

BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

Nom de l'outil : Twinery.org

Catégorie : Outils pour l'écriture créative et la narration

Lien vers le site officiel : <https://twinery.org/>

Langues disponibles : Interface disponible en anglais.

Version gratuite disponible ? Oui

Brève description

Twinery.org (Twine) est une plateforme gratuite et open source permettant de créer des récits interactifs non linéaires et des jeux textuels qui sont publiés directement sous forme de pages web HTML. Son interface visuelle conviviale permet à tout utilisateur, même sans expérience en codage, de créer des récits à embranchements simplement en reliant des passages à l'aide de doubles crochets. Twine prend en charge des fonctionnalités plus avancées telles que les variables, la logique conditionnelle, le style CSS, l'intégration multimédia et JavaScript, ce qui en fait un outil flexible pour les projets éducatifs, l'écriture créative, le prototypage et la narration.

Disponible à la fois sous forme d'application web et d'application de bureau (Windows/Mac/Linux), Twine permet aux utilisateurs de se concentrer sur la conception narrative tout en offrant des possibilités de personnalisation plus poussées et une interactivité expressive.

Principaux atouts :

- L'éditeur visuel intuitif, de type glisser-déposer, le rend accessible même aux utilisateurs sans expérience en codage.
- Les débutants peuvent créer des histoires complexes à l'aide de liens simples, tandis que les utilisateurs avancés peuvent ajouter du code personnalisé avec HTML, CSS et JavaScript.
- Il garantit une narration interactive en permettant des récits non linéaires et ramifiés, idéaux pour les jeux, les simulations de formation ou l'apprentissage basé sur la prise de décision.
- Entièrement gratuit, sans frais de licence, et ouvert au développement communautaire.
- Utilisable directement dans un navigateur ou via des versions de bureau téléchargeables pour Windows, macOS et Linux.
- Les récits peuvent être publiés sous forme de pages web autonomes, faciles à partager et à intégrer.
- Prend en charge la personnalisation du style, l'intégration de médias (images, audio, vidéo) et les éléments narratifs basés sur la logique (par exemple, les variables et les conditions).
- Forums d'utilisateurs actifs, tutoriels et ressources pour aider les créateurs de tous niveaux.
- Largement utilisé dans les salles de classe pour enseigner la conception narrative, la pensée critique et la narration numérique.
- Une fois installé, il peut être utilisé entièrement hors ligne.

Limites :

- L'interface utilisateur n'est actuellement disponible qu'en anglais, ce qui peut constituer un obstacle pour les personnes qui ne parlent pas anglais.
- Bien qu'il permette l'intégration de médias, la gestion et la personnalisation du multimédia peuvent s'avérer complexes pour les débutants.
- Les designs prêts à l'emploi sont minimaux ; l'amélioration de l'apparence nécessite des connaissances en CSS.
- La mise en œuvre de variables, de logiques conditionnelles et de scripts peut s'avérer difficile pour les utilisateurs sans expérience en codage.

- Twine ne dispose pas de fonctionnalités de co-création en temps réel ou de contrôle de version, ce qui rend la collaboration plus manuelle.
- Les récits très longs ou complexes peuvent ralentir ou devenir plus difficiles à gérer dans l'interface visuelle.

Captures d'écran ou liens vers des exemples :

- <https://twinery.org/reference/en/>
- <https://twinery.org/cookbook/>