

Libragora

Sommaire

I. Vue d'ensemble.....	4
Genre.....	4
Support.....	4
Pitch.....	4
USP.....	4
Concept.....	5
Intentions.....	6
Raison d'être de Libragora.....	6
II. Univers.....	7
III. Gameplay.....	8
Gameflow.....	8
Boucles de jeu.....	8
Briques de Gameplay.....	9
Mécaniques.....	10
Les 3C	19
Les 4F.....	20
Les indicateurs.....	21
IV. Interfaces.....	22
V. Site internet.....	24
VI. Développement, installation & mise à jours.....	25

Sommaire

VII. Gestion de projet.....	26
Objectifs FIJ.....	26
Structure.....	27
Besoins.....	27
Analyse de risques.....	28
VIII. Marketing.....	29
Cible.....	29
Argument de vente.....	29
Pestel.....	30
Concurrence.....	31
Positionnement.....	32
IX. Game art.....	33
Inspirations.....	33
Premières productions.....	34

Fiche signalétique

Genre

Serious Game : *activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, ...— avec des ressorts ludiques*

Support

Disponible sur ordinateur avec un clavier et une souris

Inspirations

Occupy White Walls, Aliénor (musée 3D), Skyrim, Nom de la Rose, Stargate, Hypérion, Batman, Altered Carbon

Elevator pitch

Visitez le savoir !

Nous sommes toujours plus pressés, à rechercher l'efficacité et l'optimisation du temps. Mais ne serait-il pas intéressant, pour notre plaisir, de prendre le temps, de se perdre dans les limbes du hasard et d'accueillir la découverte à bras ouverts ? De rassembler des ouvrages en un même endroit afin de faire des liens opportuns autant qu'inattendus ? Telle est l'idée de LIBRAGORA, une bibliothèque et une galerie d'art virtuelle.

Découvrez, admirez et partagez !

Unique selling point (USP)

Redécouvrez les livres et les arts grâce à un serious game innovant, éducatif et culturel.

Concept

Nous sommes toujours plus pressés, à rechercher l'efficacité et l'optimisation du temps.

Mais ne serait-il pas intéressant, pour notre plaisir, de prendre le temps, de se perdre dans les limbes de la digression et d'accueillir l'inattendu à bras ouverts ? De rassembler des ouvrages en un même endroit afin de créer sa propre bibliothèque et de pouvoir la partager à ses amis ?

Telle est l'idée de LIBRAGORA.

Retrouvez le plaisir de la lecture et de la découverte.

Une bibliothèque accessible à tout moment dans laquelle il est possible de se promener au gré des suggestions autant que de cibler ses recherches et accéder aux rayons comportant les livres souhaités classés par thèmes, chronologie, auteurs ou titres.

C'est une visite virtuelle en 3D immersive et intradiégétique dont le but est de rendre la recherche de lectures à la fois facile et ludique.

LIBRAGORA offre à tout le monde la possibilité de se cultiver en exploitant l'aspect ludique de l'exploration. En effet, le côté "donjon" du jeu amène le visiteur à découvrir des livres qu'il n'aurait peut-être pas connus si ce n'était pas sous cette forme.

LIBRAGORA, grâce à son outil de sélection et de tri, construit les salles avec les résultats de la recherche du visiteur.

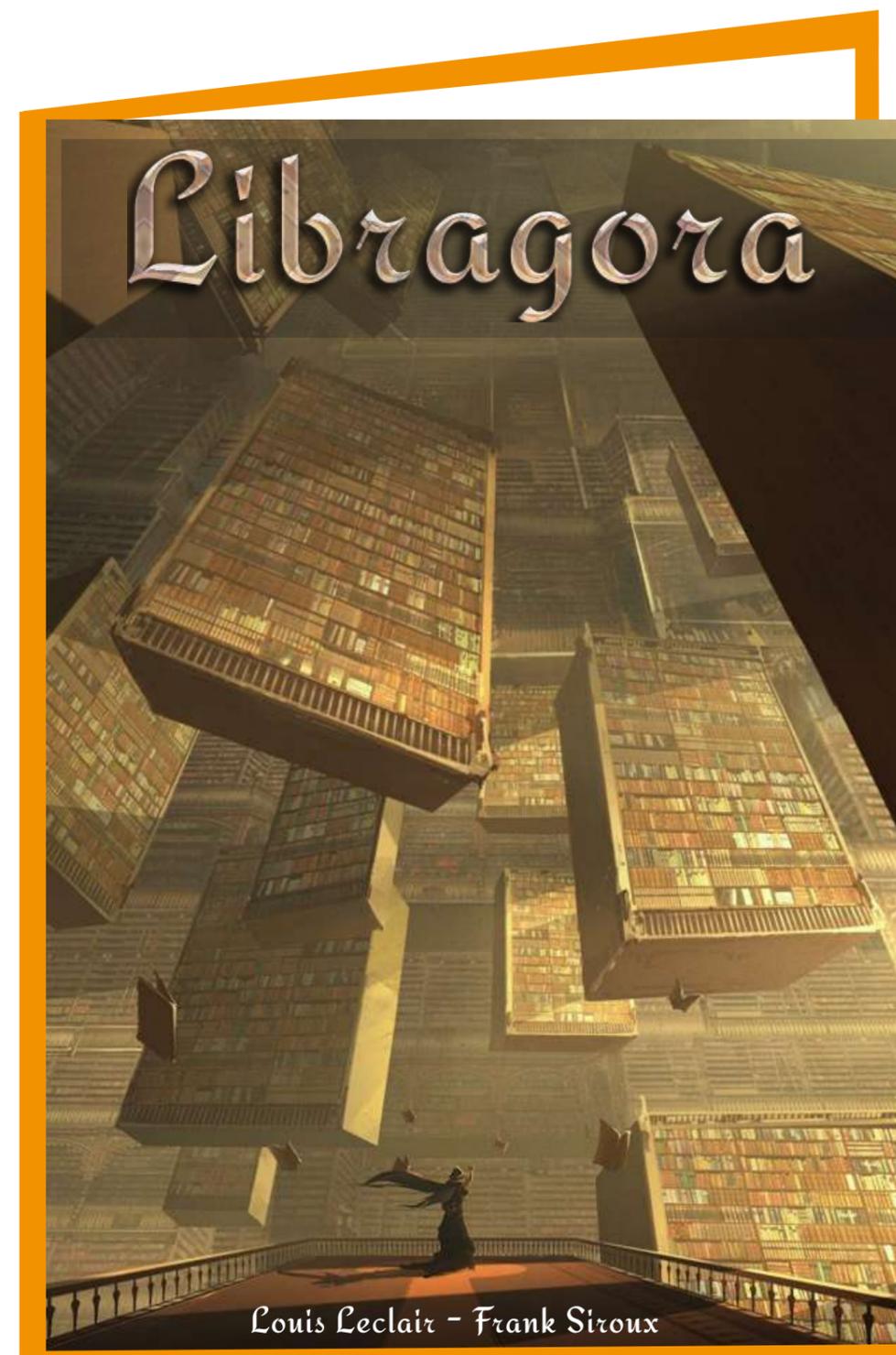
Ce qui permet aux chercheurs ou thésards de rassembler en un espace unique tous les ouvrages concernant leurs recherches et par conséquent, de se construire une "salle au trésor" leur permettant de mettre en lien des écrits pour lesquels ils n'auraient pas forcément fait d'analogie initialement.

Un bibliothécaire est disponible pour vous guider dans vos recherches et émettre des suggestions en cas de doute.

Le Selestron est un outil de recherche unique permettant, visuellement de paramétrer des recherches larges ou d'affiner les choix avec précision. Toutefois, le Selestron crée toujours une salle avec plusieurs livres en rapport avec le thème choisi et ne fournira pas un unique objet afin de donner la possibilité au visiteur de découvrir d'autres œuvres en lien avec sa recherche qui sera placée au centre de l'étagère.

Au delà de la bibliothèque, une galerie d'art agrmente la visite en proposant de découvrir les œuvres d'artistes adhérents dans tous les domaines artistiques (peinture, sculpture, musique, spectacles, etc..).

Chaque artiste a sa galerie personnelle visitable en 3D et des événements périodiques et exceptionnels offrent plus de visibilité aux adhérents.



Louis Leclair - Frank Siroux

Intentions & raison d'être

Valeurs éthiques

- Donner l'envie d'apprendre
- Attiser la curiosité intellectuelle
- Promouvoir l'ouverture d'esprit
- Inciter au partage
- Favoriser la découverte

Valeurs sociales

- Faciliter l'accès au savoir et à la culture
- Alimenter les connaissances en rendant agréable et plaisant l'accès à la culture
- Redonner le goût de la curiosité

Au commencement était la Creative Academy

Le concept de LIBRAGORA vise à exister plus loin que la Creative Academy mais il faut bien commencer et nous souhaitons former une équipe pour présenter le projet lors du FIJ 2021 avec pour objectif de rendre accessible la Bibliothèque Universitaire au campus CREATES de Cannes via la visite virtuelle. Cette présentation sera le point de départ de l'action de LIBRAGORA.

Viendra ensuite l'Association

Dès l'acceptation du projet à la Creative Academy, nous fonderons une association qui aura pour objectif de réunir des artistes afin de créer des collaborations inédites, encensées par l'utilisation de sa plateforme. L'objectif principal est d'alimenter la création et de permettre à ses créateurs d'obtenir une certaine visibilité pour pouvoir continuer à créer. Cinéastes, musiciens, écrivains, modélisateurs, dessinateurs, peintres, sculpteurs.. Tous les artistes sont les bienvenus pour entrer dans cette structure pluridisciplinaire. Une fois leur visibilité garantie, il sera demandé aux adhérents de payer une adhésion afin de pouvoir exploiter l'application pour présenter leurs oeuvres.

Puis enfin la structure à long terme..

- L'association comme structure physique
- L'application comme vitrine des œuvres
- Le site web comme vecteur informationnel

.. Et ses objectifs

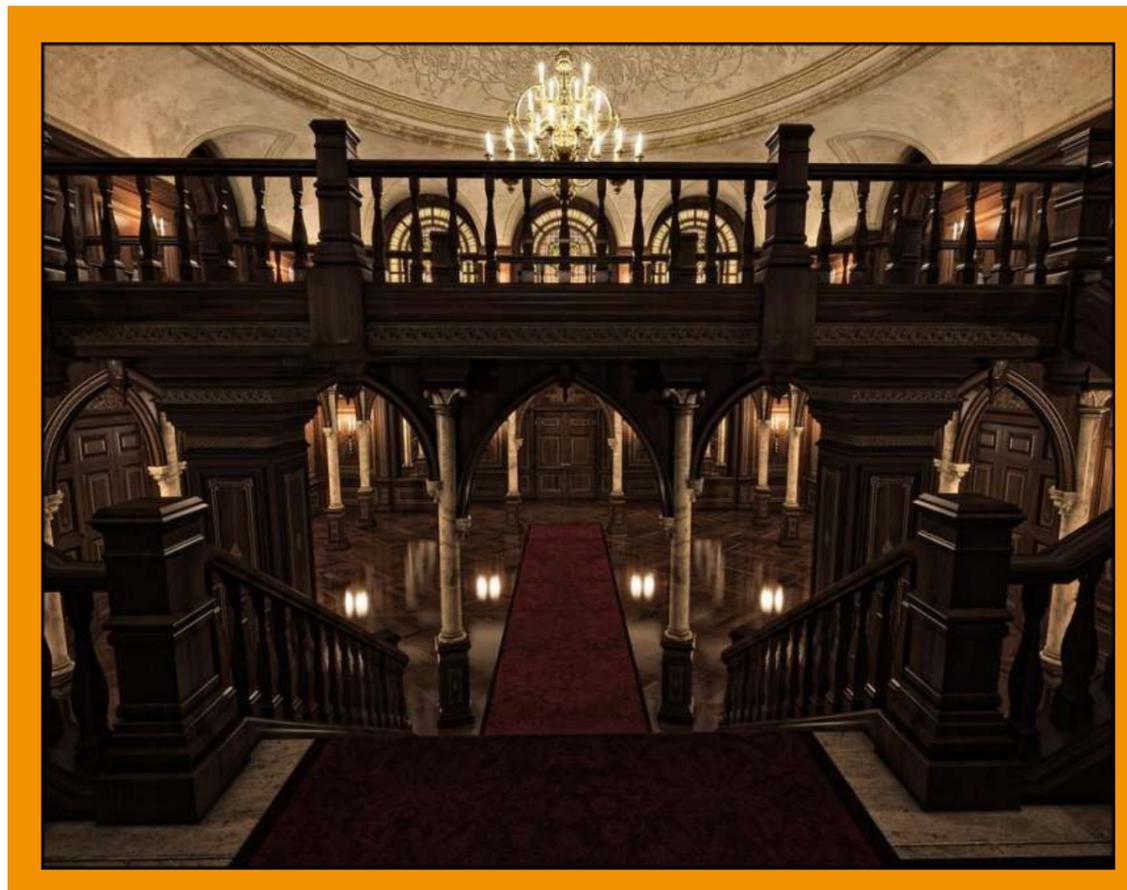
- + de bibliothèques et de livres
- + de formes d'art
- + de contenu et d'adhérents à l'association Libragora
- Evenementiel
- Rassembler les artistes pour des projets de grande envergure
- Intégration aux actions locales

« *Le monde de Libragora peut sembler mystérieux. Le calme ambiant est agrémenté par quelques notes de musiques éthérées invitant ses visiteurs à parcourir son univers où l'humain est présent par ses créations artistiques et ses plus belles formes d'expression.*

Alors que le Majordome est présent pour guider les nouveaux arrivants, ceux-ci profiteront d'un voyage unique dans ce dédale lumineux aux matériaux nobles et aux couleurs chaleureuses. En ces murs, ils peuvent ressentir l'alchimie du mélange culturel et artistique, entre moderne et antique, un magnifique antagonisme entre la beauté de l'ancien et le pragmatisme du nouveau.

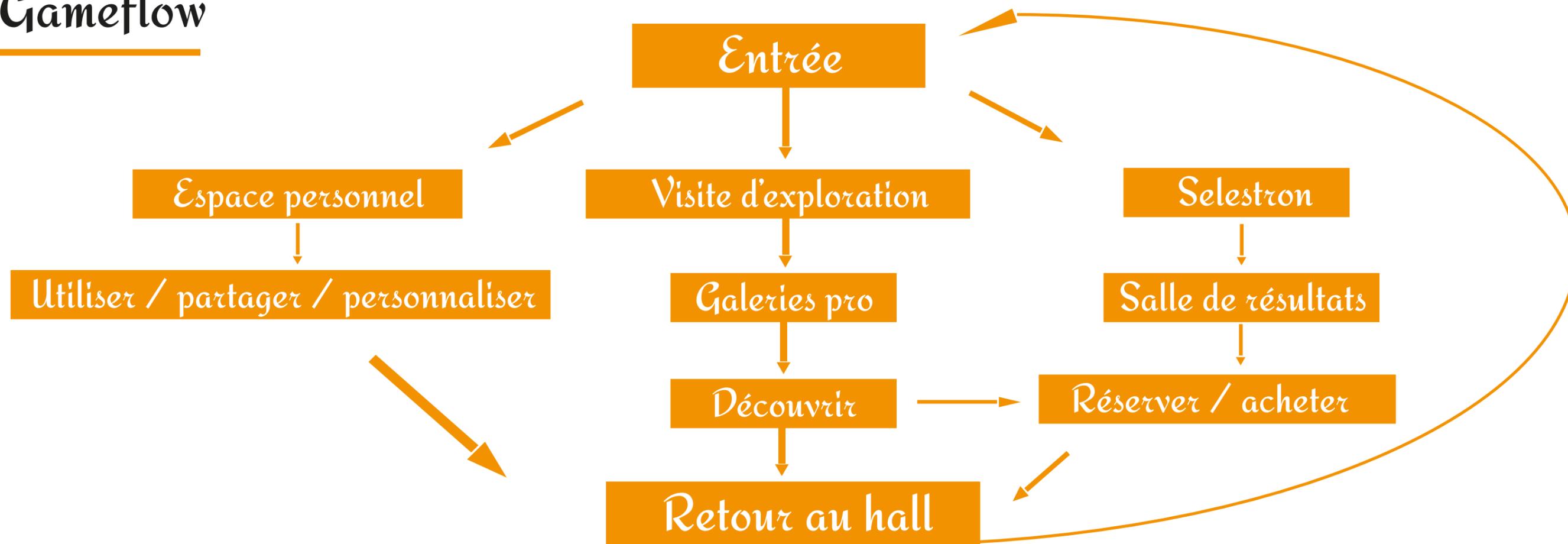
Plus encore, c'est le sentiment de liberté qui porte les visiteurs à arpenter les moindre recoins de ce monde, à redécouvrir la joie de prendre son temps, à renouer avec la satisfaction de révéler la perle rare si difficile à trouver lorsque l'on est pressé. C'est dans ce contexte que l'errance se métamorphose en plaisir et que les découvertes se muent en expérience sensorielle autant qu'émotionnelle.

Battez les pavés, lorgnez les oeuvres et les étagères pour vous enrichir des trésors qu'ils recèlent. Concevez votre propre univers et partagez-le avec vos amis. »



Gameplay

Gameflow



Boucles de jeu

Macro

- Entrée → Espace perso → Personnalisation (Manage, Create)
- Entrée → Exploration → Découverte (Have Luck, Match)
- Entrée → Selestron → Salle de résultats (Select, Match)
- Entrée → Utilisation des clefs → Salle de résultats (Manage, Match)

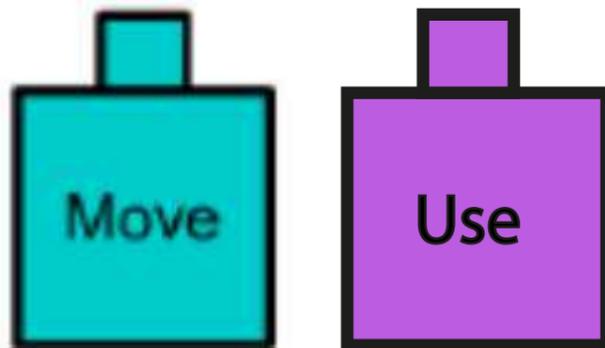
Micro

- Nombre de recherches → Succès → Avantages (Select)
- Déplacements → Succès → Avantages (Move)
- Achats → Succès → Avantages (Manage)
- Personnalisation → Succès → Avantages (Create)
- Interactions avec le gameplay → Succès → Avantages (Use)

Briques de gameplay

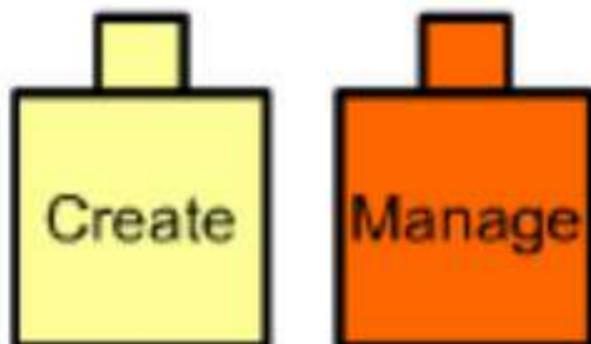
Le joueur et son environnement

Se déplacer et interagir avec l'environnement



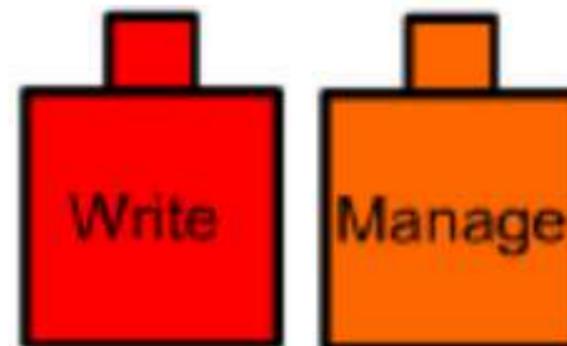
La personnalisation

Gérer ses oeuvres, créer et personnaliser son espace



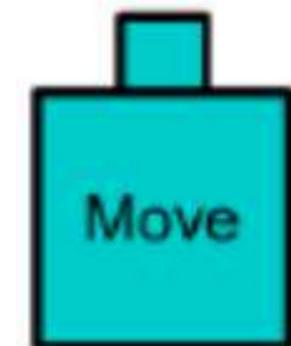
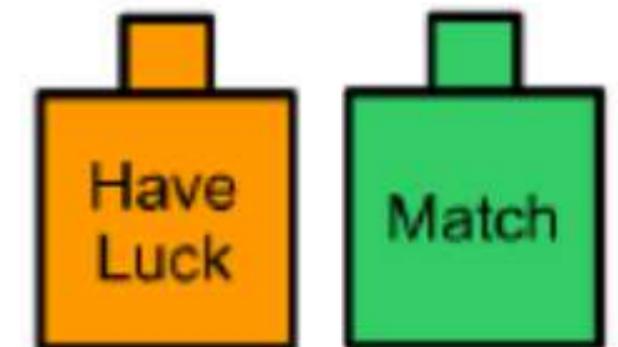
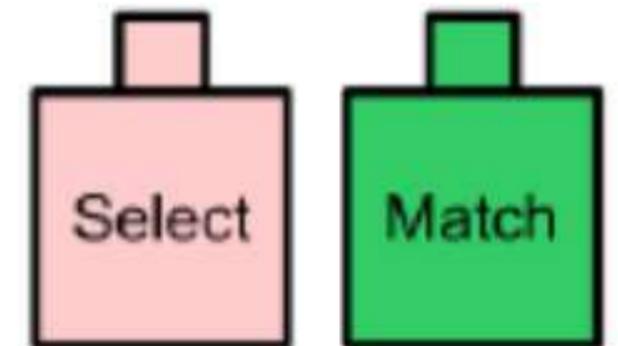
Le réseau social

Commenter, partager..



Recherche & acquisition de livres ou d'oeuvres

Faire une recherche, avoir de la chance et trouver l'objet cherché



Mécaniques

Les livres

Avant de parler de tous les services qu'offre Libragora, nous allons parler de la façon dont elle représente les ouvrages et leur utilité.

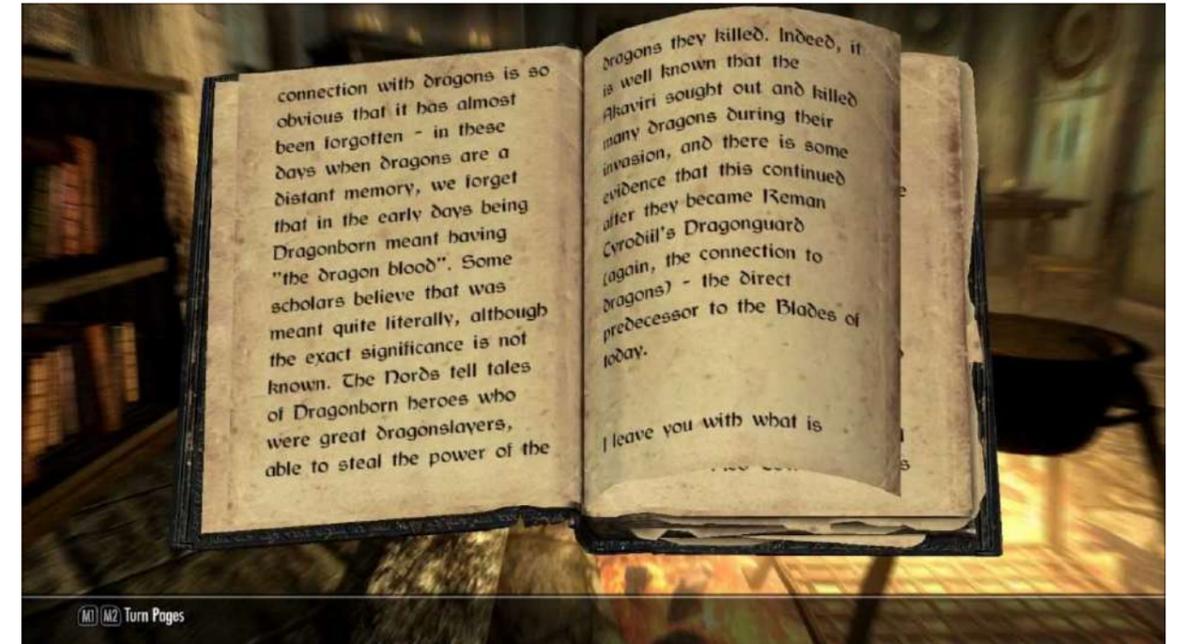
Tous les livres possèdent des modèles 3D différents selon les choix de l'auteur (couverture, matière, relief etc.). Lorsque le lecteur clique sur un livre, celui-ci sort de la bibliothèque pour flotter dans le vide. Il est possible de tourner l'ouvrage pour en observer les moindres détails. A partir du moment où vous ouvrez le livre, vous accédez à plusieurs informations réparties sur une dizaine de pages (selon le contenu recensé).

- **Résumé de l'oeuvre**
- **Oeuvres réputés du même auteur**
- **Biographie de l'auteur**
- **Critiques positives/négatives**
- **Anecdotes**

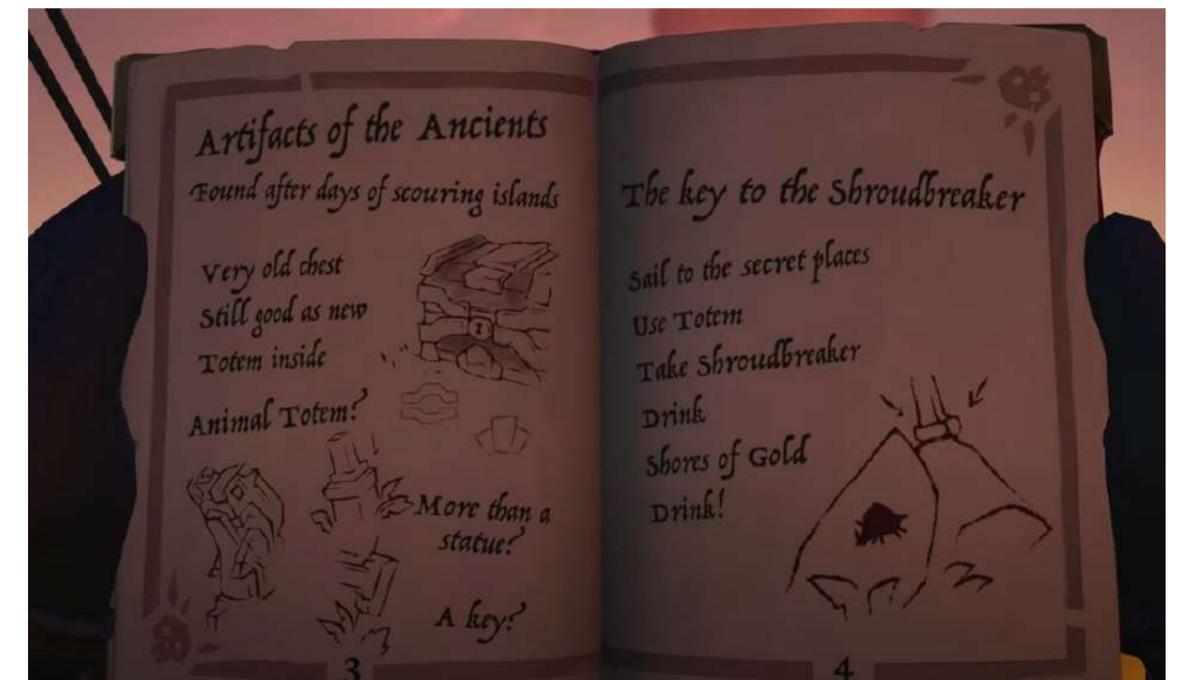
Il est possible de tourner les pages à l'aide des touches directionnelles, de Q et de D mais aussi en cliquant sur les bords de chaque page avec la souris. Il sera possible de personnaliser les touches de contrôle et d'attribuer des raccourcis.

Un menu est aussi accessible à partir du moment où le livre est ouvert. Il permet au visiteur d'ajouter l'ouvrage dans ses envies ou bien d'y consacrer un commentaire et de le suggérer à ses amis.

Vous n'aurez pas accès à son contenu sauf à quelques extraits si l'éditeur le permet. Vous pourrez ensuite le commander (version papier ou numérique) ou le louer !



Skyrim



Sea of Thieves

Mécaniques

Les œuvres

Les œuvres seront représentées à une échelle normale sauf pour les travaux imposants dans le domaine de la sculpture et de l'architecture. Il sera possible de zoomer sur différentes parties de l'œuvre.

Comme pour les livres, plusieurs informations seront accessibles au sujet des œuvres avec l'utilisation du clic droit pour accéder au menu dédié.

- **Contexte et explication de l'œuvre (par l'auteur)**
- **Matériaux et techniques utilisées (selon l'auteur)**
- **Biographie de l'auteur**
- **Anecdotes**

Selon les œuvres et leurs auteurs, il sera possible d'acheter des répliques de celles-ci ou bien de participer à une vente aux enchères pour acquérir la création. Les créations sont principalement issues de l'association Libragora à laquelle il faut adhérer pour pouvoir proposer son contenu.

Pour intégrer une œuvre à Libragora, il faudra en déterminer le type d'art et y ajouter plusieurs «tags» qui auront pour objectif de déterminer le style, la thématique et les techniques de fabrication afin de pouvoir les lier à l'outil de recherche dont nous parlerons plus tard. Le but est d'associer les œuvres à des recherches littéraires mais aussi de permettre la création de galeries thématiques avec des œuvres de différents artistes (qui ont donné leur accord).

Une technologie sera mise au point pour éviter les captures d'écran, remplaçant l'œuvre par une photo de son auteur ou une mise en garde à la façon d'un Screen Shield pour assurer aux créateurs une protection de leurs droits.



Occupy White Walls



Overwatch

Mécaniques

Le Hall

Salle principale et point de départ du jeu, le Hall est une grande salle conviviale dans lequel le visiteur apparaît. C'est le coeur même de la bibliothèque et son décor est garni des oeuvres des nouveaux artistes adhérents ainsi que de plusieurs références aux bibliothèques connues (réelles et fictionnelles).

Il s'agit d'une pièce heptagonale qui permet d'explorer toutes les fonctionnalités de Libragora. On peut y trouver :

- Le Majordome derrière son comptoir, PNJ qui servira de guide
- Le Selestron, outil de recherche matérialisé par un globe
- Les étagères où siègent les livres suggérés par vos amis
- Les oeuvres de nouveaux artistes adhérents (sur les murs et présentoirs)
- La porte pour accéder aux visites d'exploration, aux résultats et à la galerie personnelle
- Les portes pour accéder aux expositions temporaires
- Une machine à écrire qui permet d'envoyer des messages à ses amis ainsi qu'une boîte aux lettres
- Un présentoir où se trouve un dictionnaire dont la page change chaque jour
- Un tourne-disque pour activer/désactiver la musique et choisir l'ambiance

Passons maintenant à l'explication de toutes ces fonctionnalités.



Tapis



Selestron



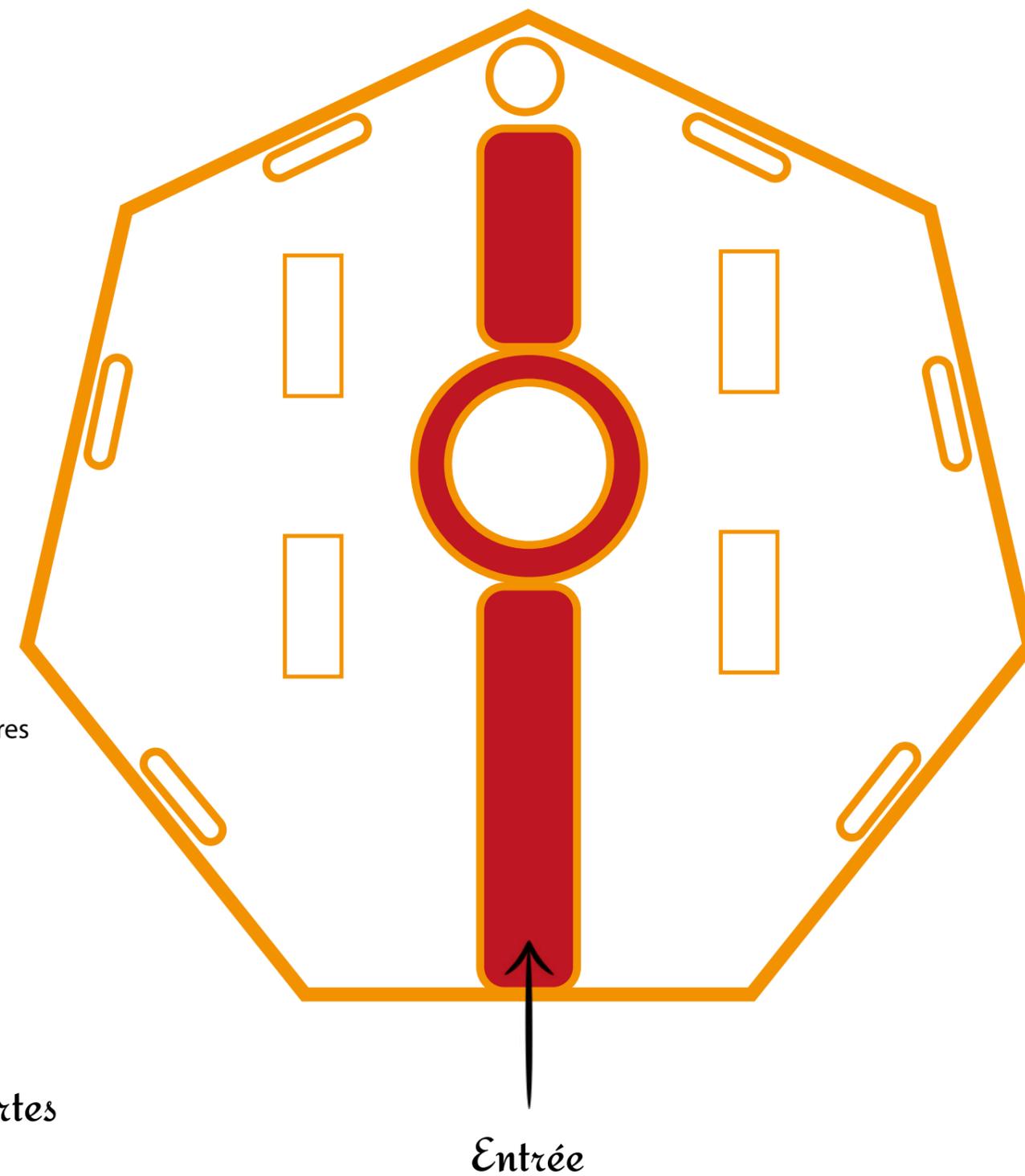
Majordome



Portes



Étagères & présentoirs



Le Majordome

Au sein de LIBRAGORA, le visiteur est libre. Cela ne veut pas dire qu'il sera forcément perdu (ce que certains peuvent apprécier aussi). A tout moment, il peut engager la discussion avec le Majordome, un PNJ qui recense toutes les données de la bibliothèque. Il propose plusieurs services, sous la forme d'un dialogue à choix multiples (avec des raccourcis possibles et une personnalisation des réponses).

- Fonction tutorielle lors des premières visites, il apprendra à l'utilisateur toutes les fonctionnalités de Libragora en le guidant pas à pas
- Formulaire de recherche (thèmes, époques, auteurs similaires, influence historique)
- Propositions spontanées (réglable dans les paramètres), il propose des livres au hasard ou en tenant compte de l'historique de l'ensemble des visites.
- Résumés contés des livres, de la vie des auteurs et des contextes historiques
- Anecdotes et associations pluridisciplinaires (mettre des livres en lien avec des oeuvres & inversement)

Le Majordome est le seul interlocuteur présent dans Libragora. Même s'il doit avoir un caractère informatif et didacticiel, il se doit aussi d'arborer un caractère qui lui est propre tout en véhiculant la philosophie de la bibliothèque. Il doit inciter à la découverte et au partage sans abandonner son rôle de guide.

C'est vers lui qu'il faudra se tourner pour confirmer l'achat ou la location de livres ou d'oeuvres. Ainsi, il vous présentera votre liste d'envies (présélection) et vous aurez alors la possibilité de les transvaser dans votre panier qui sera automatiquement transmis sur le site de Libragora pour assurer la protection des données de paiement.



Accueillant
À l'écoute
Aimable
Bienveillant
Courtois

Cultivé
Ironique
Jovial
Méticuleux
Observateur

Pétillant
Sage
Taquin
Humble
Strict

Mécaniques

Le Selestron

Le Selestron est la boussole de LIBRAGORA, c'est pour cela, qu'au repos il est une mappemonde.

A l'approche du visiteur, il s'active, dévoilant une sphère holographique bleutée invitant à effectuer une recherche.

Le Selestron placé au centre du Hall donne accès à l'intégralité des références de LIBRAGORA et chaque bibliothèque cliente bénéficie, dans son propre Hall, son Selestron donnant accès à l'ensemble de sa base de données. A son activation, le selestron demande au visiteur ce qu'il veut rechercher parmi ces quatre possibilités même s'il peut décider de tout afficher :

- Art, qui définit donc le type d'oeuvre que vous souhaitez trouver
- Artiste, qui lui indique que vous cherchez un créateur particulier
- Epoque, pour une chronologie spécifique
- Thème, définit la thématique et donc les sujets abordés et dépeints dans les oeuvres

Les réponses s'affichent dans le globe holographique en recouvrant sa surface, vous pouvez le faire pivoter pour sélectionner votre réponse d'un clic ou bien avec les flèches du clavier et ENTRER.

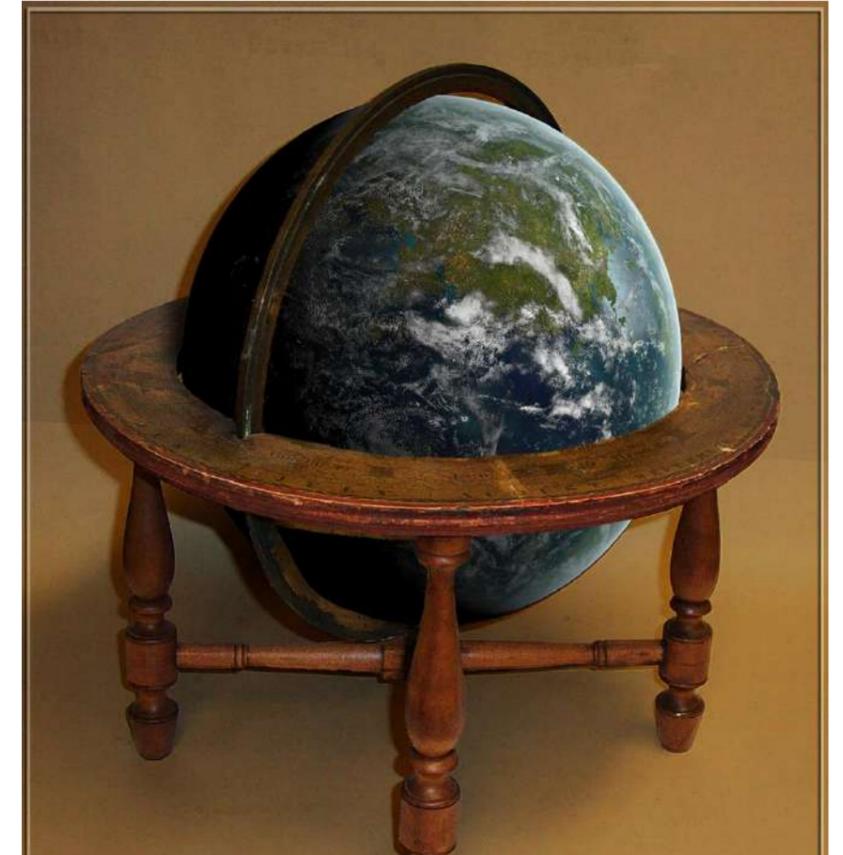
Après avoir répondu à ce prérequis, il va vous poser les autres questions pour affiner votre recherche si vous le désirez. Sinon, vous pouvez directement valider pour avoir les résultats

Si vous sélectionnez un thème, vous aurez de grandes thématiques et vous pouvez toujours affiner votre recherche en commençant à écrire, alors le Selestron vous suggèrera des thèmes qui commenceront pas les lettres que vous avez écrit, sans quoi il vous affichera des thèmes généraux.

Par exemple, si vous choisissez « Art » et que vous sélectionnez « Peinture », vous pouvez directement valider pour avoir toutes les peintures ou bien sélectionner encore une autre option, « Epoque » par exemple. Vous choisissez l'époque contemporaine et le XXI^e siècle. Encore une fois, vous pouvez valider pour avoir les résultats mais vous pouvez encore affiner votre recherche avec le « thème ». Vous choisissez la piraterie.

Donc finalement, vous auriez pu avoir toutes les peintures ou bien toutes les peintures du XXI^e siècle mais vous avez choisi d'obtenir toutes les peintures du XXI^e siècle au sujet de la piraterie. **Dès que votre recherche est terminée, l'hologramme retourne dans le globe qui s'ouvre en deux pour présenter une clef que vous pouvez saisir ou placer dans votre inventaire.**

C'est pour répondre à ces critères de recherche que tous les items (livres et oeuvres) doivent respecter une taxonomie précise et intelligente selon l'époque, le genre, le sujet etc..



Mécaniques

Les salles procédurales / rayonnage intelligent

Après avoir fait votre recherche, vous avez donc une clef qui est datée, que vous pouvez nommer et qui contient toutes les caractéristiques de votre recherche. Il vous suffit alors de vous diriger vers une porte (sur le schéma du Hall) et d'y insérer la clef pour créer une salle dans laquelle se trouveront tous les résultats de votre recherche. Vous trouverez au centre de la salle les résultats les plus pertinents ou bien le livre précis que vous cherchez.

Prenons un exemple pour illustrer le fonctionnement de ces salles :

Imaginez que vous cherchez le livre « Entres Voiles & Pontons », un ouvrage contemporain du XXI siècle, médiéval-fantastique portant sur la piraterie avec un anti-héros pour personnage principal.

Nous retiendrons donc les caractéristiques suivantes :

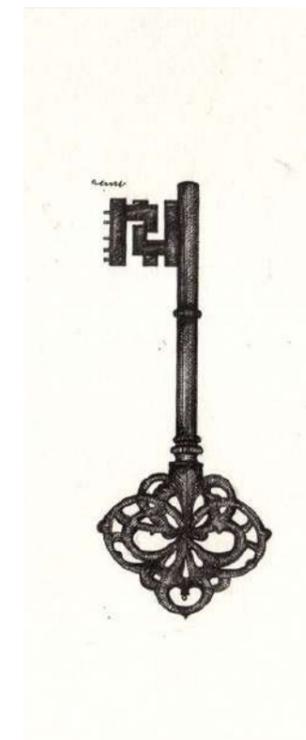
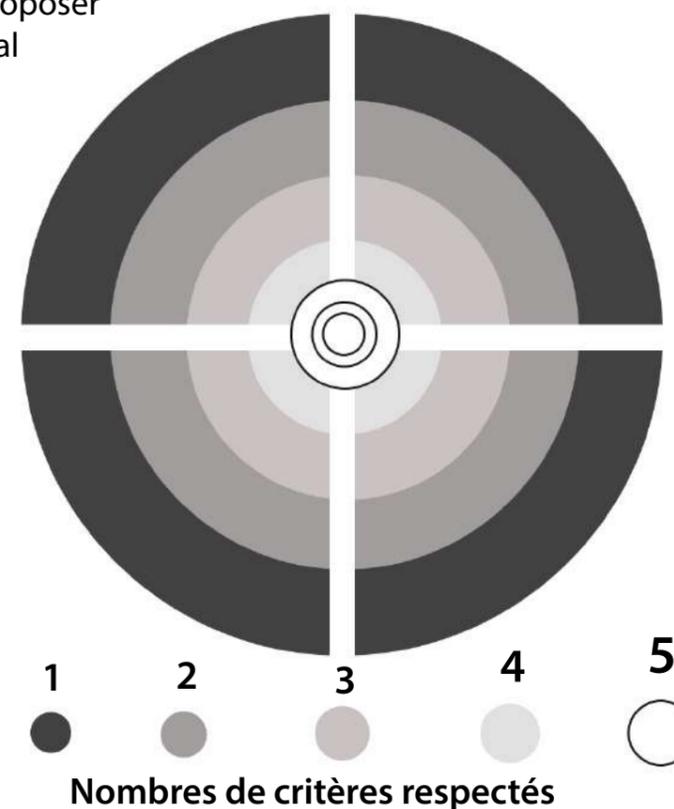
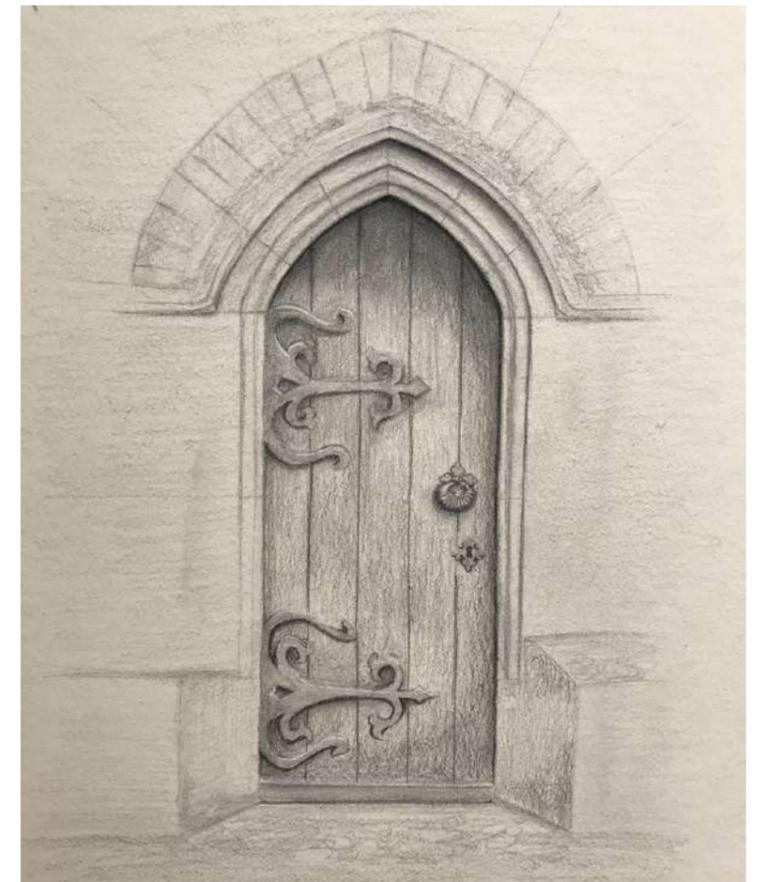
- **L'époque** : contemporaine
- **L'art** : littérature
- **Le genre** : médiéval-fantastique
- **La thématique** : piraterie
- **Le tag suivant** : anti-héros

Ainsi, au centre (cercle blanc), vous trouverez tous les livres qui répondent à l'ensemble des caractéristiques demandées. Si vous passez dans le cercle gris, une de ces caractéristiques sera omise pour vous proposer quelque chose de plus large. Dans notre exemple, il nous proposera des livres médiéval fantastique contemporain sur la piraterie mais sans anti-héros. Ensuite si nous passons au cercle rose pâle, il y aura des ouvrages médiéval-fantastique et d'autres sur la piraterie sans mêler les deux et ainsi de suite.

Vous pouvez ainsi parcourir l'ensemble de la salle et ouvrir les livres qui vous paraissent intéressants, les mettre dans vos envies et leur attribuer des commentaires.

Les critères sont priorisés selon la façon dont l'utilisateur fait sa recherche. Cela dépend de l'ordre dans lequel il l'a faite, attribuant plus d'importance aux critères sélectionnés en premier. Les résultats avec une correspondance minimale seront limités dans le but de ne pas surcharger le programme.

Les clefs sont sauvegardées dans votre inventaire et vous permettent de revenir plus tard sur vos recherches mais aussi de les partager aux amis qui sont dans votre réseau social (par boîte aux lettres) et peuvent aussi être envoyées par mail de façon dématérialisées. Vous pouvez aussi créer des trousseaux pour faire des groupes de clefs afin de vous créer votre propre logique de stockage.



Mécaniques

Galerie personnelle & Inventaire

A partir du moment où le visiteur a loué ou acheté un livre ou une oeuvre, il en possède sa représentation dans Libragora. Ainsi, toutes ces acquisitions seront accessibles à l'utilisateur dans sa galerie personnelle dont l'utilisateur possédera une clef. Pour y accéder, il devra l'insérer dans l'une des portes du Hall principal.

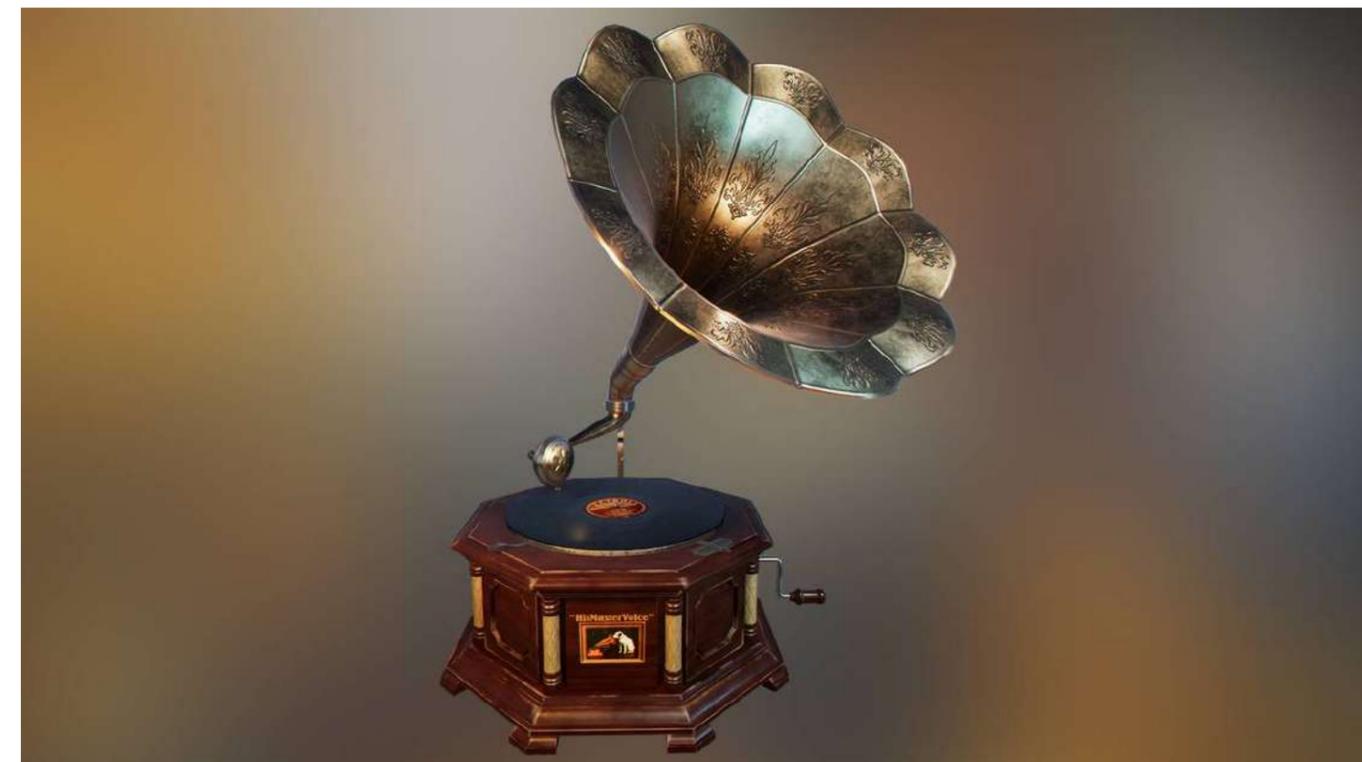
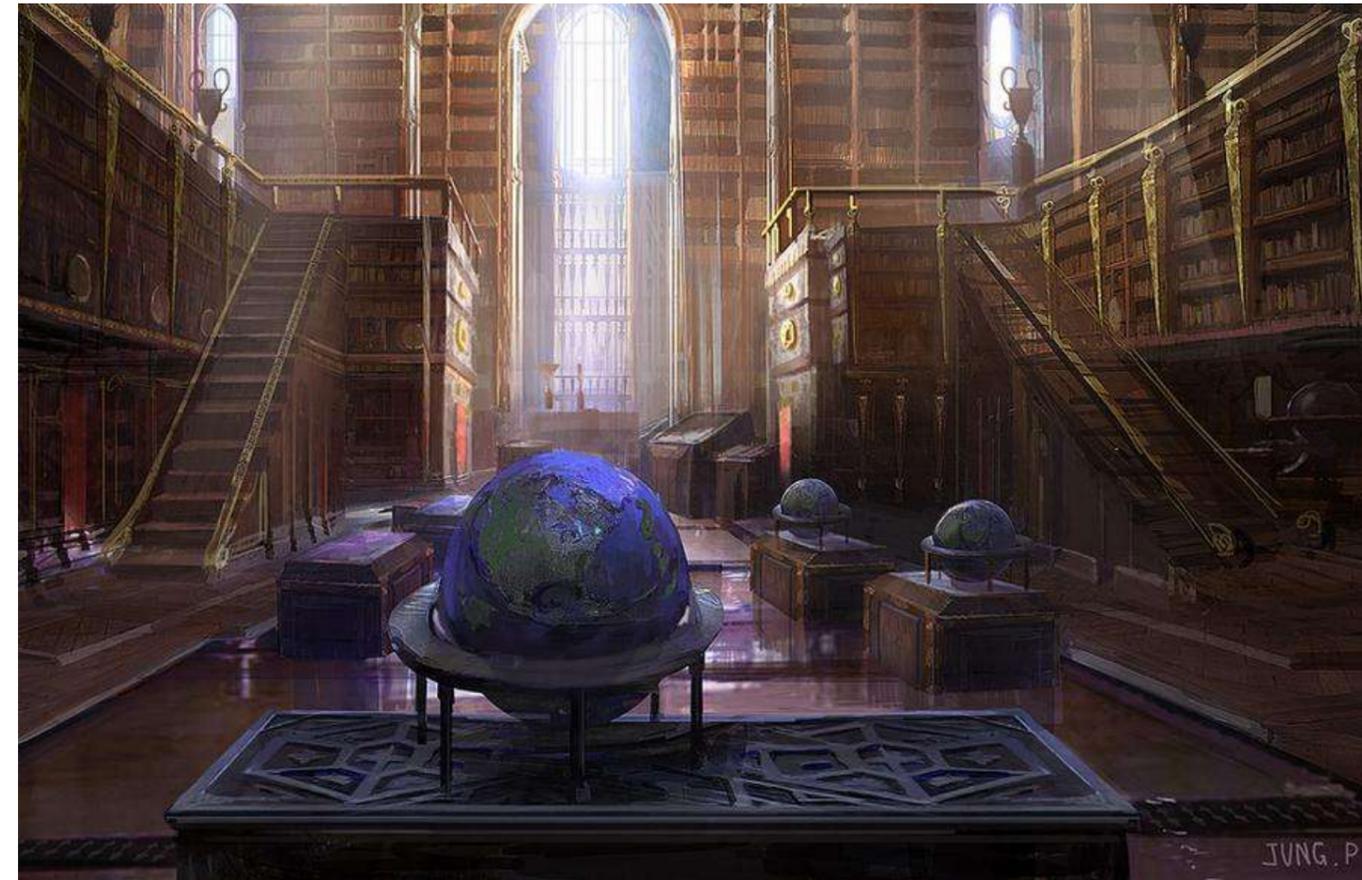
Sa galerie sera personnalisable avec des éléments cosmétiques et des décors qu'il pourra débloquent en achevant des succès. Il pourra ainsi obtenir de nouveaux meubles, de nouvelles textures, de nouvelles musiques d'ambiance et des fonctionnalités supplémentaires.

Ses amis pourront visiter sa galerie sur invitation, observer les oeuvres et ouvrages qu'il possède et en lire les commentaires. Il est également possible de mettre sa galerie en phase publique pour que tous les amis de son réseau puisse la visiter sans en avoir à faire la demande.

L'utilisateur possède également un inventaire qui recense l'ensemble de ses clés, des commentaires qu'il peut écrire et disposer dans les oeuvres ainsi que la liste de ses envies (livres et oeuvres qu'il souhaite acquérir)

Exemples de succès

- Acheter 2 livres du même auteur
- Acheter tous les livres disponibles d'un même auteur
- Acheter un livre de chaque genre
- Acheter une oeuvre de chaque type d'art
- Ecrire 1/20/50/100 notes
- Utiliser le grammophone
- Utiliser le dictionnaire
- Parainner un autre utilisateur
- Suggérer des oeuvres à ses amis
- Modifier des éléments de sa galerie



Mécaniques

Galerie professionnelle / portfolio

Au sein de Libragora, il existe deux populations différentes. Nous avons d'un côté les utilisateurs qui visitent et de l'autre, les créateurs qui exposent leurs oeuvres.

Ainsi, en plus de pouvoir apparaître suite aux recherches des visiteurs, les créations des exposants sont regroupées dans des salles qui leur sont dédiées. Ils ont accès à une personnalisation plus poussée que les visiteurs afin de pouvoir influencer sur la façon dont est présentée leurs travaux.

A partir du moment où ils sont adhérents à l'association et qu'ils ont posté une création, cette salle est créée et ils en possèdent le contrôle. Une clef leur est remise et ils peuvent la donner à qui ils le souhaitent : à des membres qui sont déjà sur Libragora mais aussi à d'autres personnes. Ils peuvent envoyer une invitation par mail qui permettra à ses destinataires de télécharger l'application et d'avoir directement la clef de cette artiste dans son inventaire.

Cette salle peut leur servir de portfolio en 3D avec une expérience unique. Les créateurs possèdent également une page dédiée sur le site internet de Libragora pour présenter leurs travaux, leurs profils et accéder plus simplement à la clef de leur galerie s'ils ont décidé de la publier.

Les exposants ont le choix entre différents templates (modèles) de salle et peuvent en agencer le contenu grâce à des points d'ancrage pour les tableaux et une grille pour les objets à mettre au sol ou sur des présentoirs.

Créer ensemble

Car nous voulons inciter à la collaboration et à la création, il est également possible de s'associer avec d'autres artistes pour créer des galeries temporaires dans lesquelles ils peuvent sélectionner une partie de leurs oeuvres respectives afin de créer des expositions thématiques.

Au sein de l'association Libragora, nous organiserons de façon récurrente des concours de création, des conférences et des workshops en compagnie de tous nos adhérents. Les oeuvres produites lors de ces événements seront associées à des salles uniques et temporaires avant d'être rebasculées dans la bibliothèque après coup.



Mécaniques

Visite d'exploration

La visite d'exploration est une des nombreuses façons de profiter des services de Libragora. Elle est plus axée sur la découverte que les autres mécaniques et accessible par une porte spécifique dans le Hall principal.

En passant cette porte, l'utilisateur arrivera dans une galerie aléatoire (auteur/artiste) qu'il pourra explorer. Dans cette galerie, il aura accès à une porte lui permettant de continuer sa visite, ou repasser la porte d'où il vient pour retourner au Hall principal.

Cette fonctionnalité est adressée à ceux qui n'ont pas de recherche particulière à faire et souhaitent simplement découvrir de nouveaux artistes.

Expositions

Certaines portes du Hall donneront accès aux événements temporaires de Libragora, les expositions et les collaborations d'artistes. Ainsi, il est question d'intéresser le visiteur et d'attiser sa curiosité pour le pousser à explorer ces portes au contenu évolutif.

Réseau social

Le Réseau Social est au coeur de Libragora. C'est grâce à lui que l'on pourra partager et exprimer nos goûts et nos découvertes.

Il intègre une interface pour gérer ses amis, la possibilité d'en ajouter, d'en supprimer mais aussi de pouvoir leur envoyer des messages et des suggestions. En plus de ça, dans le Hall se trouvera une étagère dans laquelle sera disposés les livres/oeuvres achetées ou recommandées par vos amis. Ils pourront y rattacher des commentaires.



Contrôles

Libragora sera accessible via un ordinateur.
Ainsi, les contrôleurs seront principalement le clavier et la souris.
A terme, ces contrôles seront personnalisables par les utilisateurs.

Mouvements	
Actions	Touches
Avancer	Z Haut
Reculer	S Bas
Aller vers la gauche	Q Gauche
Aller vers la droite	D Droite
Diriger le regard	Souris
Action	E
Ouvrir l'inventaire	TAB

Livre	
Actions	Touches
Rotation du livre	Clic gauche maintenu
Ouvrir/fermer le livre	E
Page 1-10	#1 - 10
Page précédente	Q Gauche Clic marge
Page suivante	D Droite Clic marge
Menu livre	Clic droit
Ranger le livre	Echap

Oeuvres	
Actions	Touches
Zoomer	Molette avant Z Haut
Dézoomer	Molette arrière S Bas
Rotation de l'oeuvre	Clic gauche maintenu
Piste 1-10	#1-10
Piste précédente	Q
Piste suivante	D
Lecture piste	Entrée
Informations	Espace
Menu oeuvres	Clic droit

Les 3C & les 4F

Camera

Durant l'expérience, le joueur aura une vue FP (First Person).
La caméra sera libre sauf durant certaines phases d'observation comme lorsque l'utilisateur manipulera les oeuvres et les ouvrages.

L'intérêt du FP est de permettre une expérience immersive de pouvoir observer l'environnement avec plus de détail sans être encombré d'un avatar.

Character

Le joueur ne possède pas d'avatar mais il est capable d'interagir avec son environnement et ses déplacements seront régulés par les contrôles et la physique de l'espace 3D.

- Il peut se déplacer (tourner, avancer, reculer)
- Il ne peut pas sauter
- Il peut manipuler les livres et les oeuvres
- Il peut utiliser les clés rédiger des notes (inventaire)
- Il peut parler avec le majordome
- Il peut utiliser la boîte aux lettres et la machine à écrire (Réseau Social)
- Il ne peut pas prendre de screenshot

Les 4F

Fun

Découverte
Recherche
Exploration
Enquête

Forme

Environnement 3D immersif
Univers ludique et stylisé
Ambiance pastorale

Fond

Accès à l'art et à la culture

Trace : nouvelle approche
dans la recherche, la
contemplation et l'acquisition
des livres et des oeuvres

Feeling

Satisfaction de la découverte
et du partage

Immersion

Indicateurs de gameplay

Libragora veut avoir une interface intradiégatique en plus d'un environnement immersif. Pour que cet univers soit praticable et efficace en terme d'utilisation. Nous allons avoir recours à de nombreux feedbacks et indicateurs pour mettre en valeur les services de notre application.

Selestron

Globe matériel. Quand le joueur approche, un ronronnement de champ de force se fait entendre et une main apparaît sur le globe et l'invite à appuyer sur le bouton d'interaction. Alors, un globe holographique apparaît et permet à l'utilisateur de faire ses recherches.

Majordome

A la première visite, le majordome aborde le visiteur pour lancer la conversation et le tutoriel. Il sera ensuite toujours présent derrière son comptoir, disponible. Lorsqu'il a des suggestions, il posera une question au joueur à laquelle le joueur pourra répondre oui ou non.

Livre / Oeuvres

Lors du passage de la souris sur une oeuvre ou un ouvrage, celui-ci sera en surbrillance et aura un halo autour de lui pour inviter à l'interaction.

Portes

A l'approche d'une porte, si vous êtes équipé d'une clef, un icône minimaliste d'une serrure apparaît. Si le joueur n'a pas de clef, c'est l'icône d'une porte qui s'ouvre. Cette différenciation est nécessaire pour faire comprendre au joueur qu'il entame une visite d'exploration ou qu'il va dans une salle de résultats/galerie.

Gramophone et autres objets interactifs

Son de disque vinyl tournant dans le vide à l'approche du visiteur. Si le joueur approche encore, une icône de note de musique apparaîtra en plus d'une légère surbrillance pour intimer au joueur d'interagir avec l'objet, lançant ensuite la musique. Il en va de même pour la machine à écrire et la boîte aux lettres avec une variation dans les icônes.

Interfaces

Même si nous essayons de prolonger l'immersion par une interface intradiégétique. Nous n'échappons pas à la présence d'UI obligatoires pour faciliter les interactions et permettre aux utilisateurs de compléter plusieurs actions en jeu.

Voici la liste exhaustive de toutes les interfaces et de la façon dont elles seront mises en place.

Menus

Options

- Sons
- Graphismes
- Préférences
- Touches

Réseau Social

- Ajouter un ami
- Rédiger une note de groupe
- Partager une clé

Livre

- Ajouter à mes envies
- Rédiger une note
- Lier une note
- Supprimer une note

Œuvre

- Ajouter à mes envies
- Rédiger une note
- Lier une note
- Supprimer une note
- Informations

Inventaire

Trousseau (gestion des clefs)

- Liste (clef perso, clef recherche, clef galerie pro)
- Créer un trousseau
- Supprimer un trousseau

Journal

- Liste
- Créer une note
- Supprimer une note

Envies

- Liste
- Supprimer une envie

Ici nous apportons quelques précisions sur la façon dont les éléments du jeu et les interfaces seront présentés In-Game.

Livre

Texture de la page adaptée à la date de sortie
(Parchemin pour ancien, vieux papier ou papier blanc...)

Œuvre

Flou de la salle en fond
œuvre centrée

Selestron

Flou d'arrière plan
Sphère holographique d'informations

Majordome

Flou d'arrière
Zoom sur le buste à droite
interface de dialogue

Réseau social

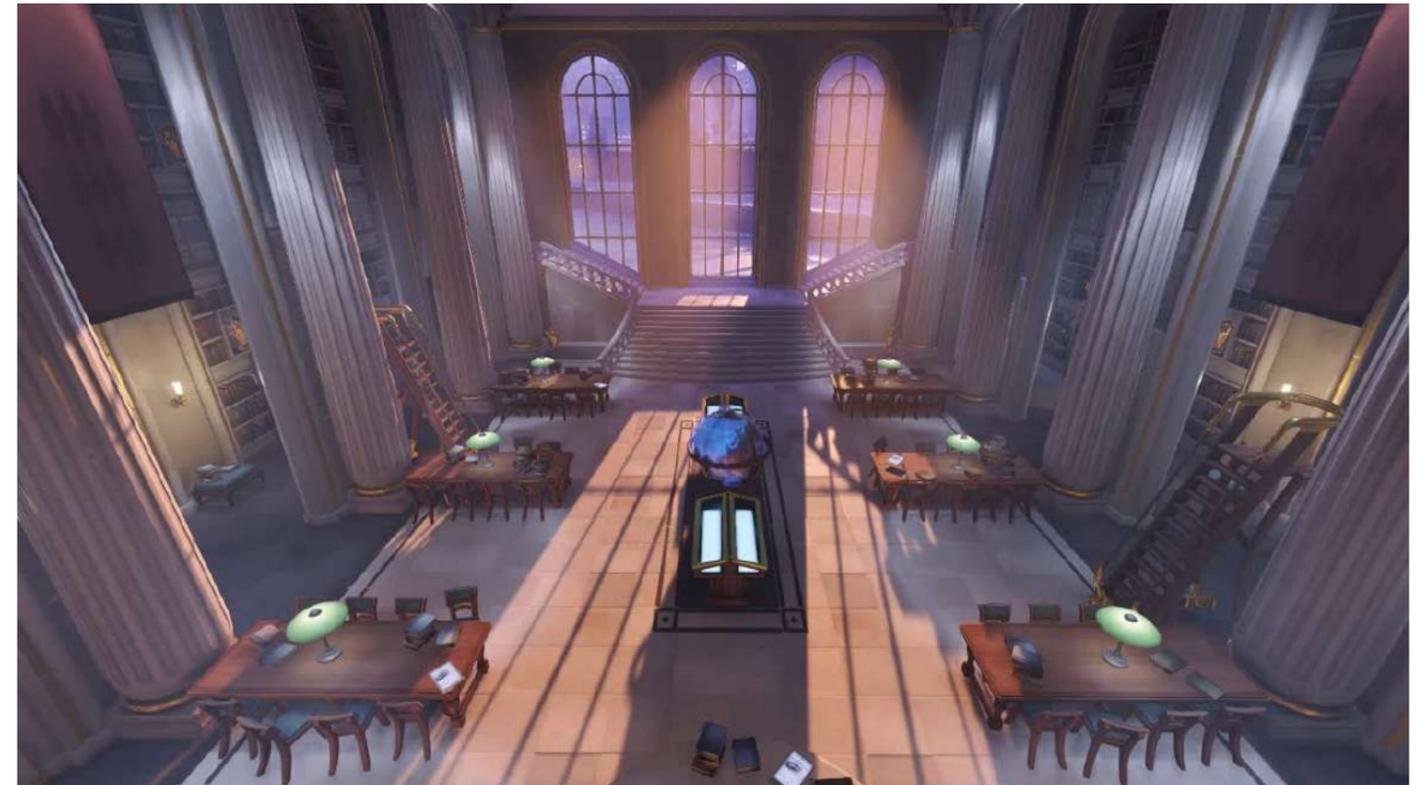
Chat
Espace de travail
Liste de références

Direction artistique

Graphisme



- Lowpoly
- Textures travaillées et reliefs (height maps)
- Jeu de lumière omniprésent & occlusion ambiante
- Couleurs chaudes
- Univers architectural aux matériaux nobles (bois, marbre, pierre)



Overwatch

Musique



- Ambiance douce et pastorale
- Instruments classiques (piano, violon, flûte, guitare..)
- Différentes playlists au choix
- Découverte, exploration, concentration
- Modification de l'ambiance selon l'activité et le comportement



Site web

Libragora se présente aussi sous la forme d'un site. C'est grâce à cette plateforme que les utilisateurs pourront télécharger l'application et créer leur compte visiteur ou exposant.

Ils pourront en apprendre plus sur l'association et l'application tout en parcourant les initiatives et les nouveautés.

Il recensera nos artistes, nos événements et nous voulons qu'il devienne une véritable plateforme d'échange et de création grâce à un forum pour légitimer l'«Agora» dans notre nom.

Nous y présenterons tous nos partenaires (associations, bibliothèques clientes et initiatives) pour leur donner de la visibilité et faire grandir notre communauté.

C'est sur le site que nous mettrons en place les concours et nous diffuserons les mises à jour de Libragora. Il permettra aussi de recenser toutes les suggestions.



Arborescence

- **Projet (concept)**
- **Genèse (storytelling)**
 - Concept
 - Intentions
 - Évolutions
- **Lien pour télécharger Libragora**
- **Services (détail des fonctionnalités)**
 - Hall d'entrée
 - Livres & Oeuvres d'art
 - Réseau social
 - PNJ
 - Selestron
 - Salles procédurales
 - Expositions
 - Galerie personnelle
 - Galerie professionnelle
- **Association**
 - Vocation / Objectif
 - Équipe
 - Actualités (projets etc..)
 - Bouton d'adhésion
- **Partenaires**
- **Lien vers les RS**
- **Candidature (artiste, auteur, association)**
 - Télécharger Libragora
- **Création de compte**
- **Contact**



Développement

Caractéristiques :

Moteur graphique : Unity



Langages :

- C# pour l'application
- SQL pour la gestion de base de données
- HTML/CSS/JS pour le site et les interfaces

Épics de Dev :

- Déplacements
- Interactions
- Jonction Base de Données
- Génération des salles procédurales / rayonnage intelligent

Installation, configuration & mises à jour

Launcher

Le site internet proposera aux utilisateurs de télécharger un Launcher qui à chaque lancement vérifiera les mises à jour de l'application et fera automatiquement la connexion entre l'application et le compte du membre.

Un mode hors-ligne

Pour accéder à sa galerie personnelle, l'utilisateur pourra lancer l'application sans être connecté à internet. Ainsi, il pourra se remémorer des oeuvres et des ouvrages qu'il a lu ou observé pour en parler à ses amis. Cette option sera accessible par le biais du Launcher suscité.

Gestion de projet

Objectifs FIJ

Nous avons créé des jalons pour scinder le projets en différentes phases. Dans un premier temps, pour le FIJ, nous nous basons sur un développement partiel des services évoqués précédemment. L'objectif est d'avoir un produit utilisable et intéressant afin de pouvoir démontrer le potentiel d'un tel projet. Pour cette raison, pour le FIJ, nous allons développer les services suivants en priorité :

Projet

- Hall principal
- Selestron
- Salle procédurale
- Création d'une Base de Données interne à Libragora
- Contacter une bibliothèque pour avoir accès sa Base de Données
- Majordome (fonction tutorielle uniquement)

Communication

- Création des premiers réseaux sociaux (Facebook, Instagram)
- Hébergement du site web fonctionnel
- Recrutement d'artistes exposants

Extras

- Majordome (dialogues, formulaires & suggestions)
- Salle perso
- Visite d'exploration
- Réseau social fictif (amis & suggestions)
- Galerie professionnelle / expositions
- Launcher
- VR (caméra et contrôles)

Besoins

Nous recensons ici tous les besoins nécessaires pour mener à bien le projet dans les meilleures conditions possibles.

Humains

- 1 Développeur
- 1 Sound Designer
- 1 Graphiste 3D
- 1 Graphiste 2D (interfaces / artworks)
- 1 Communicant / chargé de relations (CM)

Compétences

- Dev : C# / SQL
- Site : HTML / CSS / JS
- SD : Création de sons ambiants / Composition musicale
- 3D : modeling, texturing, rigging, éclairage
- 2D : character design, décors, UI, PAO
- CM : Connaissance avancée des réseaux sociaux principaux / Rédactionnel

Matériels

- PC pour chaque personne
- SD : Accès à un studio (outils personnels ou studio du campus)

Logiciels

- Dev : Unity / Editeur (VSCode)
- SD : Audacity / Reaper
- 3D : Blender / Maya
- 2D : Logiciels PAO (Photoshop, illustrator)
- Gestion de Projet : Git / GitKraken / HacknPlan
- Miro / Discord / Drive

Gestions de projet

Analyse de risques

Catégorie		Risques	Probabilité (1 à 5)	Impact (1 à 5)	Ratio (1 à 25)	Préventif	Curatif	Solution	
Humain	Incapacité	Incapacité de travail d'un ou plusieurs membres de l'équipe	1	1	1	Limiter		Vérifier les besoins et disponibilités.	
		Incapacité de travail d'un ou plusieurs membres de l'équipe	2	2	4		Résoudre	Transférer la charge de travail sur le reste de l'équipe	
		Incapacité de travail d'un ou plusieurs membres de l'équipe	2	4	8		Accepter	Redéfinir le scope du projet en tenant compte des tâches non réalisables	
	motivation perso	Manque de motivation d'un membre de l'équipe	2	3	6	Eviter		Bien définir et valider les missions avec chaque membre de l'équipe	
		Manque de motivation d'un membre de l'équipe	3	3	9		Résoudre	Redéfinir l'organigramme opérationnel	
		Manque de motivation d'un membre de l'équipe	2	2	4		Accepter	Transférer une partie de la charge de travail sur le reste de l'équipe	
	motivation équipe	Manque de motivation de l'équipe	1	3	3	Eviter		Bien définir les domaines d'influence hiérarchiques	
		Manque de motivation de l'équipe	1	2	2	Limiter		Formation au management	
		Manque de motivation de l'équipe	2	3	6		Résoudre	recadrage du manager	
		Manque de motivation de l'équipe	3	3	9		Résoudre	recadrage de l'équipe	
	Expérience	Manque d'expérience d'un membre de l'équipe	2	3	6	Eviter		Construire un argumentaire de recrutement	
		Manque d'expérience d'un membre de l'équipe	2	3	6	Eviter		Vérifier l'adéquation entre les besoins et le prétendant	
Manque d'expérience d'un membre de l'équipe		3	2	6		Résoudre	Formation du membre de l'équipe		
Manque d'expérience d'un membre de l'équipe		4	2	8		Accepter	transférer la charge de travail infaisable sur les managers		
Technique	Matériel	Difficulté d'accès temporaire ou définitif au matériel (studio son du campus,...)	2	2	4	Eviter		Planifier les besoins / Réserver les ressources à l'avance	
		Difficulté d'accès temporaire ou définitif au matériel (studio son du campus,...)	2	3	6		Accepter	Reporter les tâches nécessitant les ressources indisponibles	
	Logiciel	Difficulté d'utilisation logicielle (Compatibilité, bugs...)	1	2	2	Eviter		Vérifier les possibilités d'utilisation avec l'équipe (compatibilité, capacités matérielle...)	
		Difficulté d'utilisation logicielle (Compatibilité, bugs...)	1	1	1		Résoudre	Trouver un autre medium pour effectuer les tâches différemment	
		Difficulté d'utilisation logicielle (Compatibilité, bugs...)	1	3	3		Accepter	transférer la charge de travail infaisable sur les managers / reste de l'équipe	
	Compétences	Manque de formation d'un membre de l'équipe	3	2	6	Eviter		Vérifier l'adéquation entre les besoins et le prétendant	
		Manque de formation d'un membre de l'équipe	3	2	6		Résoudre	Former le membre de l'équipe	
		Manque de formation d'un membre de l'équipe	2	3	6		Accepter	Limiter les tâches du membre à son niveau & transférer le reste à l'équipe	
		Sur-évaluation des compétences	2	2	4	Eviter		Vérifier l'adéquation entre les besoins et nos capacités	
Sur-évaluation des compétences		2	3	6	Limiter		Redéfinir le projet en l'adaptant à nos compétences		
Sur-évaluation des compétences		2	2	4		Résoudre	Accroître nos compétences		
Sur-évaluation des compétences		2	4	8		Accepter	Redéfinir le projet dans la limite de nos compétences		
Besoins humains non couverts	3	3	9		Accepter	Redéfinir le projet avec les capacités en présence			
Calendaire	Imprévu	Alea calendaire (férié, congés, confinement...)	2	2	4	Limiter		Vérifier l'adéquation entre le planning et le calendrier	
		Alea calendaire (férié, congés, confinement...)	3	3	9		Accepter	redéfinir les sprints en fonction du temps restant	
		Alea calendaire (férié, congés, confinement...)	4	3	12		Accepter	Définir un temps de travail supplémentaire	
	Ajout	Sur-estimation du scope du projet	1	2	2	Eviter		Bien définir et cadrer le projet et ce qui est attendu par les stackholders	
		Sur-estimation du scope du projet	2	3	6		Résoudre	Redéfinir le projet de façon plus réaliste	
		Surmenage	3	2	6	Limiter		Etablir des jalons de suivi mesurables afin d'anticiper	
		Surmenage	4	3	12		Accepter	Définir un temps de travail supplémentaire	
Report	Mauvaise prévision du temps de travail nécessaire à la complétion des tâches	2	2	4		Résoudre	Assigner plus de ressources sur la complétion de ces tâches		
	Mauvaise prévision du temps de travail nécessaire à la complétion des tâches	2	4	8		Accepter	Supprimer des tâches selon leurs priorités		
Financier	coûts	coût de ressources externe (Intervenant, Matériel, logiciel, assets...)	1	2	2		Résoudre	Trouver des partenaires et investisseurs	
Infaisabilité	Abandon	Abandon du projet au début	1	5	5			Accepter	Répartition de l'équipe sur les autres projets existants
	Abandon	Abandon du projet à la fin	1	5	5			Accepter	Redéfinir le projet vers un livrable minimaliste acceptable

Cibles & arguments de vente

Etant donné l'objectif de partage et d'accès à la culture ainsi qu'à l'art, nous souhaitons une cible la plus large possible.

Cependant, conscients que le mieux est l'ennemi du bien, nous segmentons les cibles afin de déterminer un ordre de priorités et des jalons d'évolution à venir.

Ainsi, nous trouvons deux types d'utilisateurs bien distincts :

■ Les exposants

- Les artistes : qui exposeront dans des galeries visitables par les utilisateurs et bénéficieront d'une page web pour leur servir de portfolio.
- Les bibliothèques : qui seront consultables par les utilisateurs adhérents.

■ Les visiteurs

Ce sont tous les utilisateurs de LIBRAGORA qui parcoureront les salles d'expositions des artistes et les salles procédurales contenant les résultats des recherches effectuées au sein d'une bibliothèque. Dans un premier temps et, compte tenu de notre objectif d'intégrer LIBRAGORA dans le campus CREATES afin de faciliter l'accès à la bibliothèque universitaire (BU), notre cœur de cible sera les étudiants et les jeunes actifs :

- étudiants (18 - 24 ans) => RS, Portfolio, bibliothèque & galerie
- jeunes actifs (25-35) => Bibliothèque & Galerie

Par la suite, lorsque LIBRAGORA sera mûre, nous extrapolerons vers des cibles secondaires avec plus de moyens et d'envie en ce qui concerne l'art et son acquisition.

- cadres (35 - 60 ans) | Achat d'art en ligne

A terme, nous souhaitons faciliter l'usage pour les personnes âgées afin de les aider à maintenir un lien social et une activité mentale.

- Les anciens (60 - 90 ans) | Préservation d'une activité intellectuelle et sociale

Arguments de vente

- Accès à la culture / connaissance / Arts
- Expérience utilisateur immersive
- Partage culturel

Marketing

Politique

Organismes institutionnels issus de la politique
(Europeana, Gallica, BNF), influences sur le patrimoine culturel

Économique

51% des français ont acheté au moins 1 livre en 2018 / 23% de 1 à 4 livres / 4.4% pour au moins 1 livre numérique / hausse des niveaux de vie / explosion des métiers créatifs
279,5 millions de prêts (bibliothèques municipales) en 2016 tous supports confondus
9,8 millions de prêts (bibliothèques universitaires)

Social

Culture : marqueur d'appartenance sociale, société de divertissement,
Accès à la culture et au savoir, tendance à l'auto-formation, mondialisation

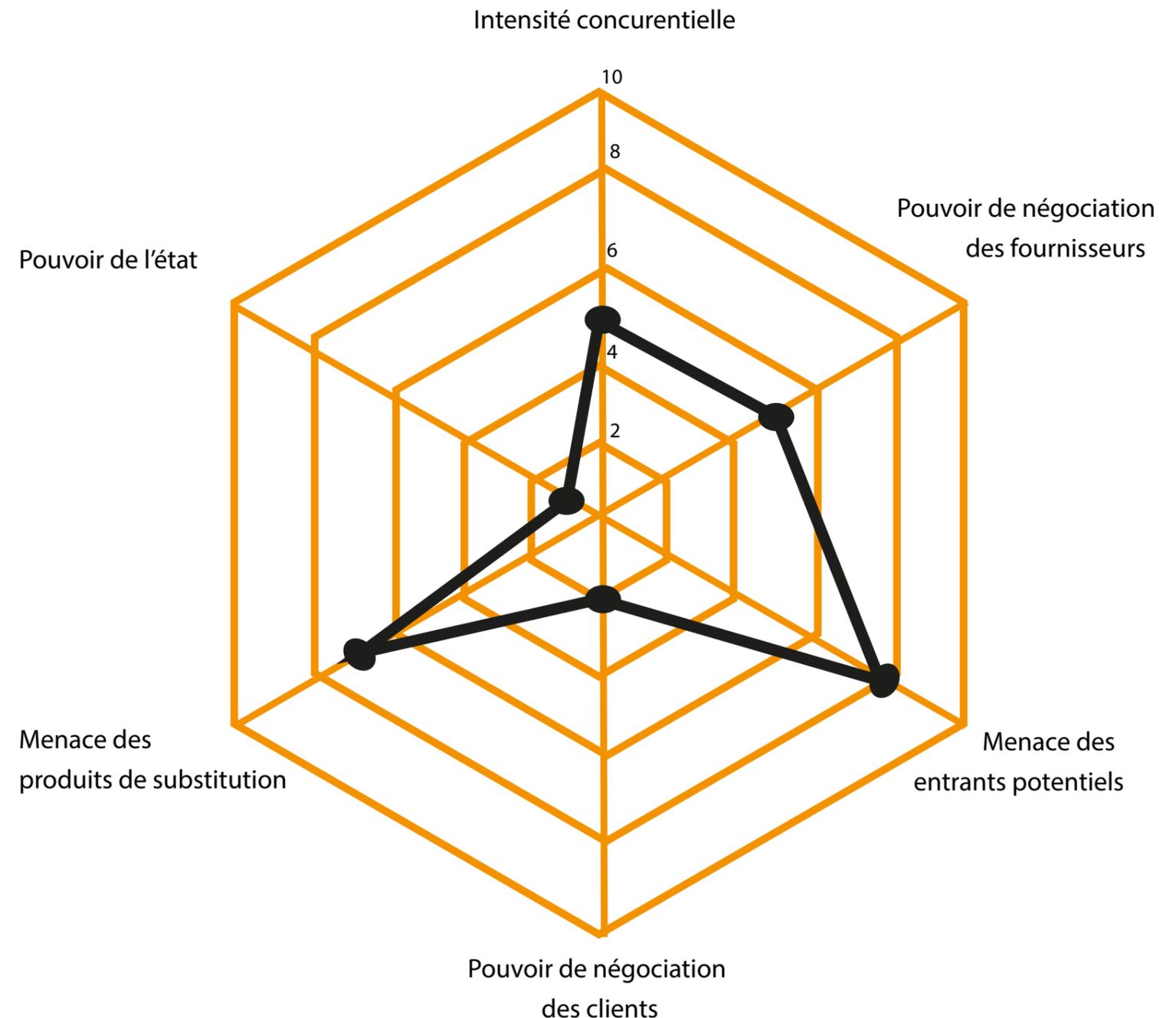
Technologique

Ebooks, plateformes de partage, numérisation d'anciennes oeuvres,
traductions, bibliothèques numériques, bases de données, liseuses

Législatif

Droits d'auteur & de diffusion, droit de prêt

Modèle de Porter



Concurrence

Si le monde de l'écriture, comme celui de l'art, sont extrêmement concurrentiels, leurs diffusions apparaissent comme oligarchique, partagées entre des points distributeurs ou d'exposition de références et incontournables.

Pour autant, les bibliothèques partagent leurs contenus en s'affranchissant de l'aspect financier (en partie).

C'est dans ce contexte qu'intervient LIBRAGORA en fournissant une interface attractive permettant aux visiteurs de profiter d'une expérience unique en 3D dans laquelle le voyage compte autant que la destination, la recherche vaut le résultat. Ainsi, les utilisateurs retrouvent l'émotionnel de l'achat, trop souvent remplacé par de gros boutons "RE-MISES!!!!".

Le service de Libragora n'a pas de concurrent direct puisque son environnement 3D est inédit. Cependant, il existe de nombreux produits de substitutions qui forment une vaste et dangereuse concurrence qui peut néanmoins se transformer en clientèle. Au final, acquérir un livre ou une oeuvre est possible par une infinité de moyens (concurrence indirecte), cependant, c'est la façon de le trouver et de l'acquérir que nous voulons changer.

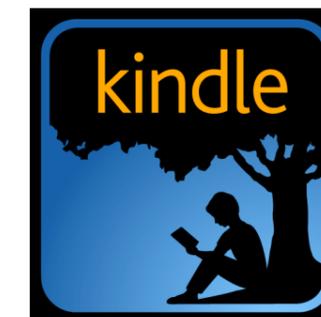
Voici donc quelques uns des acteurs les plus notoires dans les domaines d'activités de LIBRAGORA :

L'association Libragora qui expose ses artistes et leurs oeuvres :

- Maisons d'édition
- Galeries d'art virtuelles / réelles

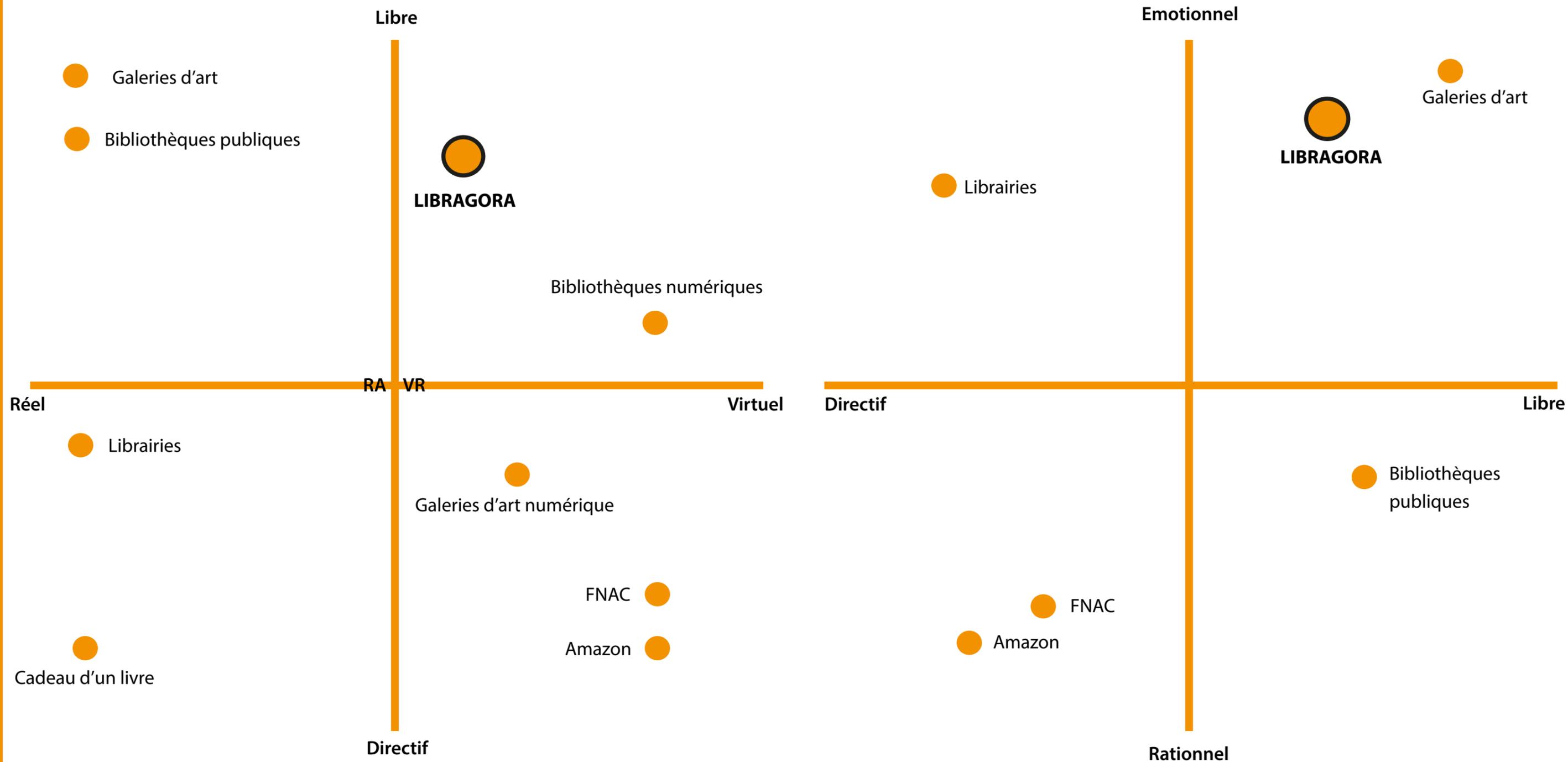
Son interface qui permet de découvrir des livres et de les acquérir :

- Kindle / Amazon
- Fnac
- Bibliothèques virtuelles



Positionnement

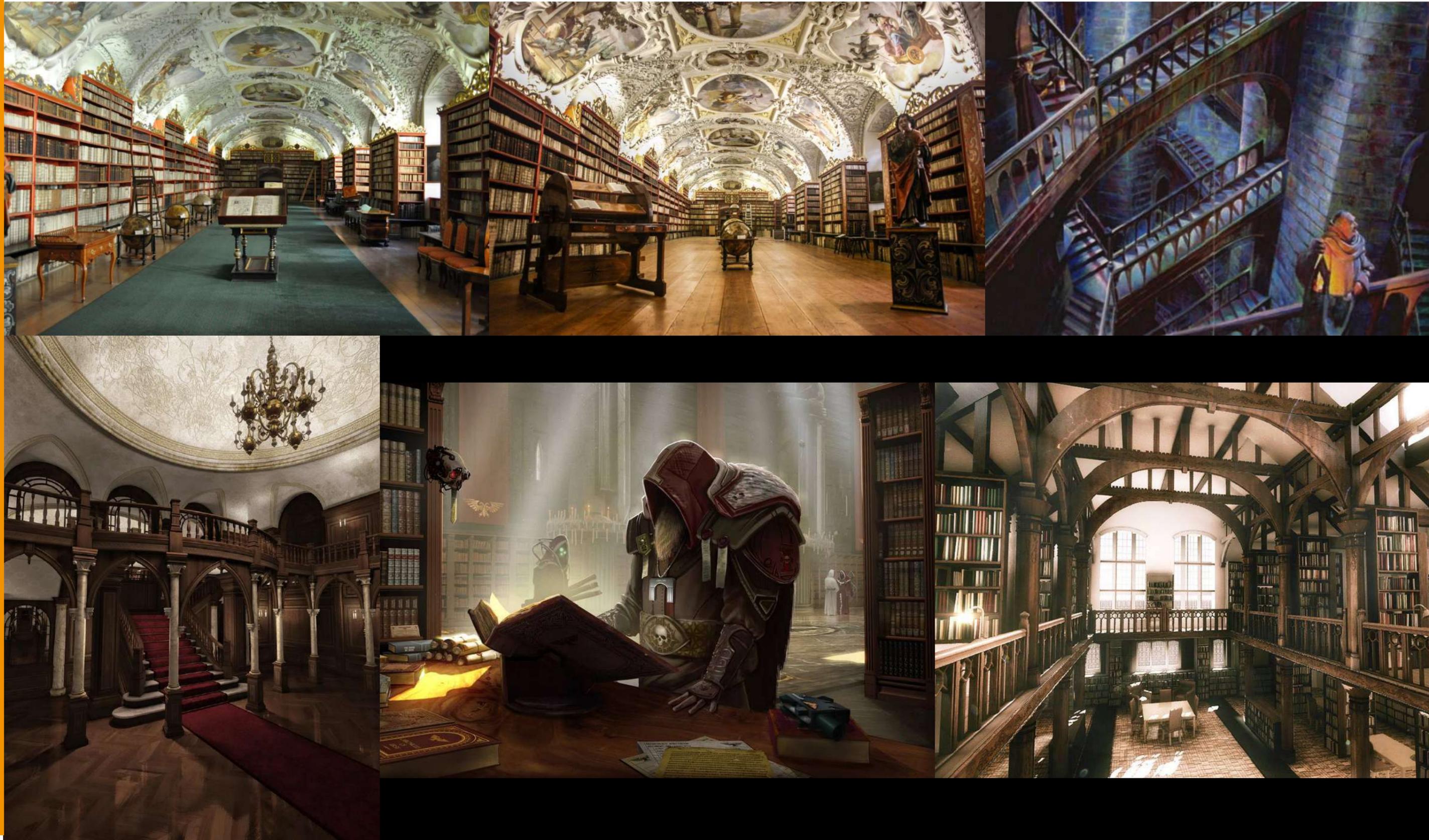
Nous avons travaillé sur deux approches différentes avec des variables qui ne prenaient pas en compte les mêmes éléments. Ainsi, nous avons décidé de mettre les deux.



RA : réalité augmentée
VR : réalité virtuelle

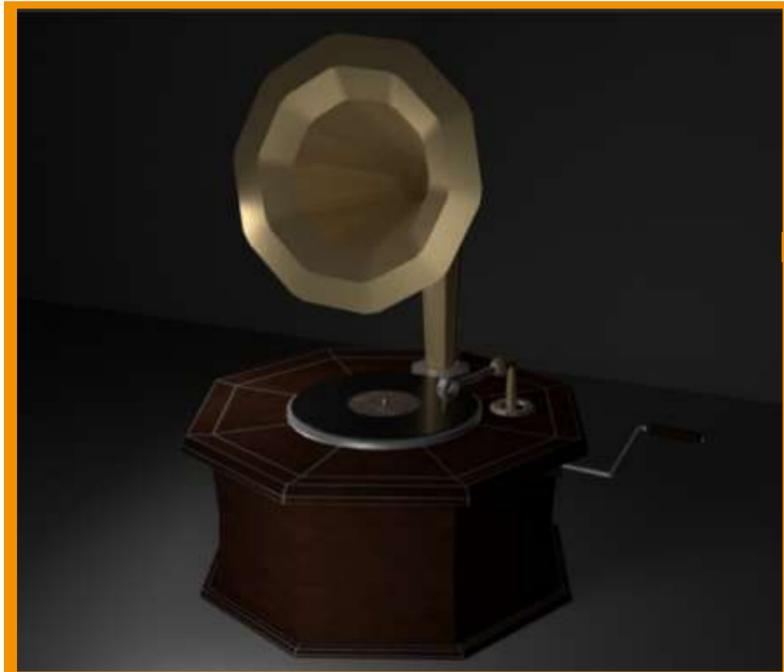
Game Art

Inspirations : ambiances



Game Art

Premières productions



Gramophone

Réalisés avec le logiciel Maya, incorporés sans problèmes dans Unity

Colonne





«Alfred W. Poe pour vous servir.
Nous répondrons à toutes vos questions.»