

Conception d'application multimédia

Année 2006/2007

Thème : « ECOMMGames »

Objectif :

La toute nouvelle startup « ECOMMGames » a pour objectif premier de vendre en ligne des jeux vidéo aux possesseurs de consoles de jeu et de micro-ordinateurs PC ou Macintosh.

Pour que son projet voie le jour, elle vous demande, dans un premier temps, de concevoir, réaliser et mettre en place un logiciel de gestion électronique pour sa future boutique de vente en ligne.

Un des plus de « ECOMMGames », par rapport à la concurrence, est que tout internaute, acheteur potentiel ou simple visiteur, peut consulter et/ou télécharger, s'il le désire, une démonstration ou un *teaser*¹ du jeu avant son achat.

Parmi les jeux proposés à la vente, « ECOMMGames », qui est aussi une entreprise de création et de développement de jeux vidéo d'aventure, mettra en vente sur son site, son nouveau jeu « EC Adventure Game ».

Ce dernier sera un jeu de type « Myst », « Riven », « Exile »...

Dans un second temps, « ECOMMGames », vous confie la conception du *teaser* pour « EC Adventure Game » afin de promouvoir sa sortie prochaine et de pouvoir en proposer la démonstration en ligne.

Techniques et langages de développement implémentés :

- X3D/VRML (scène 3D),
- JAVA (interface avec X3D/VRML,...)
- HTML/XML/XHTML (mise en page : intro, scène, interface...),
- Javascript (interface utilisateur, passation de paramètre à X3D/VRML,...)
- SHOCKWAVE (animation, intro, énigmes)
- PHP (interaction avec la base de données joueur et les pages web,...)
- MySQL (base de données joueur,...)
- ...

Logiciels :

- Adobe Dreamweaver,
- Adobe Director, Photoshop, Illustrator
- VRMLPad,
- Cortona viewer,
- Shockwave player,
- PHP,
- MySQL,...

¹ C'est une version raccourcie d'un jeu dévoilant quelques uns de ses aspects avant sa date de diffusion !

Cahier des charges² :

1 - Boutique en ligne « ECOMMGames » :

Éléments fournis pour le prototype du site :

- *Teasers* et démonstrations de jeux vidéo divers
- Photos des jaquettes ou photos des boîtes des jeux vidéo

Nota : Ces éléments vous seront remis sur un DVD

Descriptif et scénario :

Un internaute désireux d'acheter un ou plusieurs modèles de jeux vidéo se connecte par le biais de son navigateur sur le site de « ECOMMGames ».

Lors de son entrée sur le site l'internaute arrive sur une page de présentation qui lui précise les concepts et les savoir-faire de la société « ECOMMGames » (*aspects marketing et commerciaux : vente de jeux en lignes tous types, prix compétitifs, nouveautés, promotions, etc...*).

Il peut ensuite rejoindre la page d'accueil. Sur cette page, il peut choisir une catégorie de jeux en fonction de plusieurs critères :

- Type machine : *console, micro-ordinateur PC, micro-ordinateur Macintosh*
- Référence machine : *Nintendo DS et DS Lite, Sony PSP, Sony PS2, Microsoft Xbox, Nintendo GameBoy Advance, Nintendo GameCube, Nintendo Wii*
- Genre de jeu : *Arcade/Action, Aventure/Rôles, Aventure/Action, Course Auto/Moto, Jeu de combat, jeu de plate-formes, Quake-Like, Sport, Stratégie/Réflexion*

La réponse à sa recherche, si elle est positive, lui présente une liste de jeux qui inclue une vignette de la jaquette du jeu ou de la boîte, ainsi qu'un descriptif complet précisant un ensemble de spécifications portant sur le coût, les contraintes d'utilisation, la qualité graphique, l'ergonomie, etc...

Pour certains jeux, un icône (*ou autre*) indiquera au client qu'une démonstration ou un *teaser* est disponible soit en téléchargement, soit en ligne. Dans ce cas le client peut y accéder.

A tout moment il peut sortir de cette démonstration ou de ce *teaser* pour revenir à la page résultat de sa recherche.

Si la réponse est négative, il est invité à reformuler une nouvelle recherche.

Si le client désire acheter un jeu, il peut l'ajouter à un panier d'achats.

Le panier d'achat n'est pas limité en taille et peut contenir autant de jeux que le client le désire. A tout moment le client peut relancer une nouvelle recherche.

² Des modifications mineures à ce cahier des charges pourront éventuellement être apportées par les enseignants afin de garantir la faisabilité du projet en fonction des cours dispensés.

En cours de consultation, le client peut consulter son panier pour connaître les éléments qu'il a retenus, leurs montants et le montant total de la commande hors frais de port. Il peut également supprimer un élément de sa commande et la mise à jour du panier s'effectue automatiquement.

Lorsqu'il le désire, le client peut passer sa commande et valider le contenu de son panier.

En fonction du nombre de jeux achetés, un montant forfaitaire³ des frais de port s'ajoute au montant total de la commande.

Le client peut alors entrer dans la procédure sécurisée de paiement en ligne.

La procédure suit un déroulement classique en plusieurs phases :

Phase 1 :

Une page s'ouvre, proposant au client 3 options :

1. Il est déjà enregistré sur le site et il connaît son code d'accès.
2. Il est déjà enregistré sur le site mais il a oublié ou perdu son code.
3. Il est nouveau et non enregistré.

Phase 2 :

Si le client a coché l'option 1, il est invité à entrer son adresse mail et son code confidentiel. Ses coordonnées sont alors affichées, il peut les valider si elles sont exactes, ou éventuellement les modifier avant de les valider .

Si le client a coché l'option 2, il est invité à entrer son adresse mail pour recevoir dans les minutes qui suivent et via celle-ci, son mot de passe.

Si le client a coché l'option 3, il rentre alors dans un formulaire l'invitant à saisir l'ensemble de ces coordonnées : raison sociale, adresse, téléphone, fax, adresse électronique, profession,... qu'il va pouvoir valider ou annuler. Un mot de passe lui est également demandé pour lui servir de code d'accès. Il lui sera confirmé par courrier électronique.

A tout instant un bouton d'annulation permet au client d'abandonner la procédure.

Phase 3 :

Le client saisit dans une nouvelle page les éléments de son paiement. Il peut régler suivant plusieurs modes de paiement :

- en ligne via une carte de crédit avec n°, date d'expiration, code cryptographique de vérification à 3, 4 ou 5 chiffres pour les cartes Bleues, MasterCard,... (*placé au dos*), amex,... (*placé recto*)
- par chèque.

Un bouton de validation lui permet de confirmer sa commande.

Un bouton d'annulation lui permet d'abandonner la procédure.

³ Vous pourrez par exemple vous baser sur les tarifs « colissimo » ou « ecopli » de la Poste, en estimant le poids moyen d'un jeu à 250g.

La validation de la commande génère dans tous les cas l'envoi au client d'un courrier électronique de récapitulation avec un numéro. Ce numéro lui est aussi indiqué lors de la phase 4 qui clôture sa commande.

Phase 4 :

Un numéro de commande, à 6 chiffres et 2 lettres personnalisé, est généré. Le client est invité à le retenir en cas de litige.

Si le client a choisi le paiement par carte de crédit, il est informé qu'il va recevoir par courrier postal son ou ses jeux dans les prochains jours.

Si le client a choisi le paiement par chèque, il est informé qu'il recevra par courrier postal son ou ses jeux après la réception de son paiement. Dans le cas où son règlement devrait excéder plus de 8 jours, sa commande serait annulée (Tout chèque arrivant dans un délai excédant 8 jours à la date de commande sera détruit et la commande sera sans effet).

Suivant le contexte et le scénario précédents vous devez concevoir le site web de la société « ECOMMGames ».

Une interface administrateur permettra la maintenance et la gestion du site via le web (*mise à jour et enrichissement de la base des jeux, gestion du fichier des clients, gestion des commandes clients, ...*)

2 - Teaser « EC Aventure Game » :

L'environnement graphique, l'époque et le thème sont libres, et laissés à votre appréciation.

Lors du développement et la réalisation de ce *teaser*, vous veillerez à soigner tout particulièrement le graphisme et l'ergonomie de l'interface conversationnelle avec le joueur (IHM).

Le *teaser* ne sera pas téléchargeable mais l'internaute pourra y accéder via un lien HTML depuis son navigateur.

Le *teaser*, son environnement global et son interface seront portés par des pages web (*mono/multiframes*).

Suite à son entrée dans le *teaser*, le joueur est accueilli par une animation servant d'introduction au *teaser* (*graphique et musicale*).

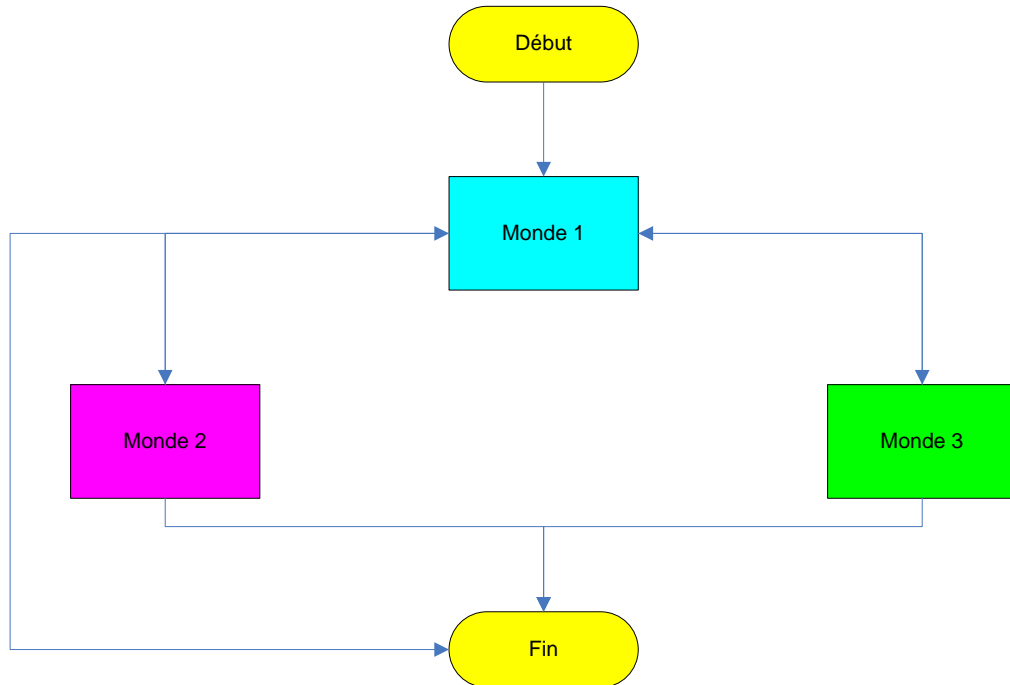
Ce jeu (*teaser*), comme tous les jeux de ce type, fera évoluer le joueur au travers de plusieurs mondes qu'il devra visiter et conquérir en résolvant différentes énigmes plus ou moins complexes tout en respectant un cheminement (*walkthrough*) prédéfini. Lors de ses pérégrinations, le joueur, découvrira ce dernier...

Les modules d'extension (*plugins*) nécessaires au fonctionnement du *teaser* (*X3D/VRML, Shockwave,...*) seront téléchargés automatiquement si l'internaute ne les possède pas sur sa machine.

Une aide en ligne sera la bienvenue.

L'interface, sera au choix, en langue française ou anglaise.

Dans ce *teaser*, 3 mondes seront présents, le cheminement et les fonctionnalités seront définis comme présentés dans l'organigramme qui suit :



Descriptif :

Monde 1 :

- Promenade à pied possible dans l'ensemble du monde.
- Une animation au moins sera présente (*personnage, fontaine, lac, oiseau, neige, pluie, éclair,...*).
- Un fond musical sonore viendra enrichir la scène (*éventuellement des sons annexes pourront être ajoutés*).
- Deux accès, au monde 2 et 3, seront présents sous la forme de liens de « téléportation » (*transfert*) dont l'apparence est à définir.
- Aucune énigme, en dehors du fait de découvrir les liens de « téléportation » ne sera présente dans ce monde, toutefois des objets (*voir monde 3*) pourront être ramassés par le joueur.

Monde 2 :

- Promenade à pied dans l'ensemble du monde.
- Un fond musical sonore viendra enrichir la scène (*éventuellement des sons annexes pourront être ajoutés*).
- Un accès, au monde 1, sera présent sous la forme d'un lien de « téléportation » (*transfert*) dont l'apparence est à définir.
- Une énigme est à résoudre pour atteindre la fin du jeu (*teaser*). Cette énigme, sera un jeu développé en Shockwave dont la réussite transportera le joueur vers le monde n°3. En cas de défaite le joueur reste au monde 2 et peut recommencer.

Monde 3 :

- Promenade à pied dans l'ensemble du monde.
- Un fond musical sonore viendra enrichir la scène (*éventuellement des sons annexes pourront être ajoutés*).
- La fin du jeu (*teaser*) sera accessible en résolvant une énigme. Cette énigme se présentera sous la forme d'un puzzle à construire, les pièces (*sous forme d'objets*) ayant été ramassées dans les mondes 1 et 3. Seule la reconstruction complète du puzzle mènera à la fin.

IMPORTANT :

- *A tout moment, le joueur peut quitter le teaser. Lors d'une relance, le joueur recommence l'intégralité de la partie.*
- *Vous ne développerez que deux mondes : Monde1/Monde2 ou Monde2/Monde, suivant votre appréciation.*

Quelques autres idées pouvant être intégrées à ce teaser :

- *Un compteur mentionnant le temps total passé dans le teaser et/ou dans chaque monde pour le joueur/client en cours.*
- *Un indicateur mentionnant le nombre d'objets qui restent à collecter.*
- ...

Organisation :

L'ensemble des étudiants du Master EComm collaboreront au développement. Chacun prendra en charge une ou plusieurs parties du projet. La répartition des tâches et des travaux est laissée libre mais doit rester équilibrée...

Obligations :

- Un document (sous forme de rapport écrit) rassemblant l'ensemble des éléments qui auront concourus à la réalisation du teaser sera transmis aux membres du jury quelques jours avant la soutenance.
- La soutenance aura lieu oralement, chaque étudiant présentant son travail.
- Un diaporama de type « powerpoint » est fortement recommandé pour étayer les propos de chacun.
- Lors de cette soutenance, une présentation et une démonstration en temps réel et en ligne du teaser est à prévoir.
- La mise en place et le suivi d'une gestion et planification de projet est demandée.
- Les aspects marketing (évaluation des coûts de développement, promotion du produit,...) est également demandée.

Conseils :

La présentation et le rapport écrit devront être traités avec soin. L'évaluation des candidats considérera, outre les travaux réalisés, la dynamique, la précision et la clarté des propos de chacun. La soutenance est prévue en fin de période de formation (avant le stage) et sera d'une durée effective de 2 heures (présentation/démonstration/questions). Les dates de rendu du rapport et de soutenance seront fixées ultérieurement.

A ce jour, vous pouvez déjà commencer... Bon courage...