

C S MO COMPTE RENDU SITES

Site de l'agence : https://ay2018.github.io/cosmo/

Site de la campagne : http://ayoub.kahfy.mmi-velizy.fr/sae202/index.html

Back office: http://ayoub.kahfy.mmi-velizy.fr/sae202/login.php

PRÉSENTATION DU PROJET

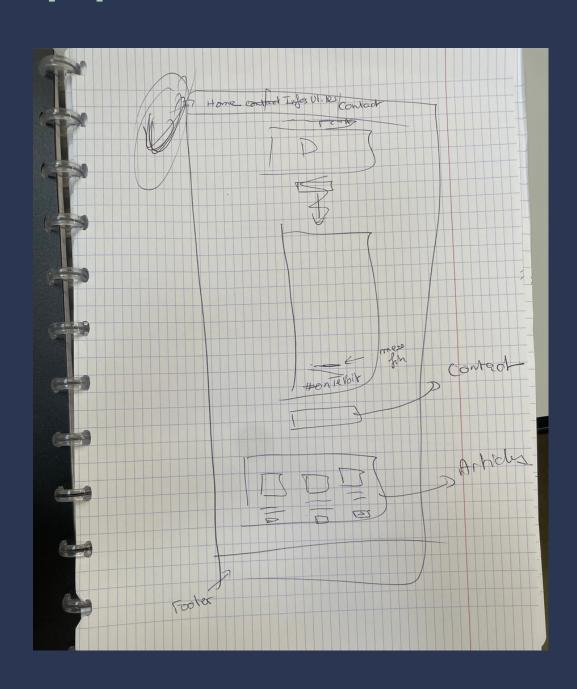
Dans le cadre de notre campagne de sensibilisation contre le cyberharcèlement entre étudiants, nous avons lancé un site web interactif, destiné à aider les harceleurs à comprendre l'impact de leurs actions et à les encourager à changer.

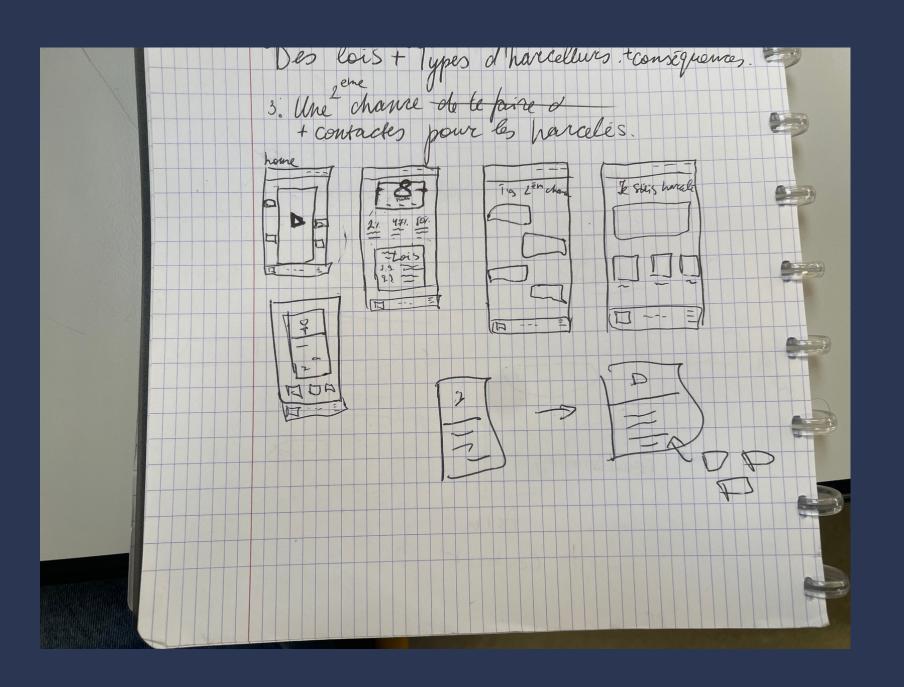
En plus, nous avons 2 autres sites:

- un site de présentation d'agence car il est nécessaire d'avoir un site pour avoir une présence en ligne.
- un back office pour gérer les messages que l'on affichera sur notre site

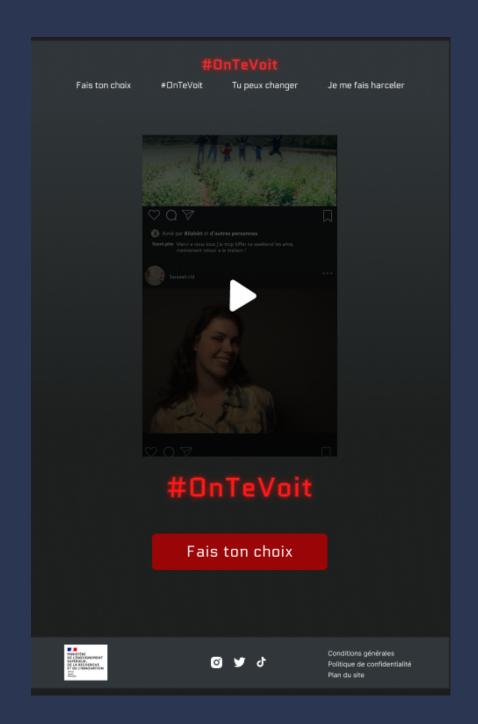
SITE DE LA CAMPAGNE

Du papier ...





... Au logiciel (Figma) ...







... Au code

Une fois les maquettes réalisées et validées, nous avons commencer le montage du site en code :

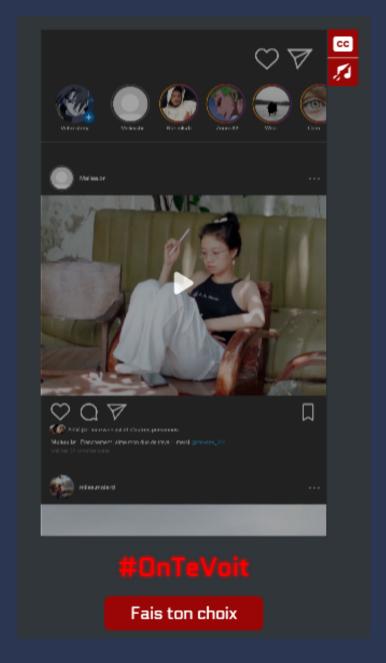
Page d'accueil - "Immersion dans l'Univers du Harceleur"

Au moment où l'utilisateur accède à la page d'accueil, il est immédiatement immergé dans une vidéo percutante qui adopte le perspective d'un harceleur. Cette stratégie insère l'utilisateur directement dans une situation de harcèlement, lui permettant de percevoir l'étendue des répercussions de ses gestes.

La vidéo est l'élément phare de la page, conçue pour optimiser l'expérience utilisateur. Elle ne se déclenche pas automatiquement, respectant ainsi le choix de l'utilisateur. Un bouton est prévu pour activer les sous-titres, pensé pour les personnes sourdes et malentendantes. Une fois la lecture lancée par l'utilisateur, la vidéo se déroule sans interruption possible. Le fond de la page s'assombrit progressivement au fur et à mesure de l'avancement de la vidéo, illustrant la gravité croissante de la situation.

A la fin, le hashtag de la campagne fait son apparition, accompagné d'un bouton qui guide l'utilisateur vers l'étape suivante du parcours.

De plus, pour que offrir un site accessible à tous, il y a un bouton qui permet d'afficher des sous-titres pour les sourds et malentendants.



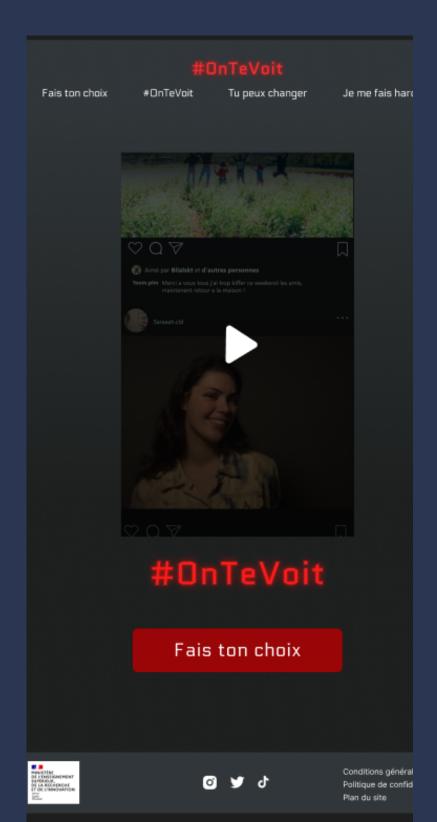
Page d'accueil - Code (changement de couleur de fond)

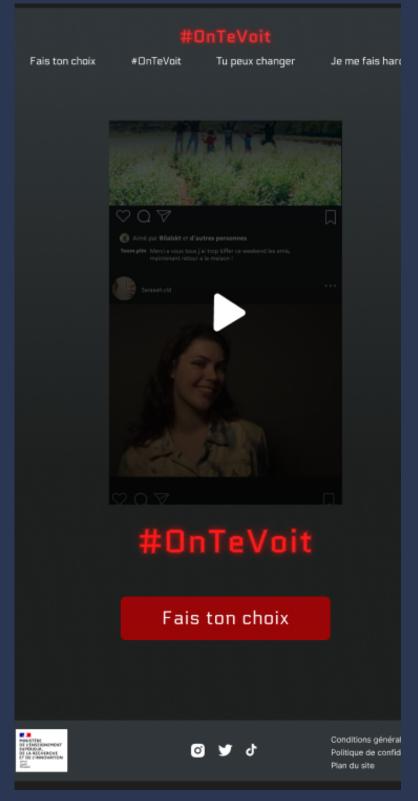
La durée de la vidéo est d'abord attribuée à une variable qio est ensuite utilisée pour définir la durée d'une animation appliquée au main de la page (un changement de couleur d'arrière-plan de blanc à noir).

```
var videoDuration = video.duration;
var mainElement = document.getElementById
('mainElement');
mainElement.style.animation = 'whiteToB ' +
videoDuration + 's ease forwards'
```

Il aurait été possible d'indiquer directement la durée de la vidéo lors de la définition de l'animation, mais cette approche n'est pas optimale.

En utilisant une variable pour stocker la durée de la vidéo, on facilite d'éventuelles modifications futures. Par exemple, si la vidéo venait à être remplacée par une autre de durée différente, il ne serait pas nécessaire de modifier manuellement le temps d'animation. Cela rend le code plus flexible et plus facile à maintenir.



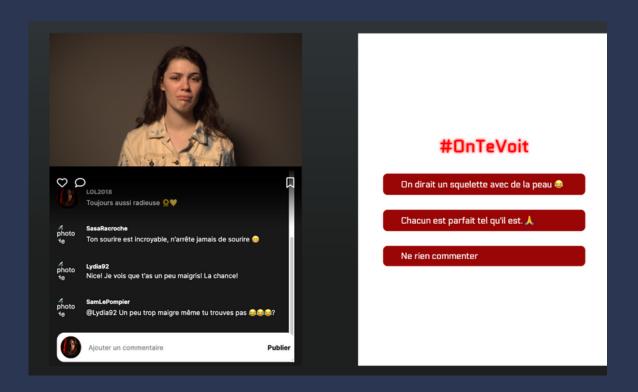


Le jeu interactif - "Mettez-Vous à la Place du Harceleur: Un Jeu de Choix"

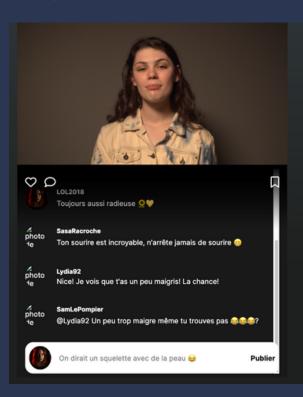
La deuxième page propose un jeu interactif basé sur la vidéo. Ici, l'utilisateur se voit offrir différents choix d'actions - envoyer un commentaire méchant, intervenir pour stopper le harcèlement, ou tout simplement ne rien faire. En fonction du choix de l'utilisateur, la vidéo et les émotions de la victime change dans la publication.

L'objectif est de plonger entièrement l'utilisateur dans cette expérience et de le faire se sentir comme le harceleur.

Etape 1: Choix du commentaire à envoyer



Etape 2 : Envoie du commentaire en cliquant sur publier



Une fois le bouton cliquer, le même commentaire s'affiche sur l'interface du jeu donnant l'opportunité à l'utilisateur de lui même envoyé le message, créant encore plus d'immersion.

Etape 3 : Réactions commentaires



Une fois le message envoyé, les commentaires continus à s'afficher. Lors de ce jeux, chaque commentaire provoque certains commentaires d'apparaître, ce qui montre à l'utilisateur qu'il a un impact plus ou moins important, sur la trajectoire des commentaires

L'Impact Dévastateur du Cyberharcèlement: Comprendre et Reconnaître"

La troisième page de ce parcours vise à faire ressentir un sentiment d'inquiétude à l'utilisateur, qui s'est déjà identifié au rôle du harceleur après avoir traversé les deux pages précédentes.

Elle débute par une section carrousel qui présente différentes causes de cyberharcèlement liées à la diversité (bien que d'autres facteurs puissent mener au cyberharcèlement, nous nous limitons ici aux raisons en lien avec notre thème). Juste en dessous, l'adresse IP de l'utilisateur est affichée, une méthode forte pour rappeler que derrière son écran, il n'est pas aussi anonyme et protégé qu'il pourrait le penser.

La page continue ensuite en révélant les conséquences dévastatrices du cyberharcèlement sur les victimes, comme la dépression, la colère, et même le suicide. L'objectif est de faire prendre conscience à l'utilisateur de la gravité réelle de ses actes, et de susciter en lui un sentiment de culpabilité.

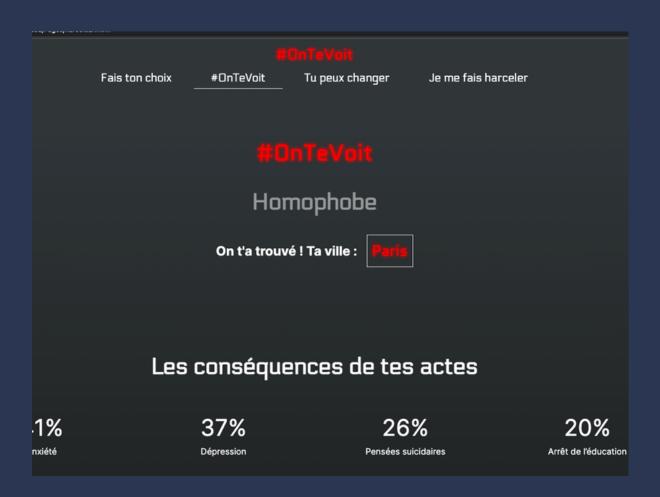
Dans cet état d'angoisse et de remords, l'utilisateur est plus réceptif à notre message. La page présente donc les risques juridiques associés au harcèlement en ligne, encourageant ainsi l'utilisateur à réfléchir davantage avant de poser de tels actes.



Il y a une animation 3d lorsqu'on survol les cartes (utilisation de la perspective en CSS)

L'Impact Dévastateur du Cyberharcèlement: Code (adresse IP)

Nous avons utilisé une api (IP Api) pour récupérer l'adresse IP du visiteur du site et pour afficher sa ville

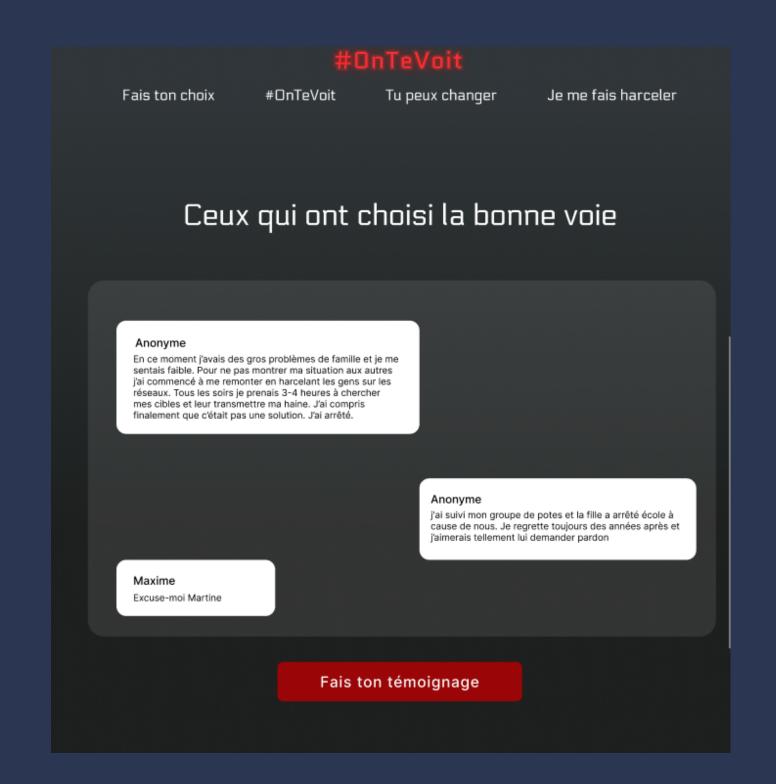


Le Chemin de la Réparation: Témoignages d'anciens Harceleurs

Suite à la troisième page, l'utilisateur, ayant endossé le rôle d'un harceleur, réalise que son anonymat est relatif, que ses actions ont des conséquences désastreuses et qu'il pourrait être sévèrement sanctionné par la loi. Toutefois, notre campagne n'a pas pour but de faire du harceleur une victime à son tour. Cette page est donc conçue comme un "rayon d'espoir" pour changer radicalement la perspective de l'harceleur.

Elle contiendra des messages laissés par d'anciens harceleurs, exprimant leurs remords face à leurs actions passées. Ils pourront présenter leurs excuses ou partager leurs histoires. L'objectif est de montrer à l'utilisateur qu'il a toujours la possibilité de faire marche arrière, de changer et de mettre un terme à ces agissements.

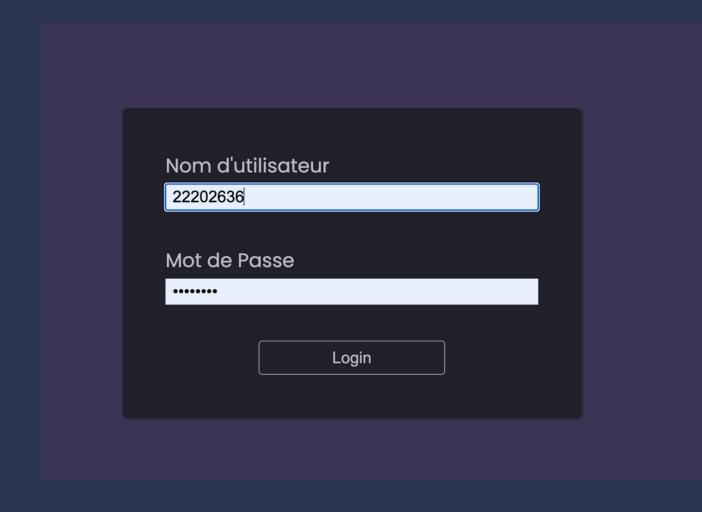
L'utilisateur a aussi l'opportunité de partager son propre message. Il peut choisir de le faire de manière anonyme ou en laissant son prénom. Pour prévenir toute publication inappropriée ou 'troll', les messages ne sont pas affichés instantanément après leur soumission. Ils sont plutôt stockés dans une base de données. Grâce à une interface back-office que nous avons conçue, vous pourrez gérer et décider des messages à afficher.

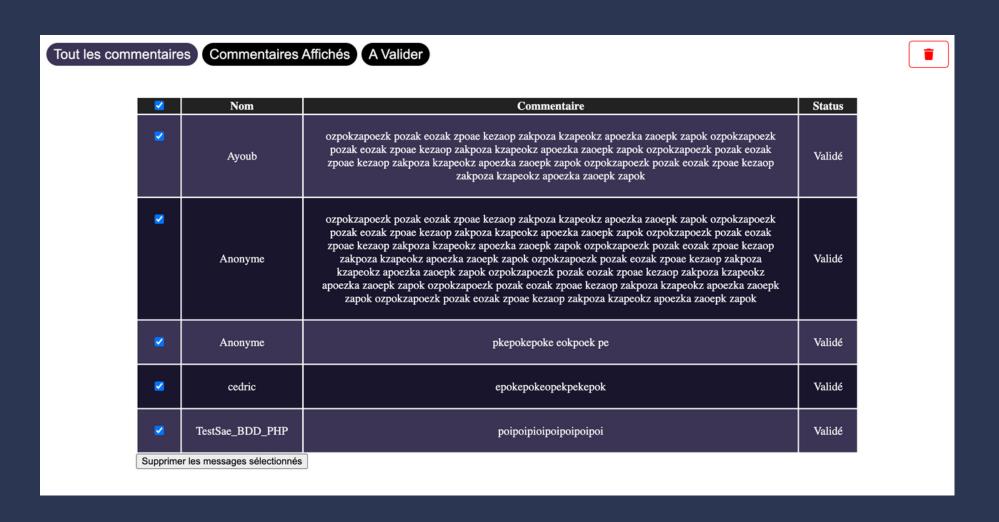


Back Office: Messages des ancients harceleurs

Le back office a 3 fonctions :

- Visualiser l'intégralités des commentaires (validé ou non) et d'en supprimer plusieurs à la fois.
- Ne voir que les commentaires validés et affichés sur le site
- Ne voir que les commentaires à valider et pouvoir les valider.





Guide d'Aide pour les Victimes: Conseils et Ressources Utiles

Le site se termine sur une page de soutien aux victimes, avec des conseils sur la manière de réagir face au cyberharcèlement et des numéros de téléphone à contacter pour obtenir de l'aide.



Pages utilitaires

Au footer, on retrouve les liens pour accéder aux Réseaux sociaux de la campagne ainsi qu'aux pages utilitaires

Conditions générales

Politique de confidentialité

Plan du site

CODE

Vous pouvez accéder à mon code sur github (le site de la campagne est bien hébergé sur cPanel, le code est sur github que pour que vous puissiez y accéder)

Lien github :

Site Campagne: https://github.com/AY2018/sae202
Site Agence Cosmo: https://github.com/AY2018/SAE203