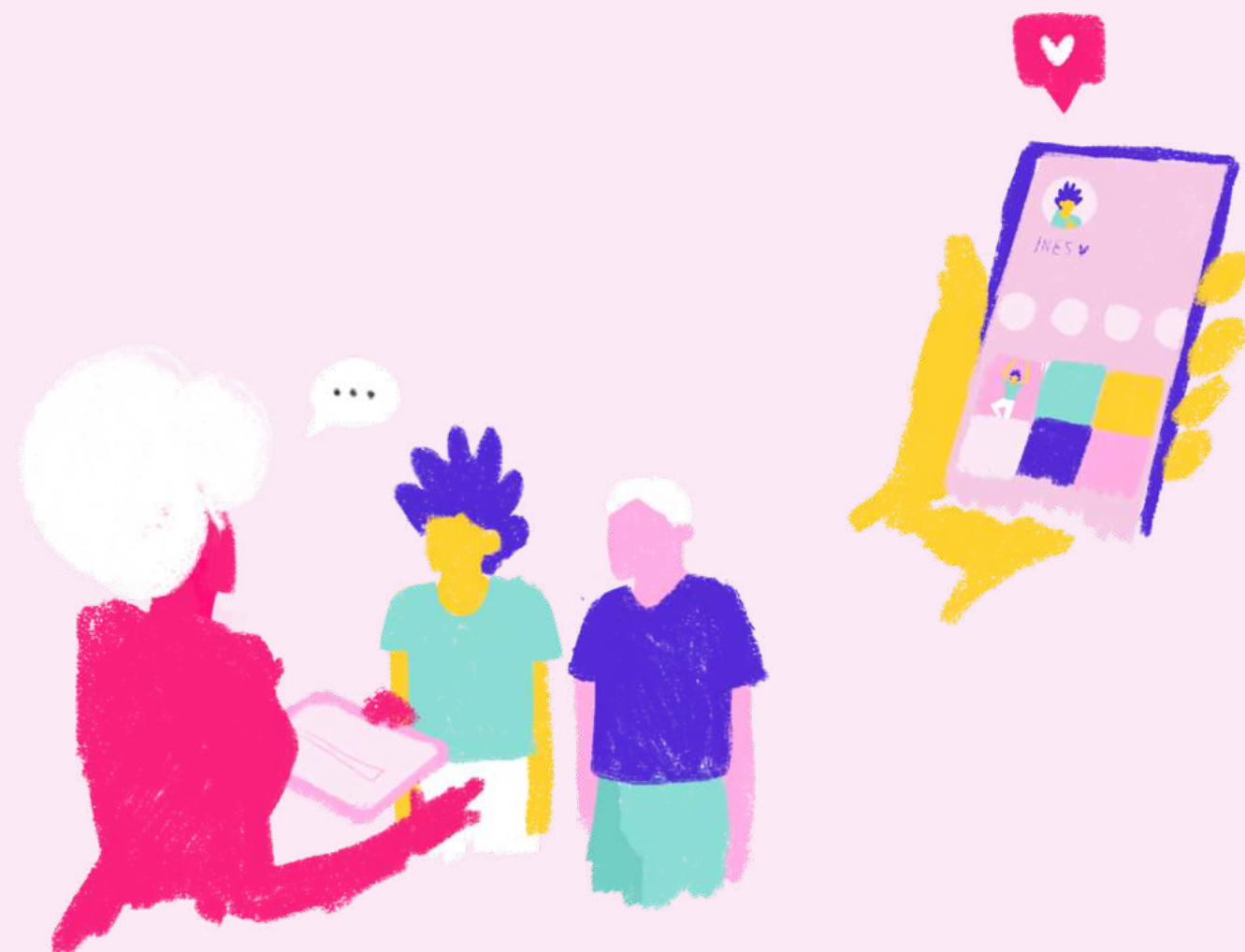
Durant 15 secondes, Inès qui est plutôt à l'aise en danse, va épater le public avec ses mouvements.

Ses amis l'encouragent et la prennent en vidéo. Finalement, Inès a obtenu à la fin de la partie un score correct et s'est beaucoup amusée.



Tous les deux marqués et couverts de paillettes, Victor et Inès découvrent en sortant de la scène, qu'ils ont été pris en photo lors de leur Freestyle.

PARCOURS UTILISATEUR



Un gérant du stand leur tend une tablette sur laquelle ils sont invités à rentrer leur adresse pour recevoir les photos par mail. Une fois reçu, ils partagent ces photos sur les réseaux sociaux.



La nuit tombée, Victor et Inès découvrent que la marque laissée est phosphorescente et remarquent tous les autres participants à l'expérience grâce à ce tatouage lumineux.



Quelques jours après le festival, ils reçoivent tous les deux un mail pour les remercier de leur participation à la cagnotte et leur informer du montant total récolté pour l'association.

NARRATION

Backstory

Dans un monde où l'humanité a été gagnée par la noirceur et l'obscurantisme, un personnage divin qu'on appelle la "God Mother" constate la dérive de l'humanité. Elle décide alors de prendre les choses en main.

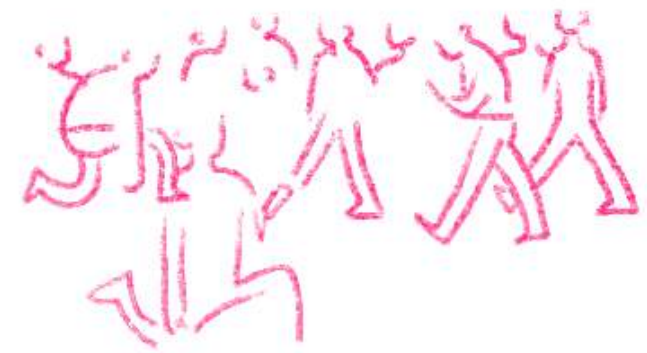
Du haut de son nuage, la God Mother observe une foule de personnages austères et moroses. Son regard s'attarde sur un en particulier, qui n'a pourtant rien de spécial mais dont la démarche semble moins misérable que les autres. Mi-convaincue, mi-blasée, la God Mother lui envoie du ciel une couronne magique qu'il va se prendre en pleine face. Le personnage la ramasse et la porte sur sa tête, interrogatif. En portant cette couronne, il a alors un flash et voit la Terre entière telle qu'elle est réellement : un monde triste et austère tout en en noir et blanc. Le personnage devient alors le Messie, l' élu choisi par la God Mother.

En rouvrant les yeux, le Messie a pris l'apparence d'une Drag Queen, à l'aspect exubérant et très colorée. La God Mother lui confie alors une tâche : recoloriser le monde et répandre la joie, la bonne humeur et les paillettes.



STORYBOARD

1.



2.



3.



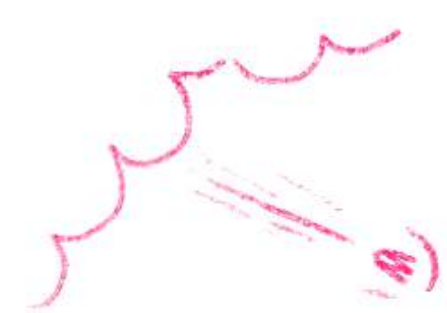
4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.

met moi sur
la tête

13.



14.

Allez fait-le

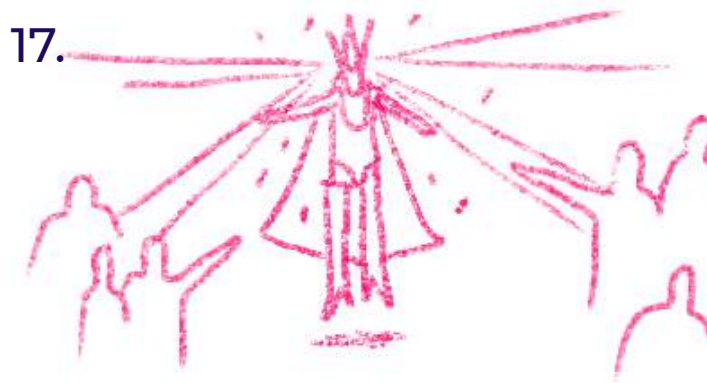
15.



16.



17.



18.



19.



GAMEPLAY 

GAMEPLAY

Benchmark

Double Kick Heroes



Octopop



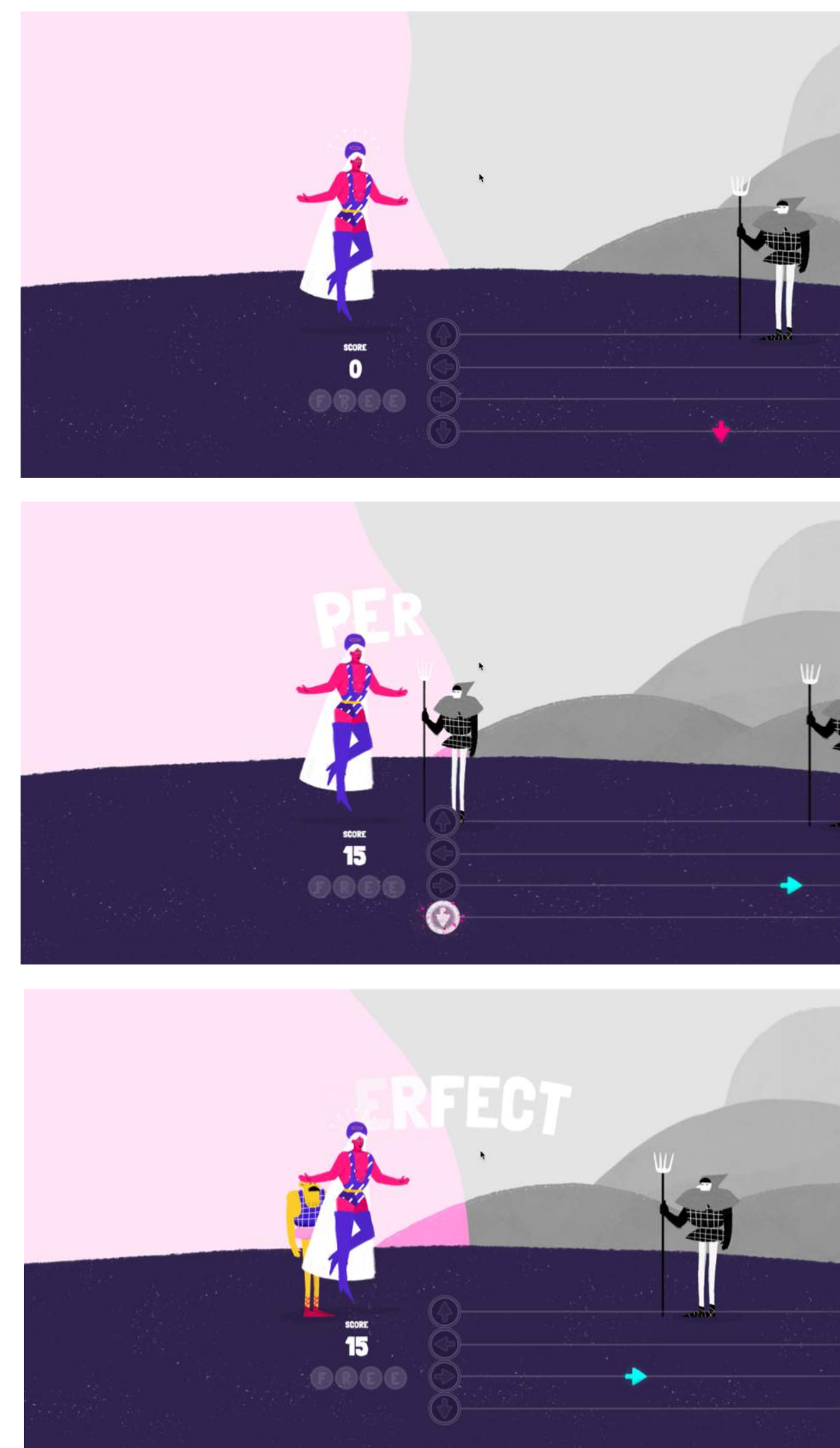
GAMEPLAY

Un jeu de rythme

Le jeu se joue de manière individuelle. Chaque partie dure 3 ou 4 minutes, le temps d'une musique. L'installation étant placée dans un événement et ayant pour but d'accueillir un maximum de joueurs dans une journée, la durée de l'expérience est très courte.

Le joueur prend place sur le tapis, démarre le jeu et s'élance avec sa Drag Queen pour libérer le plus de personnes possibles. Le jeu avance au rythme de la musique et l'utilisateur doit effectuer des combinaisons d'actions à l'aide du tapis de danse. Sur la moitié basse de l'écran, des flèches (haut / bas / gauche / droite) défilent de droite à gauche au rythme de la musique sur 4 axes horizontaux.

Lorsque les flèches arrivent au niveau de la zone centrale, délimitée par un cercle, le joueur doit presser les touches correspondantes sur le tapis de danse en gardant le rythme fixé par la musique.



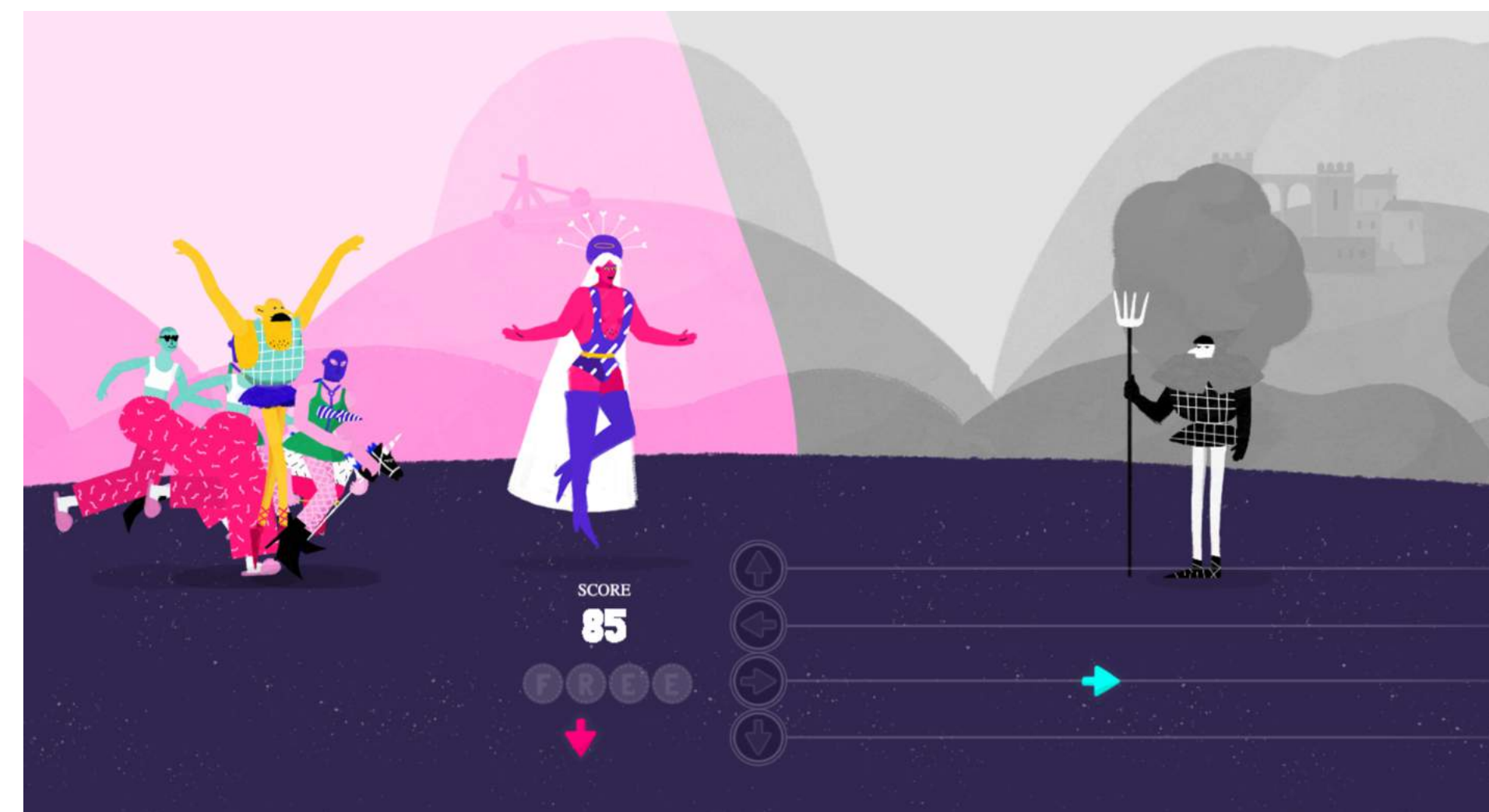
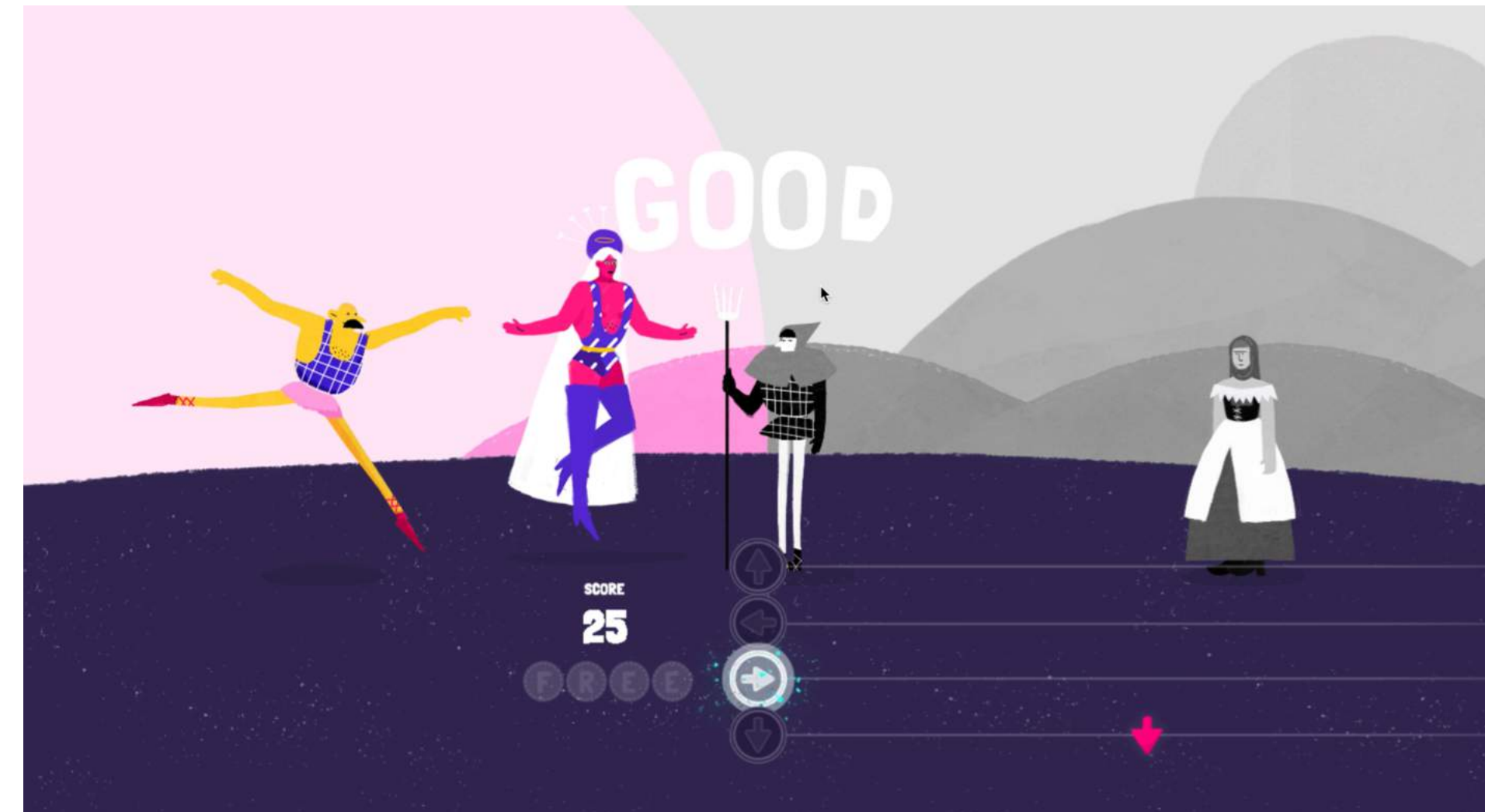
GAMEPLAY

Plus le joueur avance dans la partie, plus les combinaisons de touches vont être ardues à effectuer.

Gagner des points

Lorsque l'utilisateur presse une touche en rythme, son score augmente. Selon la précision de son timing, le joueur est récompensé par un score "PERFECT" ou d'un simple "GOOD". Si la touche est ratée, un "FAIL" s'affiche à l'écran. Lorsque que le joueur réalise une série de plusieurs "PERFECT" à la suite, un multiplicateur de points se déclenche.

Plus la Drag Queen gagne de points, plus elle libère de personnes rencontrées sur son chemin. Les personnes libérées vont s'attrouper derrière elle et former une "foule". L'union fait la force : plus la foule est importante, plus le joueur gagne de points.

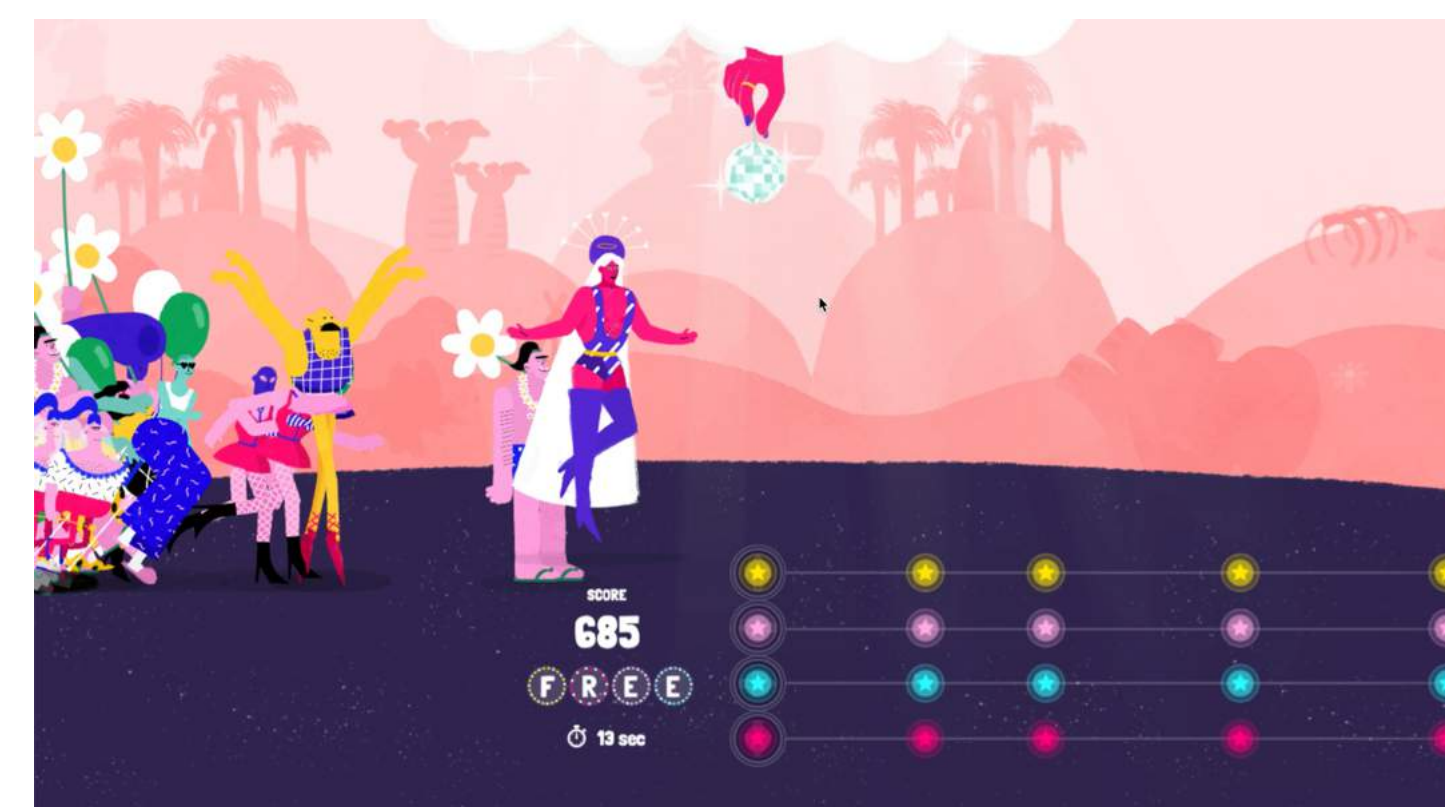
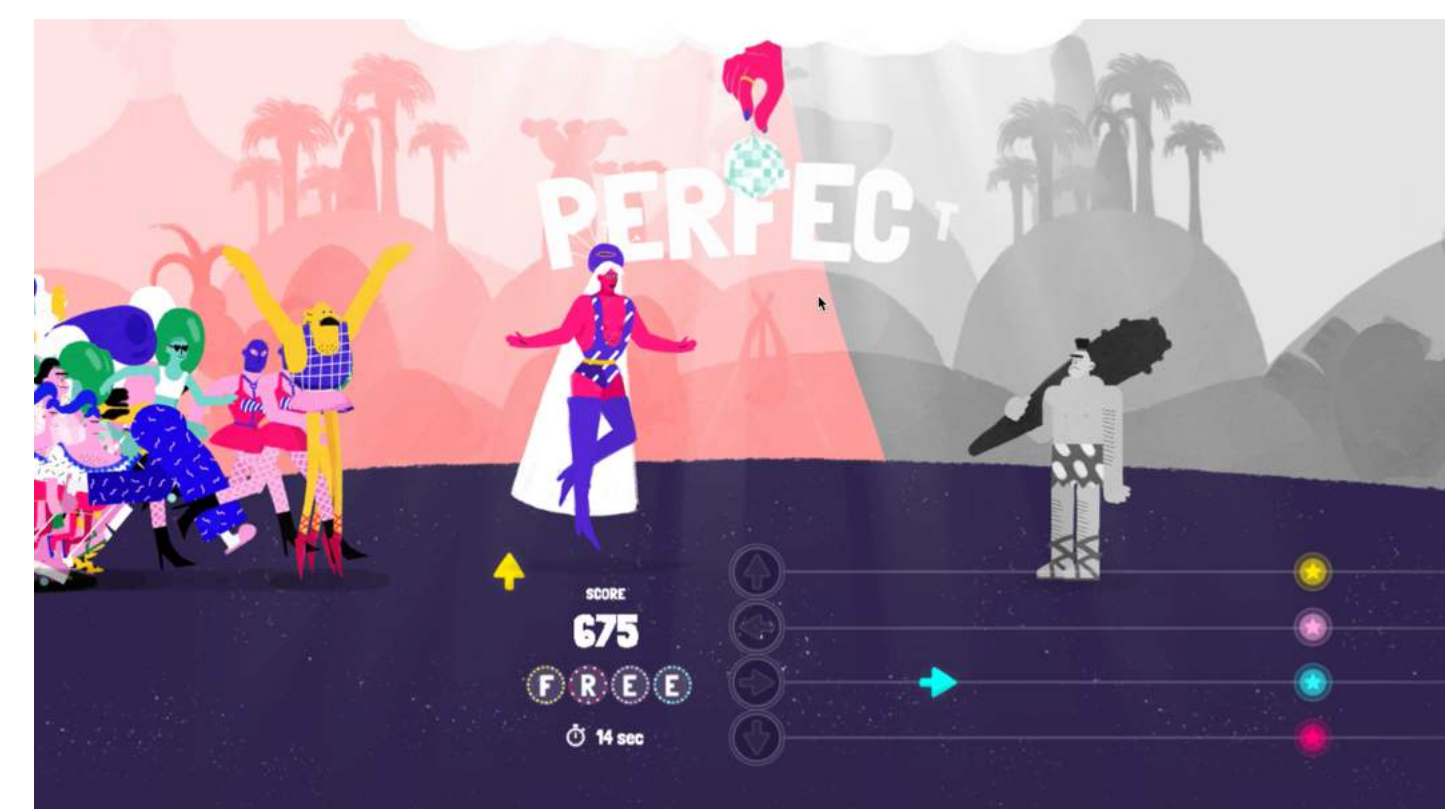
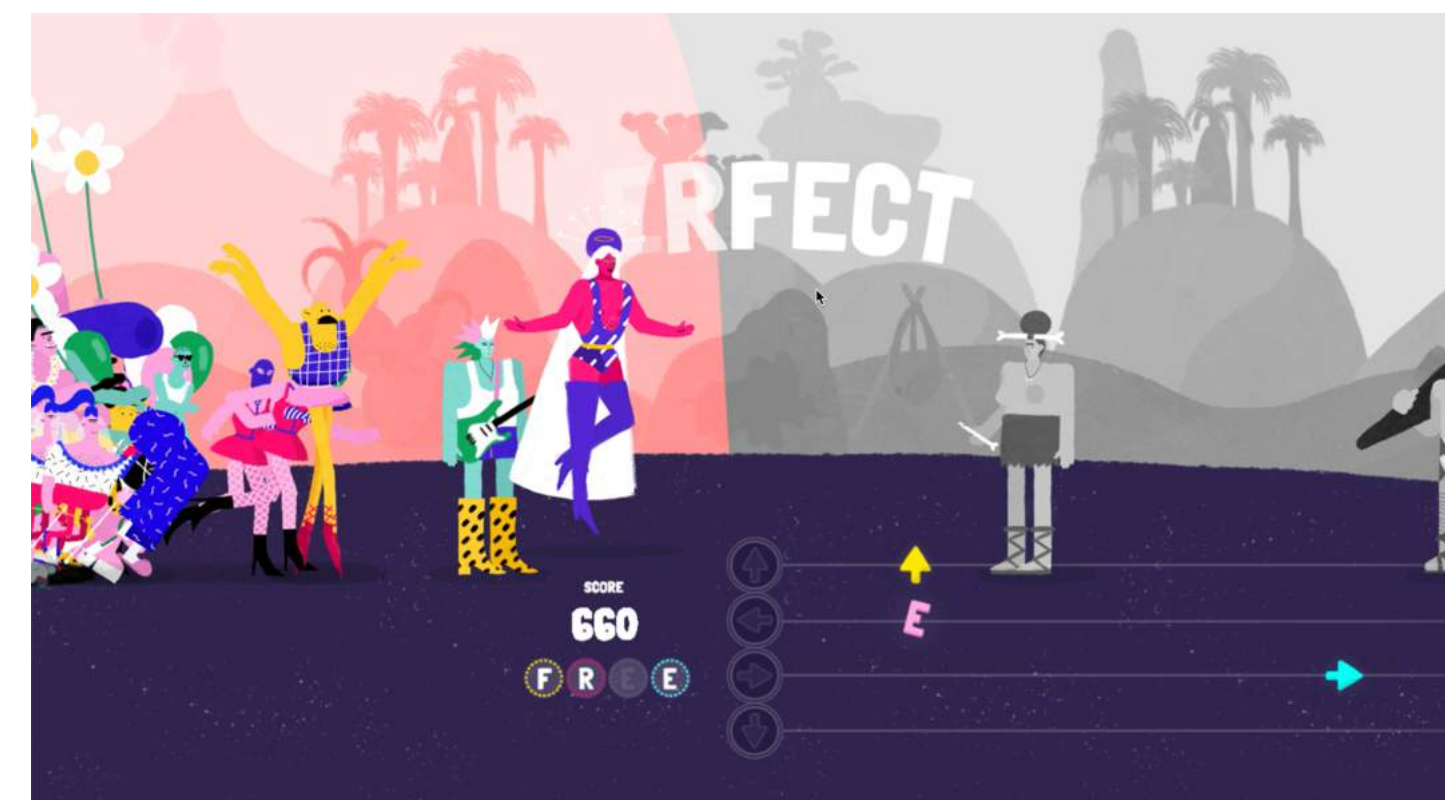


GAMEPLAY

Mode Freestyle

Au cours de la partie, une des quatre lettres “F R E E” peuvent remplacer aléatoirement une flèche. Si l'utilisateur appuie en rythme sur une de ces lettres, celle-ci s'ajoute à côté de son score. Si l'utilisateur parvient à rassembler les 4 lettres du mot FREE, la partie passe en mode “freestyle” pendant 15 secondes.

Le joueur a alors carte blanche pour effectuer le plus d'action possible sur le tapis, tout en restant en rythme, et récolter un maximum de points. C'est pour nous un moyen d'inviter l'utilisateur à se lâcher et à créer son propre show, le temps d'un instant.

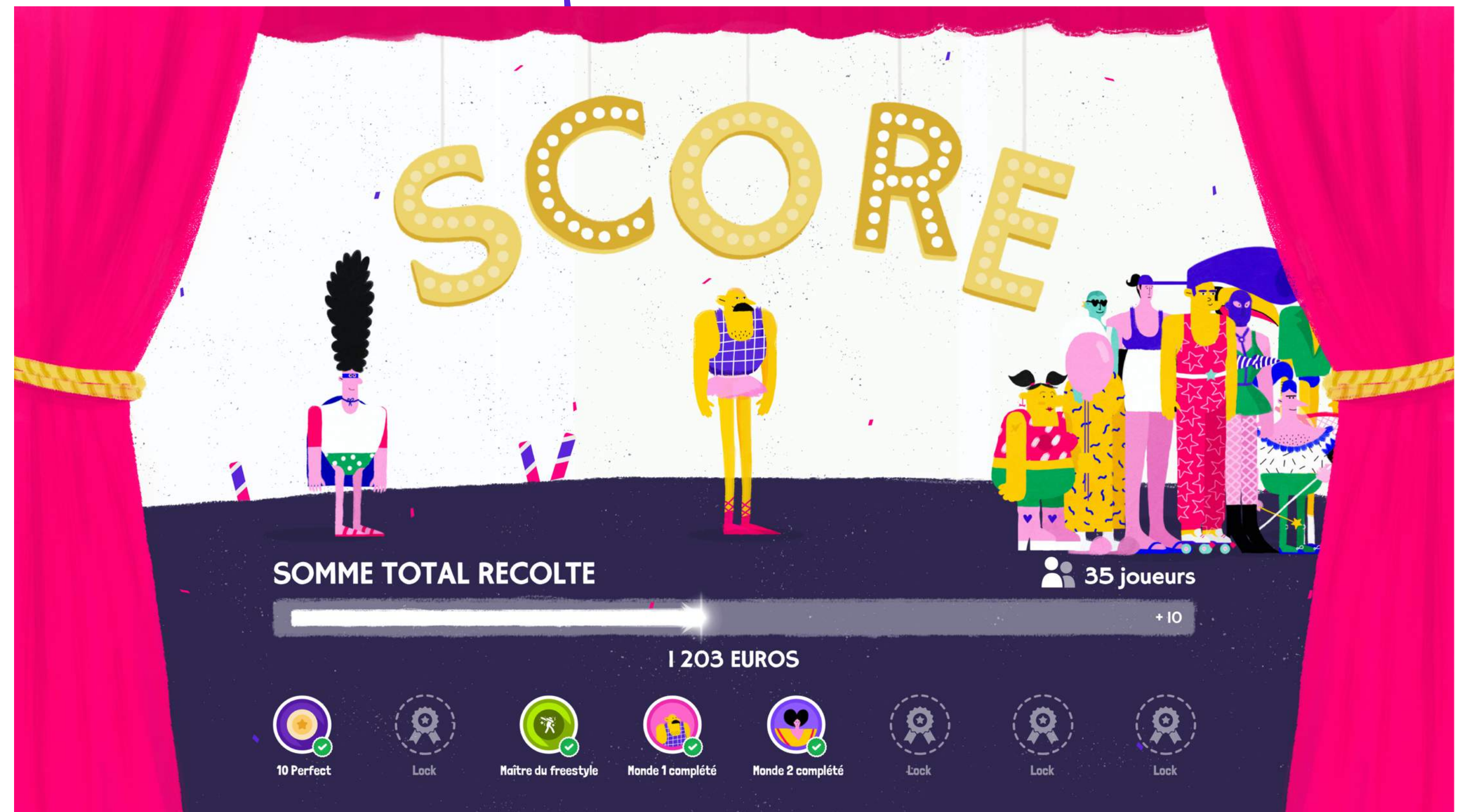


GAMEPLAY

Un relais pour une cagnotte commune

A la fin de la musique, un décompte du score est fait. Celui-ci va totaliser les flèches que le joueur a obtenu ainsi que le nombre de personnages libérés. Ce total va ensuite s'additionner à un total commun.

En effet, “Brille Chérie” a pour intention de **rassembler les joueurs pour une cause commune**. Les points accumulés tout au long de la journée s'additionnent pour finalement former un total, en euro. Et c'est cette cagnotte globale qui est transformée en argent réel et reversé à l'association.



SCOPE FONCTIONNEL

PRODUCTION GRAPHIQUE

- 1

Stand, éléments graphiques, logo
Motion design narratif
- 2

Tapis de danse
- 3

Animation de la Drag Queen qui descend du ciel

Interface de jeu inactive

Décors du premier monde

Animation de confettis
- 4

Personnages, version non-libérée

Interface de jeu

Un univers
- 5

Personnages, version **libérée**

Animations des personnages

Feedback visuels de réussite ou d'échec + FX
- 6

Badges de réussite

PRODUCTION SONORE

- 1

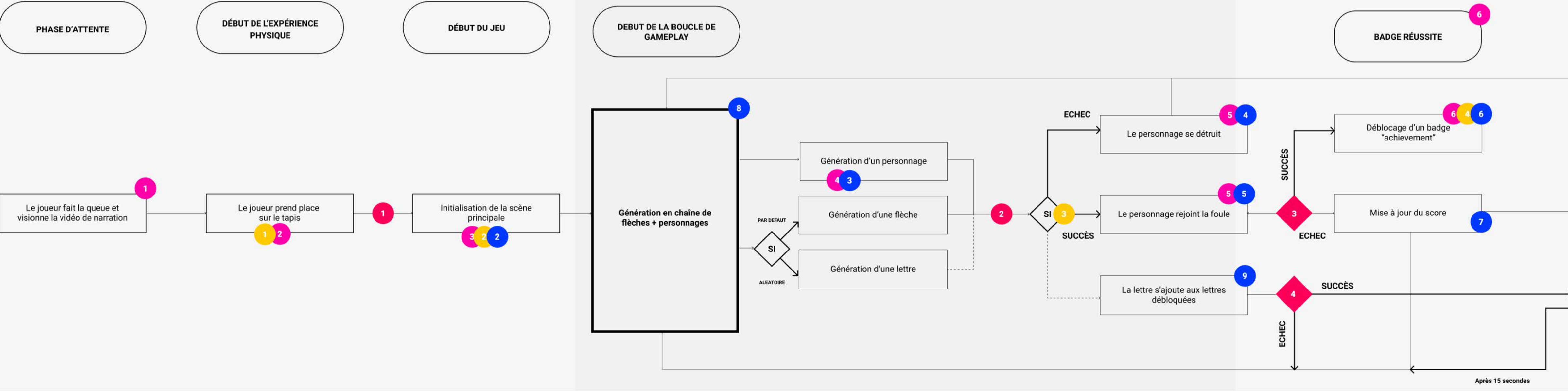
Feedback sonore
- 2

Lancement de la musique principale
- 3

Feedback sonore
- 4

Feedback sonore

BRILLE CHÉRIE SCOPE



FONCTIONNALITES

- 1

Chargement des assets
Initialisation du système d'événements correspondant au tapis de danse
- 2

Tirage aléatoire du premier monde

Initialisation du décors, du sol et du blob

Jouer l'animation de la Drag Queen qui descend du ciel

Début du système de partition qui va jouer la musique et générer les flèches + personnages
- 3

Tirage aléatoire d'un personnage du monde et de son skin

Créer le personnage avec son animation non-libérée

Lier le personnage à la flèche

Ecouter si celui-ci est débloqué ou non
- 4

Jouer l'animation de fail

Détruire le personnage

Détruire la flèche
- 5

Jouer l'animation de transformation, puis de run

Le faire rejoindre la foule physiquement

L'ajouter à la liste des personnages qui composent la foule

Jouer l'animation de danse de toute la foule et de la Drag Queen
- 6

Sauvegarder le succès dans la liste des succès
- 7

Sauvegarder le score

Calculer le score en fonction de la précision du joueur (GOOD ou PERFECT)
- 8

Créer des flèches en rythme en fonction de la musique

Incrémenter la difficulté au fur et à mesure de la partie
- 9

Sauvegarder quelles lettres ont été débloquées
- 10

Jouer l'animation de la foule

INTERACTIONS

- 1

Le joueur reste presse 2 cases du tapis pour lancer le jeu
- 2

Le joueur presse la flèche correspondante en rythme
- 3

Le joueur a débloqué un pallier de personnages (1 personnage libéré, 10 personnages libérés, 20 personnages libérés...)
- 4

Le joueur a récolté les 4 lettres du mot FREE
- 5

Le joueur a accumulé assez de points pour changer de monde

SCOPE FONCTIONNEL

- Badges de réussite
- 7

Animation de transition du mode freestyle
Animation de danse des personnages
Animation de la God Mother et boule à facette
- 8

Plusieurs univers : décors + personnages
Animation de transition du changement de monde
- 8

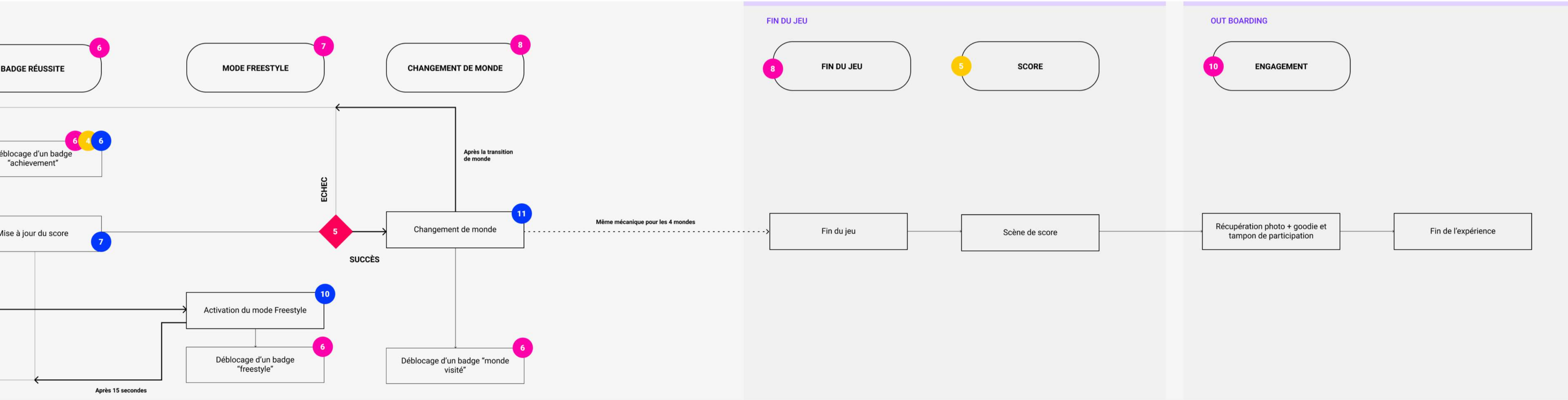
Animation de fin
- 9

Écran de score
- 10

Tampon de participation
Interface pour récupérer sa photo
Goodies

- Feedback sonore
- 5

Feedback sonore



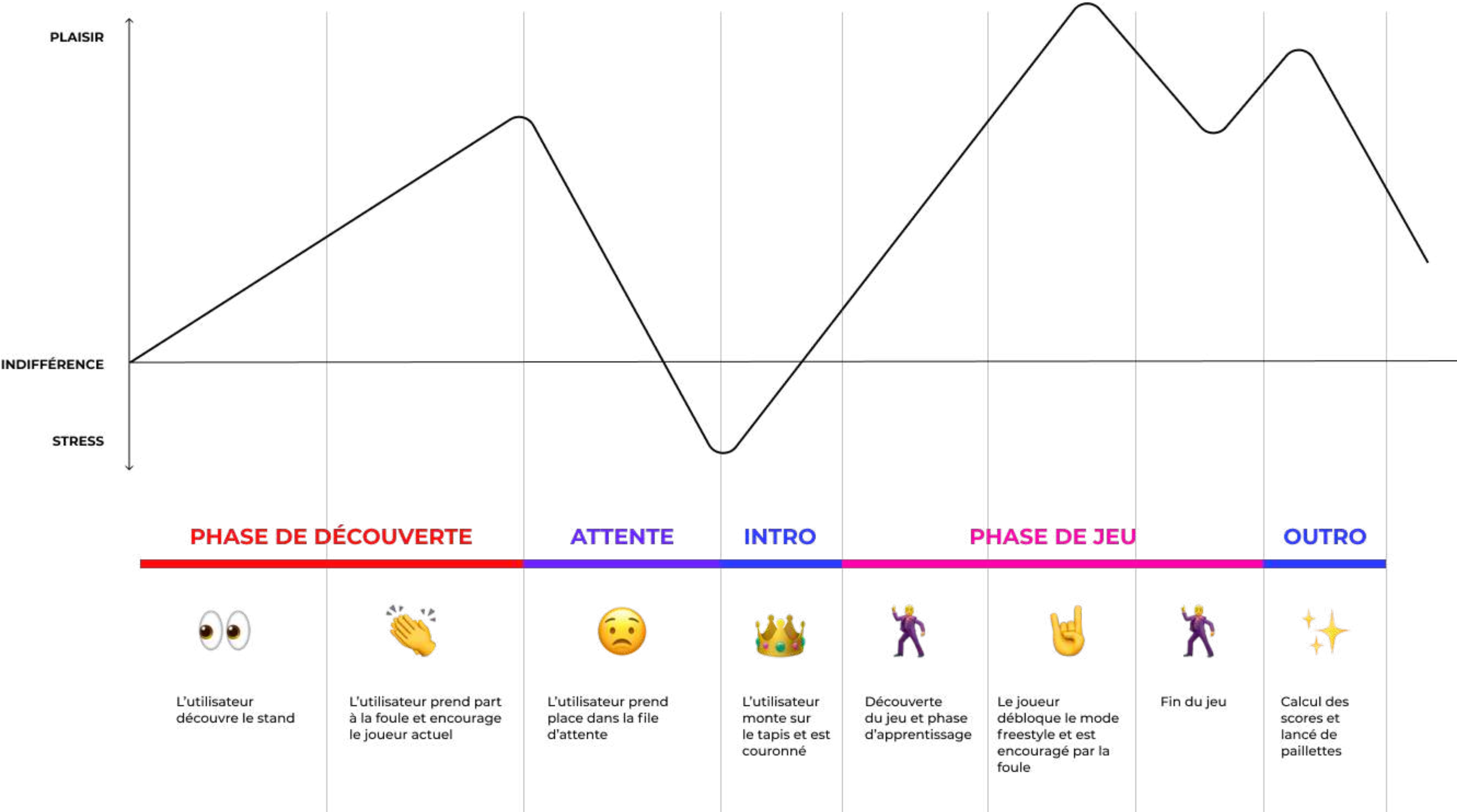
- 10

Sauvegarder quelles lettres ont été débloquées
- 10

Jouer l'animation de la boule à facette
Générer un nouveau type de flèche en boucle
Créer un compteur de 15 secondes
Augmenter les points gagnés
Faire danser les personnages et la Drag Queen
Etendre le blob à 100%
Bloquer l'apparition de nouveaux personnages
- 11

Tirage au sort parmi les mondes pas encore visités
Mis à jour progressive des assets du décors et des personnages
Changement de couleur du monde

COURBE DES ÉMOTIONS DURANT LA PARTIE



DIRECTION ARTISTIQUE



DRAG QUEEN

Références graphiques

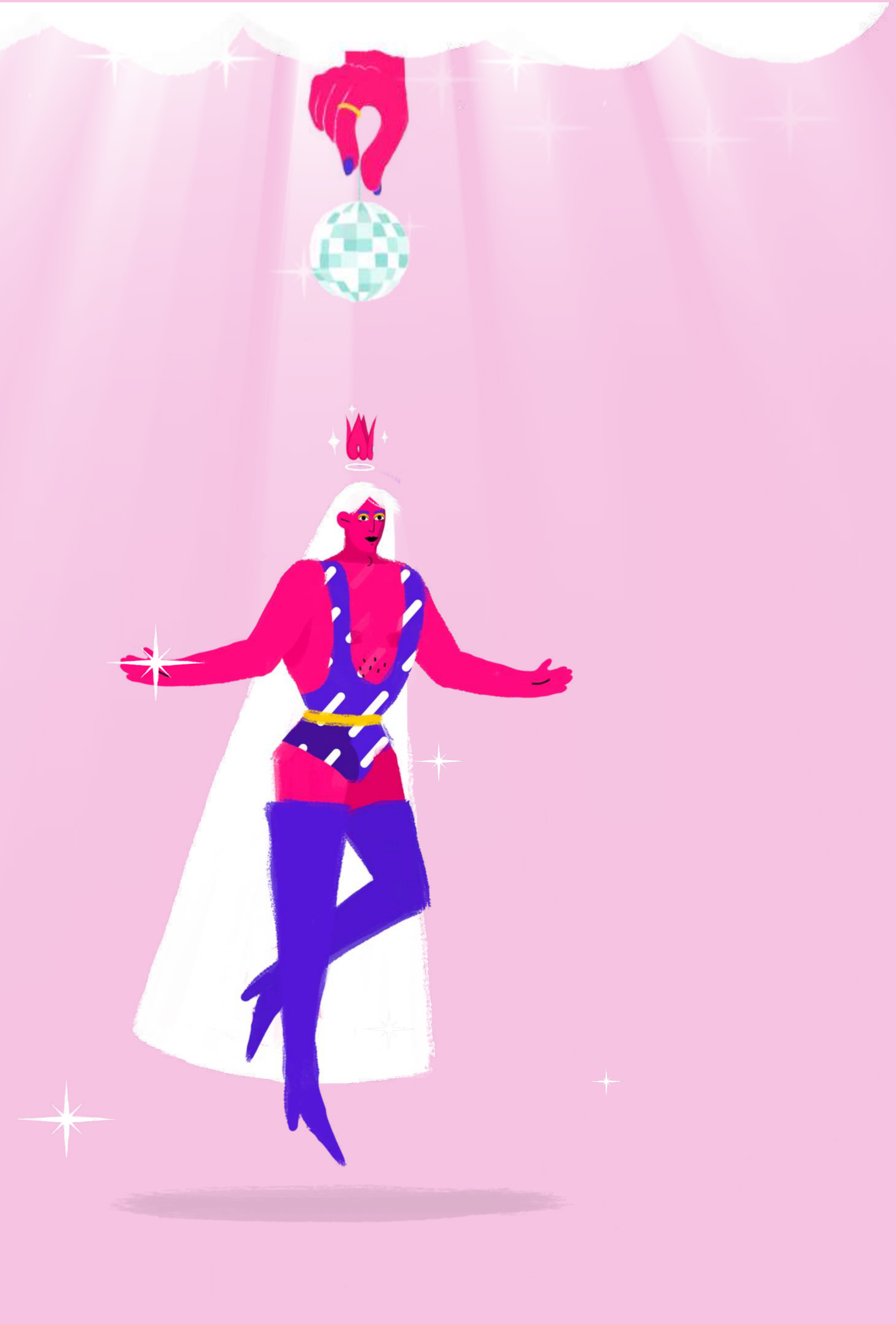


DIRECTION ARTISTIQUE

Le Messie et la God Mother

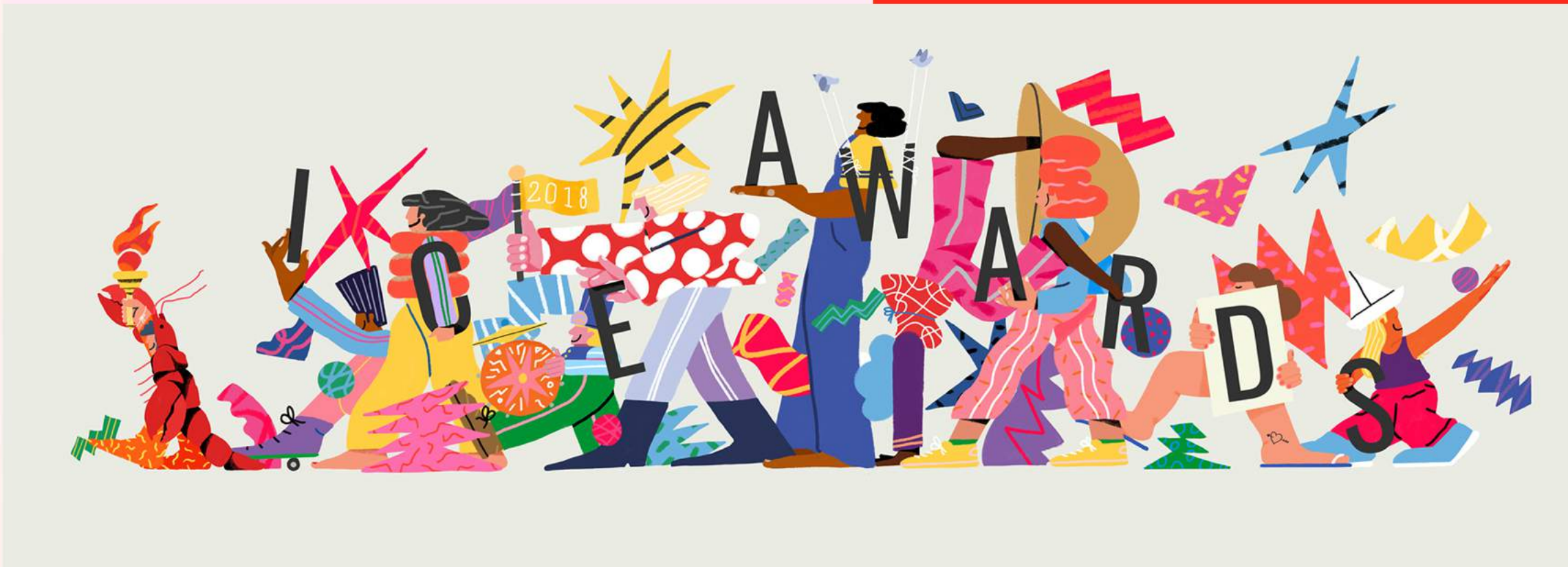
Notre jeu se compose de deux personnages principaux. Celle que l'on nomme la "God Mother" est une forme de Divinité suprême qui possède une image mystérieuse et fait apparition de manière subtile dans le jeu par des amorces sans se dévoiler entièrement. Cela permet d'entretenir un sentiment divin et de laisser libre cours à l'imagination des joueurs. Est-ce une femme ? Ou homme ? Personne ne sait vraiment.

Le terme "Mother" fait directement écho aux Drag Mother qui agissent comme les mentors des Drag Queens en devenir. Cette God Mother a créé notre personnage principal que nous appelons le Messie. Ce Messie, est une Drag Queen haute en couleur mêlant les codes des représentations religieuses et du Drag.



PERSONNAGES

Références graphiques



DIRECTION ARTISTIQUE

Les personnages

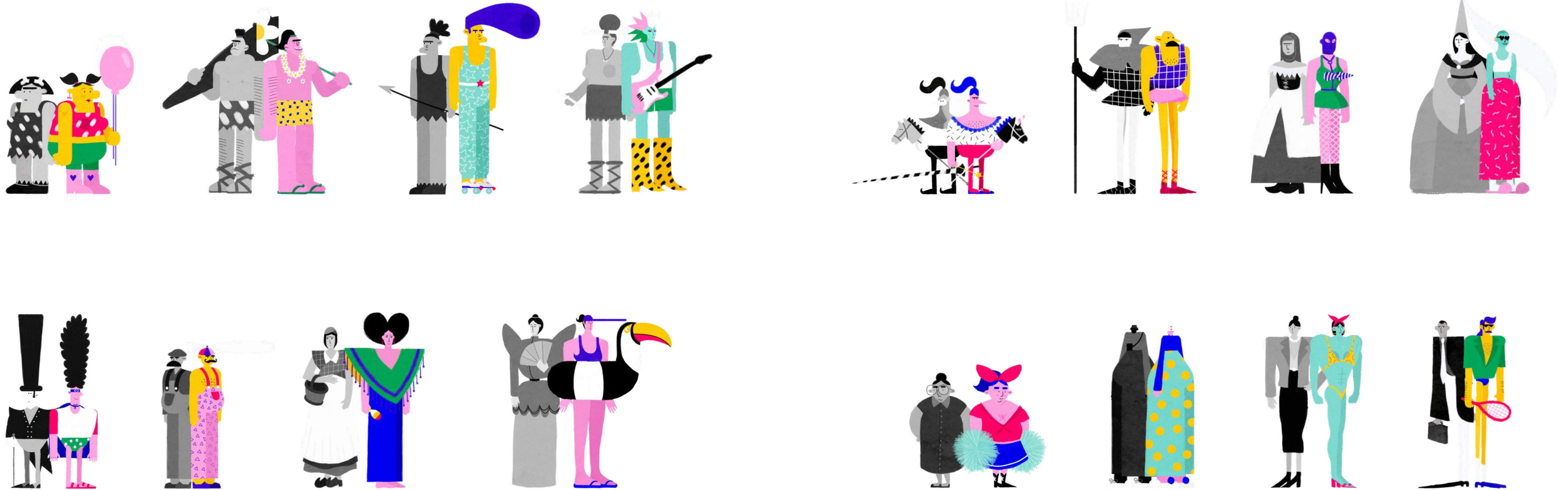
Les personnages que va rencontrer notre Drag Queen à travers les différents mondes sont d'apparence morose, éteinte que nous avons renforcé par une traduction graphique en noir et blanc. La joie que la Drag Queen diffuse autour d'elle pendant le jeu fera apparaître une version libérée des personnages. Ils sont alors colorés, gais et amusants.

Le corps des personnages est souvent disproportionné, nous avons accentué la morphologie propre à chacun des personnages pour renforcer le ton humoristique de l'expérience et leurs donner plus de caractère. En s'alliant à la Drag Queen, ces personnages créeront une foule/ troupe hétérogène, joyeuse et colorée, petit clin d'oeil à la Marche des Fiertés.



DIRECTION ARTISTIQUE

Les personnages



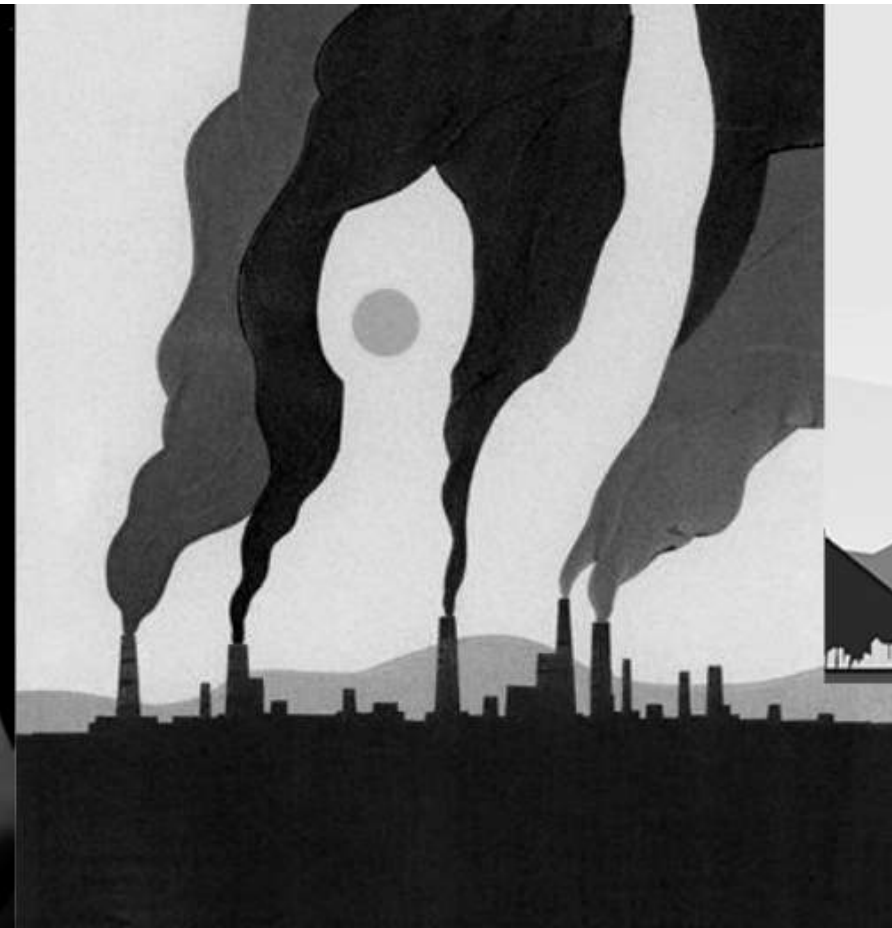
DIRECTION ARTISTIQUE

Plusieurs skins par personnage



DÉCORS

Références graphiques



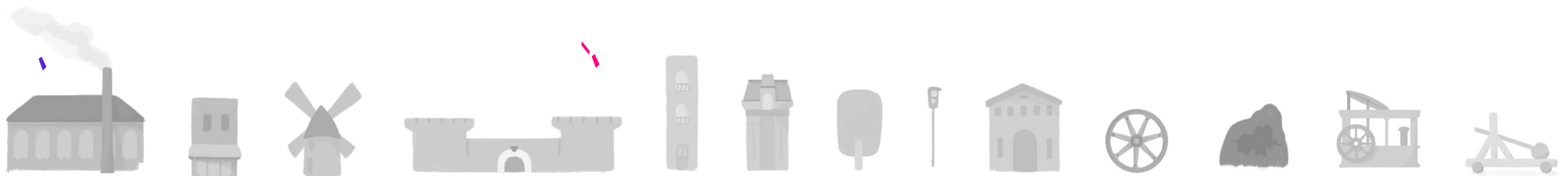
DIRECTION ARTISTIQUE



Univers

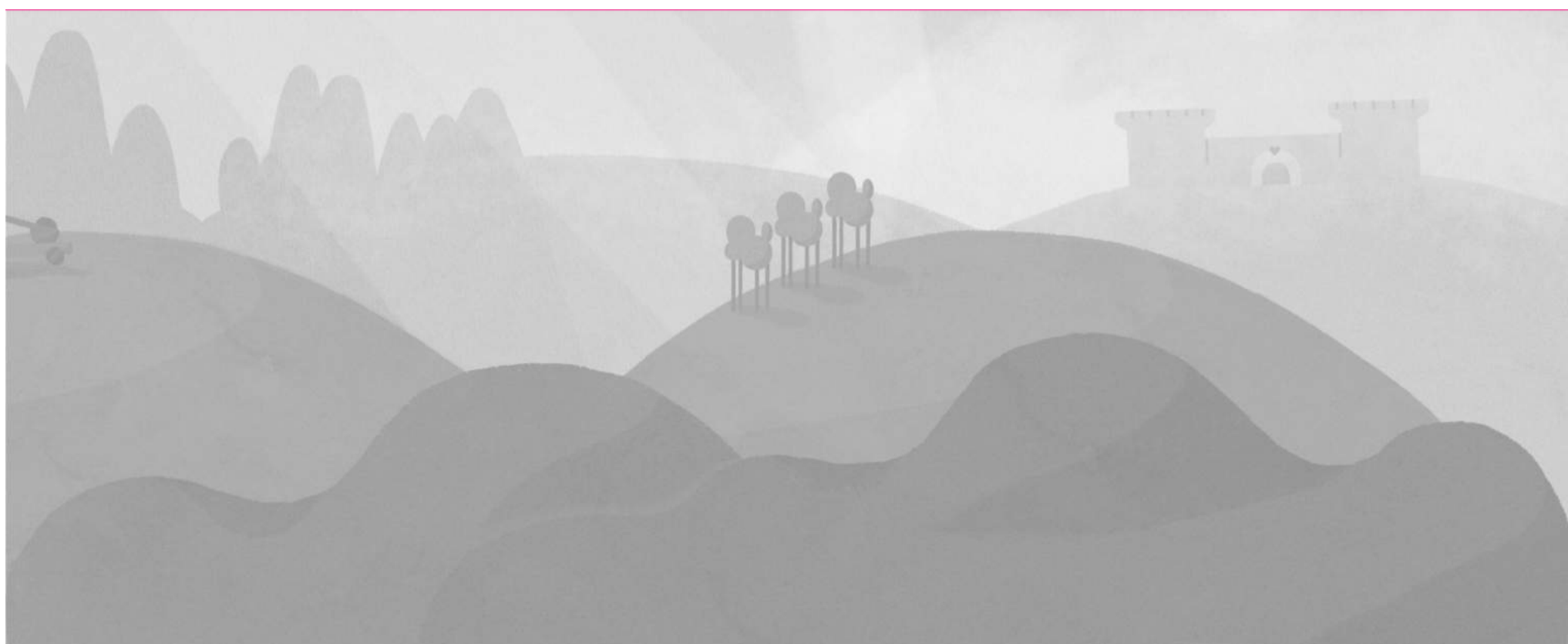
Le décor est là pour contextualiser les univers dans lesquels vivent les personnages. Comme ces derniers, il retranscrit une rupture graphique entre sa version maussade en camaïeu de gris et sa libération colorée, après le passage de la Drag Queen. Nous faisons un clin d'œil à différentes époques de l'histoire, ce qui nous permet d'enrichir les éléments graphiques des univers, bien que celui-ci ne soit pas trop chargé pour des raisons de lisibilité.

Le travail s'est fait en niveau de gris pour optimiser la recoloration par la suite. Il y avait un défi majeur dans la conception en niveaux de gris.



DIRECTION ARTISTIQUE

FeoDrag



En Vogue



DIRECTION ARTISTIQUE

Modern Realness



Paleolipsync



SCORE

SOMME TOTAL RECOLTE

35 joueurs



1 203 EUROS



WIREFRAME



SCORE
13850

F **R** **E** **E**



DIRECTION ARTISTIQUE



Musique

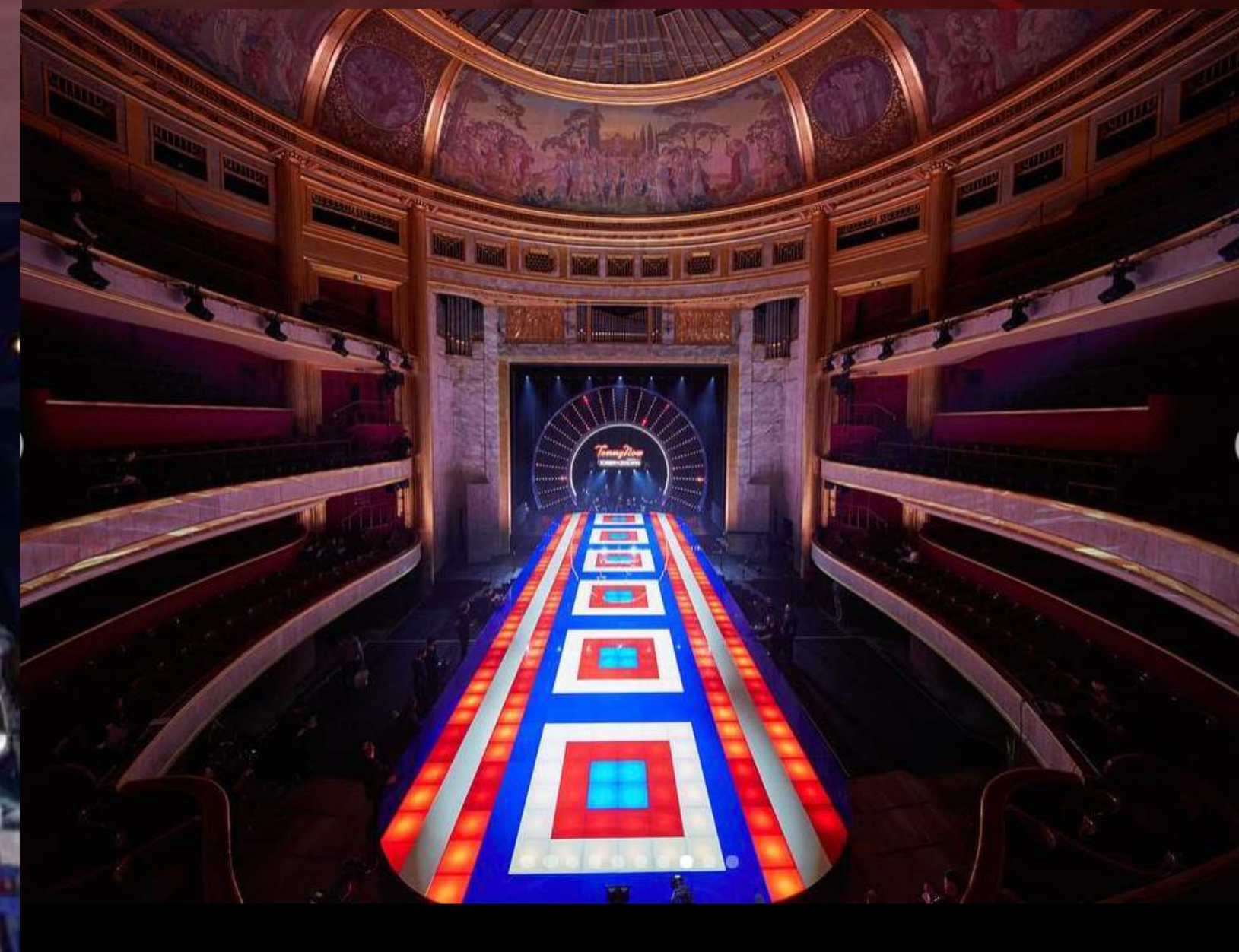
La musique est forcément un point clé de notre jeu : pas de jeu de rythme sans une musique adéquate. Pour donner une vraie identité à notre projet et pour éviter des questions de droits, nous avons repris les partitions de musiques célèbres, exportées à l'aide de fichiers .MIDI. Une fois configurée avec les instruments de notre choix, cela nous permet in-game de générer la musique mais aussi les flèches et la partition qui va apparaître à l'écran.

Nous souhaitons des musiques assez dynamiques, pop et en même temps iconiques du monde des Drag Queens. Notre choix s'est sans grande surprise arrêté sur Lady Gaga, Madonna et Britney Spears.

LE STAND 

STAND

Benchmark - Références



LE STAND

Organisation de l'espace

Au-delà du gameplay, nous nous sommes particulièrement intéressés à la conception de l'espace autour de notre jeu. La partie réservée au joueur se compose de l'interface du jeu et du tapis de danse. Toutefois, nous voulions une scène ouverte afin que tout le monde puisse assister à la prestation du joueur.

Le stand s'organise en 3 temps :

- La file d'attente
- Le jeu
- La sortie où le joueur peut visionner et récupérer la photo de lui qui a été prise durant la partie.

Ce flux est organisé de façon linéaire, idéalement de gauche à droite, afin d'avoir un enchaînement des joueurs fluide.



LE STAND

Ressources humaines sur le stand :

Une personne au niveau de la file d'attente pour assurer la fluidité.

Une personne à l'endroit où le joueur récupère sa photo.

Une personne près du dispositif pour la maintenance.

Une personne pour renseigner les visiteurs sur l'association, le concept du jeu, trouver de nouveau joueur...

Un roulement sera nécessaire durant la journée.

Le stand est conçu pour s'inscrire dans tout type de lieux, il n'est donc pas très encombrant mais surtout modulable !

Nous imaginons une version plus imposante pour les manifestations en festivals et une version réduite plus les petits événements ou qui se dérouleraient en intérieur



Au minimum celui-ci est composé d'un écran de minimum 40" (nous n'utilisons pas de projection pour assurer une bonne luminosité), d'un iPad pour récupérer la photo du joueur, du tapis de danse, d'un ordinateur pour assurer le fonctionnement du jeu, d'enceintes ainsi que du panneau graphique qui représente notre image de marque. Nous ajoutons entre autre, un ou plusieurs écrans pour la version étendue du stand, qui seront destinés au public.

Le panneau graphique minimal du stand représente une version étendue du logo de "Brille Chérie", qui lui-même fait écho à la couronne que le messie porte dans le jeu. Il sera l'élément reconnaissable, exploité en tant que goodies du jeu et distribué au joueur avant de monter sur scène. Cela nous

LE STAND



Rendre la foule actrice de l'expérience

La scène ouverte permet au public de tenir une place importante dans le jeu. Le danseur mérite bien ça ! Un de nos objectifs est de recréer une ambiance qui rappelle celle d'un show.

Ainsi, lorsque le joueur passe en mode Freestyle, un message s'affiche sur l'écran pour inviter la foule à applaudir et faire le plus de bruit possible pour encourager notre Drag Queen en formation.

Plus le son est saturé, plus le score à la fin du mode Freestyle est multiplié. C'est une façon d'engager la foule sans forcément prendre place sur le tapis : être spectateur c'est déjà être acteur à sa manière.

LE STAND

La God Mother pour guider le public

Nous avons fait le choix de ne pas inclure de storytelling et de contextualisation de l'univers dans le jeu, afin de ne pas rallonger le temps des parties. Cependant, nous voulons qu'avant de monter sur scène, le joueur ait connaissance du monde dans lequel il entre et de la cause qu'il va soutenir.

Pour cela, entre 2 roulements de joueurs, la God Mother s'adresse au public et se présente, tout en présentant l'association pour laquelle nous jouons. Cela a pour but d'attiser la curiosité des potentiels joueurs. De plus, tout au long de la partie, la God Mother agit de façon bienveillante envers le joueur



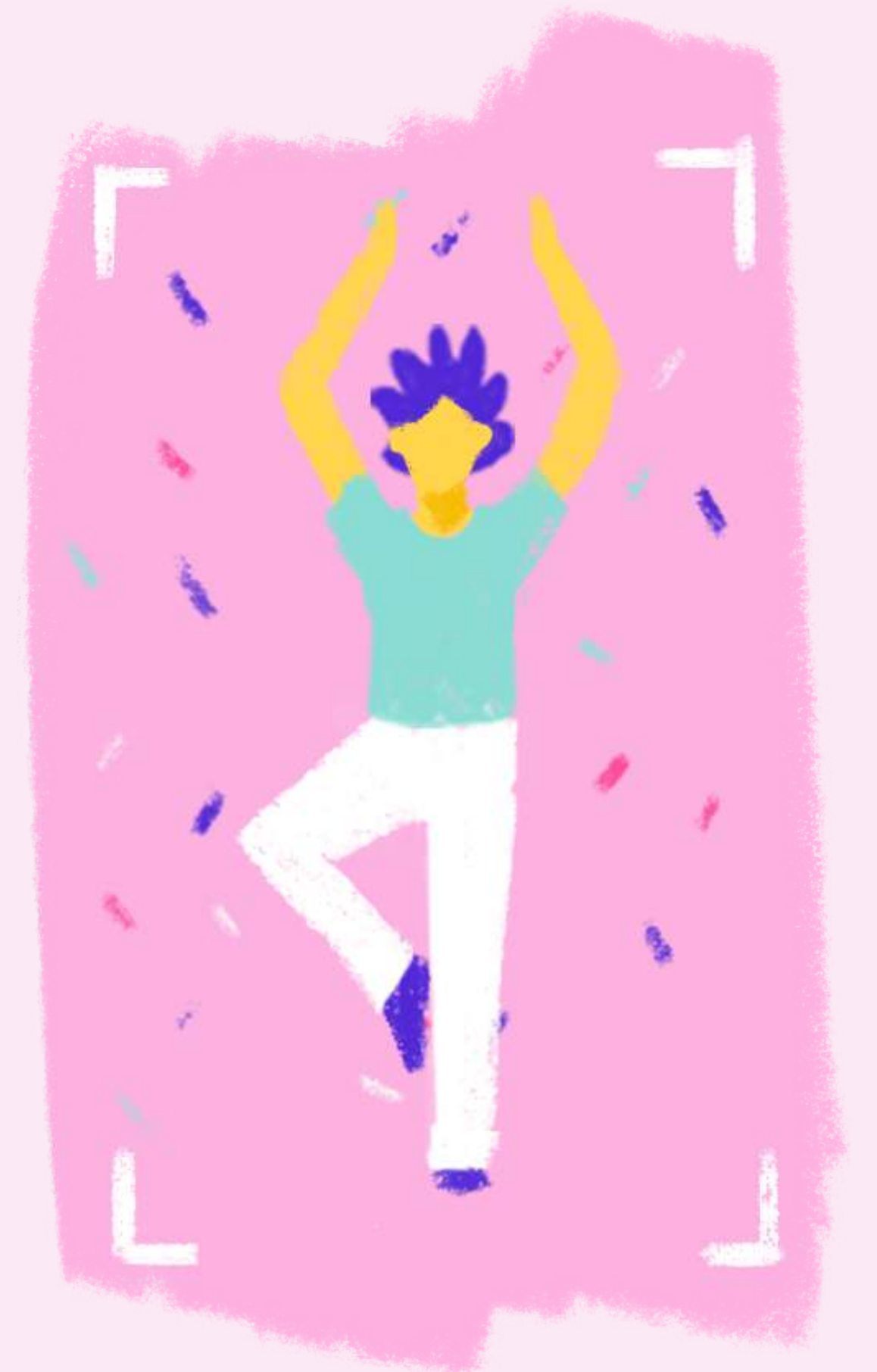
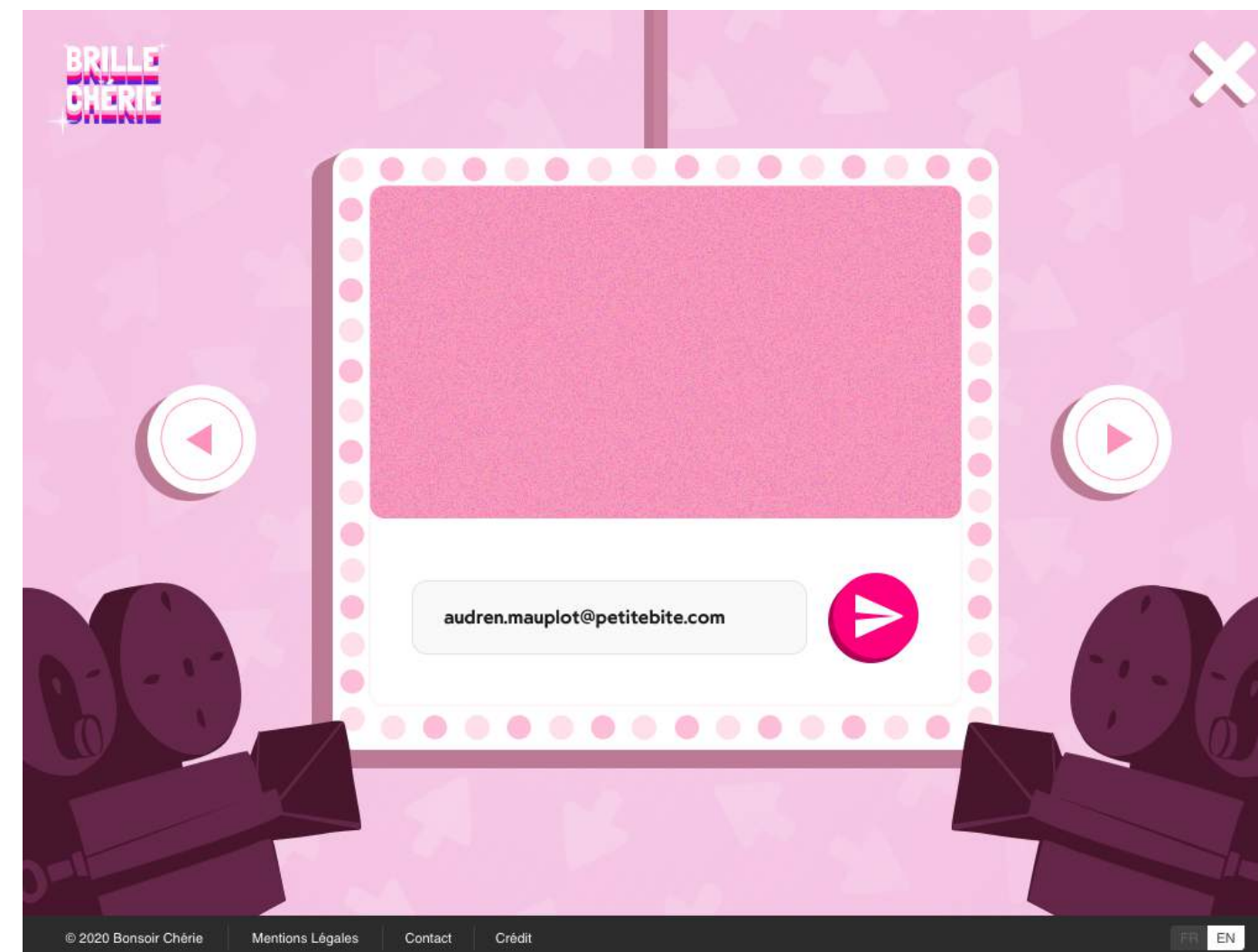
LE STAND

Invitation à se lâcher et à faire le show

En se plaçant sur la scène, nous invitons le joueur à se déguiser le temps de sa prestation. Il va avoir à sa disposition une perruque et une couronne, que porte aussi notre personnage principal. C'est une manière de renforcer l'identification et de glisser l'utilisateur dans la peau de quelqu'un d'autre, le temps de sa prestation.

Aussi, nous voulions récompenser le joueur à la fin de la partie. Comme dans beaucoup d'activités en festival, après avoir joué, le danseur peut repartir avec une série de 4 photos formant un GIF, prise durant les 15 secondes de son mode "freestyle". Une fois l'expérience terminée, il est invité par la personne qui gère le stand à consulter un Ipad et à entrer le code correspondant à sa partie. Il peut alors sélectionner soit de recevoir ses photos par e-mail, soit de les partager sur les réseaux sociaux.

Cette plateforme de photos serait accessible après le festival sous la forme d'une URL et nous permettrait d'engager du trafic et de nous en servir pour notre communication.



CONCEPTION TECHNIQUE



TECHNOLOGIES UTILISÉES

PHASER - REACT - TYPESCRIPT

Pour réaliser “Brille Chérie”, nous avons choisi d'utiliser le framework javascript **Phaser.js** (<https://phaser.io/>). Pour plus de lisibilité dans le code, nous avons couplé Phaser à **React** le tout en **Typescript**.

Pour ce projet, les développeurs avons eu comme contrainte technique de devoir créer de A à Z un vrai jeu vidéo. C'était une première pour nous, tous les deux habitués à concevoir des interfaces et non de “réels jeux-vidéos”.

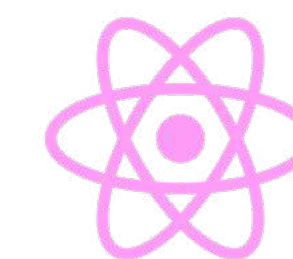
Nous devons trouver une technologie capable de gérer facilement les décors, les personnages, la musique ainsi que le score. Le jeu devait aussi être jouable avec un tapis de danse.

Deux choix s'offraient à nous. Partir sur un **framework javascript** qui est un langage que nous connaissons et maîtrisons bien. Ou alors partir sur **Unity**, plus adapté pour réaliser des jeux.

Nous avons fait le choix de partir sur Phaser car aucun de nous deux n'avait déjà de connaissance sur Unity, et la courbe d'apprentissage de ce logiciel allait nous demander beaucoup de temps et d'efforts pour au final peu de gain par rapport à une technologie web. En effet, notre jeu se joue en une seule scène avec un seul gameplay, cela nous semblait réalisable en javascript. Unity aurait définitivement été la solution à adopter si nous avions eu plusieurs gameplays, mondes, niveaux ou univers. Nous nous sommes aussi dit que le contenu que nous avons créé pourrait aussi être ré-utilisé pour l'association choisie dans

le cadre d'un site servant leur communication ou d'une mini expérience web pour promouvoir un événement par exemple.

Au final, nous ne regrettons pas du tout notre décision. Nous avons tous les deux beaucoup appris sur le framework Phaser, ainsi que sur l'intégration d'assets 2D Spine. Tandis qu'aucun de nous deux n'avons pour projet professionnel d'utiliser Unity à l'avenir.

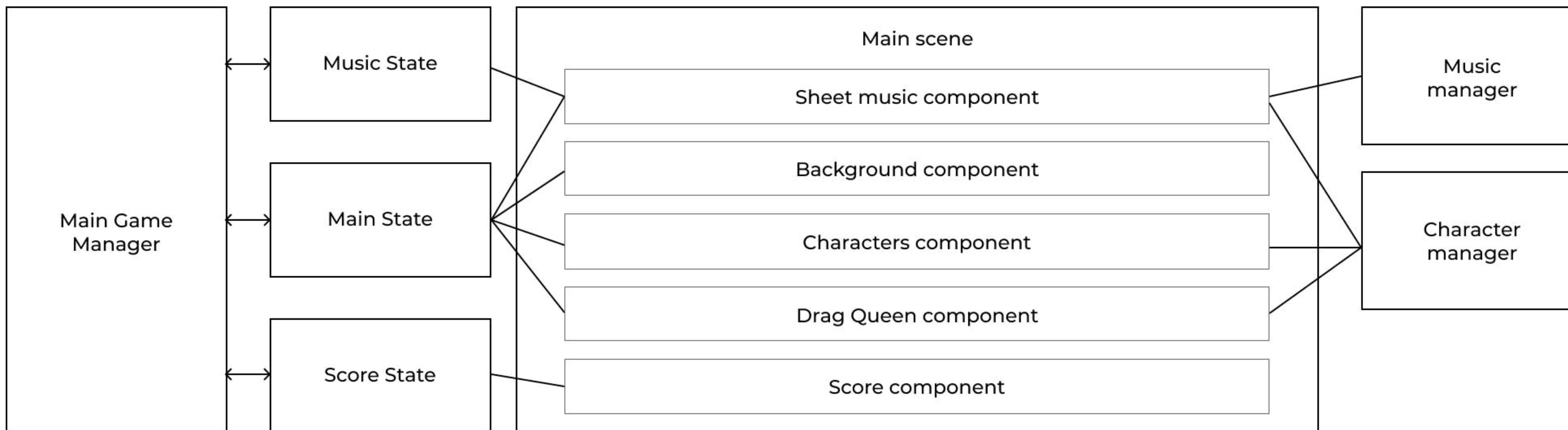


TypeScript

STRUCTURE

Phaser n'ayant pas d'architecture de code pour créer un jeu à grande échelle, il a nous a fallu la concevoir. Nous avons dans un premier temps découpé les différents

éléments de notre jeu, à savoir le décor, les personnages, la Drag Queen centrale, l'interface du jeu de rythme et le score.



TAPIS DE DANSE

Une des volonté principale de ce projet et un défi technique a été de synchroniser notre jeu à un tapis de danse type “Danse Danse Revolution”. Pour cela, nous avons commandé un tapis qui se branche en USB à l’ordinateur. Ce genre de tapis est habituellement utilisé pour les jeux de danse sur PS4, XBOX ou directement lié à un logiciel PC “Danse Danse Revolution”.

Nous n’avions cependant aucune certitude quant à sa compatibilité avec un navigateur web. Et nous avons été agréablement surpris de voir que le navigateur détecte le branchement du tapis en USB. Afin de récupérer les évènements, il nous a suffi de créer un Gamepad Listener customisé pour nos besoins et calqués sur le modèle des Mouse ou Keyboards Listener existants.



WORKFLOW 

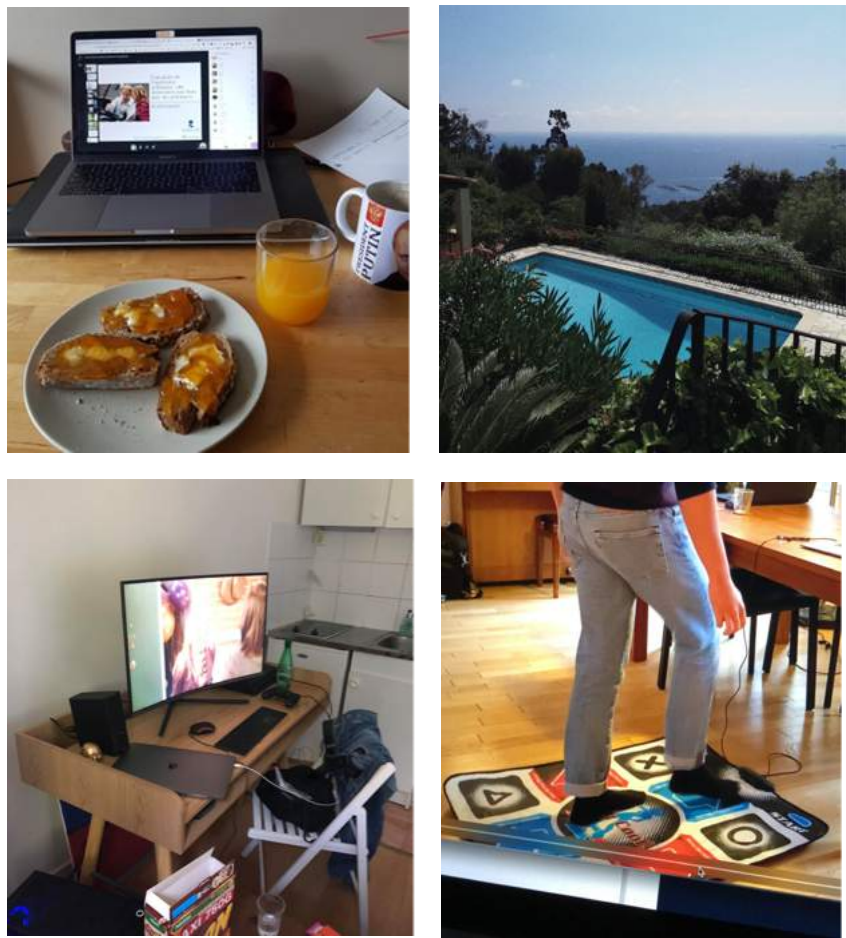
RI

N



COLLABORATION GRAPHISTES/
DÉVELOPPEURS

L'équipe n'étant pas ensemble physiquement à cause du confinement, il a fallu dès le début du projet mettre en place des solutions pour compenser ce potentiel manque de visibilité. Pour cela, nous avons mis en ligne deux sites de tests que nous avons tenu à jour tout au long du projet.



PROTOTYPE DE TEST PAR ÉLÉMENT

<https://brille-cherie-tests.herokuapp.com/> est comme son nom l'indique, une version de tests. Cela permet de vérifier l'intégration des assets indépendamment du gameplay au fur et à mesure de l'avancement du projet. Nous avons pour cela conçu une première scène pour tester le décor et vérifier que le changement d'univers graphique est cohérent. Une scène pour tester chaque personnage, leurs skins et leurs animations.

Enfin, nous avons créé une dernière scène permettant de générer une foule, de faire courir et danser les personnages en rythme, afin de vérifier l'harmonie entre tous nos personnages et leurs animations.

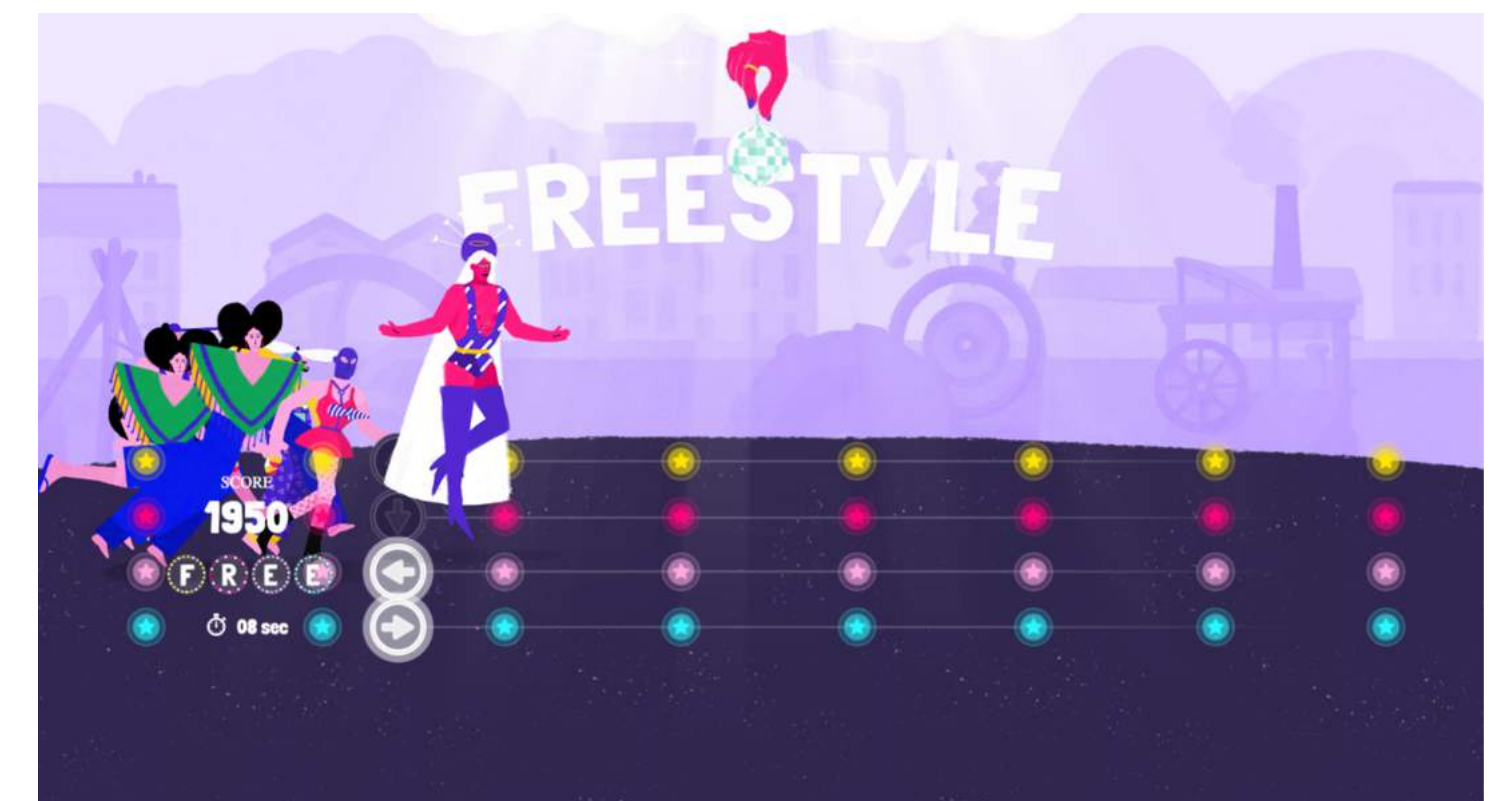
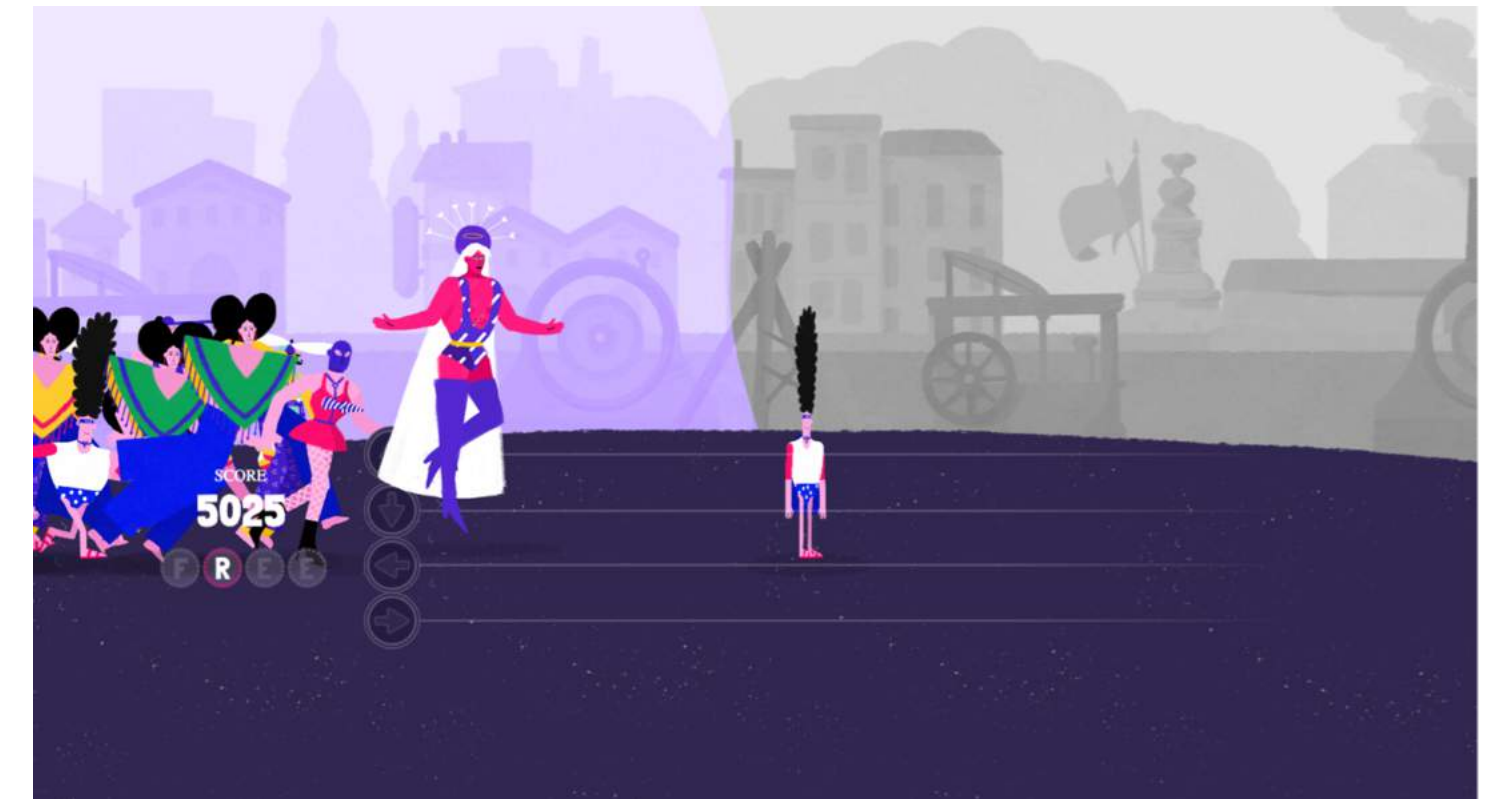
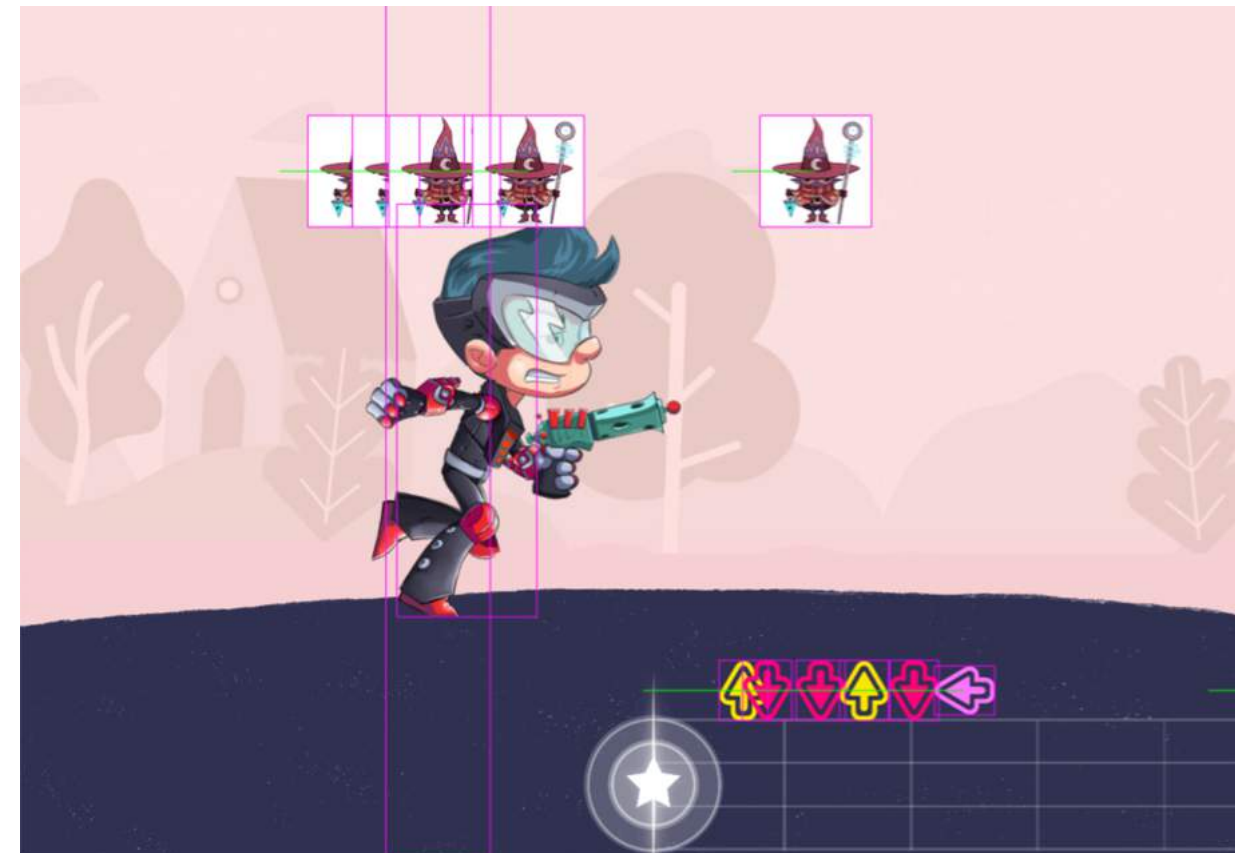


COLLABORATION GRAPHISTES/ DÉVELOPPEURS

PROTOTYPE D'AVANCEMENT

<https://brille-cherie.herokuapp.com/>

Ce lien est notre prototype, à savoir la version la plus à jour et fonctionnelle du jeu. Cela permet de jouer au jeu dans son intégralité et d'ajuster le gameplay (la gestion du score, de la musique, la difficulté...). C'est cette version que nous utilisons pour nos tests utilisateurs.



TESTS UTILISATEURS 

TESTS UTILISATEURS

Objectifs

Nous avons réalisé une première session de tests utilisateurs, un mois avant le rendu du projet. Cette première session avait pour objectif de tester le gameplay, à savoir si le jeu était **jouable** et les **règles compréhensibles**. Est-ce que le joueur sait **quel élément est interactif et nécessaire** au gameplay ? Est-ce que l'utilisateur **arrive à se repérer dans le jeu**, à prioriser les informations ?

Cela a aussi permis de se demander est-ce que les joueurs prennent plaisir à jouer et est-ce que **le concept est amusant** ?

Nous avons plusieurs apprioris avant les tests. Une de nos hypothèse était que le gameplay pouvait être un peu redondant et difficile. Nous pensions aussi que l'interface pouvait perturber l'utilisateur car beaucoup de choses s'affichent à l'écran en même temps. Enfin nous espérions que le jeu amuse et fasse sourire les joueurs.

Nous prévoyons un second test utilisateur 100% physique 2 semaines avant le rendu du projet afin de tester la difficulté, le mode Freestyle et le ressenti de danser encouragé par une foule.

PARTIE 1

Protocole

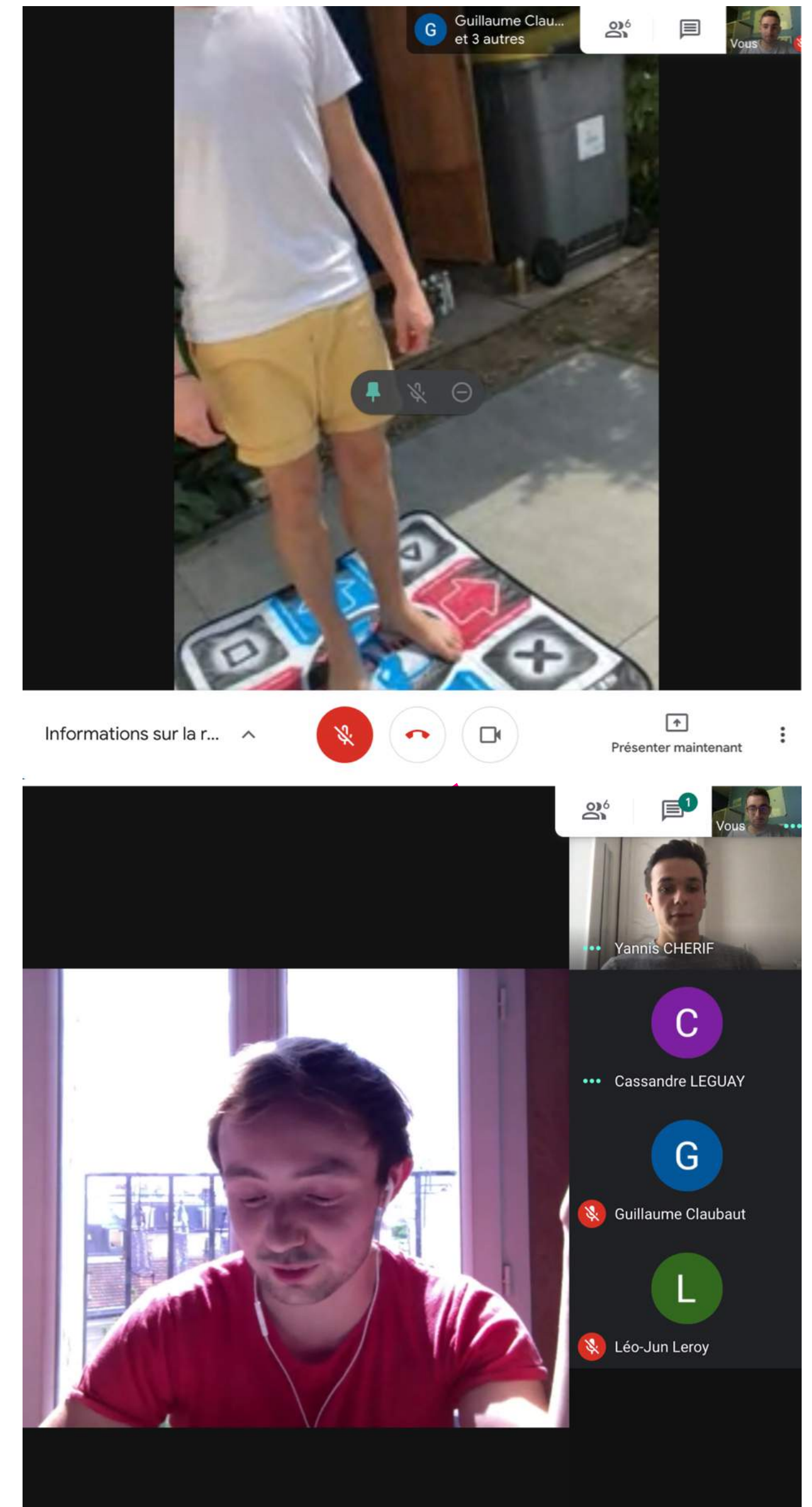
Notre session de tests utilisateurs s'est déroulée en 2 phases. Un **test physique**, qui a été effectué avec notre tapis de danse, dans lequel Iris Mangin et Victor Mangin ont pu essayer le jeu en dansant. Et un **test digital**, qui s'est déroulé par visioconférence sur Zoom, où nous avons fait tester la version desktop du jeu, jouable avec les flèches du clavier, à Axel Richard, Julie Potel et Lucas Chevalier.

Pour chaque personne, nous avons présenté le contexte de réalisation du jeu : Nous sommes étudiants en Design interactif aux Gobelins et ceci est notre projet de fin d'études. Nous leur avons rapidement présenté le concept : "Brille Chérie" est un jeu d'arcade, sous la forme de jeu de rythme et jouable à l'aide d'un tapis de danse.

Ce jeu a été pensé sous la forme d'une installation mobile, pouvant être exposé dans différents événements et ayant pour but de récolter des fonds pour une association.

Nous leur avons donné la contextualisation suivante : *"Vous êtes en festival et avez bu quelques bières. Vous vous baladez dans le village associatif, voyez un stand avec de la musique et une foule assemblée autour. Vous vous approchez et remarquez une personne en train de danser sur un tapis. Vous prenez place dans la foule et voulez vous aussi essayer !"*

Enfin, ils avaient comme simple consigne de **faire le plus de points possible.**



PARTIE 1

Protocole

À la fin de l'expérience, les joueurs étaient invités à s'entretenir une dizaine de minutes avec nous. Nous leur avons posé les questions suivantes, relatives au gameplay :

- Avez-vous réussi à suivre la consigne ?
- Savez vous combien vous avez marqué de point ? Pensez vous avoir fait un bon score ?
- Avez vous des interrogation face à un événement inexpliqué ?

Et plusieurs questions relatives au concept :

- Comment reformuleriez-vous le concept en quelques mots ?
- Est-ce que vous prendriez du temps pour essayer ce jeu pendant un festival ?

- Quels points positifs citerez-vous en premier ?
- Quels points négatifs citerez-vous en premier ?
- Quelles améliorations demanderiez-vous ?
- Quelle évolutions imagineriez-vous ?

Enfin nous leur avons demandé de noter entre 1 et 10 l'amusement du jeu, ainsi que sa difficulté.

The image shows two screenshots of a survey form titled "Brille-chérie : Pré tests" and "Brille-chérie : Post tests". Both forms have a pink header and a white body. The "Pré tests" form includes fields for "Nom prénom", "Genre" (with radio buttons for "Féminin" and "Masculin"), and "Âge". The "Post tests" form includes fields for "Nom prénom", "Est-ce que tu pourrais dire quelle décors se trouve en arrière plan ?" (with radio buttons for "Oui" and "Non"), and "Avez-vous réussi à suivre la consigne ?" (with radio buttons for "Oui" and "Non"). Both forms have a purple icon in the bottom left corner and a title bar at the bottom.

PARTIE 2

Analyse des résultats - Retravail de l'UX

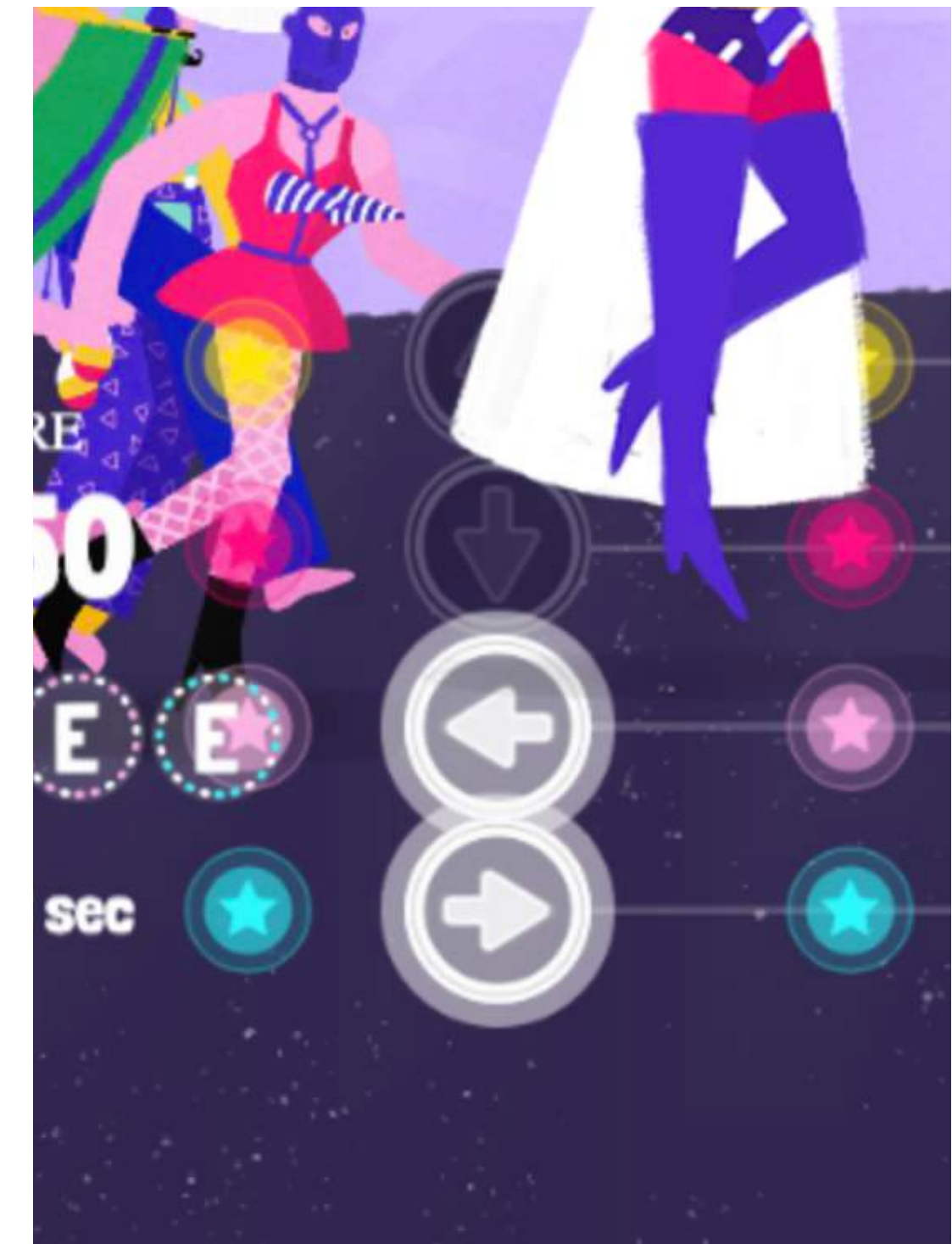
Nous avons dans un premier temps été très heureux de la réception du jeu par les joueurs : **l'univers coloré et pop a beaucoup plu**. L'aspect associatif a aussi beaucoup séduit nos testeurs, qui tout de suite se sont sentis acteurs d'une cause.

Cependant, tous les joueurs ont trouvé la **difficulté trop élevée**, et ont tous attribué une note entre 6 et 8 à celle-ci (10 étant le plus difficile).

À l'issue de ces différents tests utilisateurs, plusieurs problèmes de gameplay et de prise en main de l'interface ont été rapidement détectés.

Problème 1 : Il n'y a pas de retours visuels quand on appuie sur une flèche, donc on ne sait pas si ça fonctionne.

Solution : Nous avons ajouté un retour visuel à l'écran lorsqu'une pression est faite sur le tapis.



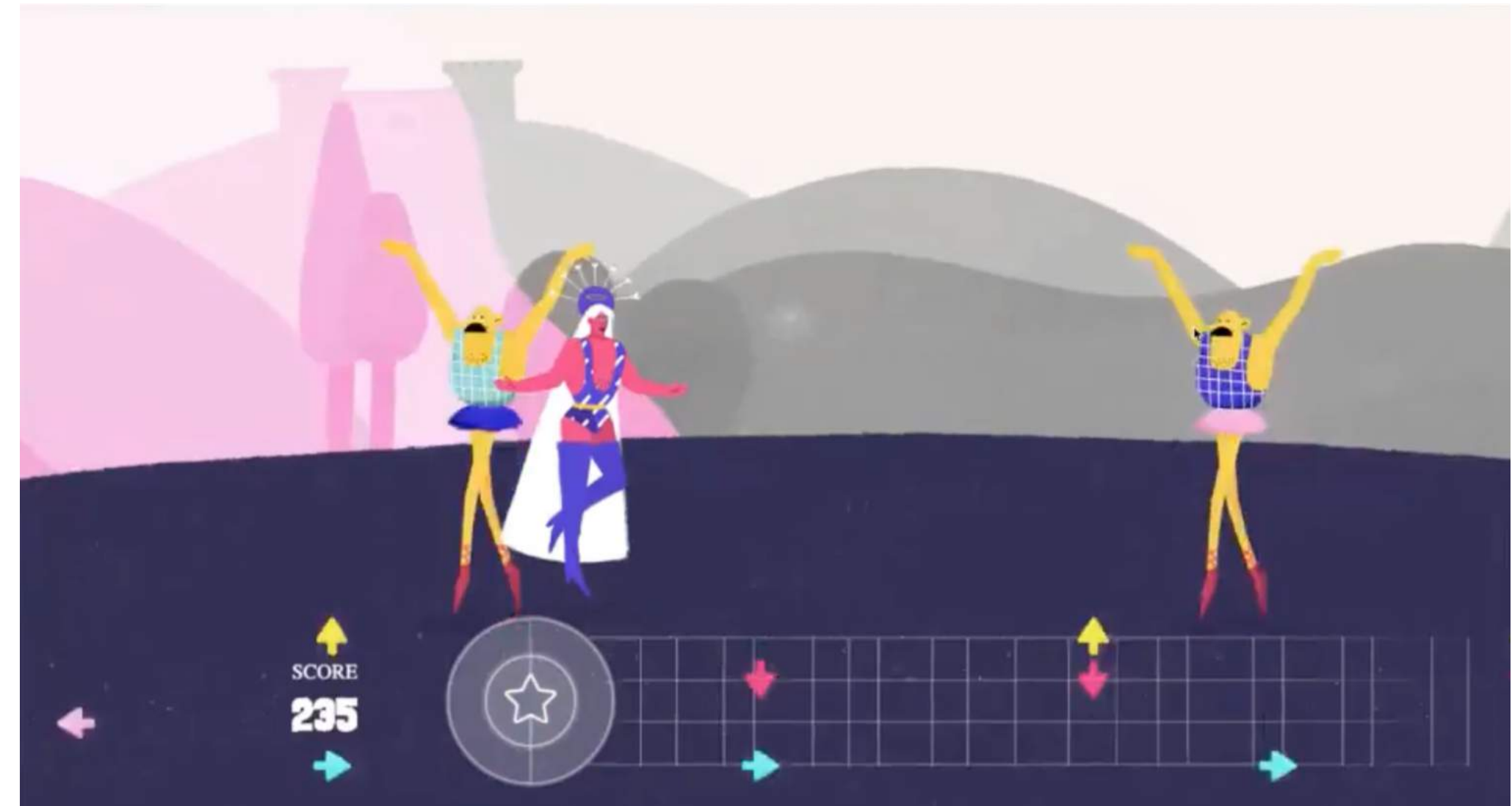
PARTIE 2

Analyse des résultats - Retravail de l'UX

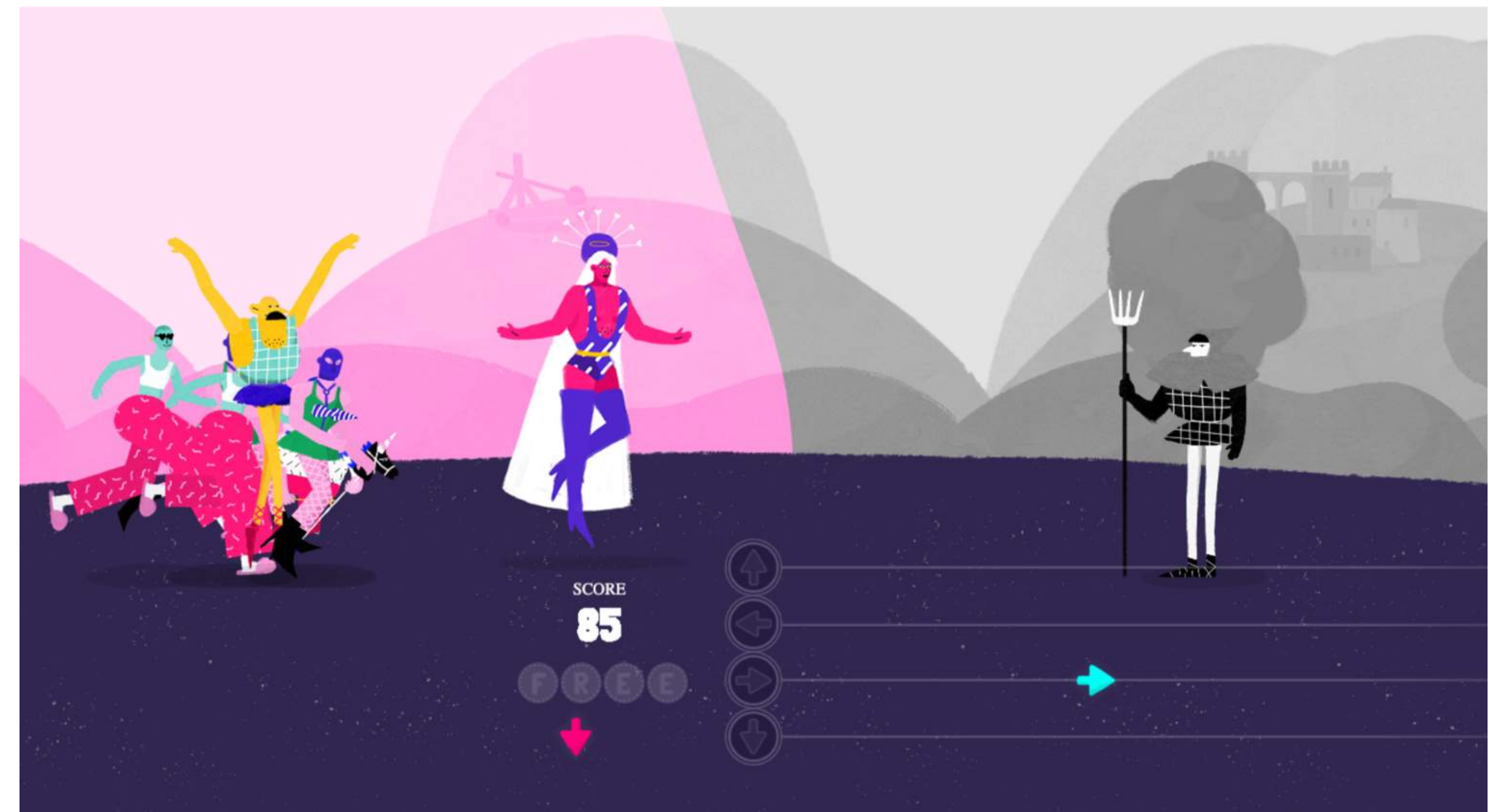
Problème 2 : L'ordre vertical des flèches et la zone d'input était confus.

Solution : Nous avons à l'origine une zone d'input en forme de rond, qui était dérangeante pour les utilisateurs qui ne voyaient pas bien à quel moment ils étaient en rythme. Nous avons changé cette zone d'input au profit d'une UI plus classique et plus claire pour l'utilisateur. Aussi, nous avons placé les flèches verticalement de façon assez aléatoire. Plusieurs joueurs nous ont fait remarquer qu'il serait plus **intuitif** de mettre les flèches dans l'ordre suivant : HAUT, GAUCHE, DROITE, BAS.

Avant



Après



PARTIE 2

Analyse des résultats - Retravail du gameplay

Le problème le plus important que nous avons rencontré est le suivant : **à la fin du jeu, aucun joueur sur les 5 n'était capable décrire à quoi ressemblait le décor, ni les personnages.** De plus, **les joueurs ne voyaient pas l'intérêt des personnages.** Créer les univers (décors + personnages) est pourtant ce qui nous a demandé le plus de temps de production, il était vital de les remettre au centre de notre expérience.

Nous avons donc séparé le problème en deux.

Dans un premier temps, nous nous sommes demandé **comment attirer le regard de l'utilisateur sur autre chose que la partition ?**

En creusant un peu, nous nous sommes rendu compte que l'utilisateur n'avait tout simplement pas le temps et aucun moment de répit pour regarder autre chose. Nous nous sommes demandé comment trouver un **nouveau rythme au jeu**, moins linéaire et laissant l'occasion à l'utilisateur de contempler nos différents univers ?

Pour cela, nous avons ajouté de rapides "bandeaux", qui viennent章itrer l'expérience et permettre de faire une rapide pause. Ces bandeaux s'affichent au changement de chaque monde ainsi qu'au commencement du mode Freestyle. Cela permet au joueur de souffler un peu

et de donner le temps à son regard de balayer l'écran.

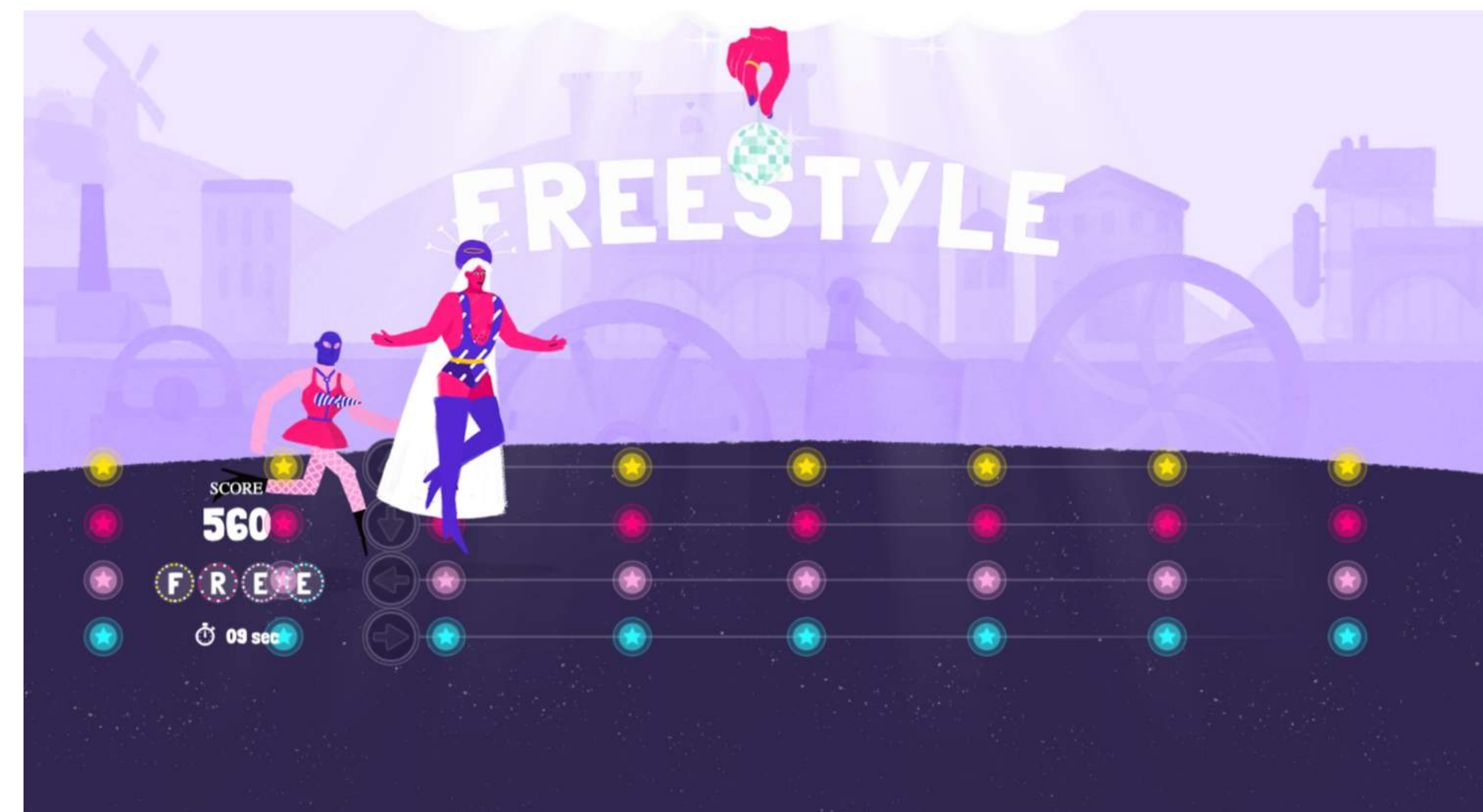
Dans second problème était relatif aux personnages. **L'utilisateur ne comprend pas l'intérêt des personnages et ne les regarde pas.** Nous nous sommes alors demandé comment mettre les personnages en valeur graphiquement et leur accorder une place plus importante dans le gameplay ?

PARTIE 2

Analyse des résultats - Retravail du gameplay

Graphiquement, nous avons décalé la partition vers la droite afin d'avoir plus d'espace accordé à la foule. Les personnages sont ensuite beaucoup plus nombreux qu'avant, à raison d'un personnage par flèche. Cela nous a fait retravailler le système d'émission de flèches pour qu'elles soient moins nombreuses, mais permettent de synchroniser l'apparition des personnages avec l'apparition des flèches. Nous avons aussi ajouté des "achievements", qui sont débloqués tout au long du jeu par pallier de personnages libérés. L'utilisateur comprend maintenant que plus il libère de personnages, plus il marque de points.

Avant



Après



BUSINESS PLAN

RELAIS ASSOCIATIF



Pour la bonne cause

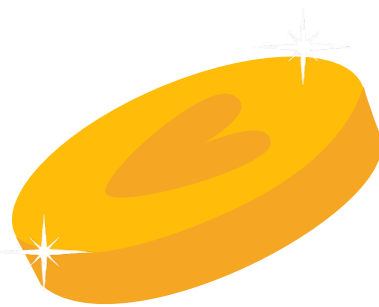
Notre but serait dans un premier temps de s'associer avec une association défendant l'égalité pour tous telle que Inter-LGBT, organisatrice de la Marche des Fiertés à Paris. Cette collaboration est à double sens. Pour nous cela nous permettrait de gagner en visibilité et en crédibilité afin de d'approcher les festivals et les entreprises avec plus de poids. Pour l'association, cela permettrait de proposer une expérience inhabituelle dans un stand associatif et de marquer le donateur .

Dans un deuxième temps, il nous faudrait trouver de l'argent à reverser à l'association. Nous pensions à un système de mécénat, où les entreprises qui ont besoin de visibilité peuvent fournir une promesse de don, un peu à la manière des marathons où l'on verse de l'argent à un coureur en fonction du nombre de kilomètres parcourus.

En échange, ces entreprises gagneraient en "image de marque" pour avoir soutenu une cause telle que Inter-LGBT et feraient aussi leur publicité via des logos ou des goodies. Ce système permet non seulement aux utilisateurs de participer sans contribuer eux-même financièrement, mais aussi aux entreprises d'avoir un vrai retour sur investissement car plus le nombre de joueurs est important, plus le nombre de personnes en contact avec la marque est important.

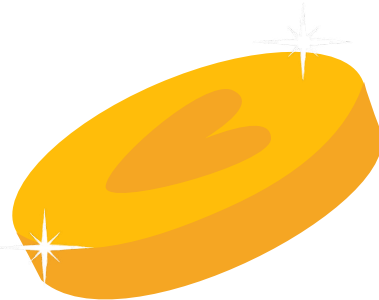


BUSINESS MODEL CANVAS



KEY PARTNERS - Associations soutenant la cause LGBT : InterLGBT, SOS Homophobie - Grandes entreprises pour du mécénat, éventuellement déjà partenaires d'anciens stands de festival (ex: Tinder, BNP...)	KEY ACTIVITIES - Création initiale du jeu. - Animation du stand. - Démarchage d'une association puis d'entreprises pour du mécénat.	VALUE PROPOSITION Pour les utilisateurs finaux : Soutenir une cause en étant acteur tout en s'amusant et en affrantant le regard des autres en dansant devant une foule. Pour les associations : Moyen de récolter un peu d'argent pour leurs causes, de gagner en visibilité et de proposer une expérience inhabituelle pour un stand de festival. Pour les entreprises mécènes : Gains de visibilité, d'image de marque et récupération des profils utilisateurs.	CUSTOMER RELATIONSHIPS Les joueurs peuvent s'inscrire à une newsletter et recevoir des informations sur l'argent récolté et ainsi suivre l'association. Les joueurs peuvent aussi savoir les lieux et dates de la prochaine installation du jeu.	CUSTOMER SEGMENTS Jeunes entre 18 - 28 ans Personnes qui se rendent dans des festivals ou autres rassemblements extérieurs.
	KEY RESOURCES Création du jeu : Développeurs, Designers, UI/UX, Sound designers Animation du stand : Animateur, Drag Queen ? Démarchage / organisation : Chargé de communication, Business Développeur		CHANNELS Visibilité à l'intérieur du festival ou de l'événement : Goodies, tatouages, photos Visibilité pour les associations et entreprises : Site vitrine, communiqué de presse, communication direct (démarchage ?)	
COST STRUCTURE Coût initial : - Conception du jeu - Production du jeu - Création de l'installation physique Coût à chaque intervention : - Déplacement de l'installation - Recherche de partenariats - Animation du stand			REVENUE STREAMS Partenariat / Mécénat	

BUDGET PRÉVISIONNEL



Phasage (planning macro)	Features	Temps dev (semaines)	Temps créa (semaines)	Estimatif (1 semaines)	Achats	Equivalent budget	Coût item	Commentaires		
--------------------------	----------	----------------------	-----------------------	------------------------	--------	-------------------	-----------	--------------	--	--

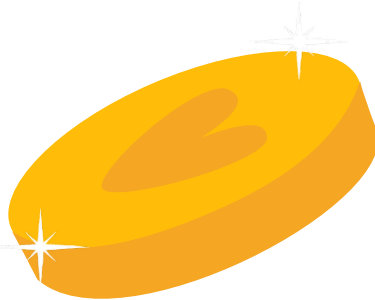
Conception

A - Conception	Recherche utilisateur	2	3	5		1775,00 €	1775,00 €		Prix semaine
A - Conception	Conception gameplay	4	6	10		3 550,00 €	3 550,00 €		
A - Conception	Recherche graphique / DA		3	3		1065,00 €	1065,00 €		
									355

Playtests

B - Prototype playtests	Contrôles jeu (tapis physique inclus)	1		1	35,00 €	355,00 €	390,00 €	Connecter le tapis de danse à l'interface web
B - Prototype playtests	Moteur de gestion de la musique	3		3		1065,00 €	1065,00 €	Travail de la partition, synchronisation avec notre système de jeu
B - Prototype playtests	Intégration Drag Queen	0,5	0,5	1	300,00 €	355,00 €	655,00 €	animation marche + animation pirouette. Achat spine
B - Prototype playtests	Intégration personnages	2	12	14		4 970,00 €	4 970,00 €	4 univers, 4 personnages par univers
B - Prototype playtests	Affichage UI / feedbacks	1	1	2		710,00 €	710,00 €	
B - Prototype playtests	Intégration sol	0,5		0,5		177,50 €	177,50 €	
B - Prototype playtests	Intégration background	2	5	7		2 485,00 €	2 485,00 €	4 univers, 3 plans par univers
B - Prototype playtests	Création de la logique du jeu	1		1		355,00 €	355,00 €	Evenements + retours visuels + score
B - Prototype playtests	Scoring	0,5	0,5	1		355,00 €	355,00 €	
B - Prototype playtests	User tests	0,5	0,5	1		355,00 €	355,00 €	Protocole de test + tests + débrief

BUDGET PRÉVISIONNEL



Phasage (planning macro)	Features	Temps dev (semaines)	Temps créa (semaines)	Estimatif (1 semaines)	Achats	Equivalent budget	Coût item	Commentaires		
--------------------------	----------	----------------------	-----------------------	------------------------	--------	-------------------	-----------	--------------	--	--

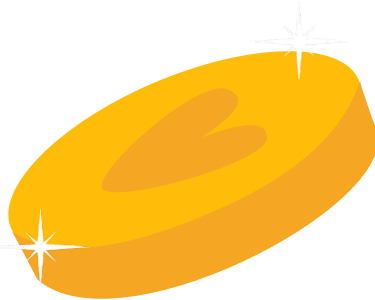
Version initiale

C - Version 1 - initiale	Amélioration suite aux tests utilisateur	1	1	2		710,00 €	710,00 €		
C - Version 1 - initiale	Freestyle mode	1,5	1	2,5		887,50 €	887,50 €		
C - Version 1 - initiale	Intégration musiques originales	1	0,5	1,5		532,50 €	532,50 €		
C - Version 1 - initiale	Compteur d'argent	3	0,5	3,5		1242,50 €	1242,50 €		
C - Version 1 - initiale	Motions design pour storytelling		4,5	4,5		1597,50 €	1597,50 €		
C - Version 1 - initiale	Recettage	0,5	0,5	1		355,00 €	355,00 €		
C - Version 1 - initiale	Conception / Modélisation installation	0,5	1,5	2		710,00 €	710,00 €		

Version festival

C - Version 2 - festival	Photobooth & interface d'affichage de photos	6	1	7	1000,00 €	2485,00 €	3485,00 €	Achat tablettes + caméra
C - Version 2 - festival	Tapis personnalisé + rechange		1	1	1500,00 €	355,00 €	1855,00 €	Deux couches PVC + sandwich mousse aire de jeu + contacteurs poids *4 + impression vinyle
C - Version 2 - festival	Scénographie stand	1	2	3		1065,00 €	1065,00 €	
C - Version 2 - festival	Fabrication stand et mobilier			0	7000,00 €	0,00 €	7000,00 €	Grand écran + création des modules + impression de la couronne
C - Version 2 - festival	Sound design			0	3000,00 €	0,00 €	3000,00 €	Fx / création de musique ?

BUDGET PRÉVISIONNEL



Phasage (planning macro)	Features	Temps dev (semaines)	Temps créa (semaines)	Estimatif (1 semaines)	Achats	Equivalent budget	Coût item	Commentaires		
--------------------------	----------	----------------------	-----------------------	------------------------	--------	-------------------	-----------	--------------	--	--

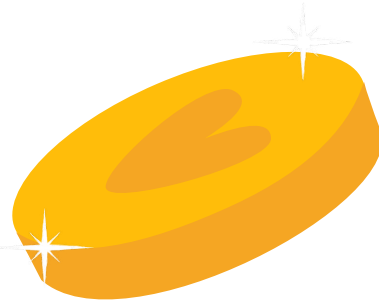
Version Desktop

C - Version 3 - Desktop	Trailer gameplay		3	3		1065,00 €	1065,00 €	Pour la communication
C - Version 3 - Desktop	Landing page	4	2	6		2130,00 €	2130,00 €	Pour la communication
C - Version 3 - Desktop	Adaptation du gameplay	2	2	4		1420,00 €	1420,00 €	Ajuster la difficulté + responsive + désactiver la cagnotte
C - Version 3 - Desktop	Tableau de scoring	2	0,5	2,5		887,50 €	887,50 €	
C - Version 3 - Desktop	Tutoriel	1	1	2		710,00 €	710,00 €	

Pour chaque événement

D - Event	Animation stand	0,25	0,25	0,5		177,50 €	177,50 €	
D - Event	Stock de paillettes + maquillage				300,00 €		300,00 €	

BUDGET PRÉVISIONNEL



Phasage (planning macro)	SUM de Estimatif (1 semaines)	SUM de Equivalent budget	SUM de Achats	SUM de Coût item
	0	0,00 €	0,00 €	0,00 €
A - Conception	18	6 390,00 €	0,00 €	6 390,00 €
B - Prototype playtests	31,5	11 182,50 €	335,00 €	11 517,50 €
C - Version 1 - initiale	17	6 035,00 €	0,00 €	6 035,00 €
C - Version 2 - festival	11	3 905,00 €	12 500,00 €	16 405,00 €
C - Version 3 - Desktop	17,5	6 212,50 €	0,00 €	6 212,50 €
D - Event	0,5	177,50 €	300,00 €	477,50 €
Total général	95,5	33 902,50 €	13 135,00 €	47 037,50 €

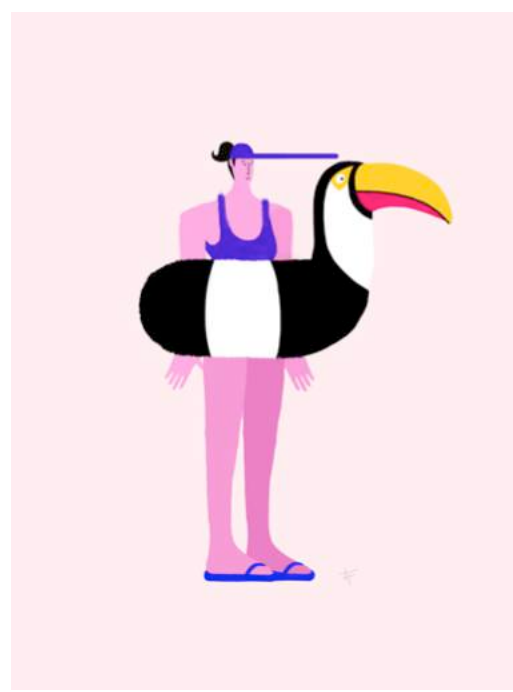
GESTION DE PROJET ET MANAGEMENT



◆ GESTION DE PROJET

Objectifs du groupe

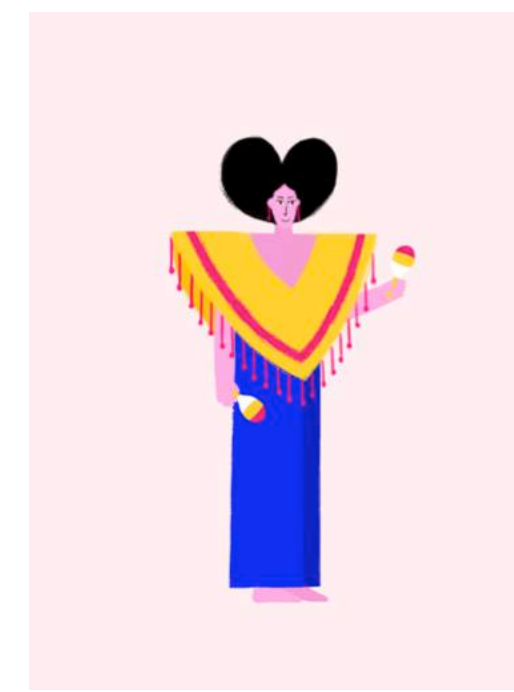
La formation de notre groupe s'est faite un peu par hasard, sans trop avoir réfléchi à ce que nous voulions réaliser en amont. Et nous nous sommes vite rendu compte que nous n'avions pas les même envies par rapport à ce projet : certains graphistes voulaient absolument faire de la 3D temps réel ce qui était impossibles pour les développeurs, certains préféraient faire une installation qu'un projet web, d'autres voulaient faire une expérience narratives, d'autres un jeu vidéo etc... Il a fallu concentrer les attentes de chacun sans pour autant dégrader la qualité du projet. Mais nous avons quand même réussi à bien nous entendre sur des sujets qui nous tenaient à coeur :faire rayonner le monde des Drag Queens, proposer un projet amusant et haut en couleur et créer un jeu à la prise en main simple. Ce sont des points clés que nous gardons en tête comme lignes directrices tout au long de la production.



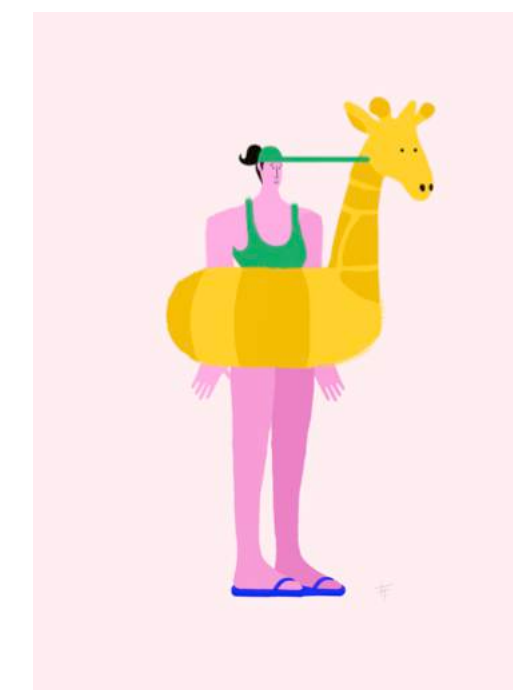
Audren Mauplot
Développeur
Chef de projet
Chargé de com



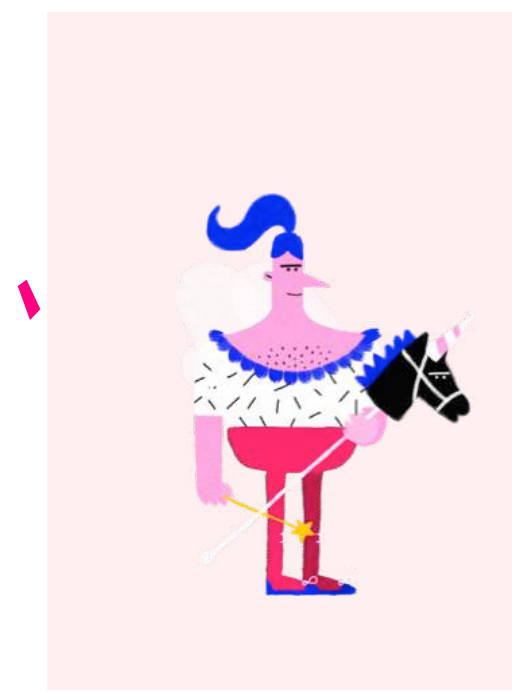
Bastien Lepecheur
DA
UX & UI
Animation



Cassandra Leguay
DA
Envrionnement
design



Fany Thourain
DA
Illustratrice
Character design



Yannis Cherif
Développeur
Médiateur
Planneur

➤ GESTION DE PROJET

Objectifs du groupe

En début de projet, Yann s’est proposé pour essayer de remplir le rôle de manager et facilitateur. Yann a pris en main durant le projet l’organisation des réunions, le suivi rétroactif du planning ainsi que l’organisation des recherches utilisateurs. Son rôle de facilitateur a aussi été mis en oeuvre pour faciliter la prise de certaines décisions. Lorsque plusieurs membres du groupe n’étaient pas d’accord sur une fonctionnalité ou une décision graphique, Yann a fait en sorte de clore rapidement le débat tout en aboutissant à une décision finale.

Si on peut parler de management, nous étions parti au début du projet pour un mode participatif, mais nous sommes vite rendu compte qu’il nous faisait perdre plus de temps qu’autre chose car il était difficile pour nous 5 d’aboutir à des décisions tous ensemble. De ce fait, le projet a globalement été piloté sur un mode managérial déléгатif. Tous les membres de l’équipes étant motivés et compétents, il suffisait de cadrer la communication quotidienne pour avoir un fonctionnement de groupe fluide et productif. Toutefois, lors de certaines périodes un peu floues ou tendues durant le confinement, nous sommes temporairement passé à un mode directif. Les missions étaient assignées à chacun et à délivrer dans le temps imparti.

Semaine 1 - 11/05	1
Semaine 2 - 18/05	2
Semaine 3 - 25/05	5
Semaine 4 - 01/06	1

C’était notamment le cas pour le rendu des dossiers ou les soutenances, où Audren, en temps que chef de projet, listait les livrables à fournir puis déléguait à chacun. Cela nous a aussi bien servi à la fin du projet afin de mieux appréhender le “rush final” et de pouvoir atteindre tous les objectifs fixé sans encombre.

PROJET ET CONFINEMENT

Mener un projet pendant le confinement

Le confinement a eu pour principal effet de baisser grandement l'émulation qui nous anime aux Gobelins. Nous sommes habitués à travailler et échanger tous ensemble, le confinement nous a donc contraint de revoir la méthodologie de travail à laquelle nous sommes habitués. Il nous a fallu définir un cadre plus strict pour travailler le projet afin de compenser l'absence de l'école. Cela nous oblige à faire des points plus régulier pour se montrer l'avancement du projet. Pour cela, les semaines sont séquencées par plusieurs réunions récurrentes :

- Le planning de début de semaine qui dure 1h afin de se rappeler les objectifs et de vérifier leurs cohérence avec l'état d'avancement actuel.

- Daily meetings appelé "Morning Chérie" le matin qui durent 15min. Il s'agit là de faire un point sur les tâches à faire aujourd'hui et les dépendances entre personnes (si par exemple Audren a besoin de travailler avec Cassandra dans la journée sur un point en particulier). Mais également faire part des blocages et des difficultés rencontrées la veille, pour éventuellement pouvoir se retourner rapidement face à un blocage trop important.

- Une rétrospective de la semaine le vendredi pendant 1h, afin de faire un point sur les différentes production de la semaines, de voir si on est dans les temps et de chercher en permanence à améliorer les fonctionnement du groupe (outils / communication ou autre).

Quant au manque de motivation qui se fait ressentir du fait de travailler seul devant son ordinateur toute la journée, nous essayons de nous appeler le plus régulièrement possible afin de garder un lien ensemble. Nous essayons aussi de rencontrer le plus d'intervenants possible pour avoir un avis extérieur sur notre projet. Et pour cause, nous nous sommes vite rendu compte que nous manquons de recul sur notre expérience et qu'il était plus que bénéfique d'avoir des avis, conseils et surtout encouragements de la part de personnes extérieures.



MÉTHODOLOGIE

Concevoir un jeu from scratch

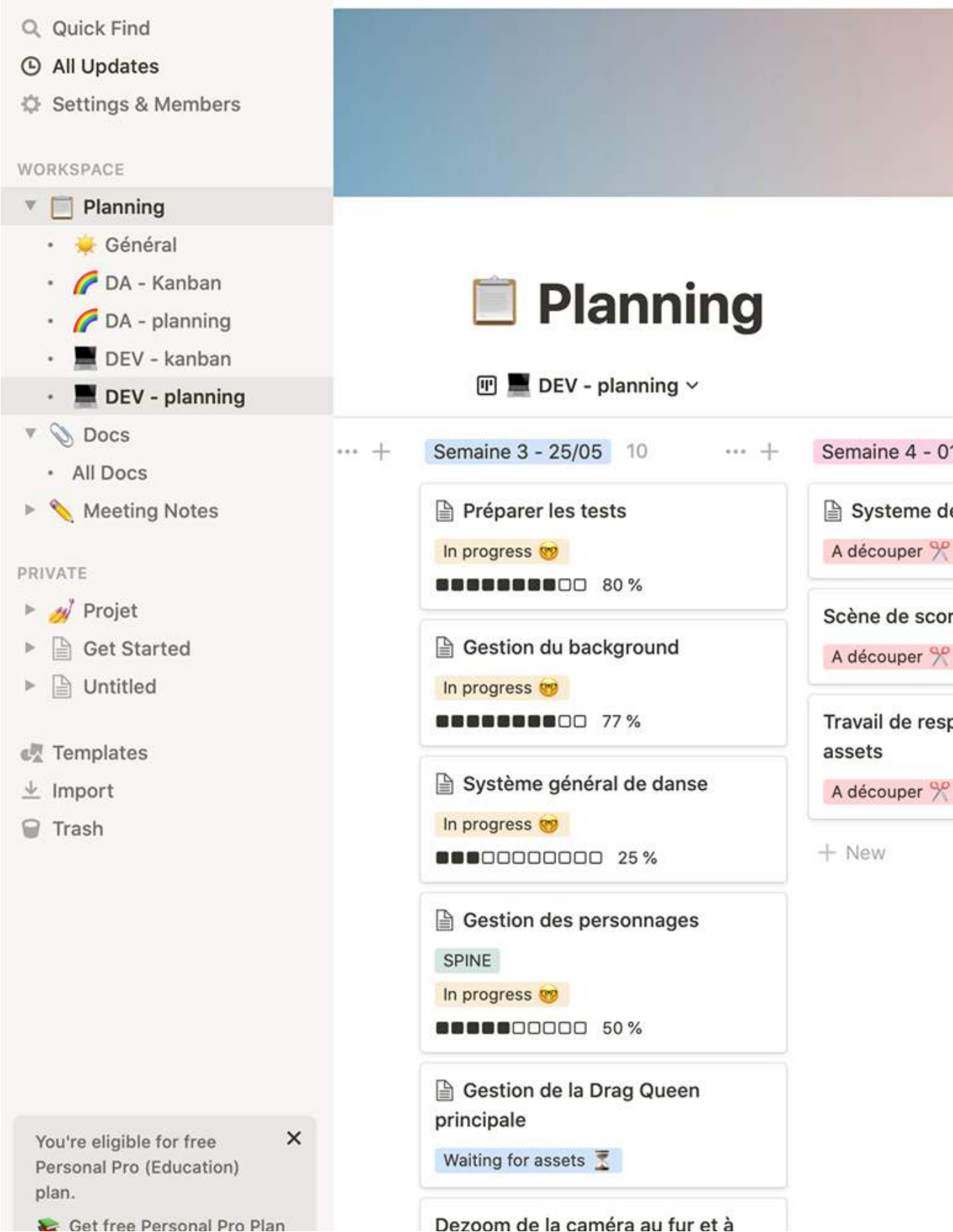
A l'origine du projet, nous pensions utiliser la méthode SCRUM. Cependant, nous nous sommes vite rendu compte qu'elle ne correspondait pas à nos besoins, à savoir de produire un jeu complet dans un temps imparti. Celle-ci était trop lourde à mettre en place, et comportait trop de cérémonies pour pas assez de bénéfices à notre échelle.

Nous nous sommes donc orientés vers une méthodologie plus séquencée et plus linéaire. Nous avons dans un premier temps listé toutes les différentes fonctionnalités et les avons grossièrement découpé puis agencé dans un planning. Puis chaque nouvelle semaine, nous nous divisons plus précisément les tâches les plus importantes.

Cela nous permet d'avoir une vision globale de ce qui nous reste à faire, de notre productivité actuelle et de si nous allons pouvoir délivrer dans les temps.

En effet, dès la deuxième semaine de production, nous avons constaté que nous avions sous-évalué la charge et le temps de travail des développeurs pour réaliser plusieurs fonctionnalités, telle que la gestion de la musique ou encore l'intégration de librairies tierces, mais également la courbe de progression sur un framework inconnu. Ce qui nous a amenée à devoir proposer des fonctionnalité et en retirer d'autres pour pouvoir délivrer le projet voulu au jour voulu.

Le fait de retirer certaines fonctionnalité a été plutôt frustrant pour l'ensemble du groupe mais le groupe est resté solidaire dans ce moment de découragement. De plus cet épisode a permis aux développeurs de mieux se concentrer sur les parties importantes sans se sentir engloutis sous la masse de travail non réalisable.



COMMUNICATION

Communication interne

Plusieurs membres de l'équipes ont l'habitude de travailler ensemble et l'ont déjà montré sur des projets précédents. Par habitude, nous étions parti pour tout décider en groupe, au fur et à mesure du projet. Cependant nous nous sommes très vite rendu compte que prendre des décisions à cinq conduisait à tourner en rond dans les discussions pour finalement laisser tout le monde insatisfait.

De même, penser des fonctionnalités en petit groupe sans concertation a pu créer des désaccords et des incompréhensions, voir même un peu de démotivation face à l'ensemble du projets. En chaîne cela a créé des désaccords humains et de légères

Nous avons donc pris l'habitude de faire des séances à 2 ou 3 membres du groupes, en fonction des compétences et des personnalités, pour avancer sur des points importants (gestion d'un élément du jeu, storytelling, conception du stand, fonctionnalités...). Ces avancements sont ensuite présentés au reste de l'équipe qui donnent leurs retours, et permettent d'itérer l'idée pour arriver à une idée finale. Nous essayons à chaque fois d'être au moins un développeur et un graphiste dans ces sprints d'idéation.

Cela permet d'éviter que les fonctionnalités ou idées nouvelles n'entraînent des difficultés de production. Nous essayons au maximum de simplifier les échanges et de s'imposer une communication plus fluide entre nous à l'aide des daily meeting, de présentations plus régulières du travail accompli ou bien de points de groupe pour tous les sujets globaux.

Étant à distance, nous avons voulu simplifier les process et éviter au maximum de multiplier les outils et donc les liens pour la gestion de projet. Nous avons pour cela choisi d'utiliser Notion. Notion est un outils très puissant de "all-in-one workspace" que nous avons pu configurer pour répondre à nos besoins. Nous avons ainsi essayé de centraliser au maximum tous nos documents de pilotage : Compte rendus de réunions, documents important, planning global, planning DA, planning développeurs, kanbans.

Pour le reste, nous utilisons la suite Google, pour les gros documents et pour échanger différents assets.

MERCI



