

PROJET RHIZOME 2013-2014

PHASME

AGENCE D'INVESTIGATIONS EN LIGNE

DE **SANG** ET DE **SUIE**

CAHIER DES CHARGES ET DE SPÉCIFICATIONS

SABRINA CORDIER - MATHILDE DUQUESNE - YI ZHOU - SÉGOLÈNE KODJA - GUILLAUME HORSIN

CADRE DU PROJET
CONTEXTE
OBJECTIFS
PRESENTATION DE L'EQUIPE
CALENDRIER

L'HISTOIRE
HISTOIRE COMPLETE
DEROULEMENT DU JEU
REGLES
L'INTERFACE
PERSONNAGES

SOM

MAIRE

LES SUPPORTS
LA BANDE DESSINEE
LE SITE INTERNET
MODELISATION 3D

PLAN DE COMMUNICATION
CONTEXTE ET STRATEGIE
FLYER
AFFICHES INTERACTIVES
AFFICHES STATIQUES
RESEAUX SOCIAUX

LES PARTENAIRES

BUDGET

ANNEXES
CHARTRE GRAPHIQUE

LE CONTEXTE

La problématique actuelle des médias est de conserver l'attention des consommateurs, qui ne sont plus fidélisés à un seul type de support. Il est donc devenu nécessaire de trouver une nouvelle façon de livrer un message. Avec l'émergence du transmédia, l'accent est mis sur la narration, et la valorisation du public. C'est un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques, avec un public qui prend une place de co-auteur du projet. Le récit est alors transporté et transformé par le spectateur qui devient alors le moteur du projet. En plus du fait qu'il permet de totalement capter l'attention du public, le transmédia permet de valoriser chacun des supports médiatiques utilisés.

Phasme : de sang et de suie, s'inscrit dans le cadre du projet « Rhizome transmédia » du master 1, produits et services pour le multimédia (PSM) à l'UFR STGI de Montbéliard. Le thème pour l'année 2013-2014 est le patrimoine de Montbéliard. Il s'agira alors de faire découvrir des éléments clés du patrimoine Montbéliardais à travers un dispositif transmédia. Nous avons donc réalisé une expérience immersive multi support, qui reste à la fois en cohésion avec l'univers de notre histoire, et le patrimoine de la ville.

Ce projet est avant tout destiné aux adolescents et étudiants, plus distinctement classés dans la catégorie étudiants et lycéens. Des portes d'entrées au projet seront d'ailleurs disposées dans des lieux de haute fréquentation de la tranche d'âge visée : résidences universitaires, restaurant universitaire et bibliothèque universitaire... De plus, les formes et supports ont été soigneusement sélectionnés de façon à être au plus proche de la cible (bande dessinée, réseaux sociaux...)

OBJECTIFS

L'objectif de ce projet transmédia est avant tout de faire découvrir au plus grand nombre et de façon ludique les compagnons du Boitchu. C'est eux qui perpétuent depuis des années la fabrication traditionnelle de la véritable saucisse de Montbéliard, et qui ont notamment obtenu cette année (2013) le label officiel. Il sera aussi question de faire participer le public à la promotion de la saucisse de Montbéliard, symbole du patrimoine Montbéliardais, à travers un jeu concours créatif.



Une année sur deux depuis 1977, les compagnons du Boitchu organisent un chapitre¹, où ils parcourent la ville pour promouvoir cette tradition charcutière qu'est la saucisse de Montbéliard. Rien n'étant donc prévu pour 2014, cette promotion des internautes pour la saucisse de Montbéliard tombe à point nommé.

¹ Rassemblement ou réunion de membres de confrérie dans un but de promotion ou de décoration de personnes.

PRESENTATION DE L'EQUIPE

SÉGOLÈNE KODJA, CHEF DE PROJET MULTIMÉDIA

Actuellement en master 1 Produit et services pour le Multimédia, elle est en charge de l'organisation du projet. Rédaction du cahier des charges, stratégie de développement, répartition des tâches et coordination de l'équipe. Elle assure également la mise en place du calendrier, et le suivi de l'avancement du projet afin de rentrer dans les délais.

En plus de son travail de gestion, elle s'occupe de la bande dessinée qui est au cœur du projet. Rédaction de l'histoire, des dialogues, mais aussi de la création et de la mise en forme des images ainsi que de la vidéo associée, en collaboration avec le reste de l'équipe.

Ses points forts :

Organisation, rigueur, dynamisme, diplomatie et polyvalence.



MATHILDE DUQUESNE, CHARGÉE DE COMMUNICATION

Diplômée d'une licence en Information et Communication spécialité Promotion des Organisations, elle s'occupe de la promotion du projet tant au niveau des print (flyers, affiches...) que des réseaux sociaux (facebook, twitter). Son but est d'attiser la curiosité des futurs utilisateurs et de les faire participer au delà de leur écran en créant de véritables indices pour l'enquête à chercher sur place.

Elle est aussi en charge de trouver et de collaborer avec les partenaires. En outre elle participe à la création de l'histoire avec l'ensemble de l'équipe et s'occupera en partie des dialogues de la bande dessinée.

Ses points forts :

Goût des relations humaines, dynamisme, créativité, curiosité d'esprit et pragmatisme.



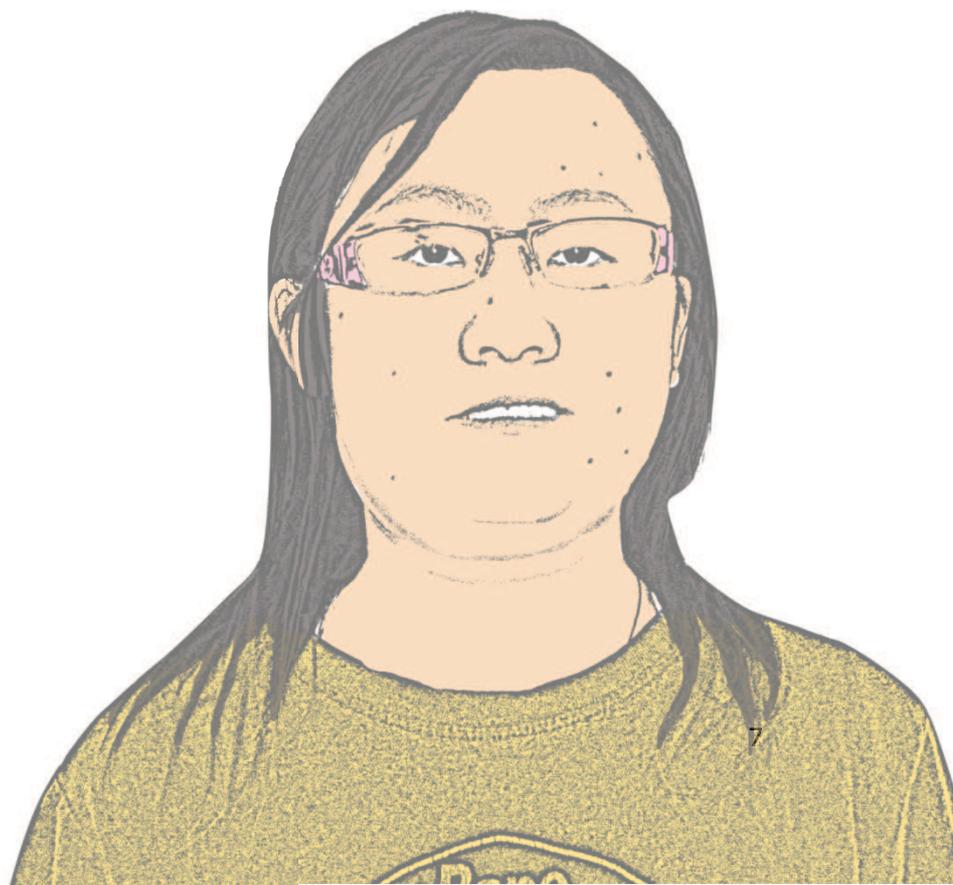
YI ZHOU, ANIMATEUR 3D

Titulaire d'une Licence en Sciences du Langage, de l'Information et de la Communication option Multimédia, elle est en charge de la partie modélisation 3D du projet. C'est elle qui prend les mesures sur les lieux et qui les modélise fidèlement pour créer un univers réaliste et immerger les utilisateurs dans l'histoire. Elle prend également part dans le travail de rédaction de l'intrigue, aussi bien au niveau de l'histoire que du déroulement.

Sa bonne connaissance des langages de programmation de toute sorte font d'elle une aide de choix pour la partie développement.

Ses points forts :

Connaissance de technologies avancées, sens artistique, bonne notion de perspectives et des volumes.



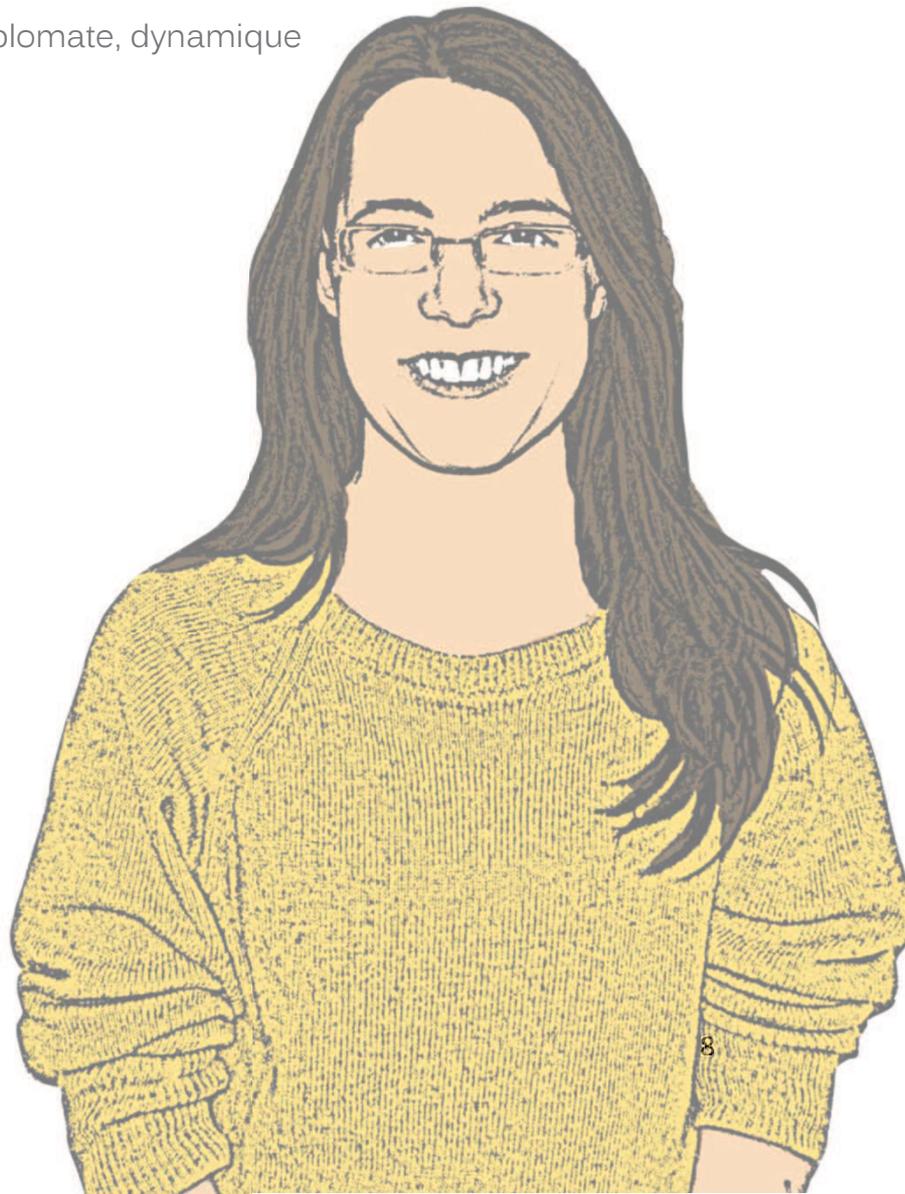
SABRINA CORDIER, DESIGNER MULTIMÉDIA.

Grâce à son DUT SRC et sa licence Professionnelle ATC Conception et Réalisation de Services Multimédias en Ligne, elle maîtrise les outils graphiques et les aspects créatifs nécessaires pour concevoir des designs d'interfaces multimédia ergonomiques et attractifs qui répondent aux attentes de ses clients. En outre elle possède une bonne connaissance en développement, ce qui lui permet d'avoir un dialogue efficace avec les développeurs.

Au sein de l'équipe, elle a pour mission de réaliser les maquettes du site et de mettre en place toute la charte graphique qui sera ensuite utilisée par le développeur pour intégrer le design sur le site. Elle participe également à rédaction de l'histoire du projet multimédia et apporte son aide pour la réalisation des différentes planches de la bande dessinée. Enfin, elle s'occupe de rechercher les pistes audio qui seront utilisées pour les vidéos associées à la bande dessinée.

Ses points forts :

Créative, organisée, autonome, diplomate, dynamique

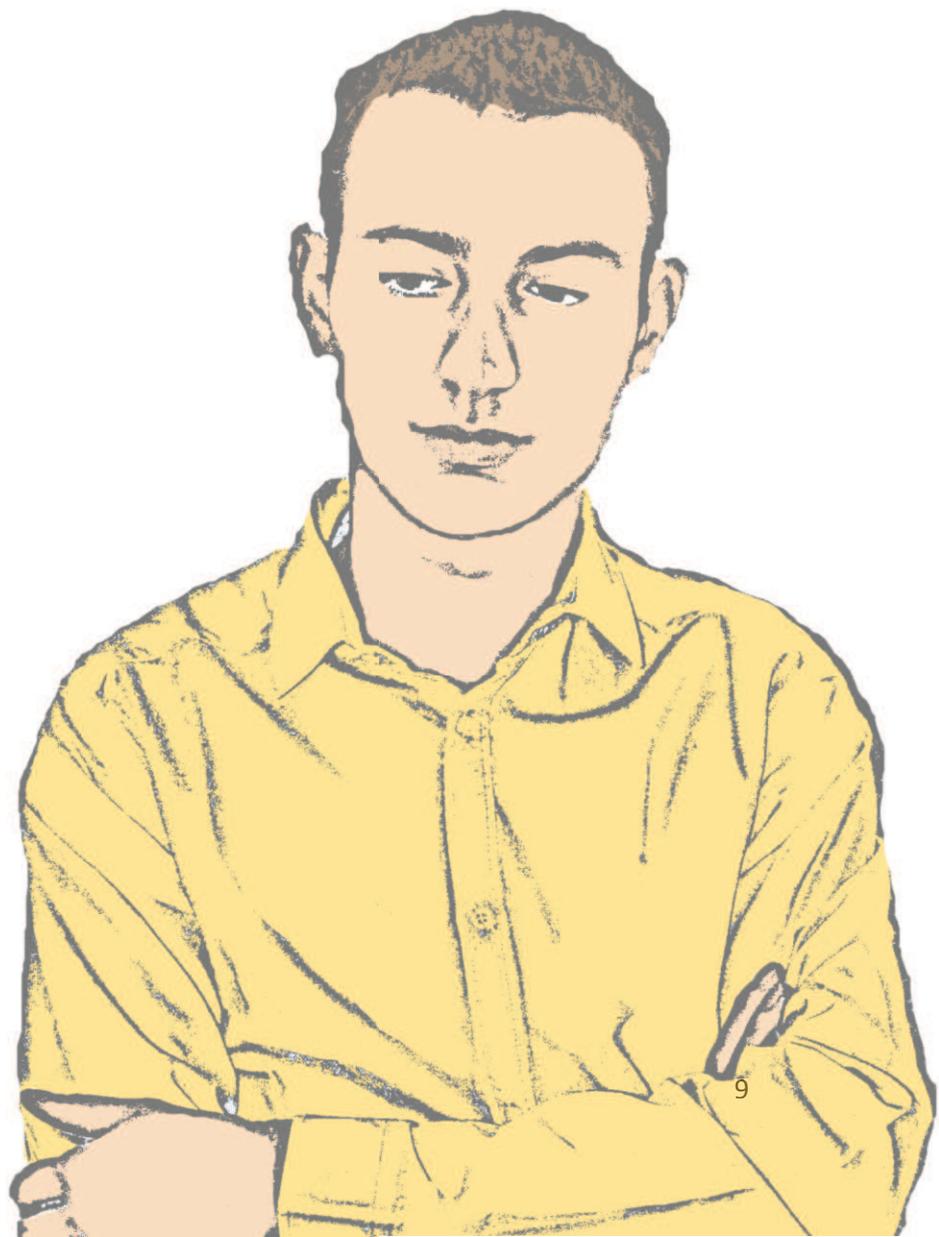


GUILLAUME HORSIN, DÉVELOPPEUR WEB

Sortant d'une licence Professionnelle Activité et Technique de Communication en spécialité Conception et Réalisation de Services Multimédia en Ligne, il a appris à travailler avec des professionnels durant sa formation. Il se charge principalement d'effectuer les réalisations techniques et le développement informatique du site web. Il programme les fonctionnalités qui correspondent aux besoins du projet. Doté d'une imagination débordante, il a prit une part importante dans la rédaction de l'histoire et des scénarios de la bande dessinée.

Ses points forts :

Minutieux, dynamique, autonome et polyvalent.



CALENDRIER

REMISE DES EXÉCUTABLES :

- Bande dessinée **samedi 8 février au 1^{er} mars**
- Vidéo (bande dessinée) **samedi 8 février au 1^{er} mars**
- Site internet entièrement fonctionnel **samedi 15 février**
- Page facebook **samedi 15 Février**
- Affiche « jeu concours » **samedi 8 février**
- Flyer **samedi 8 février**
- Affiches interactives **samedi 8 février**
- Enregistrements audio **samedi 8 février**
- Vidéo (caméra de surveillance) **samedi 8 février**

LANCEMENT DU PROJET :

SAMEDI 1^{ER} MARS

- Bande dessinée
- Vidéo (bande dessinée)
- Site internet entièrement fonctionnel

- Soirée : **vendredi 2^{er} mai**

DIFFUSION DES PORTES D'ENTRÉES :

- Page facebook : **samedi 15 Février**
- Affiche « jeu concours » : **vendredi 3 avril**
- Affiche soirée de fin : **vendredi 17 avril**
- Flyer : **samedi 1^{er} mars**
- Affiches interactives : **samedi 1^{er} mars**

Ce projet a été conçu de façon à pouvoir être utilisé indéfiniment dans le temps. Cependant, certains des événements proposés devront être effectués en temps réel.

HISTOIRE COMPLETE

Un projet transmédia est avant tout basé sur une histoire, d'où la nécessité de renouer avec la tradition de la narration. Nous avons alors créé un univers assez riche et totalement ancré dans la culture Montbéliardaise. L'objectif : plonger le public dans une expérience immersive où la nuance entre fiction et réalité est parfois brouillées. De plus, à l'inverse d'un récit traditionnel, l'histoire a été conçue de façon à être non linéaires.

DE SANG ET DE SUIE

Depuis juin 2013, le monde de la charcuterie a subi un changement important en Franche comté comme ailleurs. La célèbre saucisse de Montbéliard, tant appréciée du plus grand nombre ne sera désormais plus la même, puisqu'elle a obtenu le label officiel. Aujourd'hui, seules les saucisses respectant le cahier des charges strict, de fabrication et de recette traditionnelle, détenu par les membres de la confrérie du Boitchu, pourront prétendre au titre de saucisse de Montbéliard.

Cette nouvelle fait le malheur de plusieurs industriels qui faisaient leur beurre sous le nom "saucisse de Montbéliard", et qui dorénavant voient leurs profits à venir descendre en flèche. C'est notamment le cas de Charles Carvis, riche propriétaire de Saucisse Industrie, dont les statistiques de la société annoncent une baisse imminente et catastrophique. Ne voulant pas se résoudre à perdre sa plus grosse part de marché, il décide de mener une véritable offensive contre les compagnons du Boitchu. Son objectif, saboter toute sorte de promotion de la compagnie, mais également voler les secrets de recette qu'elle renferme depuis des dizaines d'années.

Pour se faire, il constitue une équipe d'hommes de main dont fait partie Valentine. Pour les biens de la mission, elle intègre comme stagiaire les bureaux



de PSA afin d'espionner les moindres faits et gestes d'Edouard Chapuis, designer chez Peugeot, mais surtout membre actif et important de la confrérie du Boitchu. Chaque soir, elle doit envoyer par mail un rapport complet sur les activités de son nouveau collègue, et essayer, dans la mesure du possible, de fouiller dans ces affaires pour récupérer des informations.

Un jour, alors qu'elle passe devant la porte de son bureau, Valentine surprend une conversation téléphonique plus qu'inquiétante : Edouard serait complice ou pire, l'auteur d'un meurtre sordide.

Terrifiées par cette nouvelle, elle avertit au plus vite Charles, qui décide de la charger de découvrir ce qui se cache en réalité derrière cette histoire. Se rendant bien compte que les choses semblent prendre un tournant inattendu, Valentine prend peur. Mais ne pouvant plus faire marche arrière, et manquant de preuves concrètes pour alerter la police, elle décide de faire appel à PHASME, une agence de détective en ligne.

De son côté, Edouard est sous pression pour différentes raisons. En dehors de ses heures de travail chez PSA, il est l'un des membres les plus importants de la confrérie du boitchu. C'est lui qui gère entre autres la majeure partie des tâches administratives, et qui est chargé cette année de la préparation du chapitre annuel, événement de promotion de la confrérie et de leur produit phare : la saucisse de Montbéliard. Mais les jours défilent et les problèmes s'enchainent.

L'un de ses camarades de la confrérie vient de lui apprendre par téléphone une triste nouvelle : depuis plusieurs jours, l'instrument symbole de la confrérie à disparu. Il reçoit une lettre de la confrérie donnant un lieu de rendez-vous au pré la Rose. Une fois sur place, il tombe dans un piège de Charles Carvis. Edouard et le reste des compagnons sont menacés. S'ils ne divulguent pas à Charles la recette traditionnelle de la saucisse de Montbéliard, ils rencontreront à l'avenir de sérieux problèmes.

Edouard comprend alors que la lettre qu'il a reçu était une fausse, rédigé conformément aux habitudes de la confrérie.



Après avoir suivi de près Edouard, Kitty, détective de l'agence PHASME trouve peu de preuves de sa culpabilité. Edouard mène une vie tout à fait banale, et ne semble pas décider à faire le moindre faux pas.

Un jour, alors qu'elle eu enfin reçue une carte d'accès des locaux de PSA, Kitty surprend Valentine en train de fouiller dans l'ordinateur d'Edouard. Avait-elle aussi décidé de mener l'enquête malgré ses craintes ? Autre fait troublant ; l'une des caméras de surveillance du bâtiment montre clairement Edouard en train de détruire un document. Elle s'empresse alors d'aller le récupérer et de le reconstituer. Sur celui-ci figure un lieu et une heure de rendez vous pour le lendemain.

Après l'avoir suivi à son rendez-vous nocturne au pré la Rose, l'histoire prend un véritable tournant. Edouard est bien loin d'être un criminel. Il est en réalité membre de la confrérie du Boitchu, qui subit visiblement d'importantes pressions de la part d'un industriel sans scrupule depuis la labellisation de la saucisse de Montbéliard. Kitty décide alors de mobiliser toute la communauté des détectives de l'agence PHASME, et d'anonymes en tout genre, pour promouvoir avec fierté la véritable saucisse de Montbéliard.

DEROULEMENT DU JEU

Bien entendu, les utilisateurs ne disposent pas de tous les éléments. Le jeu commence au niveau de la première planche de Bande Dessinée, après la prise de contact de Valentine avec PHASME. L'utilisateur incarne alors un détective. Il dispose d'une liste de lieu (récupérés par Valentine dans le bureau d'Edouard Chapuis), d'un court dossier concernant le suspect et la carte interactive de Montbéliard. Il est alors possible d'explorer 4 lieux : les locaux de PSA, une boutique du centre ville (la fine gueule), une charcuterie (charcutier traiteur Boitchu) et le château de Montbéliard.

A chaque fois que l'utilisateur visite un lieu, il est susceptible de subir différentes opérations :

- Gagner des points en découvrant des indices ou juste en explorant les lieux.
- Perdre des points en choisissant la mauvaise action.
- Débloquer de nouveaux contenus, indispensables à la résolution de l'enquête (lieux, objets, ...).

Il pourra également être invité à effectuer des actions supplémentaires :

- Compléter la bande dessinée et d'autres activités sur la page facebook.
- Se rendre directement dans la ville de Montbéliard pour récupérer un contenu et débloquer des points supplémentaires.

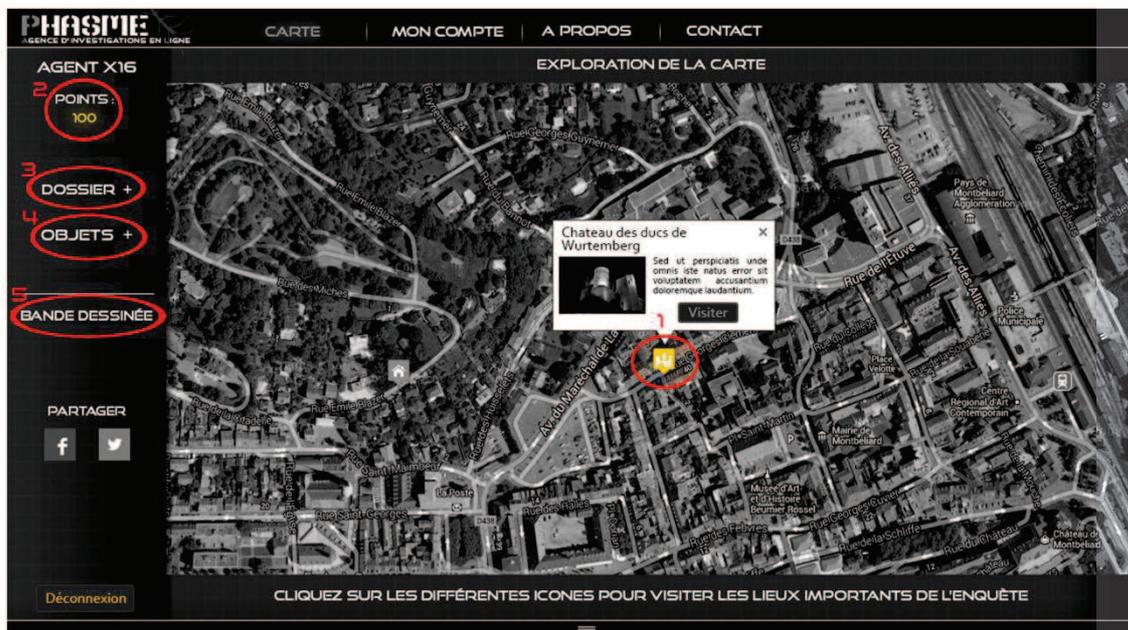
REGLES DU JEU

Une fois l'inscription terminée, vous êtes officiellement l'un des détectives de l'agence PHASME. Votre objectif : découvrir ce que cache Edouard Chapuis. Il faudra alors le suivre et retracer ses journées afin de récolter des indices et accumuler des preuves.

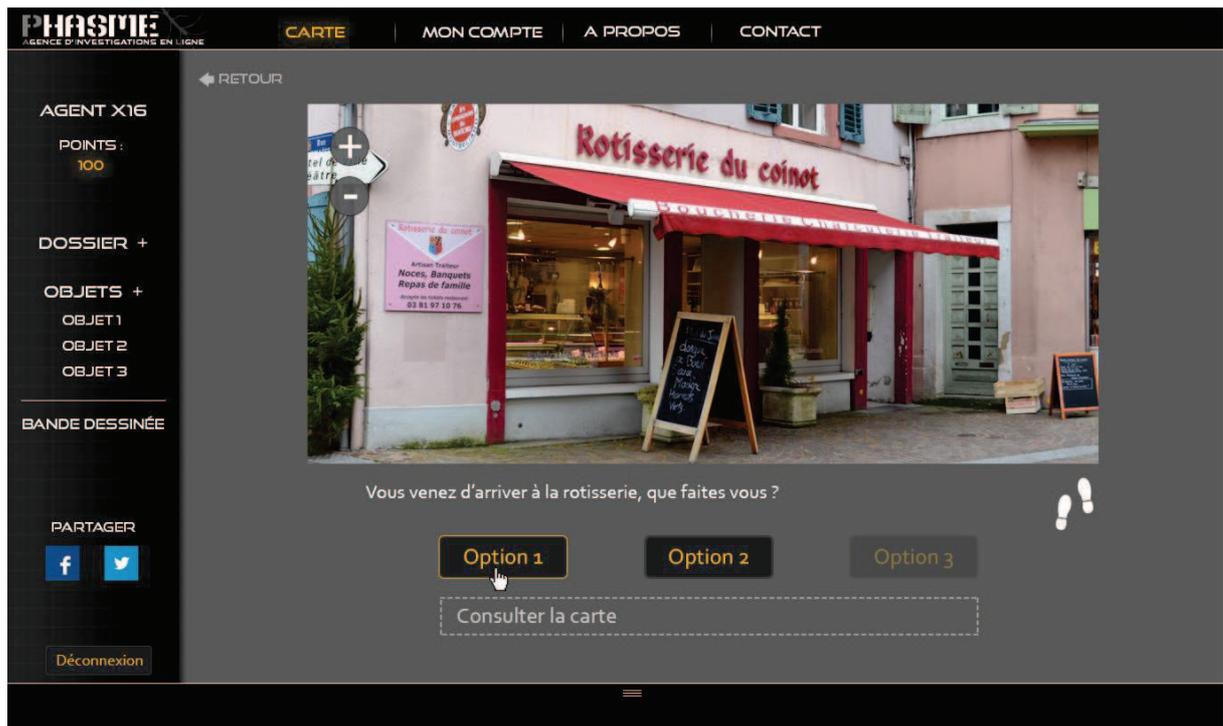
FONCTIONNALITES DE L'INTERFACE

Phasme, de sang et de suie possède plusieurs points d'accès. L'histoire doit être compréhensible quelque soit le média d'entrée choisit par les utilisateurs. Afin de faciliter l'usage du dispositif, un schéma explicatif des fonctionnalités du site internet est disponible en permanence, ainsi que les règles du jeu. Il est alors question de savoir où on va et ce qu'on a à faire, tout en ne sachant pas bien évidemment ce qui va se passer.

Les deux schémas suivant sont ceux proposés aux utilisateurs dans l'onglet dossier.



1. Cliquer sur les onglets jaunes pour accéder aux différents lieux
2. Nombre de points que vous avez obtenus au cours de l'enquête. Cliquer pour saisir les codes de points bonus.
3. Ensemble des documents liés à l'enquête, règles du jeu et fonctionnalités du site.
4. Ensemble des objets récoltés au cours de l'enquête.
5. Ensemble des planches de bande dessinée déverrouillées



1. Passez sur les options pour savoir à quoi elles correspondent puis cliquez pour valider.
2. Les options grisées correspondent aux options non débloquées
3. S'allume lorsqu'un contenu est disponible sur place. (à l'adresse indiquée sur la carte).



LES PERSONNAGES

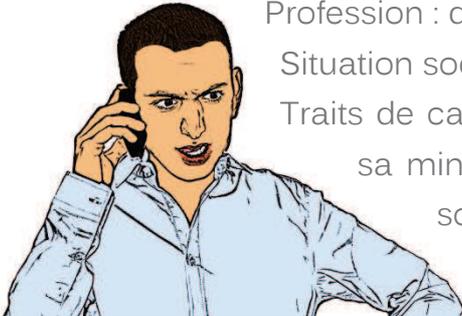
A chaque fois qu'il rencontre un nouveau personnage, ou qu'il découvre des éléments supplémentaires sur celui-ci, la fiche correspondante s'actualise dans le dossier. Ainsi, tous les éléments qui sont dans le descriptif suivant des personnages ne sont pas disponibles au démarrage de l'enquête

PSEUDO : KITTY
AGE : 22



C'est l'une des détectives qui s'est inscrite sur le site de l'agence PHASME pour mener l'enquête. C'est son personnage qui représentera l'ensemble des autres détectives dans la bande dessinée.

NOM : EDOUARD CHAPUIS
AGE: 32 ANS



Profession : designer chez Peugeot PSA (Montbéliard).

Situation sociale : Marié, deux enfants.

Traits de caractères : réputé dans l'entreprise pour son sérieux et sa minutie, il est cependant moins assidu depuis peu dans son travail. Irascible et nerveux, certains de ses collègues le trouvent changé et commencent à se poser des questions.

En dehors de ces heures de travail, Il est aussi un membre important de la confrérie des compagnons du Boitchu. Il participe à l'organisation de toutes les réunions et évènements liés à la véritable saucisse de Montbéliard.

NOM : VALENTINE CARVIS
AGE : 22 ANS



Valentine Carvis est une toute nouvelle stagiaire dans les locaux de Peugeot PSA à Montbéliard. C'est elle qui a surpris l'étrange conversation téléphonique d'Edouard, déclenchant les graves soupçons qui pèsent sur lui. Elle est également à l'origine de l'ouverture de l'enquête sur le site de l'agence PHASME.

On découvre à la fin qu'elle est en réalité la nièce de Charles Carvis, directeur de Saucisse Industrie. Il a joué de son influence pour la faire entrer à PSA pour espionner son rival.

NOM : CHARLES CARVIS :
AGE : 51 ANS.



Riche et puissant homme d'affaire, propriétaire et directeur de l'entreprise Saucisses Industrie qui fabrique à la chaîne des saucisses, dont des saucisses dites « saucisses de Montbéliard », qui ne respectent pas le strict cahier des charges désormais indispensable pour avoir cette dénomination.

Prêt à tout pour ne pas perdre sa part du marché, Il a introduit sa nièce Valentine en tant que stagiaire dans l'entreprise PSA pour faire suivre l'un des plus importants membres de la confrérie du Boitchu. Son objectif, récupérer la recette traditionnelle de la saucisse de Montbéliard et surtout, saboter toute forme de promotion de celle-ci.

PHASIVIE

AGENCE D'INVESTIGATIONS EN LIGNE



DE **SANG** ET DE **SUIE**

UNE HISTOIRE DE SABRINA CORDIER, MATHILDE DUQUESNE, YI ZHOU, SÉGOLÈNE KODJA ET GUILLAUME HORSIN

LA BANDE DESSINEE

De sang et de suie est une bande dessinée qui se présente sous la forme d'une histoire où chaque lecteur devient le héros et écrit sa propre aventure. En effet, bien que la finalité soit nécessairement la même, chacun est libre. A la fois de faire les actions qu'il souhaite, mais également d'enrichir son histoire en ajoutant ses propres chapitres.

L'histoire se découpe en 6 lieux clés. A chaque lieu est associé une ou plusieurs planches de BD correspondant à la trame de l'histoire. A chaque fois qu'il visitera un lieu, le joueur sera acteur de l'histoire qui s'y passe. Il aura alors le choix entre plusieurs actions, qui elles même conduiront toutes à une suite différente, également illustrée.

Lorsqu'il visite un lieu et y effectue son action, le joueur complète son livre bd avec la planche d'images correspondante. Il sera également parfois invité à composer sa propre suite de l'histoire sur la page facebook dédiée au projet.

Les meilleurs scénarios en compléments seront ajoutés à la version finale de la bande dessinée qui sera publiée à la fin du projet, suite à la soirée de remise des prix.

LE SITE INTERNET : AGENCE PHASME

Cette partie constitue un dossier de conception qui détaille la marche à suivre pour réaliser le site internet « Phasme.com » du projet Rhizome de sang et de suie. Il s'agit à la fois de faire un site internet permettant aux nouveaux venus de découvrir l'intrigue, de comprendre les règles du jeu et le fonctionnement du site.

LES BESOINS

Lors de l'arrivée sur le site, les nouveaux venus doivent saisir assez rapidement à quoi sert l'agence Phasme. Ils doivent alors pouvoir s'inscrire, s'ils le souhaitent, afin de participer à l'enquête en cours. Le site aura donc pour fonctionnalités principales :

- Une inscription rapide, avec un pseudonyme et une adresse e-mail. Cette phase d'inscription sera aussi possible directement via facebook grâce au « Facebook connect »
- Compréhension facilitée de l'objectif du site grâce à un menu détaillé.
- Le jeu en lui-même.

Une fois inscrit, chaque membre a accès aux fonctionnalités relatives au jeu :

- Une carte avec les lieux importants pour notre projet.
- Un « répertoire » avec le dossier concernant le projet.
- Un espace avec une collection des planches de BD gagnées avec le jeu.
- Un espace permettant de noter des codes récupérés pour gagner des points.

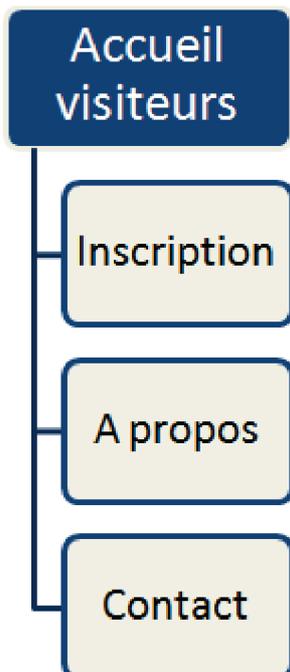
L'objectif est d'avoir une interface de jeu intuitive susceptible de donner envie aux utilisateurs de s'investir dans le projet.

Voir "fonctionnalités du site internet " pages 15-16.

STRUCTURE DU SITE

Arborescence

Le site dispose d'une structure simple pour faciliter la navigation aux novices d'internet. Les menus et contenus ainsi que la configuration de chaque page sont clairs et précis. Nous avons décidé de créer une structure constituée de peu de page. Il est possible de distinguer deux parties du site avec d'une part la partie accueille des visiteurs, et d'autre part la partie accueil des membres.



Accueil visiteurs : présente le projet en cours à travers la première planche de la bande dessinée.

Inscription : permet l'inscription des utilisateurs au dispositif, soit par facebook, soit avec un mail et un pseudo personnel. Suite à l'inscription, le membre reçoit un mail récapitulatif de ses identifiants et mot de passe.

Connexion : onglet visible sur la page d'accueil lorsqu'un membre n'est pas connecté avec les champs de saisie 'pseudo' et 'mot de passe'.

A propos : page de présentation de l'agence Phasme

Contact : permet aux utilisateurs et aux membres de nous contacter pour toute sorte de questions ou requêtes.

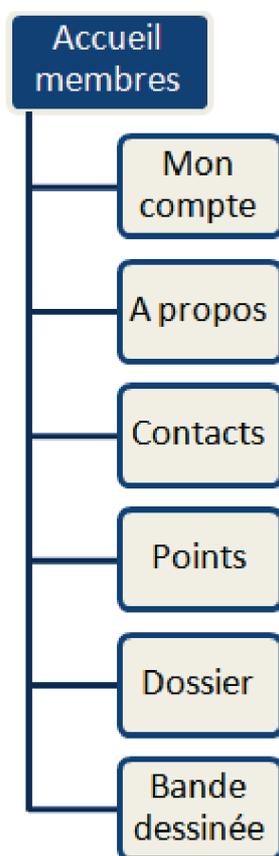
Accueil membres : interface du jeu avec la carte et tous les menus relatif à l'utilisation du dispositif.

Carte : carte interactive de Montbéliard. Elle est créée à l'aide de l'API de google map et de javascript. Toutes les fonctionnalités de google map sont alors disponibles, se déplacer, zoomer, se placer sur une route avec le street view, etc. En revanche, le zoom sera bloqué à une distance maximum correspondant au cadre des lieux du projet.

Des marqueurs désignant les lieux visitables du jeu sont placés sur la carte, et d'autres devront être débloqués par l'utilisateur. Au clique sur l'un de ces marqueurs, une infobulle avec une description du lieu (dans le style de google map) et un lien menant vers une page détaillée du lieu (en rapport avec le jeu) apparait.

Sur cette nouvelle page on retrouve une image du lieu et les options de jeu correspondantes aux actions disponibles. Au survol des options, une description de l'action correspondante s'affiche dans le cadre prévu à cet effet. Il faut alors cliquer pour valider l'option. On arrivera alors soit sur une nouvelle image, un mini-jeu en 3d, une vidéo, un son, etc. Dans tous les cas, la ou les planche de BD correspondantes sont affichées puis à la partie Bande Dessinée du menu

Remarque : Les joueurs ne peuvent effectuer qu'une seule action par jour, afin de prolonger l'utilisation du jeu. Toutes les autres actions seront donc alors bloquées pour 12h.



Mon compte : sur cette page, l'utilisateur aura accès à toutes les informations de statut le concernant. Il pourra alors modifier des identifiants.

Points : cette page contient un simple champ de saisie et un bouton de validation destiné à entrer les codes de points bonus récoltés directement dans les rues de Montbéliard.

Dossier : il correspond à l'ensemble des éléments de l'enquête. Dossier de la mission, règles du jeu, fiches personnages. Il s'agit de tous les éléments dont à besoin l'utilisateur pour mener son enquête.

Les objets récoltés y seront aussi répertoriés dans un sous dossier. Il sera coder avec un style CSS particulier afin de donner un effet de vrais documents papiers.

Bande dessinée : galerie de l'ensemble des planches de BD débloquées par l'utilisateur. (chaque utilisateur étant susceptible d'effectuer des actions différentes et dans un ordre différent, chaque bande dessinée sera différente).

Remarque : les pages 'A propos' et 'Contact' sont identiques à celles éponymes de l'accueil visiteur.

Choix du CMS Drupal

Nous avons choisis le CMS Drupal qui est un CMS libre et qui dispose d'une communauté active pour la création de notre site. Ce CMS dispose de modules très avantageux par rapport à d'autres CMS tels que la Taxonomie ou les Vues qui nous permettront de réaliser au mieux ce site.



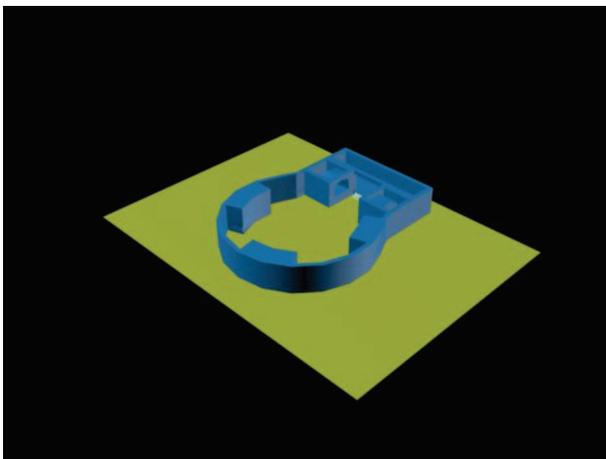
INTEGRATION DE LA 3D

Afin de palier à la monotonie de l'utilisation du dispositif, nous y avons intégré différents supports dont une visite virtuelle du château de Montbéliard en 3D grâce au WebGL. Nous avons alors sélectionné trois salles dans lesquelles nous avons dissimulé des indices importants qui permettent de découvrir la confrérie du Boitchu. Pour ne pas trop faciliter cette découverte, sachant que la visite du château est disponible au démarrage du jeu, des objets qui n'ont pas de lien avec l'enquête seront aussi analysables.

Liste des éléments :

- Boitchu
- Blason des compagnons du boitchu
- Tableaux de l'exposition en cours (Jules Emile Zing)
- Service de table
- Montbéliarde (vaches)
- Vitrine de pommes

Dans un souci de ressemblance, nous avons constitué une galerie d'image des salles du château dont voici l'un des 360° :



C'est sur ces images, ainsi que les plans du château que nous modélisons les salles sous 3Dsmax.

CONTEXTE DU PROJET

Les six projets Rhizome de la promotion seront lancés en même temps. Ils auront tous les mêmes consignes et le même thème imposé. Nous devons donc mettre en place des moyens de communication originaux qui capteront l'attention des potentiels joueurs et les convaincront de venir participer à notre jeu, malgré la concurrence.

LES CIBLES

LES GROUPES CIBLES :

Les potentiels joueurs :

- Étudiants (UFR STGI, UTBM, IUT)
- Lycéens montbéliardais (Grand-Chênois, Viette, Cuvier, Huisselets),

Les journalistes :

- Le Frigo
- Montbéliard à la Une
- Radio Campus Besançon

Le Frigo et Radio Campus Besançon ont pour cible des étudiants similaires à la notre et le magazine « Montbéliard à la Une » mentionne tous les projets et initiatives ayant lieu dans la ville. Il semble donc nécessaire d'y figurer.

OBJECTIFS PAR CIBLE :

Les potentiels joueurs :

- Faire connaître le projet.
- Donner envie d'y participer.
- Stimuler l'intérêt pour la saucisse de Montbéliard.

Ces résultats seront mesurables car nous pourrons vérifier aisément combien de personnes se seront rendu sur notre site, combien ont prit part à l'enquête et le nombre de participants à nos concours. Nous avons comme objectif qu'au moins une quarantaine de personne s'inscrivent à notre jeu avant la soutenance Rhizome, le jeudi 13 mai 2014.



LES JOURNALISTES :

Nous souhaitons obtenir des contenus rédactionnels dans « Le Frigo » et « Montbéliard à la Une » et une annonce radiophonique sur « Radio Campus Besançon ».

POSITIONNEMENT ET STRATEGIE PAR CIBLE

LES POTENTIELS JOUEURS :

Notre jeu invite les joueurs à devenir enquêteur auprès de Phasme, notre agence d'investigation en ligne. L'univers est mystérieux, sans être sombre pour autant. Afin de rester dans le thème de la discrétion et du secret, nous avons décidé de communiquer autour du projet sans dévoiler directement ce que nous demandons au potentiels joueurs. C'est un challenge de communiquer de façon efficace sans être trop explicite. Nous avons par ailleurs voulu garder un aspect jeune, pas trop sérieux, ludique, afin de les convaincre de venir s'amuser dans notre enquête.

Tout les supports de communication destinés à cette cible est détaillé dans la prochaine partie « Moyens de communication ».

Journalistes :

Pour présenter notre projet aux journalistes, nous réaliserons un dossier de presse afin de susciter leur intérêt et donner les informations nécessaires à leurs travail rédactionnel et radiophonique.

LES MOYENS DE COMMUNICATION FLYER

Pour accompagner le lancement du projet, nous avons choisi de proposer des flyers pour attirer des utilisateurs. Ils sont volontairement peu informatifs, basés uniquement sur un visuel, une phrase d'accroche et le lien du site. Le but est de susciter la curiosité et de pousser les joueurs potentiels à se renseigner en suivant le lien indiqué.



Format :
A5 (150 x 210
mm)
Paysage

Sur un bureau où tout est rangé et aligné soigneusement, un couteau ensanglanté se fond au décor, comme si cet emplacement était ordinaire.

Ce bureau donne l'image d'une personne organisée, méticuleuse, qu'on ne soupçonnerait pas d'avoir des activités douteuses. Le but : ne pas voir le couteau au premier coup d'œil, afin de créer un petit effet de surprise.

Ces portes d'entrées au dispositif seront disposées dans des lieux de haute fréquentation de notre public cible : Bibliothèques universitaires, Restaurant universitaire, ainsi que dans les halls et les boîtes aux lettres des deux CROUS (Campus et René Thom). Mais aussi à l'UTBM, à l'IUT et à proximité des collèges et lycées.

AFFICHES INTERACTIVES

LES PANNEAUX DE COCHONS :

Les cochons sont à la fois un moyen de communication et une porte d'entrée dans le jeu. Présents au lancement du dispositif et placés aux mêmes endroits stratégiques que les flyers, ils invitent le public à prendre un cochon sans qu'il ait la moindre idée de ce à quoi cela va servir. En effet, ils ne donnent aucunes informations sur le jeu. Pour en savoir plus il faut suivre l'adresse internet inscrite de l'autre côté.

Les cochons apportent un plus par rapport aux flyers car ils servent à la fois de promotion du jeu et de bonus. Ils contiennent en effet un code, qui une fois dans le jeu permet de gagner des points. Ils sont aussi un véritable indice pour l'enquête : c'est à partir d'eux que sont préparées les véritables saucisses de Montbéliard, clé de l'énigme. Enfin ils permettent aux joueurs de garder un petit souvenir de leur aventure en tant qu'enquêteur chez Phasme.



Format :
Variable

De grands panneaux décorés d'une multitude de cochons en origami apparaissent du jour au lendemain un peu partout sur le campus et dans les CROUS. Ils ne sont pas faits pour rester là ! Prenez-en un, et retrouvez-nous sur le site internet inscrits sur leur dos.

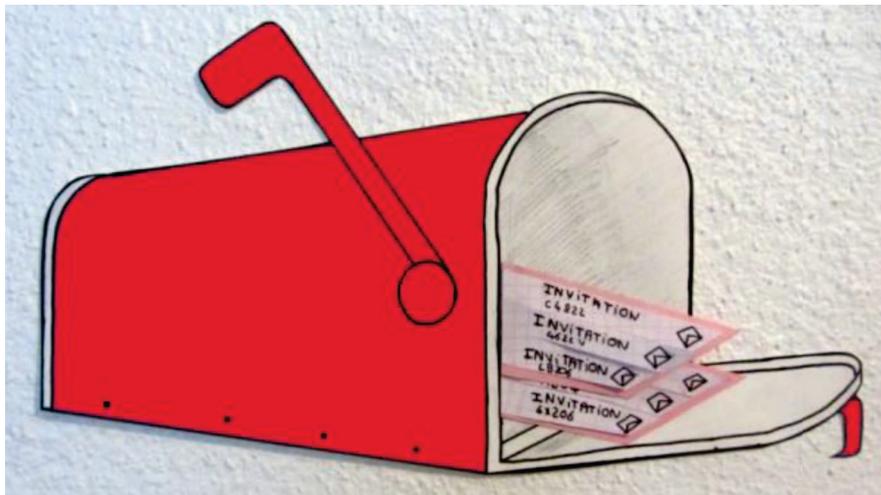
Avec ces panneaux nous voulons créer un effet de surprise, se démarquer d'une affiche classique car ils permettent une interaction avec le public. Le but est que tout le monde prenne son « petit bout » de l'affiche.

LA BOITE AUX LETTRES

La boîte aux lettres fait entièrement partie du jeu. C'est celle de l'appartement d'Édouard, l'un des lieux clé du projet.

En réalisant l'action associée sur le site, les utilisateurs peuvent se rendre en vrai à l'adresse annoncée et prendre une invitation, en arrachant un petit papier à la manière des petites annonces. Un code y est inscrit et permet de gagner des points supplémentaires.

L'adresse du site internet est précisée, ainsi les personnes ne participants pas au jeu mais trouvant cette affiche intrigante pourront aller se renseigner en suivant l'adresse, et ce dès le lancement du jeu.



Format :

A4 (297 x 210 mm)

Paysage

Cette boîte aux lettres en carton est celle d'Édouard Chapuis. Venez y voler une des invitations qui s'y trouve afin de récolter plus de points !

Une seule boîte au lettre sera créée. Elle sera placée à côté des vraies boîtes aux lettres à l'adresse fictive choisie pour Édouard Chapuis.

AFFICHES STATIQUES

AFFICHE DU PROJET

L'affiche principale de notre projet rhizome sera identique à la couverture de la bande dessinée. En effet, cette dernière est le fil conducteur de notre projet. Elle dévoile l'intrigue et les planches sont débloquées au fur et à mesure que les indices sont trouvés, afin de faire avancer l'histoire.

Ces affiches seront affichées dans Montbéliard dès le lancement du projet.



Format :

A3 (297 x 420 mm)

Portrait



AFFICHE DU JEU CONCOURS

A la fin de notre jeu on apprend que le véritable enjeu de l'histoire est la rivalité qui se joue entre les compagnons du boitchu et l'industriel *Saucisse Industrie*, qui depuis la sortie du label « saucisse de Montbéliard » ne peut plus vendre ses produits sous ce nom. Afin de promouvoir la véritable saucisse conforme au cahier des charges et d'augmenter sa popularité, nous lançons à la fin de l'enquête un jeu concours sur facebook :

Qui créera la meilleure affiche publicitaire mettant à l'honneur cette partie du patrimoine Montbéliardais ?

Les affiches du concours seront affichées du 3 avril au 20 avril 2014. On les retrouvera aux mêmes endroits que les autres prints, afin d'augmenter leur visibilité par notre public cible, mais également d'inviter des personnes n'ayant pas connaissance du projet à participer.

Les participants publieront leur création directement sur la page facebook du projet. Pour déterminer le gagnant nous prendrons en compte le nombre de « like » de chaque création, et espérons réunir le jury concerné : les charcutiers du Doubs produisant des saucisses ayant obtenu l'identification géographiquement protégée (IGP). La note sera donnée en prenant en compte de façon égale ces deux facteurs.

Notre objectif est de faire participer davantage les joueurs en les invitant à compléter notre projet de leurs créations. Le second objectif est de promouvoir cette partie du patrimoine montbéliardais. En effet, en plus de recevoir un lot, nous espérons que le gagnant aura sa création affichée dans le commerce des membres de notre jury.

AFFICHE DE LA SOIREE

L'invitation « volée » dans la boîte aux lettres d'Édouard sert au dénouement de l'enquête. Elle renvoie à la soirée qui représente la fin du jeu : une réunion des compagnons du Boitchu. En effet c'est cela que préparait en réalité Édouard, et non un meurtre sordide.

Nous voudrions que sur le même principe des indices à aller chercher en vrai, les participants à notre jeu puissent réellement se rendre à cette soirée. Nous avons alors deux options :

Organiser un événement, en partenariat avec les Compagnons du Boitchu. Cette soirée est en réalité les Rhizome Awards.

Option 1 :

La fête aurait lieu le 2 mai. Les affiches seront diffusées à partir du vendredi 17 avril, soit deux semaines avant.

Nous les publierons sur la page facebook et le site internet, et les afficherons à la bibliothèque et au restaurant universitaire, dans les halls des deux CROUS (Campus et René Thom), à la Mémo, à l'UTBM, à l'IUT.

Option 2 :

L'affiche sera une invitation que nous enverrons par e-mail aux gagnants de notre jeu. Elle se présentera comme la continuité du jeu, montrant bien qu'il s'agit de la soirée où doit se rendre Édouard. Elle annoncera aussi la remise des prix.

Le prix du meilleur enquêteur, remis à celui aura cumulé le plus de points.

Le prix de la meilleure continuation de notre Bande dessinée.

Le prix de la meilleure affiche publicitaire pour la saucisse de Montbéliard.

Les Rhizome Awards ayant lieu le 14 mai, nous enverrons les invitations le 1^{er} mai.

LES RESEAUX SOCIAUX

LA PAGE FACEBOOK



Notre projet Rhizome aura sa page facebook, qui aura de multiples usages :

- C'est un espace que pourront s'approprier tous les joueurs afin de discuter de l'enquête, donner leurs avis, partager leurs suppositions, etc.
- Dans le jeu, chaque lieu de l'enquête donne le choix entre trois actions (une qui rapporte des points, une qui en fait perdre et une qui ne les change pas). Une action de chaque lieu invitera les joueurs à compléter la bande dessinée, selon son envie : en dessin, texte, photo, vidéos... tout est permis. Le but est de voir comment il voit la suite de l'aventure, ses suppositions. Les joueurs publieront ensuite leurs créations sur la page.
- La page permet de faire gagner plus de points aux joueurs, lorsqu'il "like" ou partage la page. C'est une manière de l'inciter à faire la promotion de notre jeu auprès de ses amis.
- La page facebook servira aussi au lancement de notre jeu concours : « Qui créera la meilleure affiche publicitaire pour promouvoir la véritable saucisse de Montbéliard ». Les participants publieront leurs créations sur cette plate-forme, afin de récolter le maximum de « like », essentiel pour déterminer le gagnant.

Enfin, notre jeu étant un projet transmédia, avec une histoire non-linéaire et où les participants sont actifs et non uniquement spectateur, la page facebook sera un espace très utile lorsqu'il faudra improviser, s'adapter aux éventuels bouleversements.

LES PARTENAIRES

LES COMPAGNONS DU BOITCHU DU PAYS DE MONTBELIARD

Nous souhaitons les tenir informé du projet, mais aussi leur y réserver une place importante. Le défilé des compagnons du boitchu n'ayant pas lieu cette année (il est organisé une année sur deux), nous voudrions organiser conjointement un événement intermédiaire, afin de célébrer l'obtention toute récente de l'Identification Géographique Protégée.

Deux cas de figures sont envisageables. Soit donner une soirée spécialement en leur honneur. Soit les convier aux Rhizome Awards afin de se présenter et de remettre les prix du meilleur enquêteur, de la meilleure suite de bande dessinée et de la meilleure affiche publicitaire.

L'EPICERIE " LA FINE GUEULE " (21 RUE CLEMENCEAU 25200 MONTBELIARD)

Cette épicerie traditionnelle vend des produits authentiques de la région. C'est avec ce commerce que nous aimerions collaborer afin d'obtenir les lots des gagnants, tel que des paniers garnis et autres produits du terroir.

LES CHARCUTIERS PRODUISANT DE LA SAUCISSE DE MONTBELIARD AYANT OBTENU L'IDENTIFICATION GEOGRAPHIQUEMENT PROTEGEE (IGP)

Ce partenariat consisterait à faire de ces charcutiers le jury de notre concours facebook « Qui créera la meilleure affiche publicitaire pour la véritable saucisse de Montbéliard? ». En effet, ils sont les premiers concernés par le besoin de se démarquer des saucisses n'ayant pas obtenu le label IGP. Nous voudrions par la suite leur proposer d'installer l'affiche gagnante dans leur commerce. Notre objectif est d'obtenir des partenariats avec trois de ces charcutiers.

PARTENAIRES POTENTIELS :

- Maison Barbier
14 place Général De Gaulle
25150 Pont de Roide
Tel: 03 81 92 41 46
Médaille d'Or 2010: 1er concours de saucisse de Morteau
Médaille de Bronze 2011 : Concours de saucisse de Morteau
Médaille d'argent 2011 : 1^{er} concours de saucisse de Montbéliard
- Boucherie Pascal Rosalès
84 rue du 17 novembre – Beaulieu
25350 Mandeuve
Tel : 03 81 37 20 31
- Boucherie Traiteur Bonnet
1 rue de Voujeaucourt
25420 Courcelles lès Montbéliard
Tel : 03 81 98 20 09

L'IMPRIMEUR

Afin d'imprimer nos flyer et affiches, nous réaliserons un partenariat avec l'imprimerie Encre et service.

Encre service
59 rue Georges CLEMENCEAU
25200 MONTBELIARD

LE BUDGET

Sources	Objet	Combien	Total
Print			
onelineprinters.fr	Flyers - couché brillant - 135g/m ²	1000	42,92
welcomeoffice.com	Papier rose cochon	500	6,5
jpg.fr	Rouleau papier blanc - 61cm*50m	1	40
onelineprinters.fr	Affiches concours	50	32,57
Site internet			
ovh.com	Hébergement + nom de domaine	1 an	28,58
Total :			150,57

CHARTRE GRAPHIQUE

AGENCE PIHASME
INVESTIGATIONS EN LIGNE



LE LOGOTYPE

A l'image du nom de notre agence, nous avons choisi l'ombre d'un phasme pour la représenter. Cet insecte sait se fondre dans le décor tout comme les enquêteurs savent se rendre discret pour obtenir les informations qu'ils convoitent.

Dans notre logo le phasme est estompé derrière le texte, telle une ombre presque imperceptible mais qui reste bien présente et observe sans qu'on la remarque.

Pour la forme du texte nous avons choisi une typographie sur le thème du secret. Les espaces présents dans les lettres symbolisent ce qu'il reste à découvrir pour assembler les morceaux de nos énigmes. Cette police d'écriture imposante exprime la force de notre agence qui grâce à ses multiples enquêteurs virtuels parvient à mettre à jour de nombreuses énigmes stupéfiantes. La typographie du sous-titre, en bâton, démontre la solidité de notre agence.

Le choix des couleurs s'est porté sur des tons neutres pour montrer l'objectivité des enquêteurs face aux découvertes qu'ils font.

LES COULEURS



#000000

Cyan : 75

Magenta : 68

Jaune : 67

Noir : 90

Opacité : 15%



#000000

Cyan : 75

Magenta : 68

Jaune : 67

Noir : 90

Opacité : 100%



#7f7f7f

Cyan : 52

Magenta : 43

Jaune : 43

Noir : 8

Opacité : 100%

LES TYPOGRAPHIES

PHFSRLE

'TOPSECRET'

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Cependant, l'échelle horizontale des lettres a été modifiée à 178% pour le logo contre 100% pour la police d'origine.

**AGENCE D'INVESTIGATIONS EN
LIGNE**

GOOD TIMES

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

L'échelle horizontale a également été modifiée dans le cas du logo à 102%. Pour les titres et sous-titres, on utilisera la police de base, sans aucune modification.

LES UTILISATIONS

Le logo ne doit être en superposition qu'avec des tons gris allant du noir au blanc.

Sur les fonds gris, on pourra utiliser le logo avec les teintes des exemples sur fond noir ou gris.

Aucune utilisation en transparence sur des fonds texturés et colorés.



OUI



OUI



OUI



NON

LE SITE INTERNET

Cette charte s'adresse à toute personne qui devra réaliser toute ou partie du site. Chaque nouvelle page du site devra respecter les particularités mises en place dans cette charte graphique afin de garder une structure cohérente sur tout le site et ne pas perdre l'utilisateur.

Le thème du site internet doit refléter le mystère et le secret et introduire l'idée d'espionnage pour représenter l'agence qui propose des enquêtes en ligne.

Pour répondre à cette optique, les caractéristiques de base du site s'inspirent des caractéristiques du logo de l'agence : couleurs, typographies. D'autres caractéristiques seront incorporées pour accentuer l'esprit du thème. Cela pourra être grâce à d'autres couleurs, d'autres typographies ou l'incrustation de textures particulières.

Deux parties sont distinctives sur le site internet : la partie en mode connecté au site et la partie hors connexion. Ces deux sections diffèrent principalement au niveau de la structure mais conservent les mêmes tons graphiques. La partie connexion est faite de telle sorte qu'elle doit immerger le visiteur dans l'enquête.

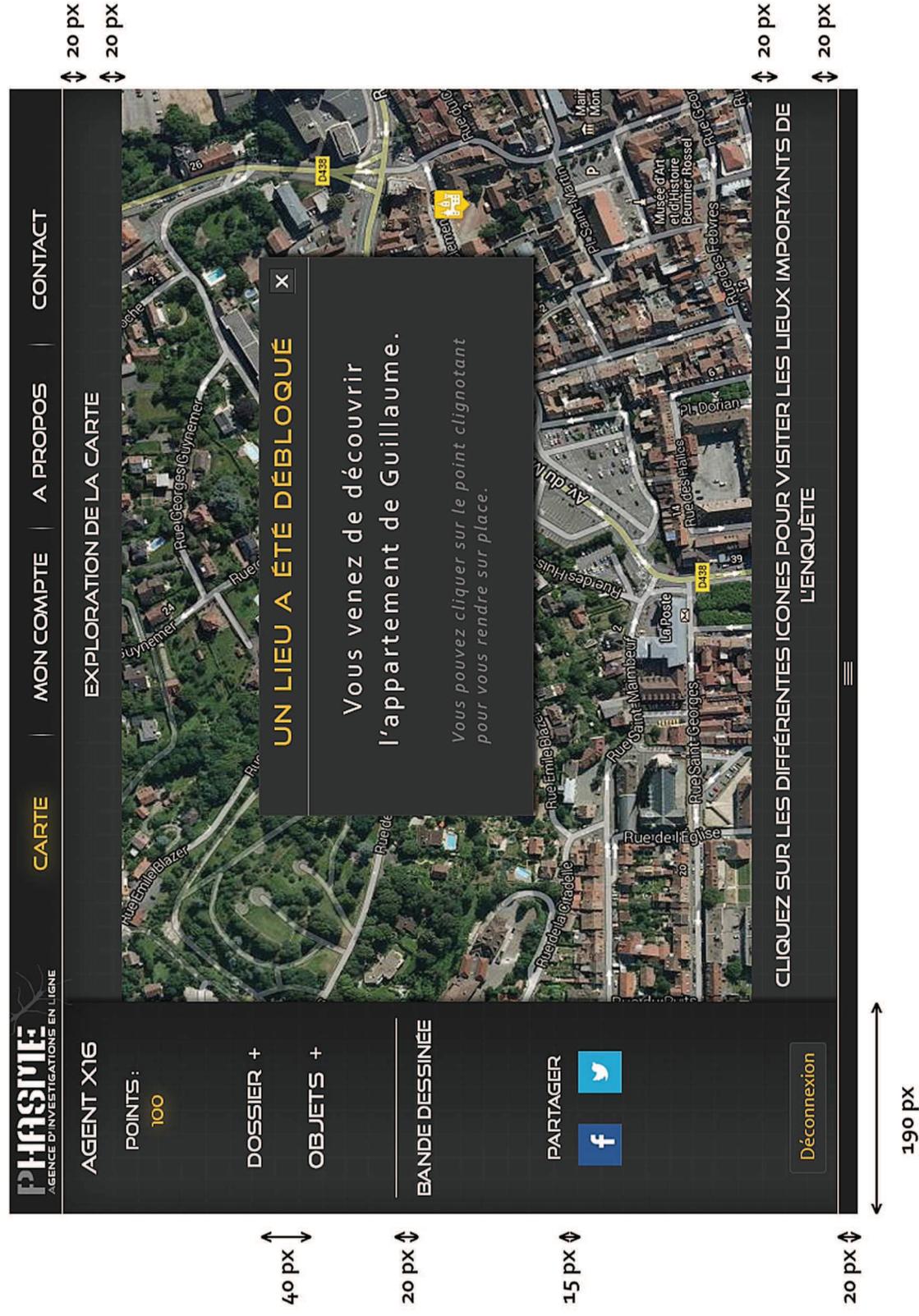
PAGE D'ACCUEIL - HAUT DE PAGE

La taille de chaque élément et les espaces entre eux sont cotés sur les figures suivantes.
Représentation pour un écran de largeur 1024px.





Format de l'interface du site en mode connecté pour un écran standard de 1024*768px.



Élément	Caractéristiques	Représentation
Corps de texte	Couleur : #ffffff Taille : 20pt Alignement : left Police : Corbel, sans-serif	Lorem ipsum dolor sit amet
Titre 1	Couleur : #222222 Taille : 35pt Alignement : left Police : Good Time Margin : 20px 0	PROJET ZY2660
Lien formulaire	Couleur : #ffffff Taille : 25pt Alignement : center Police : Good Time Margin : 20px 0	DEVENIR DÉTECTIVE

LES STYLES DE POLICE

MENU

Élément	Caractéristiques	Représentation
Élément de menu	Couleur : #ffffff Taille : 16pt Alignement : left Police : Good Time	CONNEXION
Élément de menu hover ou sélectionné	Couleur : #f5b62f Taille : 35pt Alignement : left Police : Good Time Margin : 0 20px Ombre externe : 0 0 18px # 71580c	CONNEXION
Champ texte connexion	Couleur : #797979 Taille : 15pt Alignement : left Police : Corbel, sans-serif Font-style : italique Couleur fond : #ffffff padding : 5px 0 5px 15px Ombre interne : 13px #797979 Contour : 1px #4c4c4c	<i>Nom de code</i>
Bouton connexion	Couleur : #ffffff Taille : 25pt Alignement : center Police : Corbel, sans-serif padding : 5px 0 Font-style : italique Couleur fond : #bfbf #6d6c6c padding : 5px 0 5px 15 Contour : 1px 535353 Border-radius : 2px	<i>Connexion</i>

MODE CONNECTÉ - PARTIE STATIQUE

Élément	Caractéristiques	Représentation
Élément de menu	Couleur : #ffffff Taille : 16pt Alignement : left Police : Good Time	CONNEXION
Élément de menu hover ou sélectionné	Couleur : #f5b62f Taille : 35pt Alignement : left Police : Good Time Margin : 0 20px Ombre externe : 0 18px # 71580c	CONNEXION
Champ texte connexion	Couleur : #797979 Taille : 15pt Alignement : left Police : Corbel, sans-serif Font-style : italique Couleur fond : #ffffff padding : 5px 0 5px 15px Ombre interne : 13px #797979 Contour : 1px #4c4c4c	Nom de code
Bouton connexion	Couleur : #ffffff Taille : 25pt Alignement : center Police : Corbel, sans-serif padding : 5px 0 Font-style : italique Couleur fond : #bfbfbf #6d6c6c padding : 5px 0 5px 15 Contour : 1px 535353 Border-radius : 2px	Connexion

MODE CONNECTÉ - AUTRES ÉLÉMENTS

Élément	Caractéristiques	Représentation
Boutons type « déconnexion »	<p>Couleur : #f5b62f Taille : 18pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : center Padding : 7px Background : #333333 Contour : 1px #444444</p> <p>Couleur : # f5b62f Taille : 18pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : center Padding : 7px Background : #333333 Contour : 1px #f5b62f</p>	

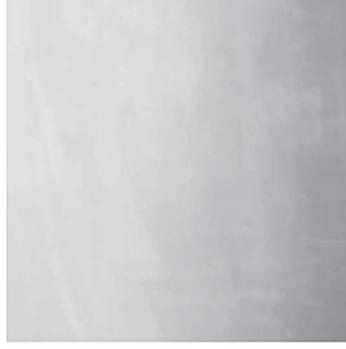
CARTE - INFO-BULLE

Élément	Caractéristiques	Représentation
Titre	<p>Couleur : #000000 Taille : 16pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : center Uppercase : capitalize</p>	<p>CHATEAU DES DUCS DE WURTEMBERG</p>
Corps du texte	<p>Couleur : # 000000 Taille : 12pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : justifier</p>	<p>Sed ut perspiciatis unde</p>

Élément	Caractéristiques	Représentation
Titre	Couleur : #f5b62f Taille : 20pt Police : Good Time Alignement : center	UN LIEU A ÉTÉ DÉBLOQUÉ
Texte principal	Couleur : #ffffff Taille : 24pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : center	Vous venez de découvrir l'appartement de Guillaume.
Texte indicatif	Couleur : #7f7f7f Taille : 16pt Police : Corbel, sans-serif Alignement : left Text-decoration : italique	<i>Vous pouvez cliquer sur le point clignotant pour vous rendre sur place.</i>

PAGE D'ACCUEIL

La page d'accueil étant constituée de 3 parties distinctes qui seront présentée dans l'ordre suivant de gauche à droite : un partie haute texturée, une partie centrale et une partie footer plus foncée que les autres.



MODE CONNECTÉ

Le mode connecté correspond à la partie « jeu » du site qui possède une mise en page différente de la partie en mode non connecté. Cette fois-ci, autour de la carte, il y a un dégradé de gris texturé d'un quadrillage. Le motif à gauche qui possède une opacité de 25% est appliqué sur le dégradé de droite pour obtenir la texture qui entoure la carte.

