

CAHIER DES CHARGES

CRÉATION D'UN SITE DE JEU D'ÉCHEC

Nom du projet : ChessMeet'

Membres : AMIEL Corentin, ANDRÉ Solène

UE : IHM, master 2 MIASHS WIC/DCISS

SOMMAIRE :

- A. 1. Les objectifs du site
- A. 2. Les cibles
- A. 3. Les objectifs quantitatifs
- A. 4. Périmètre du projet
- B. Graphisme et ergonomie
 - B. 1. La charte graphique
 - B. 2. Wireframe et Maquettage
- C. Spécificités et livrables
 - C. 1. Le contenu de votre site
 - C. 2. Contraintes techniques
 - C. 3. Les livrables
 - C. 4. Le Planning

A. PRÉSENTATION DU PROJET:

Présentation du projet:

- L'activité principale
- Les principaux concurrents

Notre activité se base sur un site de jeu d'échec en ligne.

Il est accessible à toutes cibles d'utilisateurs selon leur niveaux d'expérience, qu'il soit novice, à travers des guidages, ou expert.

Nous avons réalisés une analyse de l'existant afin de se positionner sur ce qu'il existe déjà, ce que propose ou non les différents concurrents.

Pour cela, nous avons choisi de nous focaliser sur 3 sites web et avons notés leurs avantages ainsi que leurs inconvénients.

1.) <https://www.chess.com/fr>

Les Avantages

- Le site est intuitif, il dispose de beaucoup d'icônes afin de mieux comprendre où l'on se dirige.

Les Avantages

- La barre d'accueil qui se met sur le cote gauche à chaque nouvelle page.
- Beaucoup de photos, peu de texte, meilleure visibilité.
- Le site dispose d'un bon guidage notamment pour un utilisateur novice, puisque peu de clics suffisent pr exemple pour lancer une partie.
- Des couleurs grises adaptés , soft, qui reposent les yeux et ne sont pas trop agressives.
- Design responsive, s'adapte a toutes tailles d'écrans.
- Disponible sur mobile Android et IOS et gratuit .

Les Inconvénients

- Les couleurs sont plutôt limitées, seulement du gris et du blanc.
- Obligation de créer un compte, et donc d'avoir une adresse mail , ce n'est pas adaptée pour des utilisateurs novices, ou aux n'ont pas d'adresse mail.
- Omission du bouton de recherche (type loupe ou aide).
- Pour les utilisateurs ne parlant pas anglais , le nom du site 'chess' peut être non compris.
- Non disponible sur mobile, seulement sur ordinateur.

Nous nous sommes inspirés de ce site web pour concevoir notre interface, car nous le trouvons clair et les informations qu'il dispose sont très compréhensives.

2.) <https://lichess.org>

Les Avantages

- Les couleurs sont adaptés elles sont claires, ne sont pas trop agressives.
- Possibilité de faire une partie avec un autre membre sans être obligé de créer un

Les Avantages

compte

- Les actions sont rapides, peu de clics suffisent pour jouer ou accéder à une information.
- Possibilité de changer la langue du site , plusieurs langues à disposition.
- Diversité des couleurs lors de la navigation dans le site.
- Design responsive, s'adapte a toutes tailles d'écrans.
- Disponible sur mobile Android et IOS et gratuit .

Les Inconvénients

- Sur la page d'accueil, nous avons directement accès a un apparemment rapide de jeu, mais lorsque l'on est debutant en échec, ce n'est pas intuitif.
- Trop d'informations sont disposées, ce qui peut créer une surcharge mentale et ne pas pouvoir accéder a l'information que l'on cherche. Ce qui peut inciter l'utilisateur à stopper sa recherche et quitter le site.
- Le site est non adapté à un utilisateur novice, il est difficile de s'y retrouver.
- Nécessité d'un temps d'adaptation au site donc non adapté pour les nouveaux utilisateurs.

Nous avons conclu après notre analyse que ce site n'est pas adapté à toutes cibles d'utilisateurs malgré son large choix de possibilité. Nous nous sommes donc très peu inspiré de ce site pour notre conception.

3.) <https://www.flyordie.com/jeu/ehecs.html>

Ce site est un site non spécialisé au jeu d'échec, il regroupe plusieurs jeux dont le jeu d'échec. Nous avons choisi ce type de site pour voir les differences avec les sites spécialisés cités au dessus.

Les Avantages

- Possibilité de jouer via un design de jeu intéressant et originale.
- Possibilité de faire une partie en tant qu'invité, sans à devoir créer un compte.
- Les actions sont rapides, peu de clics suffisent pour jouer ou accéder à une information.
- Possibilité de changer la langue du site , plusieurs langues à disposition.
- Disponible sur mobile Android & IOS , gratuit et installable via un QRCODE .

Les Inconvénients

- Une page d'accueil compliquée. Pas facile à comprendre à cause d'une surcharge cognitive. Nous ne savons pas toujours où cliquer.
- Trop de couleurs différentes. Cela donne l'impression de quelque chose de « cheap ».
- Non responsive, pas adapté aux écrans de tablette par exemple.
- Non adapté aux nouveaux utilisateurs, pour trouver le jeu d'échec , il faut cliquer sur « chess », or une personne ne parlant pas l'anglais ne pourra pas savoir.
- Donne l'impression que le site n'a jamais évolué et ne s'est jamais adapté aux critères actuelles ergonomiques et design.
- Trop de block dans les éléments de mise en page => mauvaise ergonomie.

Nous avons trouvés ce site assez difficile à comprendre, cela est dû au fait qu'il regroupe plusieurs jeux, avec beaucoup de pages, et qu'il n'existe certainement pas l'utilisateur cible. Nous nous ne sommes donc pas inspirés de ce site pour notre conception.

Il existe divers concurrents, beaucoup de sites proposent de jouer contre un ordinateur ou contre un adversaire , mais aucun propose de pouvoir rencontrer d'autres adversaire dans un lieu près de chez lui pour ainsi avoir l'opportunité d'échanger une partie de jeu d'échec.

Nous avons donc trouver opportun l'idée de créer un site web qui non seulement propose ce qui existe déjà sur les sites web de jeu d'échec c'est à dire pouvoir apprendre, jouer ,chatter , afin de ne pas brusquer les utilisateurs actuelles et qu'ils puissent retrouver toutes les fonctionnalités qu'ils ont l'habitude d'utiliser, mais aussi rajouter une nouvelle fonctionnalité , le fait de pouvoir voir les lieux près de chez soi où il est possible de jouer aux échecs.

B. ANALYSE DES UTILISATEURS:

- 1). Type d'utilisateur
- 2). Proposition de scenarii
- 3). Personae

Nous avons ensuite listés l'ensemble de catégories d'utilisateurs cibles , afin de savoir sur quelles cibles d'utilisateurs nous souhaitons nous positionner .

Cette liste nous permettra ensuite de créer un Personae, dans le but d'être davantage précis sur un utilisateur type , représentant notre client ideal.

1) Les joueurs :

– Joueur occasionnel en ligne : Age : 12-60

Catégorie sociale : varié

Maitrise des outils informatique : standard.

Objectif : Joue pour se distraire sur son temps libre. Apprécie les jeux de réflexions/stratégie/sans hasard. Ne s'investis pas pour apprendre la stratégie, préfère jouer.

– Joueur cherchant à jouer sur place pour sociabiliser Age : 40-80 :

Catégorie sociale : varié

Maitrise des outils informatique : standard (40-60 ans) basse (60-80 ans).

Objectif : Cherche à travers le jeu à se sociabiliser/appartenir à un groupe social : joue Joue pour se distraire sur son temps libre. Apprécie les jeux de réflexions/stratégie/sans hasard. Ne s'investis pas pour apprendre la stratégie, préfère jouer.

– Joueur cherchant à jouer sur place pour s'entraîner Age : 16-80 :

Catégorie sociale : varié

Maitrise des outils informatique : standard (16-60 ans) basse (60-80 ans).

Objectif : Joue pour s'entraîner, dans des conditions sérieuses. S'investis au delà du jeu dans son apprentissage (achat de livres, compétitions etc). Besoin de se confronter/d'être classé.

2) Les personnes pouvant offrir l'accès à du matériel pour permettre de jouer en face à face :

– Les cafés/restaurants

Age du propriétaire: 16-65

Catégorie sociale : métier de la restauration

Maitrise de l'outil informatique : standard

Objectif : Cherche à attirer de nouveau client via la mise à disposition de matériel dans son commerce, et la vente de produits en parallèle.

– **Les clubs**

Age du gérant : 20-80 ans

Catégorie sociale : varié

Maitrise de l'informatique : standard (16-60 ans) basse (60-80 ans).

Objectif : Cherche à attirer de nouveau joueurs via la mise à disposition de son matériel dans son club. Offre différents services (cours, compétitions, entraînements etc).

– **Les lieux publics (parcs/bibliothèques)**

Age du gérant : 16-65.

Catégorie sociale : ouvrier de la fonction publique. Maitrise de l'outil informatique : bonne

Objectif : Cherche à améliorer l'attractivité de son lieu via la mise à disposition de matériel libre, dans un environnement non surveillé (ou seulement partiellement).

Nous avons implémenter différentes scénarii d'utilisation puisque nous avons tout de même une cible large.

Cela nous permet de nous renseigner sur les motivations des utilisateurs, leurs objectifs sur le site.

Scénarii d'utilisation 1- joueur occasionnel en ligne.

Le joueur souhaite effectuer une partie occasionnelle. Il ne joue que peu, ne souhaite ainsi pas créer de compte et a besoin de vérifier les règles. A l'entrée du site, il sélectionne l'onglet « règles ». Puis, une fois qu'il a tout compris, retourne au menu principal via le bandeau du site. Il lui est de là directement possible de choisir un adversaire de manière anonyme. Il sélectionne l'une des cadences de jeu prédéfinies et lance l'attribution automatique d'adversaire. Il joue sa partie. Il quitte directement une fois celle-ci terminée.

Scénarii d'utilisation 1.1- joueur cherchant à jouer sur place pour se sociabiliser

Le joueur souhaite effectuer une partie occasionnelle, il utilise le site pour découvrir les lieux de jeux à proximité. Il sélectionne la carte des lieux de jeux à proximité depuis le menu principal, puis trie les lieux en fonction des critères de distance et de type d'établissement (café, moins de 5 km). Il sélectionne les premiers résultats afin d'avoir le détail des offres. Il trouve l'un des lieux attractif, clique sur l'icone afin de pouvoir obtenir l'itinéraire via google map. Il peut maintenant se rendre sur place et jouer sa partie.

Scénari d'utilisation 1.2- joueur cherchant à jouer sur place pour sociabiliser

Le joueur souhaite effectuer une partie occasionnelle. Il est déjà venu sur le site par le passé et souhaite pouvoir évaluer les lieux et les personnes qu'il a rencontré grâce à lui. A l'entrée du site, il choisit donc de créer un compte. Une fois les étapes d'informations terminées, il sélectionne la carte des lieux de jeux à proximité depuis le menu principal, puis trie les lieux en fonction des critères

de de type d'établissement et de notes (lieux publics, 3 étoiles et +). Il sélectionne les premiers résultats afin d'avoir le détail des offres, et filtre par nombre de joueurs présents. Il trouve de nombreux utilisateurs connectés dans l'un des lieux, indique via l'icone disponible qu'il est sur le point de s'y rendre et clique sur l'icone afin de pouvoir obtenir l'itinéraire via google map. Il peut maintenant se rendre sur place et jouer sa partie. A son retour, le lieu est directement placé dans ces favoris. Il décide de laisser une note et un commentaire, puis se déconnecte.

Scénari d'utilisation 2.1- joueur cherchant à jouer pour s'entraîner.

Le joueur souhaite jouer de manière régulière et pouvoir se confronter à des joueurs de son niveau pour progresser. Via le menu principal, il crée donc un compte et joue quelques parties contre des adversaires aléatoires à la cadence rapide afin d'obtenir une première estimation de classement. A la fin de celle-ci, il effectue une recherche des lieux de jeux à proximité trié par type de lieux (clubs). Puis il consulte les fiches des différents lieux retournés et vérifie que les autres joueurs indiqués comme jouant régulièrement ont un niveau proche de celui qui lui est estimé. Enfin, il envoie un message au propriétaire du compte de l'un des clubs afin d'obtenir d'avantage d'informations sur les options d'entraînement proposées par celui-ci. Quelques jours plus tard, il reçoit la réponse et choisit de se rendre sur ce lieu afin de jouer plus régulièrement, toujours en indiquant ses parties jouées et adversaires sur internet.

Scénario d'utilisation 2.2- café/restaurant pouvant offrir de la mise à disposition de matériel.

Le propriétaire vient récemment d'acquérir un ensemble de jeu d'échecs, disponible au prêt pour ses clients. L'un de ceux-ci lui a parlé du site, et il décide de s'y inscrire afin de gagner en visibilité et attirer de nouveaux clients. Il remplit son profil/lieux/nombre de jeu d'échecs/ tarifs, horaires et conditions, puis invite ses clients à commenter le lieu pour lui. Il est maintenant intégré au site.

Scénario d'utilisation : autres personnes morales pouvant mettre à disposition du matériel. Même principe.

Parmi tout nos scénarii, nous avons décidés de nous focaliser sur un seul scénarii d'utilisation que les utilisateurs que nous choisiront devront réaliser.

Avant de sélectionner cet échantillon d'utilisateur, nous devons faire le prototype.

• Personae

Nous avons designer notre Personae sur Keynote.

Patrick , 65 ans

Critères importants

Sociable ☐

Disponible ☐

Ouvert ☐

Objectifs (principales et secondaires)

Jouer en ligne avec d'autres membres

Rencontrer des joueurs en face à face

Problématiques (principales et secondaires)

Dispose de beaucoup de temps , souhaite faire des rencontres de joueurs expérimentés .

En a marre de jouer en ligne

Niveau d'utilisation des nouvelles technologies

Ancien cadre dans une entreprise d'automobile, il a l'habitude d'utiliser les ordinateurs, téléphones mobiles, tablettes numérique.

Mots clés

Sociabilité
Jeux
Perfectionner

Profile DISC

Stable

Apprécie la cohérence. Il s'applique à être sérieux et fiable. Il ne répond pas facilement à l'ambiguïté ou à une structure impersonnelle.

Comment pouvons nous l'aider ?

En lui offrant la possibilité de sélectionner un lieu près de chez lui où il pourrait jouer aux échecs et affronter d'autres joueurs.

Sites utilisés

chess.com
lichess.org

Canaux de communication

Site web,
Affiches dans les lieux possible de jeux d'échec.

Homme
52 ans
Divorcé
Deux enfants
Cadre retraité

Patrick est constamment connecté sur son ordinateur et son smartphone.

Divorcé depuis peu, il souhaite se socialiser tout en améliorant son jeu d'échecs.

Très sociable
Joueur mordu des échecs

Ancien cadre RH dans l'automobile

- Choix du Scénarii d'utilisation
- Modèle de tâche

Nous avons donc choisi un seul scénarii, qui est le plus pertinent selon notre Personae.

Le scénarii que nous avons choisi est le suivant :

Scénari d'utilisation Joueur cherchant à jouer sur place pour sociabiliser

Le joueur souhaite effectuer une partie occasionnelle. Il est déjà venu sur le site par le passé et souhaite pouvoir évaluer les lieux et les personnes qu'il a rencontré grâce à lui. A l'entrée du site, il choisit donc de se connecter sur son compte. Une fois les étapes d'informations terminées, il sélectionne la carte des lieux de jeux à proximité depuis le menu principal, puis trie les lieux en fonction des critères de type d'établissement et de notes (lieux publics, 3

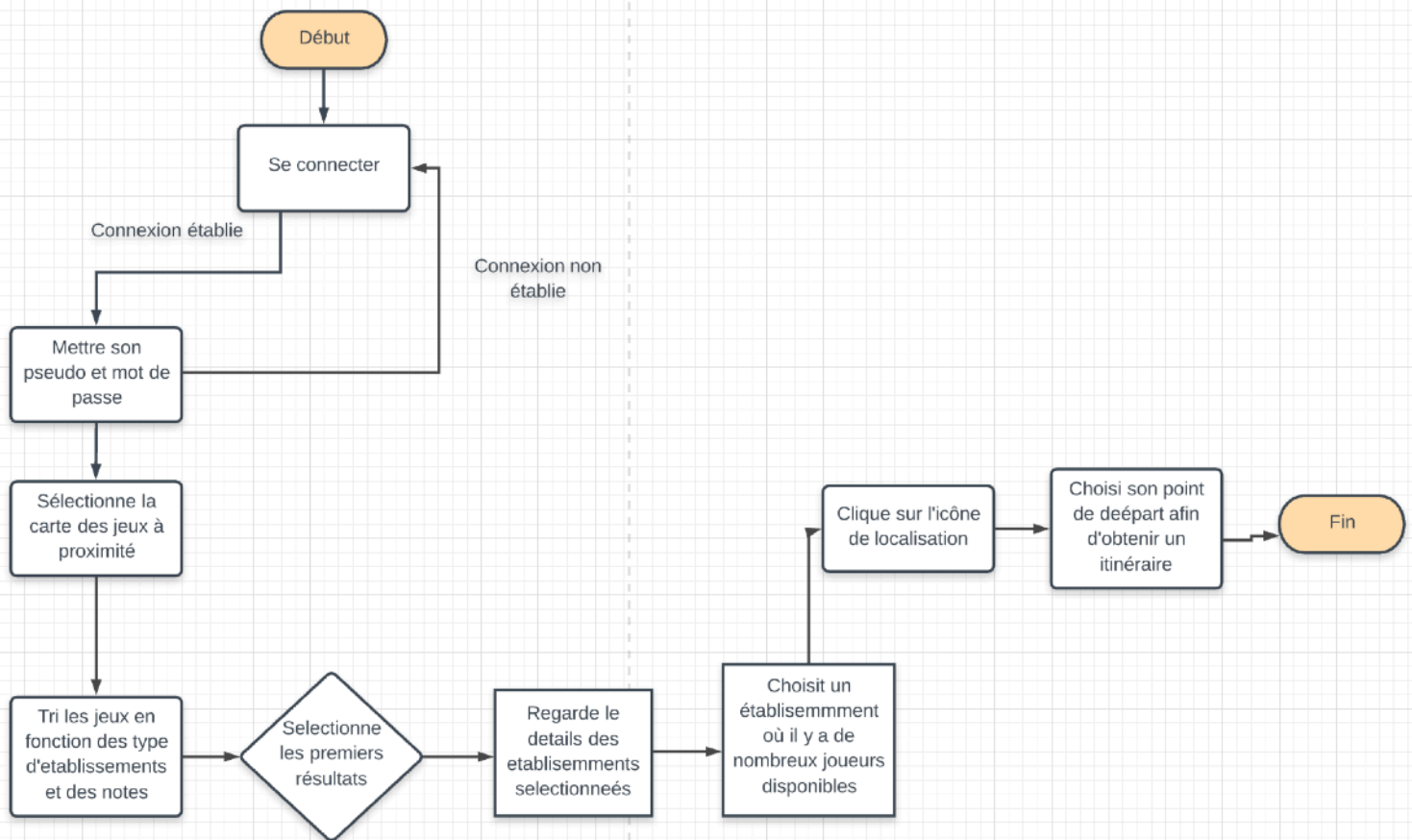
étoiles et +). Il sélectionne les premiers résultats afin d'avoir le détail des offres, et filtre par nombre de joueurs présents. Il trouve de nombreux utilisateurs connectés dans l'un des lieux, indique via l'icone disponible qu'il est sur le point de s'y rendre et clique sur l'icone afin de pouvoir obtenir l'itinéraire via google map. Il peut maintenant se rendre sur place et jouer sa partie. A son retour, le lieu est directement placé dans ces favoris. Il décide de laisser une note et un commentaire, puis se déconnecte.

-> Création du modèle de tâche

Nous avons effectués le modèle de tâche de l'interface permettant de décrire activités logiques à réaliser pour atteindre les objectifs des utilisateurs.

Pour cela, nous avons réalisés un diagramme d'activité sur LucidChart montrant les tâches que l'utilisateur doit accomplir jusqu'au but, selon le scenarii.

Modèle de tâche : Diagramme d'activité



3. RÉALISATION DU PROTOTYPE

- Choix du logo et du nom de site
- Réalisation de la maquette fonctionnelle
- Réalisation de la maquette graphique

1) Choix du logo et du nom de site

Afin de nous démarquer de nos concurrents, il a fallu trouver un nom de site adapté à ce qu'on veut développer, et évidemment un nom qui n'existe déjà pas.

Étant donné que notre site est un site de jeu en ligne mais aussi de rencontre pour futur joueurs, nous avons décidé de l'appeler Chess Meet', Chess en référence au mot « Echec » en anglais et meeting en référence à la rencontre. Nous avons abrégé le meeting afin de le rendre un peu plus « original ».

Nous avons décidé dans un premier temps, de commencer par faire le logo, élément très important et qui permet de se démarquer.

Les couleurs doivent être plutôt similaires au site web donc le choix des couleurs ainsi que de la police est importante.

Nous avons pris une icône de cavalier, pièce du jeu d'échec afin de représenter au mieux notre activité.

La police se veut plutôt classe en rapport avec le public ciblé, joueur d'échec.

Le logo a été créé sur Adobe Photoshop CC.

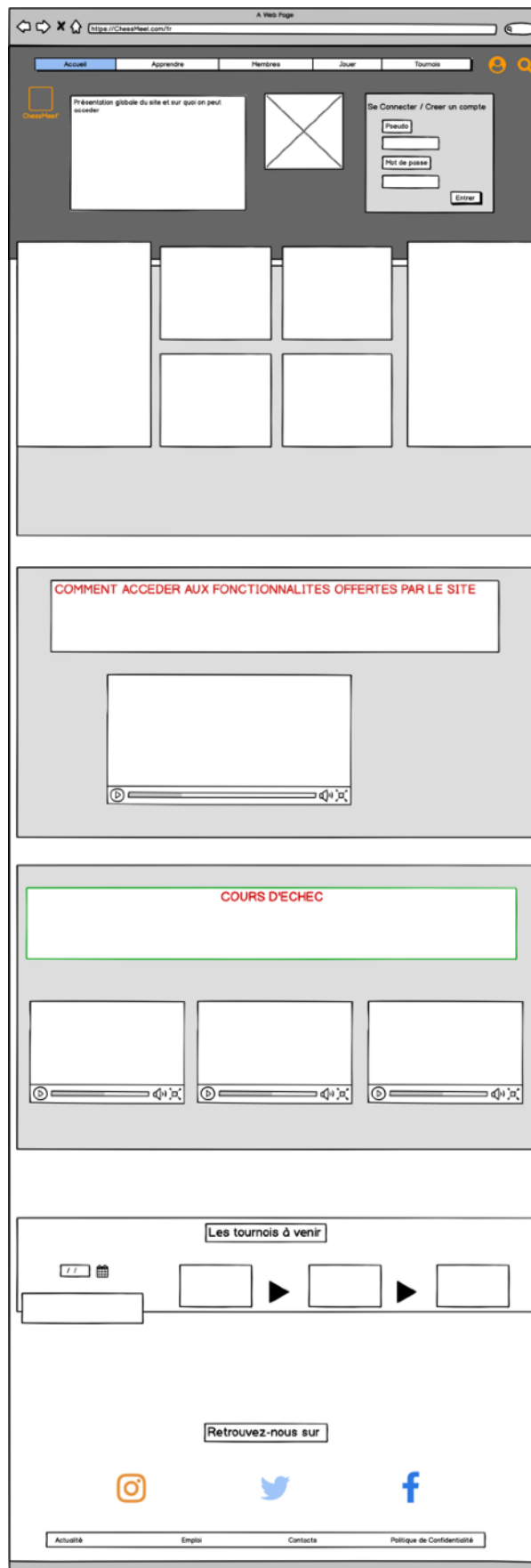
Voici notre logo :



2. Réalisation de la maquette fonctionnelle

Afin d'avoir un aperçu général de notre interface, et d'avoir une première approche sur la disposition des éléments que nous allons mettre dans notre futur site web, nous avons réalisés un Wireframe à l'aide du logiciel Balsamiq.

Voici un rendu de la page d'accueil de notre maquette fonctionnelle :



3. Réalisation de la maquette graphique

Nous avons réalisés le design sur Adobe Illustrator ainsi que sur Adobe XD afin de faire le design de notre maquette de base et intégrer les couleurs et identité de notre futur site.

LA IL FAUDRA METTRE QQ EXEMPLES DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE

4. RECUEIL D'INFORMATIONS ET ANALYSE DES RESULTATS

Nous avons réalisés une grille d'observation ainsi que la technique des traces papier afin de noter comment l'utilisateur a réagit, est ce qu'il a pris d'autres chemins que celui de base, etc...