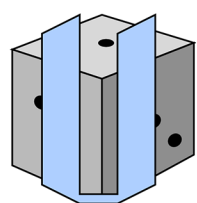


Tuteurs :
Jérôme Nobécourt
Jean-Michel Fessol

DUT MMI 2021/2022

Cahier de recommandations Unidice



Auteurs :
Equipe Cri8

Hugo Lefebvre - Viviane Dessaint - Lucas Bruneau-Orriere
Thomas Sansberro - Michael Massol - Slim Bazouche - Aulid Zhang

Avant propos








Dans ce cahier de recommandations, nous verrons comment adapter ce type de jeux en ligne pour permettre aux rôlistes de jouer dans des conditions similaires en ligne et sur table.

En effet, nous voulons que la plateforme soit agréable et simple à utiliser, et qu'elle fasse office autant de support de création que d'aide pour le maître du jeu, lui offrant un confort supplémentaire lors des parties.

Unidice peut même être utilisé lors des séances de jeu sur table, qui ne nécessitent pas le recours à l'informatique, pour aider le maître du jeu dans sa gestion de la partie.



Sommaire

-  - Avant Propos
-  - Sommaire
-  - Introduction
- I- Plan de communication
 -  1.1 - Enquête Cible
 -  1.2 - Scénario, contenu, choix des médias
 -  1.3 - Campagne de communication
 - 1.3.1 - Communication Graphique
 - 1.3.2 - Communication Editoriale
 - 1.3.3 - Actions de Communication
 - A - Spots Promotionels
 - B - Les partenariats
 - C - Le bouche à oreille
- II- Arborescence
- III- Solutions techniques
 -  3.1 - Les bases nécessaires
 - 3.1.1 - Plate forme cible
 - 3.1.2 - Convention de nommage
 - 3.1.3 - Configuration minimale d'accès
 - A - Administrateur
 - B - Modérateur
 - C - Utilisateur
 - D - Joueur
 - E - Maître du jeu
 - F - Invité
 - 3.1.4 - Accessibilité pour tous



3.2 - Le fonctionnement

3.2.1 - Arborescence du site

3.2.2 - Pages détaillées

A - Page d'accueil

B - Mon compte

C - Galerie d'univers

D - Galerie de scénarii

E - Galerie de personnages

F - Page d'un personnage

G - Page d'un univers

H - Page d'un scénario

I - Explorer

J - Profil d'utilisateur

K - Créer

L - Edition d'un univers

M - Edition d'un scénario

N - Jouer

O - Salle de jeu Côté joueur

P - Salle de jeu côté MJ

Q - Paramètres



3.3 - Système et Navigation

3.3.1 - Approche graphique

3.3.2 - Définition des règles

A - Règles de création

B - Règles de partage

C - Règles de jeu

3.3.3 - Interaction entre les utilisateurs

A - Partage

B - Comptes

C - Sessions de jeu





3.4 - Gestion du site

3.4.1 - Gestion des modules

A - Créer

B - Mode sombre

C - Signalement

D - Sons ambiants

E - J'aime

F - Favori

G - Jouer en tant que joueur

H - Jouer en tant que maître du jeu

3.4.2 - Sécurité des données



-Conclusion

-IV - Annexes



4.1 - Gestion de projet

4.1.1 Description de l'équipe

4.1.2 - Planning

4.2 - Glossaire

Introduction

Unidice est un site d'édition et de partage de jeux de rôles en ligne (sur les bases des JDR sur table).

Il a pour but de permettre aux rôlistes de jouer à distance, de pouvoir créer leurs propres univers et scénarii, puis les partager avec les autres utilisateurs de la communauté.

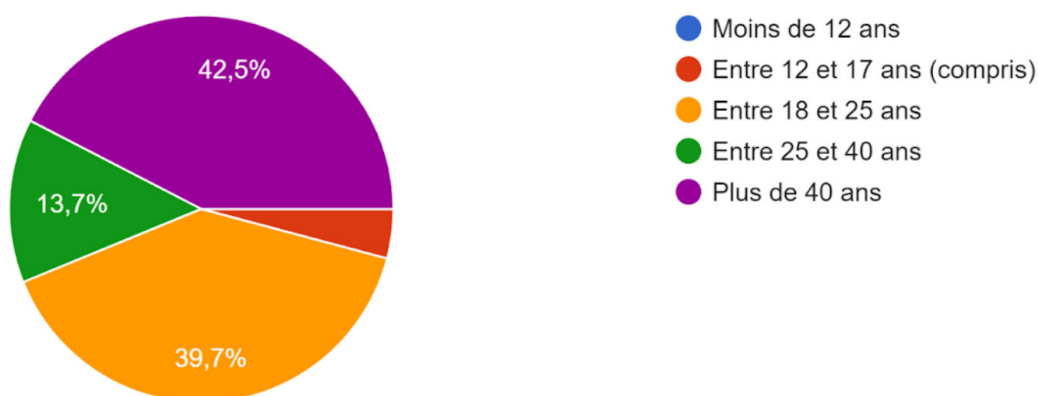
Unidice peut par ailleurs permettre aux débutants de s'initier au jeu de rôles, en ayant accès à un large choix de jeux gratuitement.

I – Plan de communication

1.1 - Enquête cible

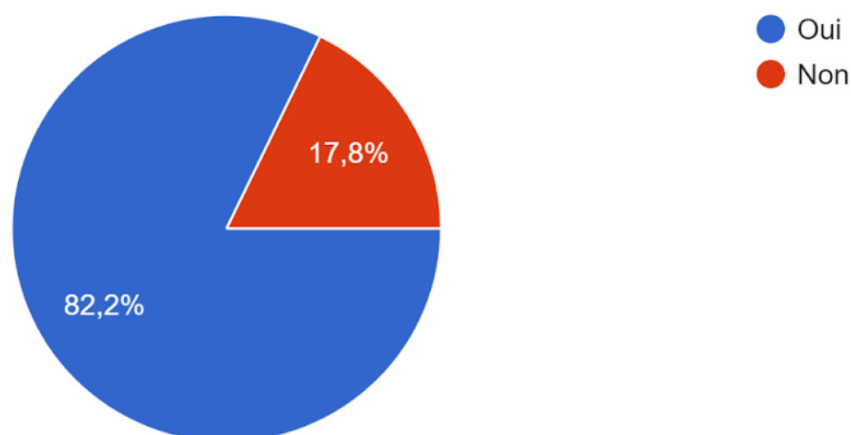
A partir du 6 juin 2021, nous avons réalisé une enquête afin de cibler les attentes du public, en prenant soin de séparer les résultats des personnes selon leur expérience dans le domaine du jeu de rôles. Nous avons obtenu 73 réponses.

Quel âge avez-vous ?



Les tranches d'âge qui ont répondu à ce sondage sont assez diversifiées, cela nous permet de couvrir un large public comme attendu pour notre projet. Nous remarquons tout de même une majorité de personnes de plus de 40 ans, impliquant donc une grande expérience dans le domaine du JDR pour ceux qui le connaissaient au préalable.

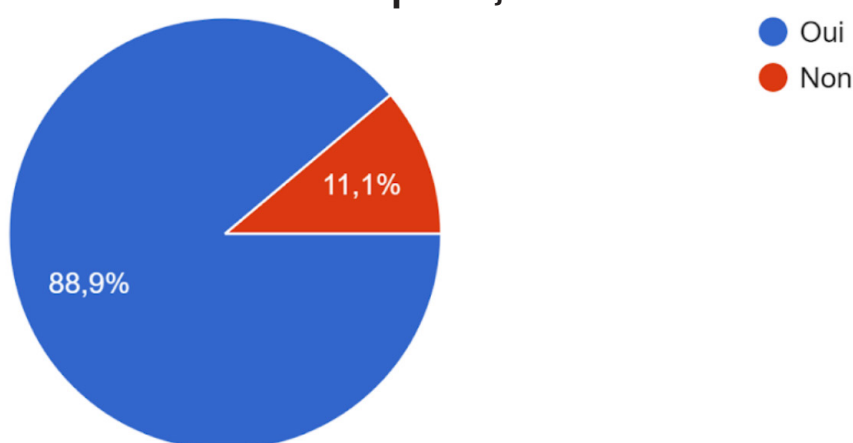
Connaissez-vous les jeux de rôles (JDR) ?



On constate qu'une grande majorité des personnes ayant répondu connaissaient déjà les JDR, et sont donc susceptibles d'être interpellées par notre projet. En outre, cela signifie que nous obtiendrons moins de résultats concernant le public étranger au domaine du JDR.

La partie qui suit est destinée aux personnes ne connaissant pas les jeux de rôles :

Suite à cette courte description, seriez vous tenté d'essayer un jeu de rôles ?



Une grande partie des personnes ne connaissant pas les JDR sont curieux d'essayer après la courte description que nous leur avons donnée. Ils seraient donc susceptibles d'utiliser Unidice afin de s'initier.

Si oui, qu'est ce qui vous y incite ?

Réponses dominantes:

- La créativité
- L'aventure
- L'interprétation d'un personnage

Ces réponses démontrent un intérêt particulier pour les aspects principaux qui caractérisent les JDR, on notera cependant que la créativité, point particulièrement mis en avant par Unidice, prime parmi les réponses.

Si non, pourquoi ?

Réponses dominantes:

- Je n'arriverai pas à me prendre au jeu
- Je ne connais personne susceptible de me faire essayer
- Je ne sais pas où trouver ce genre de jeux / Les règles me semblent trop compliquées

Dans ces réponses se pose un problème d'accessibilité aux JDR, soit par manque de compagnons de jeu, soit par manque de connaissances empêchant de s'y initier. Unidice peut aider à surmonter ces obstacles, en offrant l'accès à une communauté de rôlistes très éclectique, ainsi qu'à un nombre conséquent de créations en tous genres des utilisateurs.

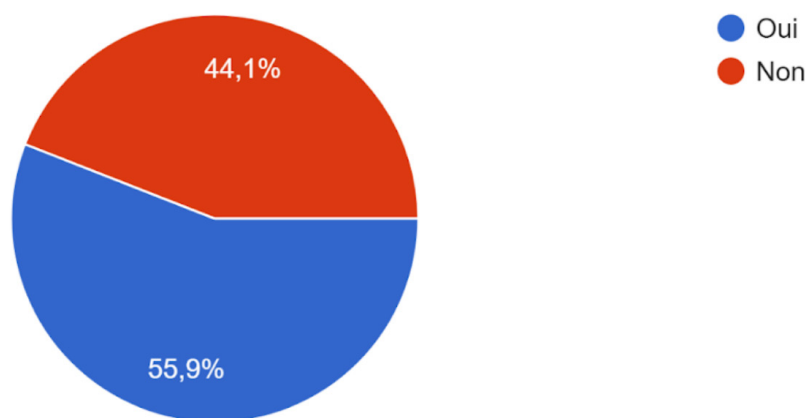
Auriez vous des envies/remarques sur ce que vous aimeriez trouver dans les jeux de rôles ?

- Plus d'accessibilité, qu'il soit plus simple de commencer à jouer pour la première fois (les jeux vidéos ont très bien su surmonter cet obstacle).
- Des personnages variés
- Plusieurs genres d'univers (steampunk, fantasy et tout et tout)

Unidice peut encore une fois apporter une réponse à ces doléances, grâce à sa communauté et les possibilités de création d'univers, de scénarii et de personnages très variés.

La partie qui suit est destinée aux personnes connaissant les jeux de rôles :

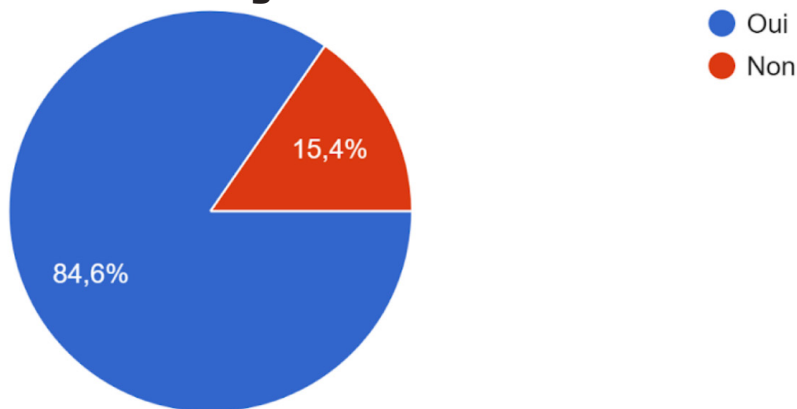
Avez vous déjà joué à un jeu de rôles ?



On constate que, parmi les personnes connaissant les JDR, près de la moitié n'ont jamais essayé. Cela peut témoigner d'un manque d'intérêt pour ce domaine, mais aussi d'une difficulté d'accès.

Pour les personnes n'ayant jamais joué à un jeu de rôles :

Voudriez vous essayer ?



Parmis les personnes connaissant les JDR mais n'y ayant jamais joué, l'écrasante majorité aimerait pouvoir essayer. Ce sont autant de personnes susceptibles de s'initier avec Unidice.

Si oui, qu'est ce qui vous y incite ?

Réponses dominantes:

- La créativité
- L'interprétation d'un personnage
- L'aventure / Le travail d'équipe

Encore une fois les réponses visent les caractéristiques principales du JDR. La créativité se place de nouveau au sommet des attentes.

Si non, pourquoi ?

Réponses dominantes:

- Je n'arriverai pas à me prendre au jeu
- Je ne connais personne susceptible de me faire essayer
- Je n'aime pas les jeux de société

Le manque de volonté d'essayer le JDR vient tout simplement d'une absence d'intérêt pour ce type de jeux. Cependant, on peut noter que certains n'ont jamais songé à essayer car ils ne connaissaient personne pouvant les initier. Ces personnes constituent donc une opportunité supplémentaire pour Unidice.

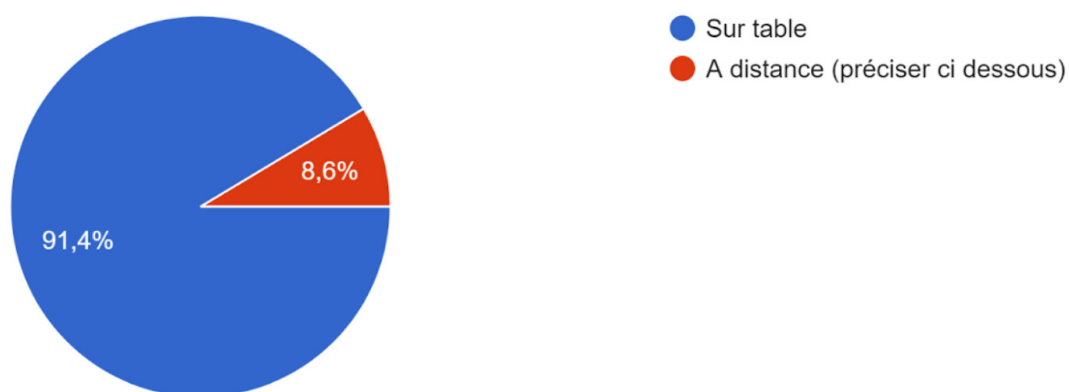
Auriez vous des envies/remarques sur ce que vous aimeriez trouver dans les jeux de rôles ?

- Un guide (débutant) qui vous suit pas à pas le long de la 1ere partie.
- Des propositions de musiques d'ambiance en fonction des univers

Ces fonctionnalités ont été des sujets de réflexions durant la conception de Unidice, mais elles ne seront pas disponibles pour sa première version. Elles ont cependant de fortes chances d'être ajoutées ultérieurement.

Pour les personnes ayant déjà joué à un jeu de rôles :

Comment jouez vous le plus souvent ?



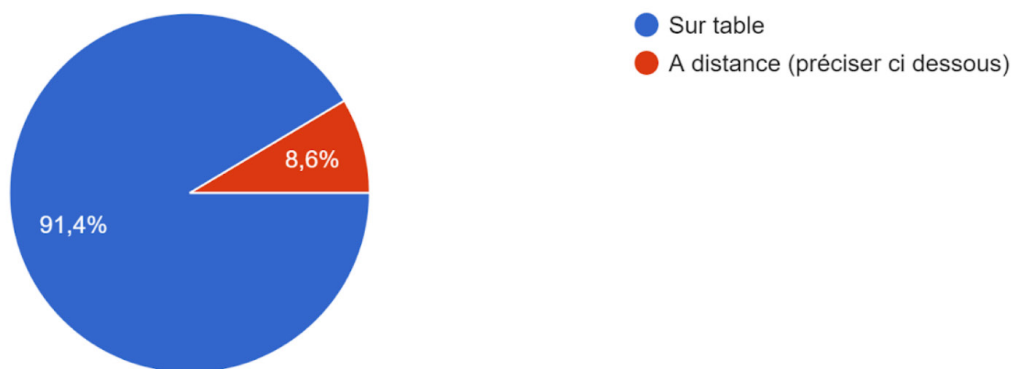
On constate que la quasi-totalité des rôlistes jouent le plus souvent sur table, d'où la volonté de ne pas trop dénaturer le JDR sur table via Unidice, ainsi que de permettre de jouer autant en ligne que sur table.

Précisions :

- sauf cette dernière année où nous avons fait des parties en visio
- Avec un groupe de vieux joueurs
- J'ai utiliser le site Roll20
- En famille
- En ligne

On note tout de même une présence de joueurs occasionnels en ligne, dont via le site concurrent Roll20. Unidice pourrait permettre de développer l'intérêt pour le JDR en ligne par sa simplicité d'utilisation.

Comment préférez vous jouer ?



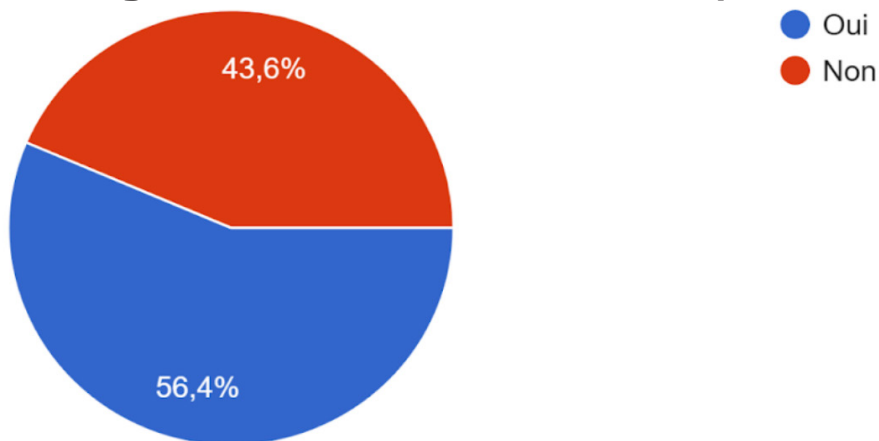
Ces chiffres étant identiques aux précédents, on peut en conclure que le jeu en ligne ne s'effectue que par contrainte chez les joueurs sur table.

Précision :

- Sur table j'apprécie l'ambiance
- Plus convivial

Le JDR sur table est unanimement considéré comme plus convivial, l'objectif de Unidice est donc de conserver cet aspect et d'amener les joueurs sur table à être plus à l'aise en ligne, leur permettant ainsi de se réunir plus facilement.

Utiliseriez-vous un site (sur mobile ou pc) vous permettant de gérer votre personnage (PV, inventaire...) durant la partie ?



Plus de la moitié des rôlistes seraient disposés à utiliser un site tel que Unidice au cours de leurs parties, ce qui est plutôt bénéfique pour notre projet, étant donné que 91,4% de ces mêmes rôlistes préfèrent jouer sur table. Une importante part des joueurs sur table pourrait donc se servir d'Unidice au cours de ses parties.

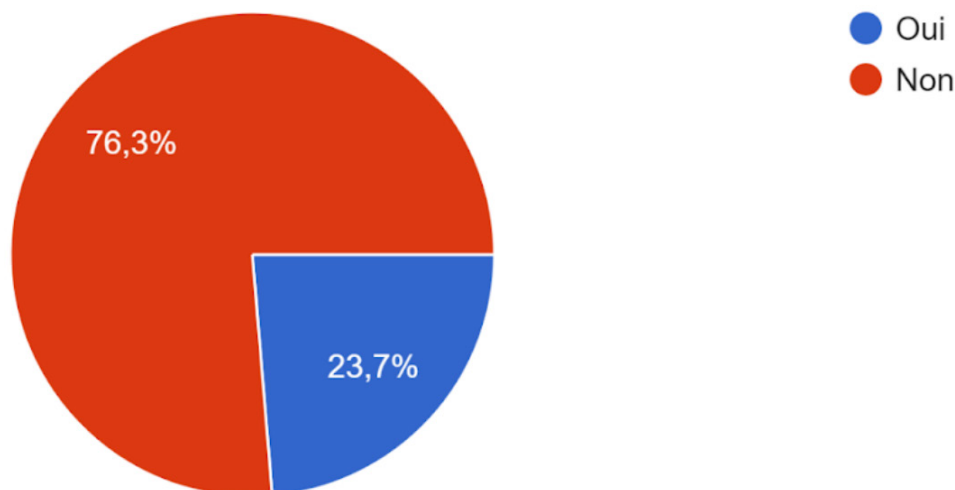
Que trouveriez vous pratique d'avoir comme outils sur ce support ?

- Création de Map, design des personnages, Création de fiche personnages, possibilité de visio
- Des photos d'accessoires, des lieux, des idées de personnages à incarner, une audiothèque de sons d'ambiance
- Suivi du perso plus facile
- Facilite et mémorisation des points
- Les gestions de perso, les évolutions possibles, les inventaires de matériels argent etc...

Hormis le service de visioconférences et la mise à disposition d'une audiothèque créée par Unidice, tous les outils demandés sont prévus d'être ajoutés. Les ressources visuelles et sonores seront ajoutables directement par l'utilisateur, pour lui permettre une personnalisation totale.

La partie qui suit est destinée aux personnes ayant participé à de nombreuses parties ou ayant déjà été Maître du jeu :

Avez vous déjà été MJ ?



On remarque une grande partie de rôlistes expérimentés n'ayant jamais été MJ, il est possible que les outils de Unidice leurs permettent de s'y essayer facilement.

Si non, pourquoi ?

Réponses dominantes:

- Je n'en ai jamais eu l'occasion
- Je préfère être joueur
- Je trouve cela trop compliqué

On remarque parmi les rôlistes n'ayant jamais été MJ une préférence pour le côté joueur des JDR. Cependant, une partie est aussi bloquée par la complexité du rôle de MJ, ce à quoi Unidice peut remédier.

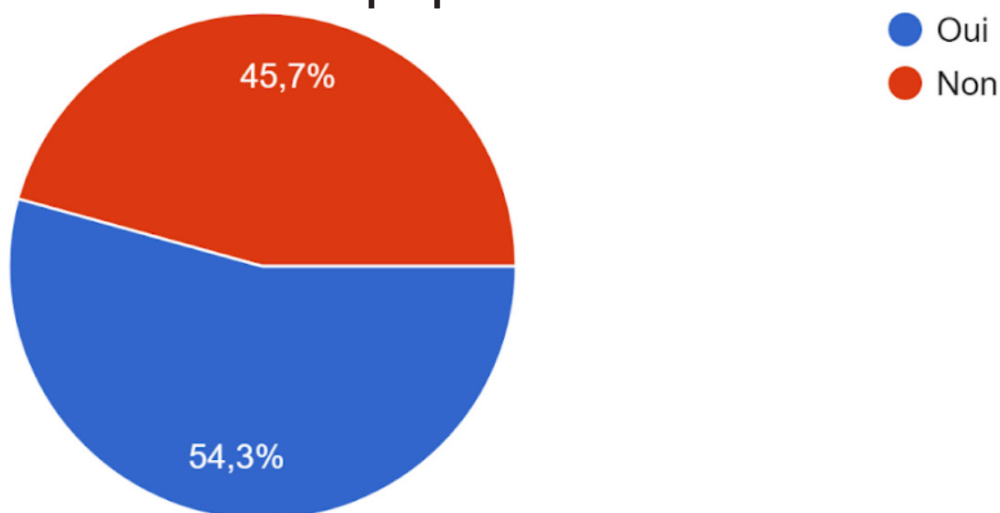
En tant que MJ, que trouveriez vous pratique pour vous assister lors d'une partie ?

Réponses dominantes:

- Accès aux fiches personnages rapidement et facilement
- Carte interactive partagée avec les joueurs
- Outil de lancer de dés permettant d'ajouter malus, bonus, et statistique du personnage prise en compte, donnant ainsi directement le résultat du test en plus du score

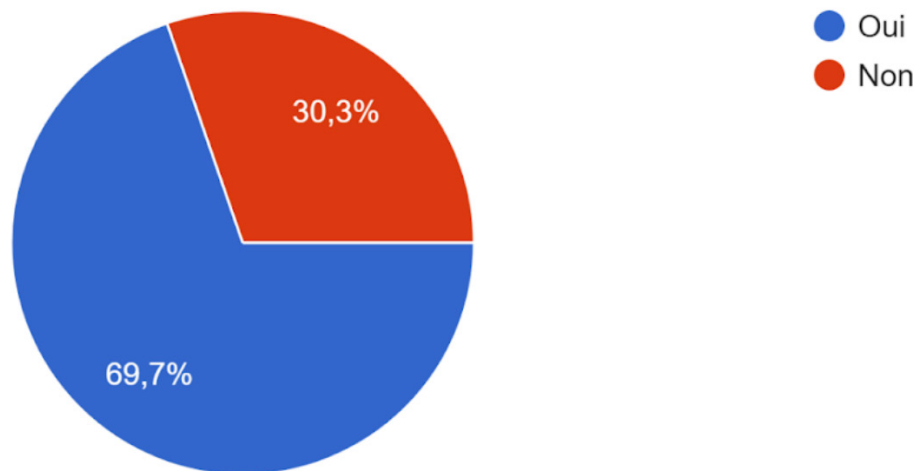
Tous les outils demandés sont prévus sur Unidice, et offriront de ce fait aux MJ les fonctionnalités dont ils ont le plus besoin.

Aimeriez vous créer votre propre univers ou scénario ?



On remarque que plus de la moitié des rôlistes expérimentés seraient intéressés par la création de leur propre JDR. Ce sont donc de potentiels utilisateurs de la fonction "Créer" de Unidice.

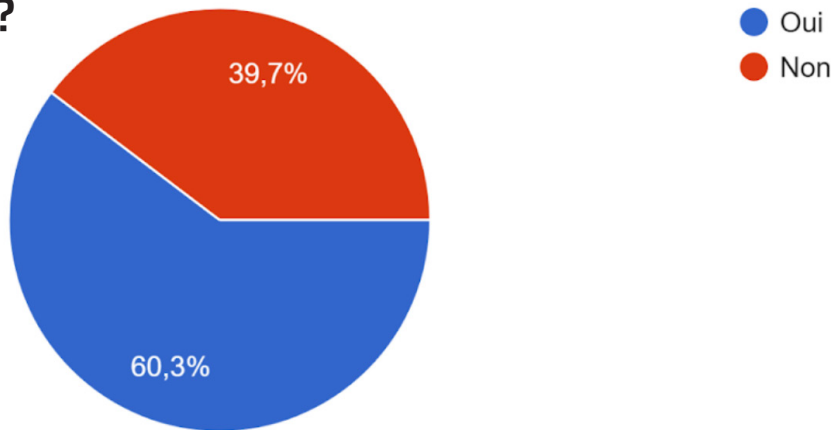
Seriez vous disposés à utiliser un outil permettant d'en créer de manière intuitive, à l'aide uniquement de textes et de valeurs (stats, difficultés des test...) ?



On constate ici une part plus importante de rôlistes disposés à créer leur propre JDR. Cela est dû au fait qu'ils ont accès à un outil pour les aider. La fonction "Créer" de Unidice peut donc motiver certains rôlistes qui n'en avaient pas l'intention à créer leurs JDR.

Conclusion :

Vous inscrieriez vous sur un site permettant de créer des JDR et de jouer à ceux partagés par les autres utilisateurs, et ce le plus intuitivement possible ?



A l'issue de ce sondage, on constate qu'une bonne majorité des répondants seraient directement disposés à s'inscrire sur un site tel que Unidice, ce qui s'avère très positif pour notre projet.

Remarques particulières :

- Votre questionnaire m'a rendu curieux je vais un peu potasser le JDR... Merci et Bonne Chance ;)
- Je ne souhaite pas m'inscrire sur un site par manque devtemod
- Ces jeux me font peur. Je ne connais pas assez
- Super questionnaire continuez comme ça votre projet me donne carrément envie!
- Il y a eu un gros projet kickstarter dans le même genre que Roll20 et qui a complètement explosé la jauge minim de financement, ça pourrait vous intéresser :)

Le projet semble intriguer et intéresser certaines personnes, mais aussi susciter de la curiosité et des questionnements vis-à-vis du JDR par les personnes ne connaissant pas suffisamment ce type de jeux.

1.2 – Scénario, contenu, choix des médias

Le 6 décembre, nous entamerons notre campagne de communication. Notre première newsletter sera envoyée par mail à nos abonnés Cri8, puis de nouveau chaque mois.

Nous publierons aussi notre première vague de post sur les réseaux sociaux:

- Sur Twitter, nous publierons notre premier rapport d'actualités relatives au projet, incluant des informations sur le site de Cri8 et notre progression sur la mise en place du site de Unidice.

- Sur Instagram, nous publierons nos posts de communication visuelle, à partir du 6 décembre démarrera la campagne "Vous avez Unidice". Certains éléments visuels du projet seront aussi partagés régulièrement.

- Sur LinkedIn, nous publierons les informations techniques relatives à l'avancée du projet en interne par des comptes rendus réguliers.

- Sur Discord, nous rassemblerons notre communauté, et l'informerons des nouveautés et événements à venir.

- Sur Youtube, nous publierons les différents trailers, vidéos tutorielles, et autres démonstrations de JDR.

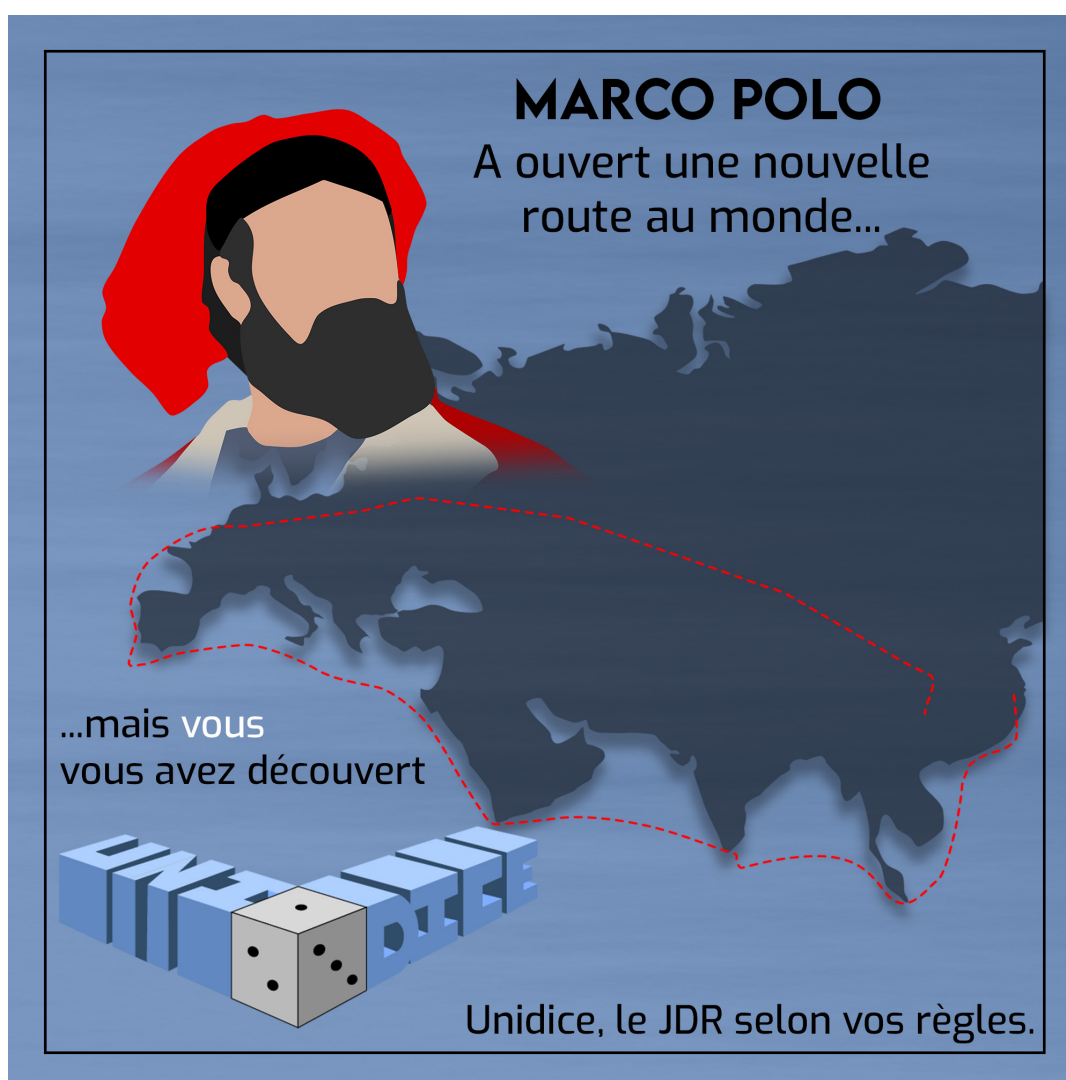
1.3 – Campagne de communication

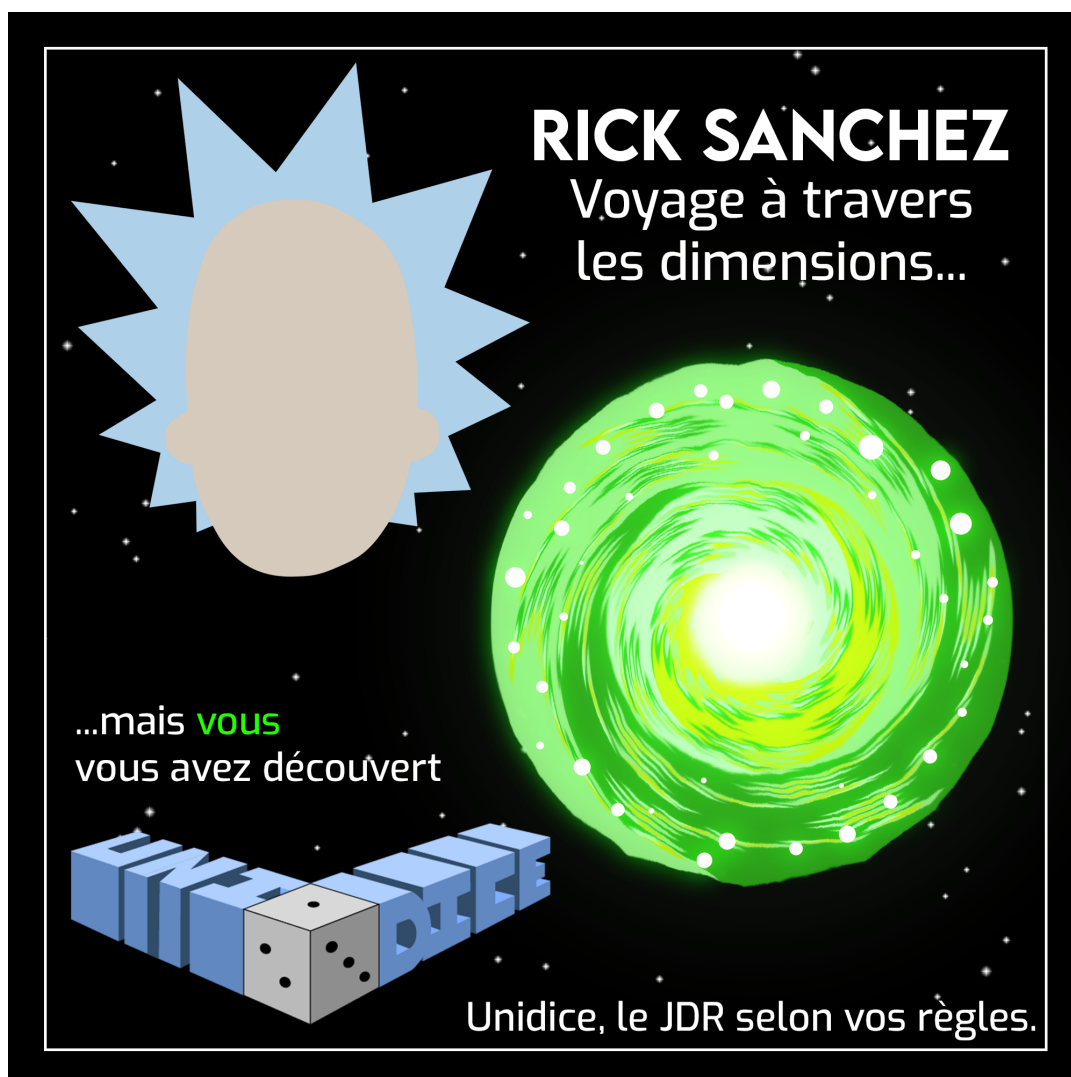
1.3.1 Communication graphique

Notre première campagne de communication graphique, nommée “Vous avez Unidice”, vise à faire connaître le nom de Unidice et faire part des possibilités offertes par le site. Dans ce but, nous reprenons des figures connues de la culture historique et populaire, et comparons leurs hauts-faits aux possibilités qu’offre Unidice.

Chaque post se compose de la même manière, arborant le texte “Telle personnalité à accompli telle chose, mais vous, vous avez Unidice” suivi du slogan “Unidice, le JDR selon vos règles.”

Exemples:





1.3.2 Communication éditoriale

Au fur et à mesure de l'implémentation de nouvelles fonctionnalités sur Unidice, nous publierons des notes de mise à jour sur Twitter.

Par ailleurs, l'évolution de l'agence Cri8 sera régulièrement partagée sur LinkedIn, afin de rendre compte à nos partenaires et autres professionnels de notre évolution.

1.3.3 Actions de communication

a. spot promotionnels

Afin de faire connaître et promouvoir Unidice, nous publierons en février 2022 un spot mettant en avant la facilité d'accès ainsi que les possibilités de création de Unidice. Au long de ce spot, nous ferons un parallèle entre créer et jouer à des JDR sur papier et sur le site, insistant ainsi sur le fait que le site permet de tout faire aussi bien sur table qu'en ligne.

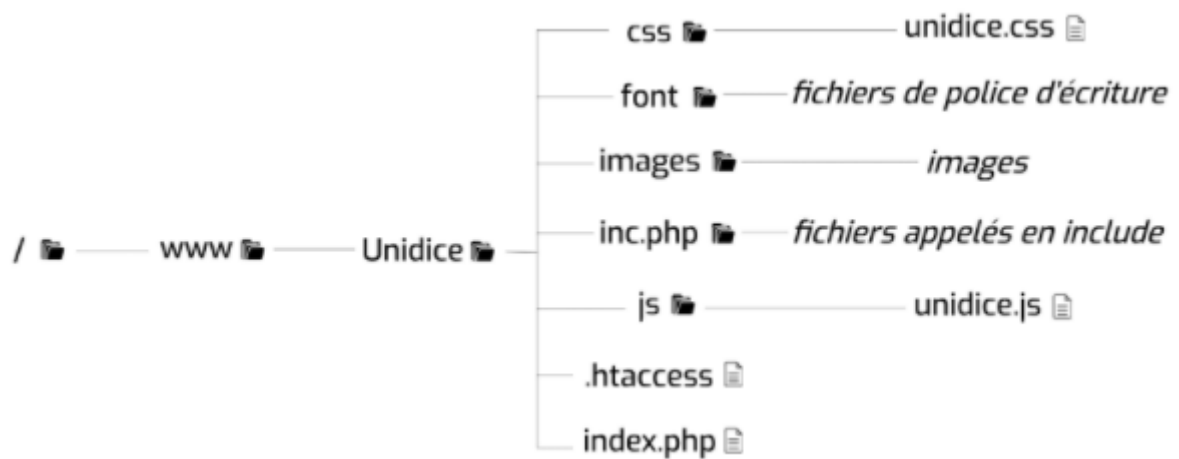
b. les partenariats

Selon nous, le meilleur moyen de démontrer les avantages de Unidice est d'en faire une démonstration. Dans ce but, nous mettrons en place des partenariats avec des communautés de rôlistes comme "Union des Rôlistes" ou encore "Donjon de Naheulbeuk". Nous leurs demanderons d'utiliser nos outils afin de créer et jouer à un scénario dans leurs univers, durant des séquences filmées sur table et en ligne. Ces séquences seront ensuite montées et sorties sous forme de let's play sur la chaîne Youtube de Unidice.

c. le bouche à oreille

Le JDR étant un domaine très communautaire, nous comptons beaucoup sur le bouche à oreille pour faire découvrir Unidice. Notre but est de toucher à travers les réseaux sociaux les rôlistes aguerris, nous faire connaître, puis ces rôlistes partageront leur découverte auprès de débutants, d'autres membres de la communauté, ou encore de leurs proches qu'ils aimeraient initier. Ainsi, petit à petit, l'existence de Unidice serait sur toutes les lèvres des rôlistes, augmentant toujours plus la communauté que nous réunirons sur Discord.

II - Arborescence



III – Solutions techniques

3.1 - Les bases nécessaires

3.1.1 Plate forme cible

Unidice vise à être utilisé sur ordinateur via un navigateur, le site n'est en aucun cas prévu pour l'utilisation mobile. Il est navigable entièrement à la souris.

3.1.2 Convention de nommage

La nomenclature de nos dossiers et fichiers se présente ainsi :

- Dossier site : unidice
- Dossiers d'organisation de l'arborescence : js, css, inc.php, images, documents, font
- Fichiers de programme principaux : index.php, unidice.css, unidice.js
- Fichiers inc.php : sous la forme « page.inc.php »
- Documents officiels Cri8 : sous la forme « Doc_Cri8.ext »
- Documents officiels Unidice : sous la forme « Doc_Unidice.ext »

3.1.3 Configuration minimale d'accès

L'accès au droits sur Unidice se décline selon les six catégories suivantes:

a. administrateur

Droits de lecture: Tout le site

Droits de modification: Tout le site

Droits d'utilisation: Tout le site

b. modérateur

Droits de lecture: Tout le site

Droits de modification: Toutes les pages Univers, Scénarii et Personnage

Droits d'utilisation: Toutes les pages Univers, Scénarii et Personnage

c. utilisateur

Droits de lecture:

- Page d'accueil, Paramètres

- Compte de l'utilisateur, Compte des autres utilisateurs selon les autorisations accordées par ces derniers

- Pages d'édition des Univers, Scénarii et Personnages de l'utilisateur

- Exploration, Galeries de l'utilisateur, Galeries autorisées par les autres utilisateurs

- Pages de l'utilisateur, Pages publiées par les autres utilisateurs

Droits de modification:

- Compte de l'utilisateur en utilisant les fonctions d'édition fournies par le site

- Pages de l'utilisateur en utilisant les fonctions d'édition fournies par le site

Droits d'utilisation:

- Fonctions des paramètres
- Fonction recherche dans Explorer
- Fonctions "j'aime" et "favori" sur les pages publiées par les autres utilisateurs
- Fonction "suivre" sur le compte d'un utilisateur
- Fonctions d'éditions d'Univers, de Scénarii et de Personnages

d. joueur

Variante d'utilisateur quand entré dans la fonction jouer en tant que joueur.

Droits de lecture:

- Table de jeu avec uniquement les infos autorisées par le MJ
- Fiche de personnage du joueur
- Interface de lancer de dés

Droits de modification:

- Valeurs du lancer de dés en utilisant les outils de la fonction jouer
- Fiche de personnage du joueur

Droits d'utilisation:

- Fonction de lancer de dés
- Déplacement de son pion sur la table de jeu

e. maître du jeu

Variante d'utilisateur quand entré dans la fonction jouer en tant que maître du jeu.

Droits de lecture:

- Toute l'interface de jeu:
- Timeline, Interface de lancer de dés, Universpédia, Fiches personnages, Informations des entités de la scène en cours, Table de jeu

Droits de modification:

- Fiches personnages
- Valeurs du lancer de dés en utilisant les outils de la fonction jouer
- Caractéristiques des entités de la scène en cours en utilisant les outils de la fonction jouer
- Position, ajout et droits de lecture des éléments présents sur la table de jeu

Droits d'utilisation:

- Fonction de lancer de dés
- Déplacement de tous les pions de la table de jeu
- Déclenchement des événements et scènes
- Mise en pause du JDR
- Fin du JDR

f. invité

Variante d'utilisateur quand le client n'est pas connecté à un compte Unidice.

Droits de lecture:

- Page d'accueil, Paramètres
- Exploration, Galeries autorisées par les autres utilisateurs
- Pages publiées par les autres utilisateurs

Droits de modification: aucun

Droits d'utilisation:

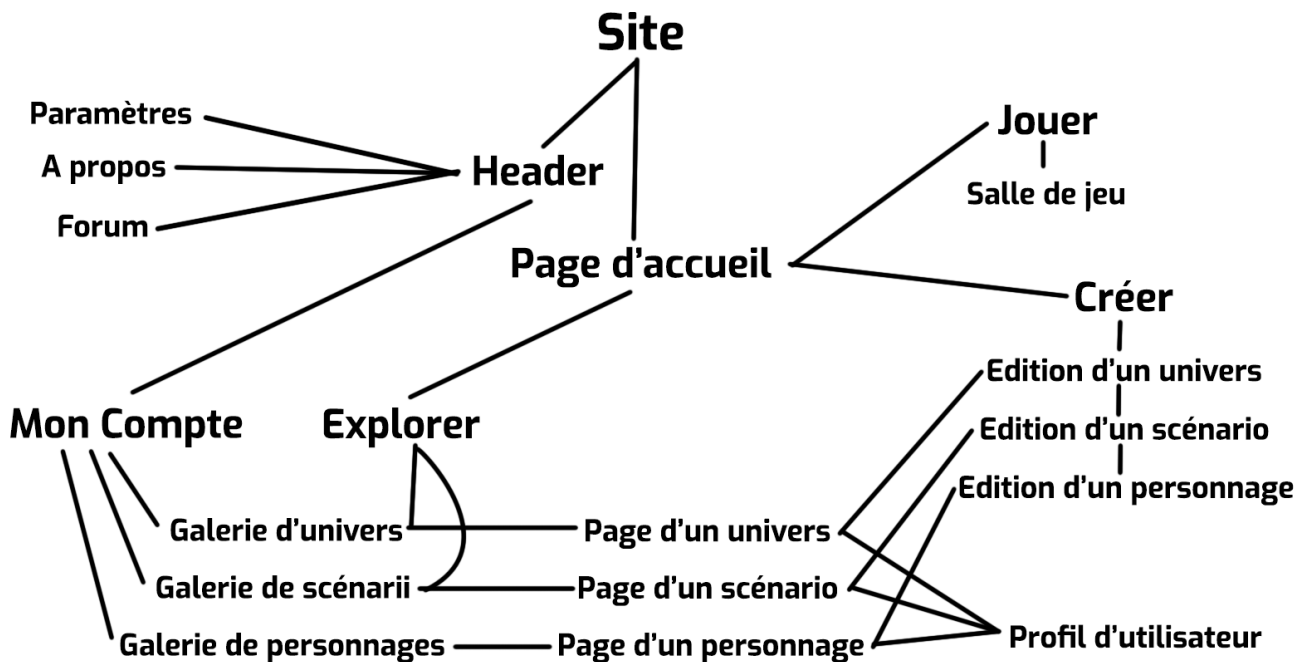
- Fonctions des paramètres
- Fonction recherche dans Explorer

3.1.4 Accessibilité pour tous

Toute l'interface de notre site produit des sons lors des interactions avec l'utilisateur, à la manière d'un jeu vidéo. Cette fonctionnalité désactivable permet ainsi aux malvoyants de se situer dans l'interface et de savoir qu'ils ont interagi avec le site, en complément de leur outil de lecture d'écran personnel.

3.2 – Le fonctionnement

3.2.1 Arborescence du site



3.2.2 Pages détaillées

a. page d'accueil

La page d'accueil du site contient les trois liens menant vers les fonctionnalités principales, Explorer, Créer et Jouer, en son centre. En bas à droite de la page se trouve une rubrique dans laquelle les actualités liées au site défilent toutes les six secondes de la droite vers la gauche, avec des liens cliquables vers des articles plus détaillés.

En haut se trouve un header arborant le logo de Unidice cliquable permettant de rejoindre la page d'accueil, un drapeau français cliquable en haut à droite permettant de changer la langue du site en anglais, affichant ainsi un drapeau anglais, ainsi que trois barres sur la gauche ouvrant un menu déroulant quand cliquées.

Ce header reste le même sur toutes les pages du site. Le menu déroulant contient les liens vers les pages suivantes : Mon compte, Paramètres, A propos et Forum. A propos renvoie vers le site de l'agence Cri8, tandis que Forum mène vers une invitation au serveur discord officiel de Unid-ice.

b. mon compte

La page Mon compte permet d'accéder à toutes les informations de son profil d'utilisateur. En haut se trouve la photo de profil optionnelle du compte, au-dessous de laquelle se situe le nom d'utilisateur, puis la description du compte.

Ces trois rubriques sont éditables par l'utilisateur depuis cette page. En dessous s'affiche le nombre de personnes suivant cet utilisateur. Suivent ensuite trois blocs étant les trois univers les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte.

Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page de l'univers associé. Le titre de cette rubrique « Galerie d'univers » est cliquable et renvoie vers la galerie d'univers créés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes.

La rubrique suivante est similaire, mais affiche les trois blocs étant les trois scénarii les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page du scénario associé. Le titre de cette rubrique « Galerie de scénarii » est cliquable et renvoie vers la galerie de scénarii créés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes.

Vient en dernier la rubrique « Galerie de personnages », titre cliquable renvoyant vers la galerie de personnages de l'utilisateur, en dessous duquel s'affiche le personnage le plus haut niveau de l'utilisateur. Cette rubrique est désactivable par l'utilisateur par un bouton depuis cette page. Elle ne sera alors plus visible depuis d'autres comptes

c. galerie d'univers

La galerie d'univers regroupe tous les univers d'un utilisateur. S'il s'agit de la page du compte actuellement connecté s'affiche une liste de tous les univers créés ou enregistrés en favoris par l'utilisateur.

S'il s'agit d'un compte étranger, seuls les univers partagés par le compte ainsi que ses favoris s'affichent. Les univers sont triables par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique.

Chaque univers cliqué renvoie vers la page de l'univers correspondant.

d. galerie de scénarii

La galerie de scénarii regroupe tous les scénarii d'un utilisateur. S'il s'agit de la page du compte actuellement connecté s'affiche une liste de tous les scénarii créés ou enregistrés en favoris par l'utilisateur.

S'il s'agit d'un compte étranger, seuls les scénarii partagés par le compte ainsi que ses favoris s'affichent. Les scénarii sont triables par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique.

Chaque scénario cliqué renvoie vers la page du scénario correspondant.

e. galerie de personnages

La galerie de personnages regroupe tous les personnages d'un utilisateur. Les personnages sont triables par niveau, ancienneté ou ordre alphabétique.

Chaque personnage cliqué renvoie vers la page du personnage correspondant.

f. page d'un personnage

La page d'un personnage contient le nom du personnage, sous lequel se trouve un lien vers la page de l'univers dont il est issu.

g. page d'un univers

En haut de la page s'affiche une illustration facultative de l'univers, remplacée par un espace noir si aucune image n'a été définie. En dessous, on trouve le nom de l'univers, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement cet univers.

Viennent ensuite ses tag, permettant de le rechercher dans la page Explorer. Viennent ensuite le nombre de « j'aime », ainsi que : Si le compte actuellement connecté est le créateur de cet univers s'affiche un bouton modifier permettant d'accéder à la page d'édition de l'univers.

Si le compte connecté n'est pas le créateur, le nom du créateur cliquable permettant d'accéder à sa page d'utilisateur s'affiche, suivi d'un bouton « j'aime » permettant d'ajouter une mention j'aime et d'un bouton « favori » permettant d'ajouter cet univers à ses favoris.

Ces boutons deviennent « je n'aime plus » et « enlever des favoris » quand cliqués. En dessous de ces rubriques se trouve la description de l'univers. Scénarii Affiche tous les scénarii partagés par les différents joueurs qui ont été créés dans cet univers.

Cette liste est triable par nombre de « j'aime », ancienneté ou ordre alphabétique.

h. page d'un scénario

En haut de la page s'affiche une illustration facultative du scénario, remplacée par un espace noir si aucune image n'a été définie. En dessous, on trouve le titre du scénario, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement ce scénario.

Vient ensuite le lien vers l'univers auquel il appartient, puis ses tag, permettant de le rechercher dans la page Explorer. Viennent ensuite nombre de « j'aime », ainsi que :

Si le compte actuellement connecté est le créateur de ce scénario s'affiche un bouton modifier permettant d'accéder à la page d'édition du scénario. Si le compte connecté n'est pas le créateur, le nom du créateur cliquable permettant d'accéder à sa page d'utilisateur s'affiche, suivi d'un bouton « j'aime » permettant d'ajouter une mention j'aime et d'un bouton « favori » permettant d'ajouter ce scénario à ses favoris. Ces boutons deviennent « je n'aime plus » et « enlever des favoris » quand cliqués. On y trouve aussi la mention « terminé » si l'utilisateur a déjà terminé ce scénario. En dessous de ces rubriques se trouve la présentation du scénario.

i. explorer

La page explorer permet de parcourir les univers et scénarii partagés par les autres utilisateurs. En haut à gauche se situe une barre de recherche par mots clés, en dessous de laquelle se trouve une section « tri » où l'on peut cocher ou décocher les champs « mentions j'aime », « ancienneté » ou « ordre alphabétique » (un seul des trois), ainsi que les champs « croissant » ou « décroissant » (un seul des deux). S'affiche alors deux listes de résultats, une liste d'univers et une liste de scénarii.

Ces résultats sont cliquables et affichent le nom de l'univers ou du scénarii correspondant à la recherche, ainsi que leur nombre de « j'aime ». Leurs liens mènent aux pages d'univers ou de scénarii appropriées.

j. profil d'utilisateur

La page de profil d'un utilisateur permet d'accéder à toutes les informations partagées par ce dernier. Elle se structure comme la page Mon compte, mais personne ne peut la modifier, et on ne peut y voir que ce que l'utilisateur a autorisé. En haut se trouve la photo de profil du compte remplacée par un dé de 20 gris clair sur fond gris foncé si l'utilisateur n'en a défini aucune. En dessous se situe le nom d'utilisateur, à côté duquel est apposée la mention « validé » si les modérateurs ont validé officiellement ce compte.

Ensuite vient la description du compte, et enfin un bouton « Suivre » pour permettre de retrouver cet utilisateur plus facilement par la page Explorer, à côté duquel s'affiche le nombre de personnes suivant cet utilisateur. Ce bouton se transforme en « Ne plus suivre » une fois cliqué.

Suivent ensuite trois blocs étant les trois univers les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page de l'univers associé. Le titre de cette rubrique « Galerie d'univers » est cliquable et renvoie vers la galerie d'univers publiés par l'utilisateur ainsi que ses favoris.

La rubrique suivant est similaire, mais affiche les trois blocs étant les trois scénarii les plus récents parmi les plus aimés publiés par ce compte. Chaque bloc est cliquable et renvoie vers la page du scénario associé. Le titre de cette rubrique « Galerie de scénarii » est cliquable et renvoie vers la galerie de scénarii publiés par l'utilisateur ainsi que ses favoris. Vient en dernier la rubrique « Galerie de personnages », titre cliquable renvoyant vers la galerie de personnages de l'utilisateur, en dessous duquel s'affiche un bloc cliquable renvoyant vers le personnage le plus haut niveau de l'utilisateur.

k. créer

En appuyant sur le bouton Créer sur la page d'accueil, une bulle s'ouvre et on choisit entre « créer un univers », « créer un scénario » ou « créer un personnage ». « créer un univers » mène directement sur une page d'édition d'univers vierge. « créer un scénario » mène sur la liste personnelle d'univers de l'utilisateur, qui sélectionne l'univers de son choix. Il est ensuite amené sur une page d'édition de scénario vierge. « créer un personnage » mène sur la liste personnelle d'univers de l'utilisateur, qui sélectionne l'univers de son choix. Il est ensuite amené sur une page de personnage vierge qu'il pourra remplir de A à Z.

l. édition d'un univers

La page d'édition d'univers permet de créer un nouvel univers ou de modifier un existant. La modification s'effectue de la même façon que la création, mais en partant d'un univers avec des paramètres déjà définis. Tous les changements effectués dans un univers ont une influence sur les personnages et scénarii, les changements sont donc annotés pour les autres utilisateurs jusqu'à ce qu'ils les constatent. En partant d'un univers vierge, voici le déroulement du processus de création :

- On nomme l'univers
- On lui attribue une image de présentation (facultatif)
- On lui attribue des tags servant de mots clés lors de la recherche (maximum 10).
- On écrit sa description

m. édition d'un scénario

La page d'édition de scénario permet de créer un nouveau scénario ou de modifier un existant. La modification s'effectue de la même façon que la création, mais en partant d'un scénario avec des paramètres déjà définis. Les changements effectués dans un scénario n'ont aucune influence sur les parties déjà en cours, même si celles-ci sont mises en pause. En partant d'un scénario vierge, voici le déroulement du processus de création :

- On lui donne un titre
- On lui attribue une image de présentation facultative
- On lui attribue des tags servant de mots clés lors de la recherche (maximum 10).
- On écrit sa description

n. jouer

La page jouer permet de créer une session de jeu. Le MJ qui a cliqué sur Jouer doit d'abord choisir un univers, puis un scénario, et peut enfin ajouter les joueurs à la salle via leur nom de compte. Les joueurs ne sont pas obligés d'être connectés pour jouer, le MJ peut gérer lui-même leurs personnages. Le MJ ou les joueurs choisissent alors leur personnage, ou peuvent en créer un dans l'univers en question depuis cette salle d'attente. Lorsque tout le monde est prêt, le MJ lance la partie. Une partie sans joueurs peut être lancée par le MJ, elle est appelée « Session d'entraînement ». Ce dernier peut alors être à la fois joueur et MJ. Autrement, un utilisateur ne peut jamais être joueur dans un scénario qu'il a lui-même créé. A la fin d'une session d'entraînement, le personnage utilisé par le MJ ne garde rien de ce qu'il a acquis.

o. salle de jeu côté joueur

Sur leurs écrans, les joueurs ont accès à un outil de lancer de dés contenant ceux qui leurs sont accordés ainsi qu'à leur fiche de personnage.

p. salle de jeu côté MJ

Sur son écran, le maître du jeu a accès à toute une interface de gestion sur laquelle se trouve l'outil de lancer de dés comprenant tous les tests disponibles dans l'univers que l'on peut effectuer en appuyant sur « lancer », et auxquels on peut ajouter un modifieur de score fixe ou lié à une caractéristique, et un modifieur de difficulté fixe ou lié à une caractéristique en cliquant sur « modifier ». En haut à droite se trouve un bouton d'arrêt, qui propose au MJ de « Mettre la partie en pause » ou bien « Terminer la partie ».

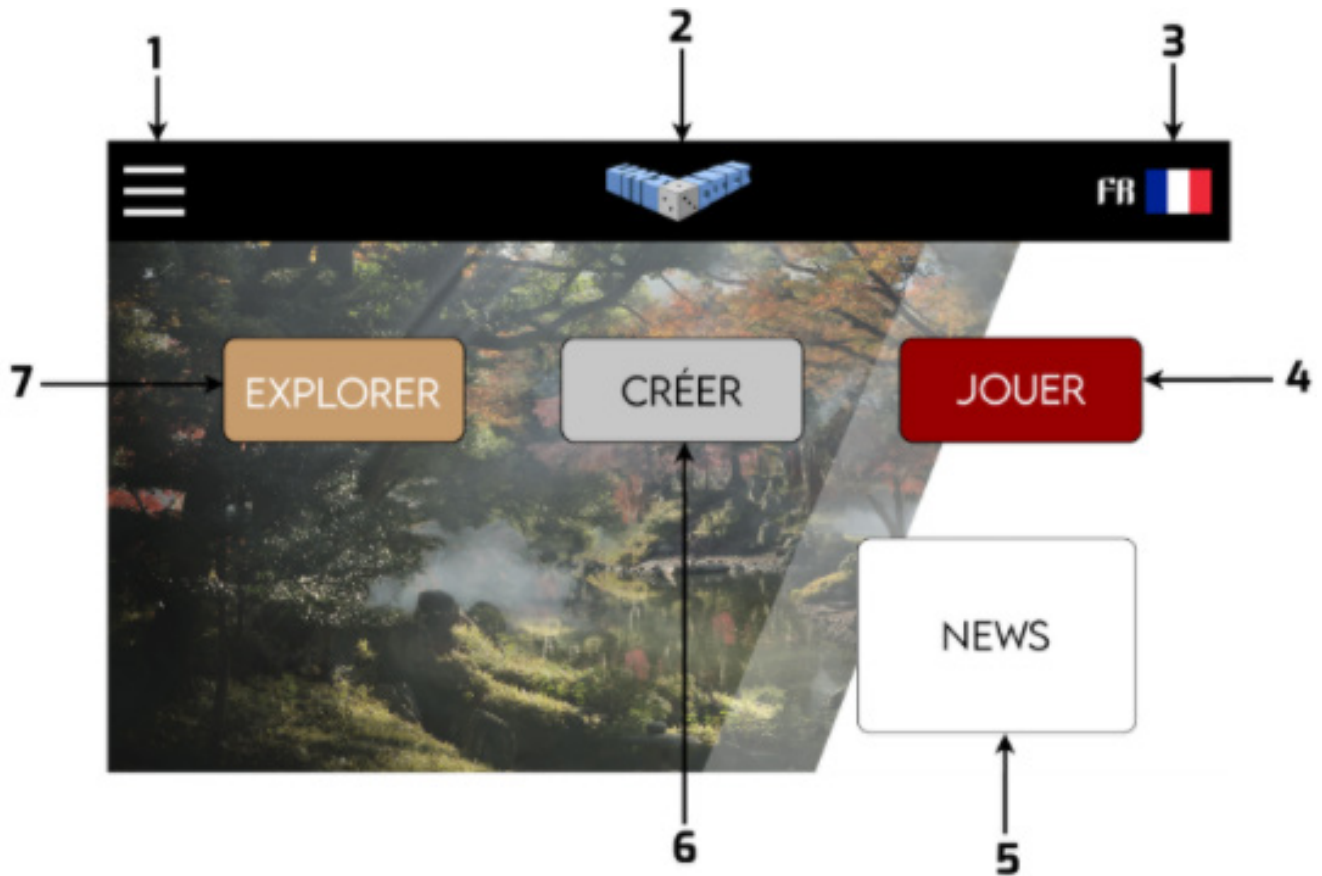
q. paramètres

La page paramètres permet à l'utilisateur de choisir ses préférences sur le site parmi :

- Changement mode clair/mode sombre
- Activation/désactivation des sons
- Activation/désactivation des musiques
- Signalement d'un compte

3.3 – Système et navigation

3.3.1 Approche graphique



La page d'accueil ne peut défiler ni horizontalement, ni verticalement.

1 - Bouton ouvrant le menu déroulant depuis la gauche

2 - Logo Unidice renvoyant vers la page d'accueil quand cliqué

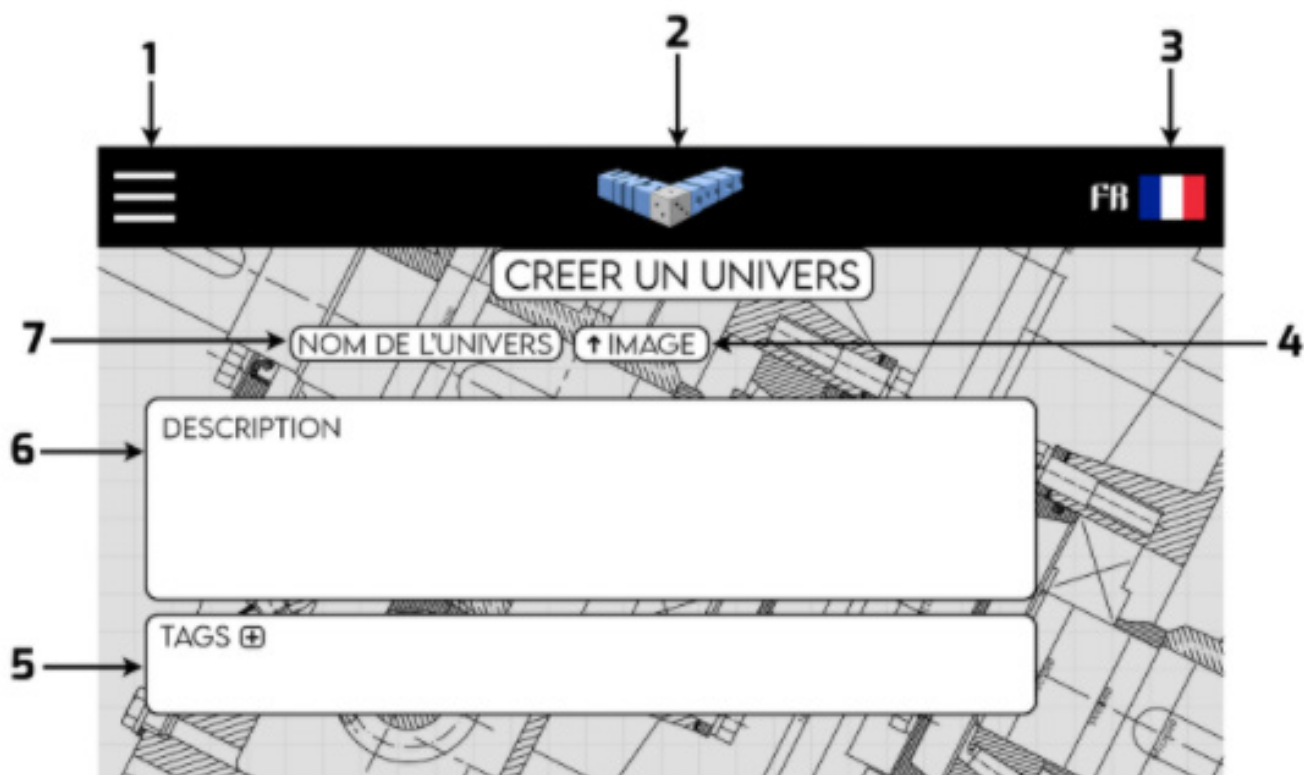
3 - Bouton permettant de passer le site de la langue française à la langue anglaise

4 - Bouton cliquable permettant de rejoindre la page Jouer

5 - Carrousel défilant automatiquement affichant les nouvelles relatives à Unidice

6 - Bouton cliquable permettant de rejoindre la page Créer

7 - Bouton cliquable permettant de rejoindre la page Explorer



Les pages de création et d'édition sont défilantes verticalement, jusqu'à la fin des champs remplissables et le bouton de sauvegarde de la création en cours.

1 - Bouton ouvrant le menu déroulant depuis la gauche

2 - Logo Unidice renvoyant vers la page d'accueil quand cliqué

3 - Bouton permettant de passer le site de la langue française à la langue anglaise

4 - Bouton cliquable permettant d'ajouter une image de présentation de l'univers depuis les fichiers de son appareil

5 - Ajout d'étiquettes mots clés à l'univers, la chaîne de caractères écrite dans la zone de texte est ajoutée en tant qu'étiquette quand le "+" est cliqué

6 - Zone d'écriture de la description de l'univers

7 - Zone d'écriture du nom de l'univers



Les pages d'exploration et de description sont défilantes verticalement jusqu'à la fin des résultats ou du contenu disponible.

1 - Bouton ouvrant le menu déroulant depuis la gauche

2 - Logo Unidice renvoyant vers la page d'accueil quand cliqué

3 - Bouton permettant de passer le site de la langue française à la langue anglaise

4 - Titre de la section scénarii de la galerie, les blocs au-dessous de celle-ci sont défilables indépendamment de la partie univers

5 - Image de présentation du scénario, cliquable pour rejoindre la page du scénario en question

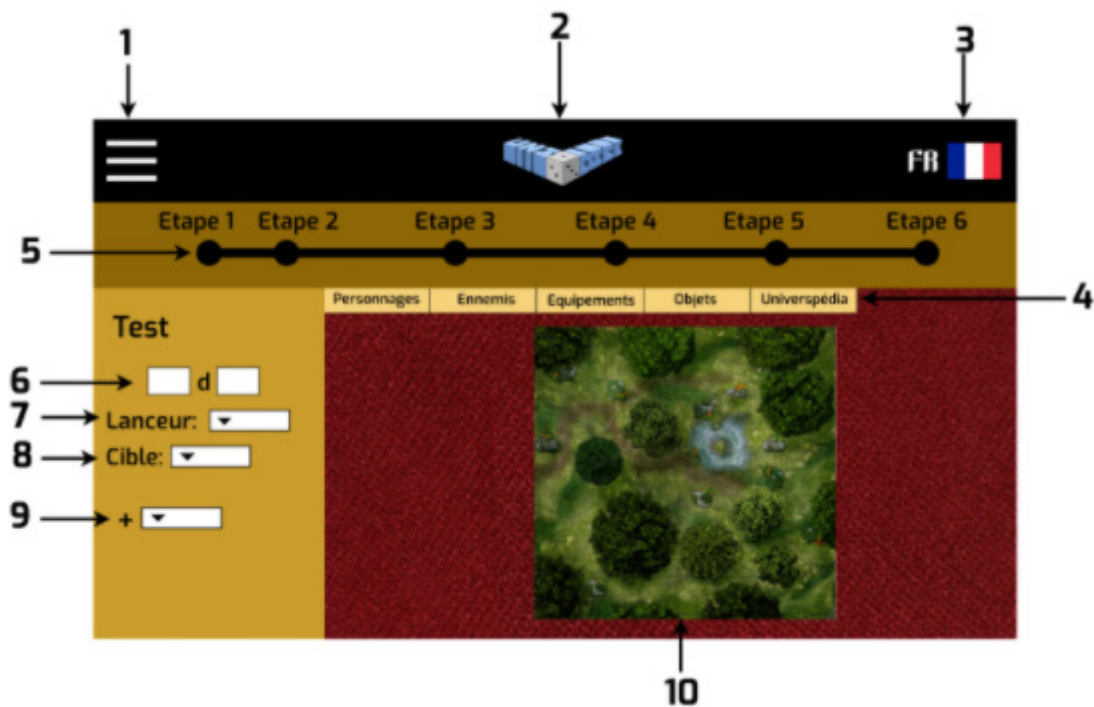
6 - Nom de l'univers/du scénario

7 - Barre de recherche permettant de chercher univers et scénarii par mots clés

8 - Titre de la section univers de la galerie, les blocs au-dessous de celle-ci sont défilables indépendamment de la partie scénarii

9 - Image de présentation de l'univers, cliquable pour rejoindre la page de l'univers en question

10 - Nombre de mentions "J'aime" de l'univers/du scénario



La page jouer ne peut défiler ni horizontalement, ni verticalement.

- 1 - Bouton ouvrant le menu déroulant depuis la gauche
- 2 - Logo Unidice renvoyant vers la page d'accueil quand cliqué
- 3 - Bouton permettant de passer le site de la langue française à la langue anglaise
- 4 - Onglets cliquables remplaçant la section de gauche par l'interface de gestion choisie entre: Personnages, Ennemis, Équipements, Objets, Universpédia
- 5 - Ligne temporelle contenant les étapes, développant des infobulles quand cliquées
- 6 - Champs à remplir décrivant le nombre de dés et leur valeur
- 7 - Liste déroulante permettant de sélectionner le lanceur du test parmi les personnages et ennemis de l'étape
- 8 - Liste déroulante permettant de sélectionner la cible du test parmi les personnages et ennemis de l'étape
- 9 - Liste déroulante permettant de sélectionner le bonus modificateur au test
- 10 - Zone d'interface de jeu commune, où le maître du jeu peut gérer les éléments ainsi que les afficher ou les cacher aux yeux des joueurs.

3.3.2 Définition des règles

L'utilisation des fonctionnalités est cadré par un certain nombre de règles afin de rendre les outils plus agréables et uniformes, bien que permettant des créations très hétéroclites.

a. règles de création

Lors de la création d'un univers, l'utilisateur doit remplir les champs qui lui sont proposés. Il peut par ailleurs ajouter le nombre de champs proposés par le site, en conservant le type de données requises. Il ne peut pas créer ses propres champs, mais peut nommer et attribuer les valeurs qu'il souhaite à chaque champ, tant que le type de données est approprié. Ces données sont ensuite récupérées et utilisées en tant que règles de l'univers. La création est ainsi restreinte et contrôlée, tout en laissant une grande liberté de personnalisation à l'utilisateur.

Lors de la création de scénarii, le procédé est similaire, mais l'on doit impérativement respecter les règles posées au préalable par l'univers. Rien dans un scénario ne peut modifier une règle de l'univers dans lequel il prend place.

La création d'un personnage ne permet pas d'ajouter des champs, c'est une fiche au remplissage semi-automatique qui prend en compte toutes les règles de création de personnages de l'univers.

b. règles de partage

Une création partagée peut être retrouvée via ses mots clés. Les autres utilisateurs peuvent y apposer des mentions, contrairement à leur créateur. Ce dernier peut cependant choisir de retirer sa création de la page « Explorer ». Cela aura pour effet de supprimer la présence de sa création dans l'espace partagé, et de retirer les mentions apposées définitivement.

c. règles de jeu

Les règles de jeu sont celles définies par l'univers et le scénario en cours. Elles sont appliquées par le MJ et servent de cadre à la partie. A l'intérieur de ce cadre, le MJ peut manipuler la partie comme il le souhaite, à la différence des joueurs qui ne peuvent qu'utiliser les outils mis à leur disposition par le MJ. C'est lui qui donne aux joueurs leurs droits au cours d'une partie, mais il reste cadré par l'univers et le scénario relatif à la partie.

3.3.3 Interactions entre utilisateurs

Sur Unidice, les utilisateurs appartiennent tous à une grande communauté, et sont souvent amenés à interagir. Leurs interactions se déclinent dans les contextes suivants:

a. partage

Les utilisateurs peuvent choisir de partager leurs créations, les rendant ainsi visibles aux autres utilisateurs via le compte du créateur ou la fonction explorer. Ces créations restent la propriété de celui qui les a publiées quoi qu'il arrive, mais elles peuvent être enregistrées via le bouton « favori » et utilisées par les autres afin de créer leurs propres scénarii dans les univers d'autrui, ou jouer aux scénarii créés par les autres utilisateurs. Des mentions « j'aime » peuvent aussi être apposées par les autres utilisateur, et conservées sur la page en question pour rendre visible le nombre total de mentions « j'aime » à tous.

b. comptes

Chaque utilisateur possède un compte visitable par tous. Chacun décide quelles informations seront visibles par les autres sur son compte, incluant les galeries d'univers, de scénarii et de personnages propres à l'utilisateur. Un compte peut être suivi afin de pouvoir le consulter régulièrement et voir ses dernières publications via l'onglet « Explorer ».

c. sessions de jeu

Lorsqu'un utilisateur lance une session de jeu, il en devient soit joueur soit MJ. Il peut ensuite inviter d'autres utilisateurs en entrant leur pseudo. Une fois l'équipe au complet, le jeu peut commencer. Tous les joueurs appartiennent à une même session dont l'univers, le scénario et le MJ définissent les règles. Chaque action se déroule en temps réel sur la table de jeu, qui centralise les visuels de tous les membres de la session, à part le MJ qui peut afficher et masquer des éléments à sa guise aux yeux des autres.

3.4 Gestion du site

3.4.1 - Gestion des modules

Les modules fonctionnels du site sont repris de ceux décrits dans le cahier des charges. Cependant, la version du site décrite dans ce cahier de recommandations est une beta visant à promouvoir l'avenir de notre site. La plupart des fonctionnalités ne seront donc pas implémentées mais mises en scène de manière à rendre simple la projection vis à vis de la future utilisation du site.

a. créer

Avant d'être implémentée comme décrit dans le cahier des charges, la fonction créer permettra:

- De remplir les champs mis à disposition
- D'ajouter des champs là où le site le permet selon le cahier des charges
- De retrouver les informations entrées en accédant à la page de cet univers.

b. mode Sombre

L'utilisateur peut activer ce mode pour que son interface passe du clair au foncé grâce à un changement de CSS. Les images de fond sur l'écran d'accueil changent en fonction de ce mode.

c. signalement

En y entrant le pseudo d'un joueur, ce dernier est transmis à la modération. Les modérateurs peuvent ensuite lui transmettre un message qui s'ouvrira en fenêtre pop-up lors de la prochaine connexion de l'utilisateur à son compte. Le contenu offensant est aussi supprimé s'il y a lieu et le compte recevra un avertissement, marque invisible aux yeux des utilisateurs. Un utilisateur signalant un compte sans raison apparente recevra aussi un message ainsi qu'un avertissement. Au bout de 5 avertissements, le compte et ses créations sont supprimés.

d. sons ambiants

La navigation sur le site est accompagnée de sons lors du survol ou clic de liens, de boutons, et autres éléments interactifs. Une bande son passe aussi en fond, sauf lors des sessions de jeux.

Via les paramètres, il est possible de désactiver les sons produits par la navigation sur le site ainsi que la musique d'arrière plan.

e. j'aime

Sur les pages des univers et scénarii partagés par les autres utilisateurs, il est possible d'apposer une mention "j'aime", qui augmentera le nombre de "j'aime" de la page en question.

f. favori

Sur les pages des univers et scénarii partagés par les autres utilisateurs, il est possible d'apposer une mention "favori", qui augmentera le nombre de "favori" de la page en question, et l'enregistrera dans la galerie adéquate sur le compte de l'utilisateur qui appose la mention.

g. jouer en tant que joueur

En accédant à la page "Jouer", l'utilisateur peut rejoindre une session en tant que joueur. Il peut ainsi assister à une partie de jeu et accéder aux éléments décrits dans le cahier des charges. Cependant, les fonctionnalités comme le déplacement de pions et les lancers de dés ne seront pas accessibles dès la beta, l'interface sera uniquement visuelle.

h. jouer en tant que Maître du jeu

En accédant à la page "Jouer", l'utilisateur peut rejoindre une session en tant que maître du jeu. Il peut ainsi mener une partie de jeu et accéder aux éléments décrits dans le cahier des charges. Cependant, les fonctionnalités induites par le rôle de MJ ne seront elles aussi pas accessibles dès la beta.

Seules les fonctionnalités d'interruption de la session seront disponibles. Si le MJ clique sur « Mettre la partie en pause », une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, tous les joueurs sont déconnectés mais la partie en cours peut être reprise par le MJ à tout moment depuis la page du scénario correspondant. Tous les joueurs ne sont pas requis pour continuer la partie, mais il est déconseillé de reprendre avec une équipe totalement différente. Une session ne peut être mise en pause que si aucune étape n'est en cours.

Lorsque les joueurs précédents reviennent dans la partie, ils retrouvent tout ce qu'ils avaient acquis au long de cette dernière. Si le MJ clique sur « Terminer la partie », il a le choix entre « victoire » et « défaite ». une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, tous les personnages joueurs sont considérés comme morts. Ils ne sont alors plus utilisables dans aucun scénario, mais continuent d'exister dans la galerie de personnages des joueurs avec la mention « mort ». Si il clique sur victoire, le scénario est gagné, et tous les personnages reçoivent alors dans leur palmarès la page du scénario terminé, et ce dernier reçoit la mention « terminé » pour les joueurs et le MJ.

Les personnages qui terminent la partie à 0 points de vie sont considérés comme morts. Si le MJ clique sur « terminer l'étape » à la dernière étape, une fenêtre de confirmation s'ouvre. Si le MJ confirme, il peut alors distribuer leur ultime récompense aux joueurs. Tous les équipements et objets acquis au cours de la partie sont enregistrés dans l'inventaire des personnages, à l'exception des objets et équipements spéciaux.

3.4.2 - Sécurité des données

Unidice utilise diverses données entrées par les utilisateurs, et conserve par ailleurs leurs créations et données de jeux dans sa base de données. Toutes ces données, bien qu'elles ne soient pas sensibles, doivent rester privées.

Nous déclarons dans notre Règlement Général de Protection des Données (RGPD) les informations que nous récoltons de nos utilisateurs, ainsi que l'utilisation que nous en faisons.

Leur inscription requiert le renseignement d'un pseudonyme, d'une adresse, et d'un mot de passe. Seul le pseudonyme est affiché sur le compte de l'utilisateur, les autres données ne seront jamais divulguées. Les mots de passe sont d'ailleurs cryptés à l'aide d'une fonction PHP et ne circulent jamais en clair.

Toutes les données envoyées par les utilisateurs sont stockées dans notre base de données et sont récupérées à l'aide de variables de sessions en se connectant à la base de données, elles ne sont jamais visibles dans le code ou dans l'url.

Les créations des utilisateurs sont aussi stockées de la même manière, elles sont considérées comme leur appartenant et ne peuvent pas être récupérées par n'importe quel utilisateur.

Les données de jeu sont elles aussi privées, mais peuvent être utilisées par les propriétaires du site afin d'établir des statistiques dans le but d'améliorer leur service.

Conclusion

De par son système complexe, Unidice demande beaucoup de temps pour développer chacun de ses outils. Il aurait été beaucoup trop ambitieux de vouloir présenter un produit totalement fini en janvier, nous avons donc décidé de nous orienter sur une bêta permettant de tester chaque fonctionnalité indépendamment.

Il sera possible, dans cette beta, d'utiliser les fonctions explorer, créer et jouer comme déclinées dans ce cahier de recommandations, de manière basique. La liberté de personnalisation et l'utilisation de scénarii en jeu ne seront pas encore implémentées, car ces fonctions relèvent du produit fini et ne sont pas indispensables à la projection pour le futur du projet.

Le développement de cette démonstration en parallèle de notre campagne de communication peut amener de futurs utilisateurs à se rendre sur Unidice et tester l'interface et l'environnement qui leur est proposé. Le projet est voué à être poursuivi et mené à son terme après validation du jury, l'équipe souhaite vraiment lui faire voir le jour.

En attendant, nous construirons notre communauté sur Discord et nous ferons connaître sur les réseaux sociaux, nous pourrons même lancer à terme une campagne de financement participatif pour nous aider à aller au bout du projet.

IV – Annexes

4.1 – Gestion de projet

4.1.1 Description de l'équipe

Hugo LEFEBVRE – Chef de projet

A l'initiative du projet, il guide le groupe vers son objectif. Très créatif et passionné par les jeux vidéo, il a développé un certain attrait pour les jeux de rôles et la liberté qu'ils offrent. En créant ses propres univers et scénarii, il lui est venu à l'idée de permettre à tout le monde de se lancer dans cette activité simplement grâce à des outils de support en ligne. C'est ainsi qu'est née l'idée de Unidice.

Viviane DESSAINT – Chargée de communication

Très active sur les médias sociaux numériques, Viviane gère la communication et le contact auprès du public. Grâce à sa passion des jeux vidéo, des univers de jeux de rôle papier et virtuels, elle apporte un œil artistique et participe à la conceptualisation des univers et des éléments de personnages et d'adversaires, via des croquis et des recherches. Via les réseaux sociaux, elle sert de passerelle entre les consommateurs et les autres membres du projet.

Lucas BRUNEAU-ORRIERE – Designer graphique

Habitué à utiliser régulièrement des logiciels de montage photo, audio et vidéo, il est très polyvalent et intervient aussi bien dans la campagne de communication que dans le design du site.

Thomas SANSEBRO – Développeur web

Il intervient dans la réalisation des sites de Cri8 et Unidice. En accord avec l'équipe, il se charge de l'ergonomie du site. Il aime utiliser ses compétences pour rendre la navigation de l'utilisateur agréable et fluide, et se spécialise notamment sur les interactions entre le site et l'utilisateur.

Slim BAZOUCE – Développeur web

En constante progression, c'est un élément dynamique qui utilise sa maîtrise accrue de la programmation afin de nous fournir un site harmonieux et agréable dans sa navigation.

Aulid ZHANG – Développeur web

Son expérience en informatique et en programmation logicielle le rendent très à l'aise dans le développement d'outils multimédia. En ajoutant à cela sa connaissance des mécaniques de jeu au tour par tour, il développe un système de jeu optimal pour accompagner les rôlistes durant leurs parties de JDR.

Michaël MASSOL – Développeur web

Expérimenté et très intéressé par le domaine vidéoludique, en particulier les RPG, Il est à l'aise quand il s'agit de travailler avec des univers, scénarii et personnages. Il développe des outils faciles d'utilisation et offrant un maximum de créativité.

4.1.2 Planning

	15/11 - 21/11	22/11 - 28/11	29/11 - 5/12
Hugo Lefebvre	Ecriture cahier de recommandation		
Viviane Dessaint	Traduction anglaise du site Cri8	Préparation de la campagne de communication	Création du serveur Discord communautaire
Lucas Bruneau Orriere	Design du gabarit de la Newsletter	Design des éléments de communication visuelle	
Thomas Sansberro	Mise en place de l'abonnement à la newsletter		
Michael Massol	Fonction de changement entre les versions anglaise et française du site Cri8		Mise en forme pages créer univers, scénarii et personnages
Slim Bazouche	(Site Agence) Liens vers les portfolios et adresses mail de l'équipe mis en forme en infobulles + liens vers les autres agences		(Unidice) Mise en forme accueil + création d'un slide mouvant pour les actus
Aulid Zhang	Modification de la page "Mon Compte" dans Unidice		Mise en forme page jouer

	6/12 - 12/12	13/12 - 19/12	20/12 - 02/01
Hugo Lefebvre	Préparation du trailer Unidice		
Viviane Dessaint	Lancement de la campagne de communication		
Lucas Bruneau	Préparation du trailer Unidice		
Orriere			
Thomas Sansberro	Implémentation des pages d'univers, scénarii et personnages		
Michael Massol	Mise en forme pages créer univers, scénarii et personnages	Implémentation des fonctions créer univers, scénarii et personnages	
Slim Bazouche	(Unidice) Mise en forme accueil + création d'un slide mouvant pour les actus	Mise en forme des pages explorer et galeries d'univers, scénarii et personnages	
Aulid Zhang	Mise en forme page jouer	Implémentation fonction jouer	

	3/01 - 9/01	10/01 - 17/01	18/01 - 23/01
Hugo Lefebvre	Tournage du trailer Unidice		Montage du trailer Unidice
Viviane Dessaint	Tournage du trailer Unidice		Montage du trailer Unidice
Lucas Bruneau	Tournage du trailer Unidice		Montage du trailer Unidice
Orriere			
Thomas Sansberro	Implémentation des pages d'univers, scénarii et personnages		Finalisation des fonctions implémentées
Michael Massol	Implémentation des fonctions créer univers, scénarii et personnages		Finalisation des fonctions implémentées
Slim Bazouche	Implémentation fonction explorer		Finalisation des fonctions implémentées
Aulid Zhang	Implémentation fonction jouer		Finalisation des fonctions implémentées

4.2 – Glossaire

JDR: Jeu de Rôles, implicitement sur table, à contrario du terme RPG qui est sa traduction directe mais qui désigne plus spécifiquement les Jeux de Rôles au format vidéoludique. La particularité de ce genre de jeux est l'utilisation de dés et de personnages fictifs interprétés par les joueurs afin de progresser dans un scénario narré par le maître du jeu.

Rôliste: Participant aux JDR

Univers: Contexte fictif dans lequel peuvent se placer divers scénarii et personnages. Il pose toutes les règles et les éléments disponibles en jeu et dans la conception des scénarii.

Scénario.ii (pluriel): Trame narrative incluant diverses péripéties et obstacles que les joueurs devront franchir. Dans le JDR, un scénario peut être rendu très libre, et est souvent adapté par le MJ au cours de la partie selon le comportement des joueurs.

Joueur.euse: Rôliste qui interprète un personnage au cours d'une partie.

MJ: Rôliste menant la partie de jeu, narrant l'histoire, interprétant les personnages non joueurs, et imposant aux joueurs des choix ou des tests pour surmonter les obstacles du scénario.

Test: Lancer de dés auquel on peut ajouter divers bonus, liés aux statistiques des personnages ou non. Les dés utilisés le plus communément peuvent être des d2, d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. La notation d'un dé se fait sous la forme 1(nombre de dés lancés)d20(valeur maximale du dé). Le résultat d'un test est déterminant dans la réussite d'une action menée par un personnage.

Timeline: Ligne temporelle représentant la trame du scénario et les étapes parcourues, dont certaines sont indispensables au bon déroulement de la partie.

Universpédia: Document recensant tous les éléments de l'univers utiles au cours de la partie, comme la liste de ses classes, races, ennemis, objets et équipements disponibles, ainsi que quelques règles spécifiques qui peuvent être présentes comme par exemple le déroulement des combats ou encore la possibilité d'obtenir des dés bonus.

