

# The Garden

Antoine Poussier - Josué Soubeyran

## Introduction

Dans le cadre de notre projet d'Interface Homme-Machine, nous avons choisi de concevoir une application web innovante puis de la réaliser avec les technologies Vue.js et GSAP. Notre but était donc de mettre en pratique nos idées et d'explorer les moyens de rendre ergonomiques une interface non conventionnelle. Nous avons choisi Vue.js principalement, car c'est un framework populaire donc avec beaucoup de ressources liées et puisqu'il est simple à prendre en main. Pour ce qui est de GSAP, nous avons envie de créer quelque chose d'original en intégrant des dynamiques d'UX élaborées. Nous avons donc choisi de partir sur les animations simples ainsi que les animations au scroll. GSAP est simple d'utilisation et très polyvalent, ce qui a donc motivé notre choix.

Pour l'idée de l'application, nous avons choisi de créer un réseau social de notre invention, qui aurait pour but d'explorer, en plus du design, les possibilités en termes de contenu et de structure. En effet, les réseaux sociaux aujourd'hui privilégient un défilement vertical aux profils, la popularité à l'anonymat et parfois trop l'esthétique à la spontanéité. Un de nos objectifs était donc de réfléchir à une manière de contourner cette uniformisation et de proposer quelque chose de nouveau et d'original, tout en respectant les standards pour que l'interface reste intuitive. Nous avons donc conçu un réseau social basé sur le fait que les publications (que nous appellerons posts) sont temporaires et voués à disparaître. Le réseau social est basé sur une métaphore de "jardin", qui représente le profil, dans lequel on plante des arbres (des posts). Il y a donc une place limitée de posts par utilisateurs et, pour qu'un post survive, la zone sur laquelle il est planté doit être arrosée (l'équivalent du like sur un réseau social courant). Plus le post a été arrosé (quelle que soit la zone), plus il demande d'eau pour survivre. Les utilisateurs possèdent également une serre dans laquelle ils ont un nombre limité de posts stockés qui ne sont pas publics. Cela permet d'y ranger nos posts une fois que l'emplacement sur lequel ils sont ne possède plus d'eau et de stocker d'anciens posts qui consomment trop d'eau pour qu'il soit possible de les maintenir.

Nous avons aussi choisi de reprendre la dynamique de “follow” des principaux réseaux sociaux. Il est donc possible de suivre et d’être suivi par d’autres utilisateurs. Il est aussi possible d’avoir des conversations avec d’autres utilisateurs, mais nous avons préféré ne pas permettre d’écrire de messages. Il n’est donc possible que de se partager des posts. Nous avons choisi ce fonctionnement, car nous voulions accentuer l’effet “communauté” entre les utilisateurs, sans pour autant créer une énième messagerie. Nous avons aussi décidé d’intégrer un fil de défilement pour voir le contenu posté par les personnes auxquelles on est abonné, parce que le fait de devoir visiter un profil (jardin) en particulier pour obtenir du contenu est très coûteux (d’où le passage des sociaux à un défilement vertical). Cependant, nous avons exploré les possibilités pour ce défilement et avons finalement décidé de faire un défilement non linéaire (comme un serpent) pour voir s’il était possible d’amener plus d’interaction entre l’utilisateur et l’application, plus de mouvement, sans que l’interface perde en ergonomie.

Notre application vise donc un public habitué aux réseaux sociaux, qui rechercherait plus de spontanéité que dans les réseaux sociaux traditionnels et un aspect ludique. En effet, nous pensons que notre réseau social (s’il existait) serait entre le jeu et le réseau social, car il faut gérer son eau pour publier des posts, il peut y avoir des stratégies pour essayer de privilégier un post plutôt qu’un autre etc...

## Scénari

Les scénari sont présents dans *Prototype*.

Nous voulions tester les principales de notre application, à savoir :

### **Partage de jardin**

visionner un post sur un jardin

aller voir le jardin d’un ami

envoyez un post d’un jardin à quelqu’un

### **Gestion de posts sur son jardin**

chercher l’emplacement vide de son jardin avec le plus d’eau

Déplacer un post

Créer un post

### **Transition de fil et arrosage de posts**

connaître le fil dans lequel je me situe

changer de fil

regarder un post précis

envoyer un post d'un fil à quelqu'un

arroser un post

### **Gestion d'ami**

supprimez un ami

Demandez quelqu'un en ami depuis un post/jardin

### **Gestion de l'eau**

supprimer un post

visionner les posts de sa serre

rajouter de l'eau à un post de son jardin

### **Utilisation de fil**

retourner au fil général

voir les posts suivant dans le fil

passez en mode jardin

Pour vérifier si nos prototypes permettaient ces fonctionnalités, nous les avons réunis en scénario qui pouvait enchaîner certaines de ces fonctionnalités entre elles :

Allez visualiser un post d'un jardin d'un ami (depuis sa page d'accueil) et l'envoyez à un autre ami

Un de vos postes n'a plus beaucoup d'eau, trouver un emplacement avec beaucoup d'eau et déplacer votre post dessus puis créer un post dans l'ancien emplacement à la place.

Dans un fil, vous voyez un post qui vous fait penser à un ami, vous allez dans son fil, vérifier que vous y trouvez bien, regarder le dernier post en date et l'arroser, vous prenez le temps de l'envoyer à un autre ami.

Vous voulez devenir ami avec quelqu'un depuis le fil général, mais vous devez d'abord supprimer son ennemi juré de vos amis.

Vous avez un bon post à placer, vous en supprimez un définitivement qui ne vous plait plus, puis placer votre post qui se trouve dans votre serre, enfin, vous rajoutez de l'eau à votre post fraîchement placé.

Depuis un fil, vous allez au fil général, vous allez voir quelques posts plus anciens de celui-ci avant de revenir dans votre jardin.

Pour chacun de ces scénarios, nous avons noté les difficultés rencontrées lors de la passation de ceux-ci et nous avons posé quelques questions aux participants afin de récupérer des avis et des suggestions sur notre interface.

## Persona

Nom : Jean Dupont

Âge : 25 ans

Profession : Designer d'interface utilisateur

Lieu : Lyon, France

### Biographie :

Jean est un designer d'interface utilisateur passionné qui travaille pour une start-up technologique à Lyon. Il est toujours à la recherche de nouvelles tendances et de technologies innovantes pour améliorer son travail. Il est très actif sur les réseaux sociaux, où il partage ses travaux, trouve de l'inspiration et se connecte avec d'autres professionnels de son domaine.

### Besoin :

Jean est à la recherche d'un réseau social avec des fonctionnalités originales qui lui permettraient de présenter son travail de manière unique.

### Objectifs :

- Trouver un réseau social qui offre des fonctionnalités uniques et innovantes.
- Pouvoir présenter son travail de manière créative et interactive.

Défis :

- Trouver un réseau social qui répond à ses besoins spécifiques.
- Apprendre à utiliser de nouvelles fonctionnalités et outils.
- Gérer son temps entre le travail, la création de contenu pour le réseau social et l'interaction avec sa communauté.

## Le modèle d'interface abstraite ou prototype papier

Nos esquisses de conception de l'interface sont présentes dans le fichier *Esquisses* (cf Annexe), notre carte mentale et représentation fonctionnelle du projet est présente dans le fichier *Carte Mentale* (cf Annexe)

Les esquisses du projet sont versionnés de haut en bas. La version 5 étant nos dernières esquisses, à part de légères modifications à l'oral, nous avons gardé le dernier prototype utilisé pour les scénarios comme plan pour concevoir l'interface concrète.

## Réalisation concrète

Nous avons passé beaucoup de temps à concevoir et à prototyper car la complexité des dynamiques de l'application avait besoin de plus de retours utilisateurs qu'une application conventionnelle. De plus ces mêmes fonctionnalités impliquaient des problématiques complexes en termes de code. Pour ces raisons nous n'avons pas réussi à réaliser toutes les fonctionnalités que comportaient nos derniers prototypes. Nous avons posé le squelette de l'application mais avons eu des problèmes pour implémenter les fonctionnalités principales (la visualisation d'un post au hover avec l'affichage des boutons d'actions, et le défilement en serpentin). La fonctionnalité de hover sur les posts nous a causé des problèmes que nous n'avons pas réussi à régler (parfois les boutons restent affichés et cela peut obliger l'utilisateur à recharger la page). Nous avons réussi à relier les routes avec un Routeur de View mais sans raison apparente, le routeur s'est mis à dysfonctionner ce qui implique que l'on ne peut plus accéder à un fil de conversation avec un ami mais seulement au fil principal. Il y a également un problème lors du passage d'un jardin à un autre qui oblige l'utilisateur à actualiser la page (ce n'est pas le cas du fil vers un jardin). Enfin, nous avons préparé l'ajout des fonctionnalités pour la gestion et l'envoi des posts mais n'avons pas eu le temps de les développer à cause des problèmes sur les fonctionnalités principales.

## Conclusion

Nous avons passé beaucoup de temps sur la conception ce qui nous a évité de concevoir une application trop complexe, ou peu ergonomique. Malheureusement ce temps a été pris sur la réalisation ce qui fait que notre application concrète n'est pas totalement fonctionnelle. Malgré tout, les objectifs que nous nous étions fixés au début concernant l'exploration des possibilités fonctionnelles et de l'ergonomie ont été atteints et nous ont stimulés tout au long du projet. Ce projet reste pour nous une réussite même si la réalisation n'a pas abouti.

## Liens:

GitHub:

*Invitation envoyé*

Esquisses:

<https://www.figma.com/file/a8Wst5Jyc3GMCqMBp0FJoE/esquisses?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=sWStaCW5SUBZPN2Y-1>

Prototype :

<https://www.figma.com/file/44fd8YQcJnC8PV0xFxQvnG/Proto?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=QqBSGrccZO2oconm-1>

Carte mentale:

<https://www.figma.com/file/uYLLcMdt4n6qZNln3EKZDc/mental-map?type=whiteboard&t=cSKEkXqGJjr3fP7m-6>