

DÉMARRER AVEC LUDOMUSE

LE MOTEUR DE JEU MOBILE ET COLLABORATIF



1ÈRE ÉTAPE : PRENDRE CONNAISSANCE DU PROJET LUDOMUSE

Accès au dossier Google Drive avec tous les liens pour les modes d'emploi et kits de conception de scénario : <https://drive.google.com/open?id=0B1ploq4WUZwTY3V1M0IkNDNaNDQ>

1. Présentation de Ludomuse
2. Kit Ludomuse : comment concevoir un jeu
3. Evaluation : résultats des deux premiers scénarios au Château des Ducs de Bretagne & Musée Cernuschi
4. Charte Club utilisateur : règlement des tests avec les premiers utilisateurs de Ludomuse
5. Mode d'emploi de l'éditeur

2ÈME ÉTAPE : AVOIR ACCÈS À L'ÉDITEUR SUR ORDINATEUR

1. Télécharger l'éditeur Ludomuse en fonction de votre système d'exploitation (Mac, Linux, Windows...) pour vous familiariser avec la structure du jeu : <https://github.com/ludomuse/LudoMuseEditor/releases>
Exécutez le programme.
2. Télécharger les scénarios déjà existants du musée Cernuschi et du château des Ducs de Bretagne afin de les tester sur l'éditeur : <https://github.com/ludomuse/Ludomuse/releases>


3ÈME ÉTAPE : AVOIR ACCÈS À LUDOMUSE SUR TABLETTE (2 APPLICATIONS NÉCESSAIRES)

1. Télécharger sur la tablette l'application Ludomuse :
2. Télécharger Ludomuse Config : plateforme intermédiaire pour déposer les scénarios créés et les ouvrir dans Ludomuse pour jouer : <https://github.com/ludomuse/LudoMuseConfig/releases>

4ÈME ÉTAPE : CRÉEZ VOTRE JEU LUDOMUSE

1. Conception d'un scénario de jeu : personnages, parcours, récompenses
2. Production du jeu en storyboards
3. Production sur éditeur : graphismes, textes, sons.

5ÈME ÉTAPE : EXPORTER VOTRE JEU SUR TABLETTE

1. Cliquez sur l'icône "Exporter le projet sous forme d'archive",  en haut à droite de l'éditeur, pour obtenir un fichier .lm.
2. Transférez le fichier sur tablette dans Ludomuse Config
3. Lancez le jeu depuis Ludomuse Config sur l'application de jeu Ludomuse

Coordination
projet
Marchés

•**Semaine 1**

- Prendre connaissance des documents relatifs au fonctionnement de Ludomuse et à la conception d'un jeu
- Etude de la structure qui met en place Ludomuse : disposition géographique, type de parcours existant, dispositifs numériques existants, études des contraintes (spatiales, techniques, etc), repérage des oeuvres inspirantes/majeures, thématiques qui semblent intéressantes à exploiter

•**Semaine 2**

- Identification des interlocuteurs pertinents dans le musée : responsable publics, responsable collections, responsable expositions
- Test du moteur de jeu sur tablettes (scénarios Cernushi et Chateau des Ducs de Bretagne)
- Collecte d'informations sur la structure : attentes, public habituel, public cible, chiffres clés, plans des espaces de visite

Scénario
Usages
Expérimentation

•**Semaine 3**

- Brainstorming
- Identification de plusieurs scénarios possibles. Quelle histoire veut-on raconter ? Sur quel axe thématique se positionne-t-on ?

Semaine 4 à 6 (tâche de fond)

- Gameplay (contenu) : Affinage du pitch (ligne directrice du scénario), personnages, parcours spatio-temporel, récompense, interactions
- Remplir le canevas

Production
(Storyboard)

•**Semaine 6 à 9**

- Prise de photographies sur place / échange des photos du musée
- Storyboard : écriture du scénario sur papier (format bande dessinée)
- écriture des textes, enregistrement audio, iconographie, charte graphique, vidéo
- Expérimentation (pyramide MVP) : tester que le scénario est à la fois fonctionnel, fiable, utilisable, design émotionnel (UX / UI ?) : mise en situation (sur place)

•**Semaine 10 à 15**

Production sur l'éditeur

•**Semaine 16**

POC (Preuve de concept) : démonstration de faisabilité pour voir si le prototype est fonctionnel ou non

Tests terrain

• **Semaine 17 : test et observation**

- Test par Centre Erasme
- Test par personnel du musée
- Test par le club utilisateur du musée + autres visiteurs volontaires

• **Semaine 18**

- Retour des testeurs par questionnaire + observation
- Bilan et rédaction d'un document d'analyse des résultats : rectifications/améliorations à faire
- Ajustement des fonctionnalités et correction bugs

Formation
Communication
Logistique

• **Semaine 19 et 20**

- Identification d'une personne dans le musée (agent d'accueil, médiateur) en charge d'installer le matériel à chaque nouveau groupe de visiteurs, de donner des explications complémentaires si nécessaire puis, une fois la session de jeu terminée, de préparer la session suivante.
- Formation du personnel du musée
- Communication et signalétique

• **Semaine 21 et 22**

- Développement du moteur de jeu sur téléphone mobile
- Choix d'un moyen de transport et de rangement des tablettes : housse de protection etc

Évaluation

• **Semaine 23**

- Test du scénario par le Club utilisateur
- Évaluation approfondie