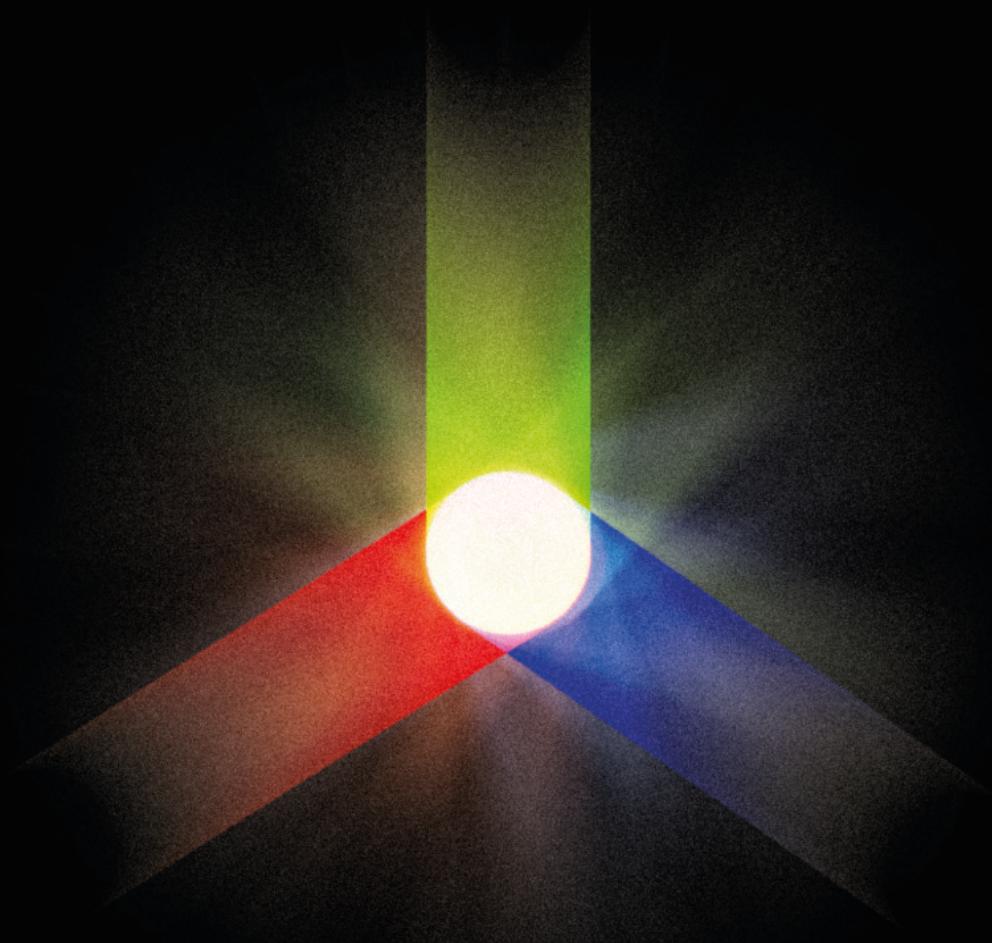


SAE 402



Produire du contenu multimédia

Nicolas Negroni et Anthony Menghi

<i>I Introduction</i>	3
<i>II Creation du visuel</i>	3
II.1 Analyse du sujet et reponses envisagees	3
II.2 Style et construction de mise en page.....	3
II.3 Choix typographiques.....	5
II.4 Choix colorimetriques.....	6
<i>III Interactivite</i>	6
III.1 Analyse du sujet et reponses envisagees	7
III.2 Scenarisation des interactions	9
III.3 Augmentation de l’experience utilisateur	10
III.4 Patrimonialisation	10
III.5 Publication a destination d’une communication numerique	10
<i>IV Conclusion</i>	10

I Introduction

Il nous a été demandé de réaliser une affiche interactive sur le sujet de la Pagħjella. Pour cela, nous devions dans un premier temps réaliser une affiche « type impression » au format A2 que l'on rendrait interactive dans un deuxième temps.

Au vu du sujet, nous avons conclu que l'objectif de cette S.A.E est de donner une image plus moderne de la Pagħjella tout en gardant l'essence de ce chant. Tout cela, en introduisant l'utilisateur au cœur de la démarche en accordant une grande importance au parcours utilisateur et à l'interactivité.

II Crédit et réflexion

Quand on nous évoque la Pagħjella, l'image qui nous vient en tête est celle d'une puissante trinité qui transmet une énergie étant capable d'emplir tout l'espace qu'elle a à disposition. C'est ce qu'il se passe quand une Pagħjella est chantée dans une église. Les trois voix des chanteurs additionnées à la réverbération que produit une église transmet une énergie envahissante qui ne s'arrête pas à nos oreilles mais va jusqu'à notre cœur.

II.1 Analyse du sujet et réponses envisagées

Dans un premier temps, nous avions pour idée de réaliser un mini jeu intégré à un site web qui aurait été l'extension de l'affiche imprimable. Nous voulions permettre à l'utilisateur de mieux comprendre ce qu'était une Pagħjella en lui faisant trouver quelles voix allaient de pair mais nous ne trouvions pas de système qui serait assez intéressant d'un point de vue parcours utilisateur. Après quelques jours de réflexion nous nous sommes aperçus que réaliser ce jeu dans le temps imparti ne serait peut-être pas dans nos compétences. De plus, nous nous sommes rendu compte que cette ne nous inspirait aucune sens de réflexion concernant l'affiche. Ainsi, nous avons pris la décision d'abandonner cette piste sans condamner la réflexion produite.

En ayant les pensées introduites en début de chapitre en tête, deux styles de composition nous tendaient les bras.

Le premier style de composition repose sur la réalisation d'une affiche « chargée ». C'est-à-dire une affiche comportant beaucoup d'éléments ou/et une pluralité de textures. Le souci de ce genre de composition est que si cela n'est pas assez maîtrisé nous risquons de perdre l'attention du lecteur/utilisateur qui n'aura pas trouvé de sens de lecture clair. Ce style pose un autre problème, l'intégration d'interactivité devient elle aussi très complexe et le visuel peut vite devenir trop chargés en composants.

Le deuxième style de composition, à l'inverse du premier, repose sur le « minimalisme ». Le minimalisme peut être assimilé à la simplicité. Ce style de composition permet une bonne lisibilité et réduit le risque de perte de l'attention du lecteur/utilisateur. De plus, nous avons considéré que ce style correspondait plus à l'idée que nous nous faisons de la Pagħjella. L'énergie produite par les chanteurs se repend dans un espace immense.

II.2 Style et construction de mise en page

Il nous est venu l'idée de placer un élément au centre de la composition (figure 1, encadré blanc).



Figure 1: Construction du visuel

L'élément central doit prendre le pas sur tous les autres. Nous avons donc décidé que les autres éléments viendraient équilibrer la composition dans la verticalité en les plaçant à chaque extrémité de l'élément (figure 1, encadrés orange).

La partie basse (figure 1, encadré orange en pointillés) contient un court texte donnant une définition de la Paghjella et un QR code permettant d'accéder à la partie interactive et les crédits de l'affiche (figure 1, encadré vert).

La composition se lit de haut en bas en commençant par le titre et finit sur le QR Code (figure 1, flèche bleue).

II.3 Choix typographiques

On retrouve 2 typographies sur le visuel (figure 2 et 3).



Figure 2: Partie haute - Titre

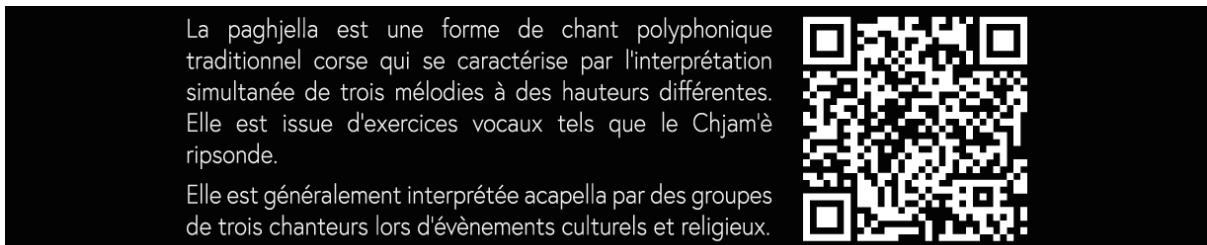


Figure 3: Partie basse - texte et QR code

La première est celle du titre (figure 2). Le titre étant l'élément écrit le plus présent sur le visuel, il doit avoir du caractère et doit refléter l'ambiance générale de l'affiche. Dans cette optique, nous avons d'abord sélectionné 9 polices (figure 4 et 5).



Figure 4: Typographies écartées

Après quoi nous en avons éliminé 6 et gardé 3 (figure 5). Dans cette sélection de 3 polices, une seule était à la fois moderne, graphique, manuscrite et assez prononcée. Il s'agit de la police « Vintage Mohai » (figure 7).

EUROPA

Figure 7: Typographie secondaire

VINTAGE MOHAI

Figure 6: Typographie principale

Concernant le paragraphe présent dans la partie basse du visuel, il fallait une police bien plus fine, moderne car l'objectif de l'exercice reste de moderniser l'image de la Paghjella. Dans cette optique, nous avons opté pour la police « Europa » (figure 6), dans sa déclinaison « Light ».

II.4 Choix colorimétriques

Concernant le fond, nous avons décidé d'utiliser un noir proche du noir « pure » #000000 (figure 8). Son Code hexadécimal est #020304 (figure 9). Nous avons préféré du noir à toutes autres couleurs car il met encore plus en valeur l'élément central. On associe une couleur à ce qu'elle nous évoque ; que ce soit un sentiment, un endroit, un élément présent dans la nature ou un objet. La présence de noir en fond, prenant tout l'espace est là pour évoquer le ciel, l'espace. L'énergie produite par les chanteurs serait même capable de se répandre et de briller dans un endroit qui ne laisse passer aucun et dans certains cas, aucunes lumières.



Figure 8: Noir pur

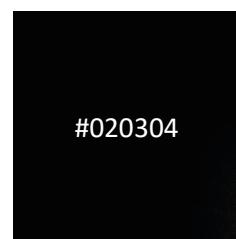


Figure 9: Noir du visuel

L'association du noir et du blanc dans un visuel rappelle le luxe, la classe, la sobriété. Bien que les Paghjelle aient une grande majesté ce n'est pas sur cet axe que nous avons décidé de nous diriger. Alors, nous avons opté pour l'intégration d'une texture sur de l'élément central.

Après avoir choisi le noir comme couleur de fond, il nous est paru logique d'utiliser du blanc ou des nuances de gris pour les éléments écrits et le QR code. Nous avons commencé par utiliser du blanc en diminuant son opacité proche des 50%.

III Interactivité

En accord avec le visuel réalisé dans un premier temps, nous allons réaliser une version interactive de cette affiche. Nous le rappelons, l'interactivité prendra place quand l'utilisateur aura scanné le QR code et accédé au site rattaché.

L'interactivité permet d'ajouter des fonctionnalités telles que des animations, des appels à l'action, des vidéos, des sons ou des liens vers d'autres plateformes. Utiliser ce procédé présente plusieurs avantages comme l'amélioration de l'expérience utilisateur, l'augmentation de l'engagement ainsi que la facilité de partage sur les réseaux sociaux.

L'utilisateur doit se sentir accompagné et la navigation / parcours sur le site doit être une évidence pour lui.

III.1 Analyse du sujet et réponses envisagées

Comme cité en « II.1 Analyse du sujet et réponses envisagées », notre première idée était de réaliser un jeu « flash » dans le même style d'interface que le site [incredibox](#).

Après avoir renoncé à cette idée, nous nous sommes dirigés vers l'implémentation d'une version Web de l'affiche « papier ». Nos professeurs nous ayant fourni des enregistrements audios de différentes Paghjelle dont les voix avaient été séparées, nous avons réfléchi à l'intégration de ces sons dans le site. Nous voulions également animer l'élément central. Pour cela, nous est venu l'idée de synchroniser l'apparition de chaque forme composant cette trinité à l'apparition d'une voix composant la Paghella.

Pour cela nous sommes partis sur l'implémentation de nos formes grâce à la librairie p5.js vu dans la ressource R4.21. Pour réaliser le dégradé de forme créé plus tôt sur Illustrator nous nous sommes servi d'une boucle en augmentant l'opacité des cercles (figure 10).

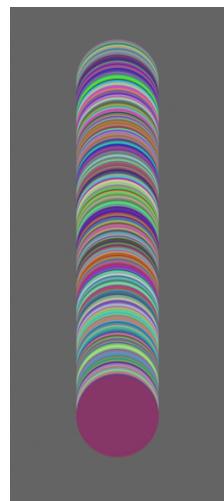


Figure 10 : construction du dégradé de forme sur p5.js

En changeant l'opacité des cercles et au fur et à mesure des itérations le dégradé de forme devient visible (figure 11).

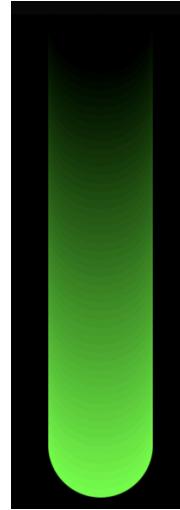


Figure 11 : dégradé de forme P5.js fini

Nous avons fait la même chose pour créer les deux autres formes. Ensuite, nous avons voulu animer au fur et à mesure du temps la création du dégradé de forme, mais nous n'avons pas réussi et les animations n'étaient pas fluides.

Donc, nous nous sommes dirigés vers la création de l'interaction avec des éléments html standards comme des div, des images, etc. Avec du Javascript. Nous avons aussi tenté de pousser l'interaction au-delà du click. Nous avons essayé d'intégrer l'utilisation de l'accéléromètre à notre site. L'accéléromètre est un capteur de mouvement présent dans la plupart des smartphones et qui peut être utilisé pour réaliser certaines actions comme le relevage d'une distance parcourue ou tout simplement l'activation d'une action (comme un click).

[Nous avons réussi à l'implémenter sur les smartphones sur Adnroid mais pas sur les smartphones IOS avec safari avec DeviceMotionEvent, effectivement, il ne tourne pas sur safari comme nous le montre la figure 12](#)

Chrome	Edge	Firefox	Opera	Safari	Chrome Android	Firefox for Android	Opera Android	Safari on iOS	Samsung Internet	WebView Android
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	12	6	18	No	31	6	18	4.2	2.0	4.4.3
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓
59	14	29	46	No	59	29	43	No	7.0	59
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	12	6	18	No	31	6	18	4.2	2.0	4.4.3
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	12	6	18	No	31	6	18	4.2	2.0	4.4.3
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	12	6	18	No	31	6	18	4.2	2.0	4.4.3
✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
No	No	No	No	No	No	No	No	No	14.5	No

Figure 12 : MDN

Par la suite, nous avons réfléchi à créer une interaction via les clicks, en animant avec les animations CSS, les événement Javascript et l'API Audio de javascript notamment pour récupérer les fréquences et les gaines des différentes pistes.

III.2 Scénarisation des interactions

Le but de nos interactions et de faire comprendre la paghjella, c'est pour cela qu'on a voulu raconter pédagogiquement une histoire au fur et à mesure des interactions. Au départ, il n'y a qu'un seul cercle gris qui n'émet aucun son, lorsqu'on clique dessus, le cercle grandit et lance la paghjella (figure 13).

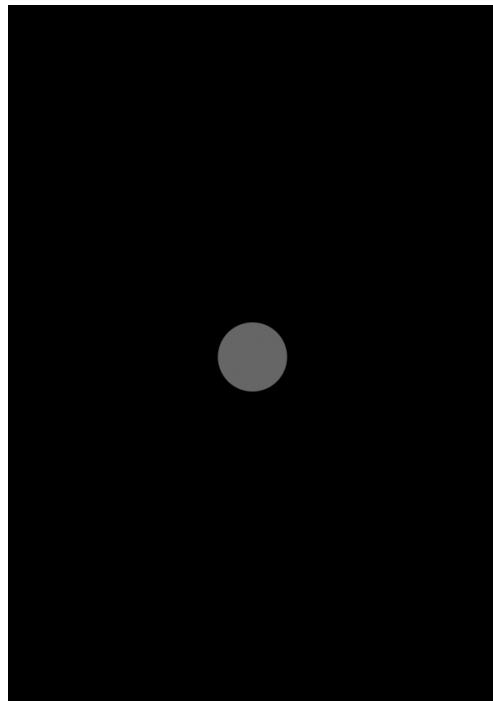


Figure 13 : début de l'animation

Ensuite les voix se rejoignent au et changent d'opacité au rythme de la musique. Une fois que les voix se sont retrouvé le texte apparaît et nous pouvons cliquer pour arrêter et reprendre les voix (figure 14).



Figure 14: animation avec la musique

III.3 Augmentation de l'expérience utilisateur

Pour augmenter l'expérience utilisateur, il est important que le produit ait une utilité. Ici, l'utilité est l'information. L'objectif étant d'informer les gens sur ce qu'est une Paghjella, rajouter une expérience qui les marquera nous aidera à atteindre l'objectif fixé.

Il nous est donc venu à l'idée de proposer une expérience sensorielle qui est le véritable but de la paghjella. Pour cela, nous devions chercher à impacter le sens de l'ouïe. Avec les enregistrements à notre disposition, nous pouvions augmenter l'expérience utilisateur.

Nous avons alors mis un système en place qui permet, lorsqu'on clique sur l'un des éléments de la trinité de couleurs, de désactiver la piste sélectionnée. L'utilisateur peut alors essayer d'analyser ces voix.

III.4 Patrimonialisation

La Paghjella et plus généralement les chants/polyphonies sont des éléments symboliques du patrimoine culturel corse. Notre affiche interactive doit donc être conçue de manière à mettre en valeur cet aspect tout en offrant une interprétation moderne. Nous avons choisi de mettre en avant les éléments clés de la Paghjella tout en les présentant de manière contemporaine, notamment grâce à l'utilisation d'animations et de boutons interactifs.

III.5 Publication à destination d'une communication numérique

Pour publier l'affiche interactivité nous avons utilisé GitHub avec GitHubPage.

Lien : <https://antocreadev.github.io/SAE402/>

Code Source : <https://github.com/antoCreaDev/SAE402>

IV Conclusion

En résumé, nous avons commencé par réaliser un visuel qui nous a servi de support pour la production d'une affiche interactive. Nous avons tenté de mettre en application les savoirs que l'équipe pédagogique nous a transmis. Après avoir trouvé une piste création sensée et réalisable, nous nous sommes servis de nos compétences acquises personnellement et en cours pour réaliser un fond, un élément principal fort et sélectionner deux typographies. Tout cela, nous l'avons fait en recentrant toujours nos critères sur le sujet pour que ces éléments lui correspondent au mieux, que ce soit en termes de couleur, de symbole ou de ressenti. De plus, toutes ses recherches ont été réalisée en appliquant la méthode de production provenant de l'UX Design. Nous avons régulièrement, à chaque étape, demandé l'avis à des gens qui pourraient être des potentiels utilisateurs (connaisseurs du domaine ou non). C'est en avançant pas à pas avec le retour des gens et nos acquis que nous avons pu réaliser ce devoir.

Toute la S.A.E a été sous le couvert d'un mantra « l'expérience utilisateur prime ». Nous avons dû quelques fois faire l'impasse sur certaines interactions, animations ou idées graphiques par manque de temps. Cependant, nous pensons être arrivé à un produit abouti.

Merci pour vos enseignements,
Nicolas Negroni et Anthony Menghi.