



ENSEIGNANT : FREDERIC MIGUEL

BLANC ALEXANDRE

CORELLI CORTO

FABRE MARINE

JOUNI NAWEL

PACTOLE THOMAS

TEYSSIER YANN



DEPARTEMENT
HYPERMÉDIA



UNIVERSITÉ
SAVOIE
MONT BLANC

QUI SOMMES-NOUS ?

Nous sommes l'**OPÉRATION MAKI**, un groupe d'étudiants.es en 3e année de licence Information et Communication à l'Université Savoie Mont Blanc (73), composé de droite à gauche : **Corto** CORELLI, **Yann** TEYSSIER, **Marine** FABRE, **Thomas** PACTOLE, **Alexandre** BLANC et **Nawel** JOUINI. Cette dernière est arrivée en cours de projet et nous vient tout droit de Tunisie, suite à son année Campus France dans notre licence, et a sû apporter ses compétences au projet.



Notre force, ainsi que notre faiblesse, est notre individualité. Cependant nos différences au niveau des compétences, des personnalités et des centres d'intérêts, nous ont permis de trouver et réaliser un dispositif à notre image et dans les règles de l'Hypermedia.

L'envie commune du groupe a été de rendre visible nos émotions (ou leurs absences). Celles-ci seraient rendues visibles (et donc expérimentées) par nos données reflétant nos (re)flux émotionnels.

Vision des émotions propres à chaque membre :

- **Corto** : Idée d'un écho impossible à sortir émotionnellement (sentiment désagréable).
 - **Thomas** : Donner à voir l'absence d'émotion et de sensibilité et comment cela créer du désordre dans les interactions avec les autres.
 - **Nawel** : Les émotions sont difficilement exprimables, il faudrait trouver un moyen de les rendre visibles, palpables.
 - **Yann** : Intérêt pour l'insensible, modéliser ce que l'on n'arrive pas à ressentir impossibilité de percevoir ce qui est de l'ordre du sensible.
 - **Marine** : modéliser les fluides des émotions, leur variabilité, notamment dans le cas de l'hypersensibilité (comme espace illimité, infini).
 - **Alexandre** : Emotions comme gradation, évolution, explosion.
-

SOMMAIRE

QU'EST CE QUE SOGO SAYO ?

- 4 INTRODUCTION
- 6 MINDMAP & NOTIONS
- 8 LE JEU ET SES RÈGLES

VISUELS ET SONS

- 10 VIRTUAL REALITY
- 11 SOUND DESIGN

FINALITÉ

- 13 DEFAULTS ET QUALITÉS
- 14 AUTO-ÉVALUATION

QU'EST CE QUE SOGO SAYO ?

INTRODUCTION

SUJET :

GOOD VIBRATION / MACHINE / MACHINATION

PROBLÉMATIQUE :

COMMENT MODELISER LE PROCESSUS D'INTERACTIONS ?

DISPOSITIF HYPERMEDIA :

Volonté de représenter les individus et leur aura pour ainsi voir quels vont être les impacts, les effets, les interactions ou non que les auras vont créer. Pour cela nous avons convenu 3 «formes» d'auras qui représenteraient nos «personnalités émotionnelles» du groupe et s'apparenteraient aux autres individus :

- **1)** L'armure : insensible (sphère)
- **2)** L'éclatement : entre-deux (galaxie)
- **3)** La pulsion : sensible (forme organique qui pulse)

Pour réaliser le dispositif hypermedia, nous avons convenu, assez rapidement, la conception d'un jeu en VR (réalité virtuelle). La VR permettrait ici de matérialiser l'invisible, soit les interactions propre aux émotions des individus, et le joueur serait alors immergé dans un espace virtuel. De plus nous ajoutons un casque audio branché au casque VR pour rendre encore plus intime et unique cette expérience.

Le joueur sera seul à expérimenter le dispositif ; nous avons donc décidé de créer 3 bots qui serait 3 autres auras avec lesquelles le joueur pourra interagir.

Pour commencer la partie, le joueur selectionne la forme initiale qu'il désire (voir ci-dessous) et libre à lui ensuite de vivre sa propre expérience du dispositif.



L'idée de la VR accompagna très vite cette recherche de l'interaction par la donnée, permettant d'utiliser le corps comme une partie du dispositif. En parallèle de nombreuses propositions de direction artistique émergent, revenant principalement à la culture nippone dans notre appréhension du jeu, au minimalisme dans cette recherche d'intimité avec le joueur, mais aussi dans les couleurs qui sont un véritable moyen de matérialiser l'émotion et donc de donner un sens à notre notion d'interaction. Certains grands mots revinrent très vite : FLUX, CORPS/ESPACE et EMOTIONS donnant une réelle direction au projet.

2



La création des éléments et leurs impacts dans le jeu a ensuite été effectuée : réalisation des formes sur Illustrator puis finalement sur 3ds max pour le rendu final. Puis nous avons réalisé le son.

3



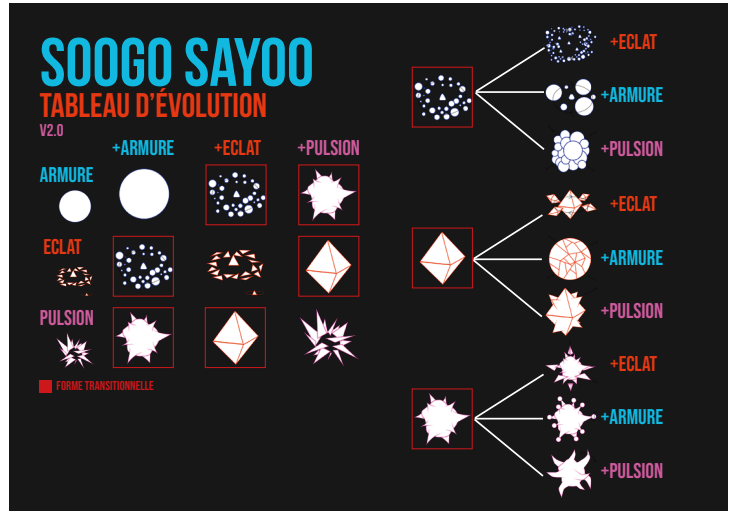
Pour mettre en lien toutes ses petites choses que l'on a pensé et réalisé il a fallut créer un univers numérique entier sur Unity.

LE JEU ET SES REGLES

1 joueur

3 bots
formes
évolutions

L'interaction se fait avec le **regard**,
un viseur permet de modifier la forme
que le joueur regarde.



Enfin comment ça se passe ?

Vous êtes *imméré* dans le monde virtuel par le biais du Samsung Gear et du casque audio. Viens alors à VOUS UN PREMIER CHOIX. **Quelle forme choisir pour expérimenter les interactions ?** Bien sûr en choisir une ne prive pas de faire les autres aussi. Chaque archétype possède un environnement légèrement différent, notamment par la couleur, **Bleu** pour l'ARMURE, **Rouge** pour l'ECLAT et finalement **Violet** pour la PULSION. Chacun produit un changement différent sur l'autre.

L'environnement et le son sont eux aussi censés évoluer avec ses nouvelles interactions, en à la fois, débloquant de nouvelles pistes audio, en voyant l'espace s'animer sous l'effet des ondes la parcourant ou encore en regardant les particules s'échapper à chaque transformation.

SOGO SAYO [super]FLUX se veut être une expérience organique dont **VOUS ÊTES LE MAITRE**. Le jeu s'arrête quand vous avez rempli toutes les interactions possibles dans l'espace choisi et vous remet un formulaire retraçant en aplat des instants de votre expérience de jeu.

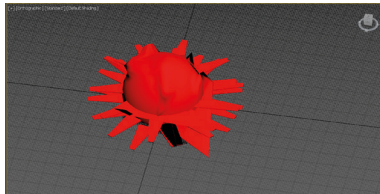
VIRTUAL REALITY

Pour réaliser cet univers numérique, le gros du projet s'est basé sur la modélisation des formes en 3D sur 3DS Max et sur le codage avec un langage CSharp sur le logiciel Unity.



AUTODESK
3DS MAX

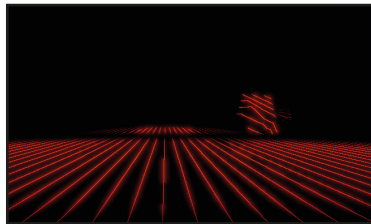
En premier temps, il a fallu modéliser les formes que l'on avait convenue au préalable en 2D. Le rendu a évolué avec cette



modélisation et nous avons validé ces formes officielles.



Il a fallu apprendre un langage compliqué qui est le CSharp pour comprendre le fonctionnement de ce logiciel et

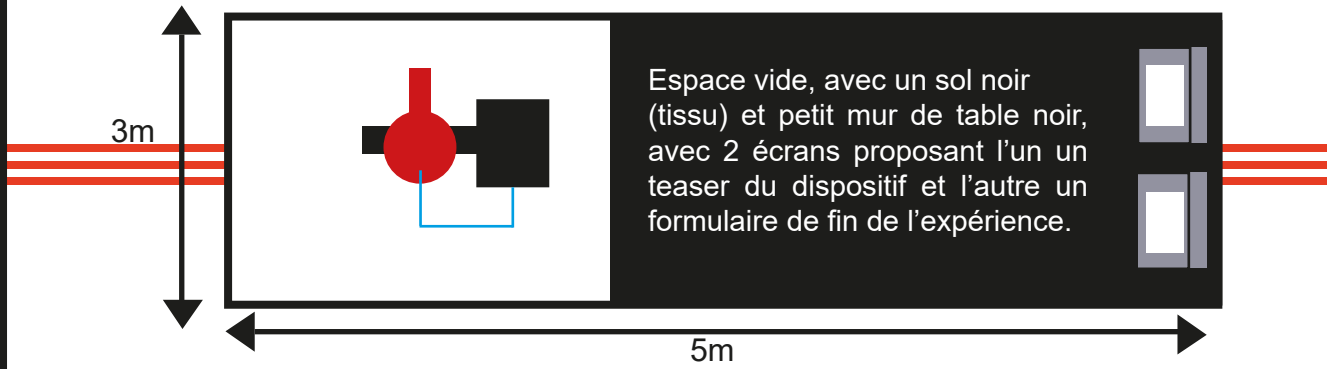


réussir à concevoir le monde numérique que l'on souhaitait. Le rendu n'est pas exactement celui que l'on attendait mais il nous convient finalement

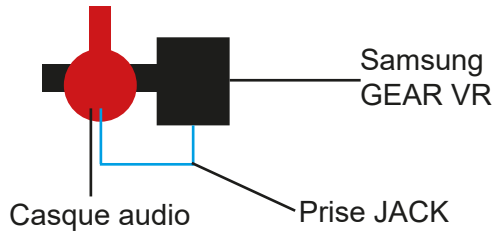
SOUND DESIGN

FICHE TECHNIQUE AUDIO

1) Plan de situation du lieu



2) Schéma technique audio



4) Un descriptif du format de diffusion et des formats de fichiers

Diffusion son .WAV, sous forme de bande sonore qui rythme l'univers du jeu.

Chaque son, à l'intérieur de la bande son, représente une forme du jeu.

3) Liste matériel de diffusion

- Un casque audio
- Samsung GEAR VR (Galaxy S7)

DEFAUTS & QUALITES



Le son n'est plus interactif car nous n'avons pas réussi à aboutir notre projet tel que nous l'avions envisagé. Nous avons donc créé une piste sonore, qui reprend l'univers du jeu.



Cela ne pose pas problème dans le déroulement du dispositif, car il rythme et aboutit l'univers du jeu.

AUTO-EVALUATION

	ESTHETIQUE COM	MATERIEL	CREATION AUDIO	CREATION DISPOSITIF	PROGRAM- MATION	CREATION DOSSIER	
ALEXANDRE	1	1	3	0	0	0	5
CORTO	2	0	0	1	0	2	5
MARINE	1	0	0	2	0	2	5
NAWEL	2	0	0	3	0	0	5
THOMAS	0	0	0	1	4	0	5
YANN	0	0	0	1	4	0	5



SOGO SAYO
[SUPER]FLUX

ソゴ
サヨ