

# Guide du participant

## Guide du participant

Objectif de la GameJam

Déroulé possible du WE

Critères du jury

Lexique du designer en herbe

Vendredi soir

Étape 1 - Définition de la solution

Samedi matin

Étape 2 - Scénarios d'usages

Étape 3 - Inspirations et personnalisation de l'application

Étape 4 - Contenu et architecture de l'information

Samedi après-midi

Étape 5 - Réalisation des wireframes

Étape 6 - Graphisme

Dimanche matin

Étape 7 - code

Sources

Ressources complémentaires

Fun fun fun

Création de jeu

Gamification

## Annexes

Étape 1 - Définition de la solution : Storyboard

Étape 2 - Scénarios d'usages

Étape 3 - Réalisation des wireframes

Étape 4 : Réalisation de la maquette



# GAME JAM

## WEEK-END

Du 25 au 27 mai 2018

DEUX JOURS POUR PROTOTYPER  
DES OUTILS NUMÉRIQUES ET  
LUDIQUES POUR SENSIBILISER LES  
PETITS AUX PROBLÈMES DE GRANDS



Soirée de pitches de présentation  
des projets



Le 25 mai à 18h

SIMPLON  
.CO



Virtuacité  
Service de la culture et de la médiation



une rivière  
un territoire



## Objectif de la GameJam

En relation avec une structure locale, vous allez travailler en groupe sur l'une de ses problématiques afin de développer un outil numérique et ludique dans le but de sensibiliser les plus jeunes à celle-ci.

Votre objectif n'est pas de réaliser un outil complet mais de réfléchir, concevoir et prototyper.

Votre réflexion doit tendre vers le concept de cet outil plutôt que vers un outil fonctionnel.

Vous retrouverez dans ce guide les différentes étapes à suivre au cours des deux jours de hackathons afin de faire émerger votre proto.

Vous serez accompagnés tout au long du hackathon par des professionnels.

## Déroulé possible du WE

Ceci n'est qu'une suggestion, chaque groupe avance à son rythme.  
Tout n'est pas obligatoire mais chaque étape est vivement recommandée.  
Faire les étapes dans l'ordre est un plus (notamment pour vous).

- **Vendredi soir**
  - Etape 1 - Définition de la solution
- **Samedi matin**
  - Etape 2 - Scénarios d'usages
  - Etape 3 - Inspirations et personnalisation
  - Etape 4 - Contenu et architecture de l'information
- **Samedi après-midi**
  - Etape 5 - Réalisation des wireframes/templates
  - Etape 6 - Graphisme
- **Dimanche matin**
  - Etape 7 - Code

## Critères du jury

Il est indispensable que les outils développés satisfassent les critères suivants :

- répondre à la problématique proposée,
- être accessible pour des enfants,
- être numériques et ludiques.

Les différentes équipes seront jugées au moment du pitch final sur les critères suivants :

### 1) La qualité de la présentation de l'application devant le jury

- ☐ Clarté et concision de la présentation
- ☐ Caractère innovant de la présentation (démonstration, scénarisation etc.)
- ☐ Caractère convaincant de la présentation. Donne-t-elle envie d'utiliser cet outil ?

### 2) Le traitement de la problématique

- ☐ Le projet est-il pertinent vis-à-vis de la problématique?

### 3) La pertinence de l'expérience utilisateur proposée

- ☐ Est-ce-que la solution proposée est simple à utiliser ?
- ☐ La solution est-elle adaptée à des enfants ?
- ☐ Est-ce-que c'est fun?

### 4) La différenciation de l'application/ du service proposé

- ☐ Comment se distingue l'application des applications concurrentes, existantes ou émergentes ?

### 5) La faisabilité de l'application

- ☐ L'application est-elle réalisable ?
-

# Lexique du designer en herbe

## Maquette

**Représentation partielle d'un système** ou d'un objet afin d'en tester et valider certains aspects.

Cette représentation peut s'effectuer en plusieurs étapes

- 1) **Zoning** : croquis qui peut être réalisé au crayon pour positionner les principaux blocs de manière sommaire
- 2) **Maquette fonctionnelle (wireframe)** : représentation de chaque page avec l'ensemble des textes et éléments (boutons, emplacement des images, champs d'un formulaire) en noir et blanc, sans habillage graphique
- 3) **Maquette graphique** : proposition graphique statique (comme si c'était une capture d'écran de la page), prolongement de la maquette fonctionnelle qui intègre l'identité visuelle (logo, couleurs, typographie, éléments)

## Design

Activité de création dont le but est de répondre à des besoins, de **proposer des solutions pour améliorer la qualité de vie** des êtres humains.

## Design d'expérience utilisateur (UX Design)

Discipline dont l'objectif est de **concevoir un produit au service des utilisateurs**.

Dans *The Elements of User Experience*, **Jesse James Garrett** formalise un processus de création en cinq étapes pour obtenir une expérience optimale :

- 1) **La stratégie** : définir les attentes des utilisateurs et les objectifs business de l'application
- 2) **Le périmètre** : délimiter la solution pour qu'elle soit adaptée et préciser le contexte concret
- 3) **La structure** : organiser et hiérarchiser l'information
- 4) **Le squelette** : concevoir les zonings, les wireframes et définir l'emplacement de chaque élément
- 5) **La surface** : créer la maquette, ajouter la couche graphique.

# Vendredi soir

## Étape 1 - Définition de la solution

### Storyboard : la narration du projet

Nous vous proposons de commencer par raconter l'histoire de votre projet, centrée sur une personne qui utilisera votre application, en cinq étapes.

- 1) **Situation initiale** : qui est cette personne ? quel est son besoin auquel votre application propose une solution ?
- 2) **Élément modificateur** : comment la personne accède à votre application ? quelle est sa réaction ?
- 3) **Péripéties** : que se passe-t-il lors de l'utilisation de l'application ? quelles actions sont réalisées ?
- 4) **Dénouement** : comment ces actions se terminent-elle ? quel est le résultat ?
- 5) **Situation finale** : quelle est la conclusion de l'histoire ? comment la personne se sent-elle et recommencera-t-elle à utiliser l'application ?

Si vous aimez dessiner, n'hésitez pas à réaliser votre storyboard au format BD, cela le rendra plus vivant !

Note : cette formalisation de votre projet vous aidera dans la préparation du pitch.

### Project canvas

Maintenant que votre proposition de solution est posée avec le storyboard, vous pouvez formaliser rapidement les éléments-clé du projet.

- **Objectifs de la solution** et résultats attendus
- **Public cible** : à qui est destinée l'application ?
- **Indicateurs de succès** : quantitatifs et/ou qualitatifs
- **Risques** : raisons pour lesquelles le projet pourrait échouer

Bonus : le premier Tweet

Résumez le concept de votre application en 140 caractères, comme si vous écriviez votre premier tweet pour la promouvoir !

# Samedi matin

## Étape 2 - Scénarios d'usages

Afin de définir précisément le périmètre de l'application, il est utile de **découper clairement l'enchaînement des actions** que l'utilisateur va effectuer.

Pour cela, vous pouvez décrire chaque étape de la navigation sur l'application en commençant par des verbes d'action. **Chaque étape peut être illustrée par le zoning** de la page correspondante.

/!\ Pour le zoning, ne perdez pas de vue les principaux formats possibles : ordi mais aussi mobile et tablette.

## Étape 3 - Inspirations et personnalisation de l'application

### Analyse d'applications existantes et benchmark d'expériences utilisateur

Avant de vous lancer dans le détail des contenus et de la réalisation des interfaces, nous vous invitons à lister des inspirations parmi les applications que vous connaissez, ou en effectuant des recherches précises.

Ces recherches peuvent concerner la représentation d'une fonctionnalité (un formulaire ou un quizz par exemple), un élément de l'interface en particulier, l'univers graphique dans son ensemble, l'affichage d'informations au format mobile, etc.

Si vous savez que vos utilisateurs utilisent beaucoup une application en particulier, vous pouvez également noter ce qui vous semble intéressant de reprendre pour qu'il retrouve ses repères (dans la navigation et les comportements notamment).

### Personnalisation de l'application

Proposer une application **ancrée dans un univers** et **offrant des interactions personnalisées** est un bonus pour l'expérience utilisateur. En jouant sur des **leviers psychologiques**, cela permet de rendre l'expérience plus agréable et plus mémorable.

En équipe, nous vous proposons de partager vos idées sur les thèmes suivants qui vous orienteront dans la définition de votre **univers et du design émotionnel de l'application** :

- Qui sont nos utilisateurs ? Qu'aiment-ils ?
- Quels sont les mots-clés et les principes d'actions de notre projet ?
- Exemples de phrases d'accroche pour parler de l'application
- Si l'application était une personne, quelle serait sa personnalité ? plutôt drôle, paisible, poétique, meneuse... ?



Dans les prochaines étapes de la réalisation des maquettes, vous pourrez garder ces signes distinctifs à l'esprit et les faire transparaître dans l'ensemble de l'application (rédaction sur un ton blagueur, effet de surprise dans la navigation par exemple).

## Étape 4 - Contenu et architecture de l'information

Les textes pourront être affinés lors de la réalisation des wireframes, mais sur la base des mockups vous pouvez déjà **lister les contenus nécessaires**, les organiser en rubriques et dans chaque page puis commencer à rédiger.

Quelques conseils pour la **rédaction web** :

- Structurez vos idées avec des titres et des sous-titres explicites pour guider la lecture et permettre au lecteur de comprendre de quoi il s'agit en scannant la page du regard
- Résumez au maximum les textes et n'hésitez pas à utiliser des images, photos ou pictogrammes en complément (mais pas en répétition du texte)
- Rédigez des phrases courtes et simples
- Empruntez le ton correspondant à l'univers et à la "personnalité" choisis pour votre application pour embarquer l'utilisateur !
- Plus le public est jeune, moins il faut de texte.

Si vous cherchez des photos libres de droits, voici quelques pistes :

- <https://www.flickr.com/commons>
  - <http://www.photo-arago.fr>
  - <http://www.gratisography.com/>
  - <https://www.pexels.com/>
  - <https://unsplash.com/>
  - <https://pixabay.com/fr/>
-

# Samedi après-midi

## Étape 5 - Réalisation des wireframes

Pour réaliser les wireframes de votre application, vous pouvez vous baser sur les zonings, et reprendre chaque page avec le **détail de tous les éléments et les textes définitifs**.

Nous restons dans une approche centrée utilisateur donc gardez bien à l'esprit que votre application est dédiée à des personnes et que c'est à vous de vous adapter à leurs usages.

Une étude publiée par une université canadienne montre que les personnes qui naviguent sur le web décident de l'intérêt d'une page en... 50 millisecondes !

L'enjeu est de **s'adapter au comportement de l'utilisateur**, qui va "scanner" la page du regard plutôt que de la lire, afin qu'il puisse comprendre en un instant le service proposé par l'application.

Pour concevoir une interface répondant à cette contrainte, voici des principes et normes à respecter. Et une expression à garder à l'esprit : **KISS - Keep It Simple Stupid !**

### Les principes de base

- **Contraste**

Les yeux aiment le contraste : c'est un moyen efficace de **créer un intérêt** sur la page car il permet **d'appuyer l'organisation** de l'information. Le contraste peut passer par la typographie, les couleurs, la position horizontale ou verticale des éléments par exemple. Attention à ne pas être trop timide, si vous souhaitez distinguer un titre et un texte avec une police taille 14 et une police taille 12, il ne s'agira pas d'un contraste mais d'un conflit !

- **Répétition**

La répétition permet de lier des éléments qui seraient autrement séparés et de fournir ainsi de solides **repères visuels**. Il peut s'agir par exemple du format des titres, équivalent pour un même niveau, de la position des numéros de page, des symboles utilisés pour les listes.

- **Alignement**

L'unité est un concept important en design. L'alignement permet d'établir une **connexion visuelle** entre les différents éléments séparés sur l'interface. Cela implique d'être conscient du positionnement de chaque élément.

- **Proximité**

Les **éléments qui font sens ensemble** doivent être représentés proches les uns des autres afin de créer une unité visuelle. **Regrouper** permet de créer automatiquement une organisation qui rend l'information plus lisible et plus facile à retenir. Par exemple, dans un formulaire, le label et son champ doivent former un groupe pour que l'utilisateur comprenne directement où il doit saisir l'information demandée.

## Les normes à respecter

Les normes encadrent votre vie de tous les jours, lorsque vous naviguez sur des sites web ou lorsque vous utilisez vos applications mobiles préférées ! Vous n'y faites plus attention car vous les avez intégrées dans vos usages. Nous vous invitons à les utiliser afin que la navigation sur l'application que vous allez concevoir soit la plus intuitive possible.

Pour les **appels à l'action** (exemple : "S'inscrire", "Enregistrer"), l'élément à privilégier est le **bouton**, avec un verbe d'action explicite à l'infinitif, afin que l'utilisateur sache l'action engagée une fois qu'il aura cliqué sur ce bouton.

Pour les **liens** (exemple : mention du site internet d'une association dans un texte, lien vers une autre page du site), le texte doit être **souligné**.

Veillez à prévoir des **messages de succès et d'erreur** pour informer l'utilisateur du résultat de ses actions. L'idéal étant de prévenir toute erreur en apportant **le maximum d'indications en amont** (exemple : indiquer le format attendu pour une information à renseigner, si elle est obligatoire, etc.).

Plusieurs options sont possibles pour la **navigation** sur une application au format mobile : afficher les rubriques sur une barre en haut ou en bas de l'écran, ou dans un menu, avec ou sans onglets. Après avoir défini vos rubriques et regardé quelques exemples, vous pourrez décider ce qui convient le mieux pour votre application.

Dès l'étape de la conception, il est également important de respecter des bonnes pratiques pour permettre **l'accessibilité** de votre application à des utilisateurs en situation de handicap :

- anticiper le choix de couleurs avec des **contrastes** suffisants
- prévoir des **intitulés explicites** pour les rubriques, les boutons, etc.
- prévoir des **zones réactives** (zones de clic) suffisamment grandes et espacées (pour le format mobile, n'hésitez pas à réaliser vos wireframes à l'échelle réelle pour vous assurer que vous pouvez naviguer et cliquer avec le pouce sans problème).

**Outils pour la réalisation des wireframes** : papier, balsamiq, MarvelApp ou autre.

## Étape 6 - Graphisme

Le graphisme consiste à **créer, choisir et utiliser des éléments graphiques** pour mettre en forme et **communiquer** des informations.

La première étape avant de réaliser les maquettes graphiques est d'établir **l'identité visuelle** du projet : c'est l'univers, l'ensemble des éléments graphiques (logotype, polices, couleurs, etc.). L'identité visuelle permet d'être reconnue, de véhiculer ses valeurs.

Le document qui récapitule les éléments de l'identité visuelle et donne leurs règles d'utilisation s'appelle **la charte graphique**. Une fois cette charte établie, on peut décliner l'identité sur tous types de supports de communication.

Pour cette GameJam, vu la contrainte de temps, nous vous invitons à choisir la typographie et les couleurs de votre application.

La mine d'or de **typographies** libres de droits est présentée sur <https://fonts.google.com/>. Vous pourrez trouver la combinaison idéale titre / texte sur <http://fontjoy.com/>.

Pour créer votre **palette de couleurs**, voici deux sites ressources qui vous orienteront <https://coolors.co/> et <http://www.vanschneider.com/colors>.

---

# Dimanche matin

## Étape 7 - code

A vos claviers!

## Sources

*The Non-Designer's Design Book*, Robin Williams

<http://www.ux-republic.com/qu-est-ce-l-ux-design/>

<http://www.usabilis.com/definition-design-emotionnel/>

## Ressources complémentaires

Blog Marvelapp : <https://blog.marvelapp.com/>

UX Booth : <http://www.uxbooth.com/>

UX Mag : <http://uxmag.com/>

UX und Tollerei : <https://uxundtollerei.com/>

Behance : <https://www.behance.net/>

Pinterest : <https://www.pinterest.fr/>

Uimovement : <https://uimovement.com/>

Blog du webdesign : <http://www.blogduwebdesign.com/>

Font Squirrel : <https://www.fontsquirrel.com/>

## Fun fun fun

Maintenant qu'on a abordé le design, voyons comment injecter du ludique dans les outils proposés.

Voici pour commencer des slides sur le game design, la gamification et d'autres démarches qui vont dans ce sens (en plus de lui donner des objectifs) : <https://slides.com/ldevernay/game-design#/>

Partant de là, on distingue deux cas :

- la création d'un jeu,
- la gamification d'un site ou d'une appli.

Demandez-vous comment votre outil va traiter de la problématique visée. Ce sera le plus souvent en mettant l'utilisateur à la place des personnes concernées ou via des exemples très concrets. L'idée est de faciliter l'identification de l'utilisateur, qu'il se sente impliqué.

Dans tous les cas, n'oubliez pas le plus important : *KIFF (Keep It Fun, Ftupid)*.

## Création de jeu

En voulant créer un jeu, vous vous lancez dans un gros chantier.

Il va falloir commencer par concevoir le jeu. Si vous ne l'avez pas déjà fait, regardez les slides indiqués plus haut. Vous y trouverez une méthode pour vous lancer en vous basant sur des jeux existants. Ainsi, vous pourrez poser les bases de votre jeu en une heure. Si vous avez le temps, définissez également les 10 points pour construire ensemble le noyau de ce que vous voulez réaliser.

Il restera ensuite un choix technique à faire (le moteur ou les technos), envisager le graphisme, peut-être la musique.

La démarche est très proche de celle de conception d'un site mais la logique suffisamment différente pour vous dérouter si vous n'en avez pas l'habitude.

Toutefois, c'est un exercice très intéressant dont vous pourrez beaucoup retirer pour le design web.

## Gamification

Il s'agit là d'un gros buzzword du design, souvent employé à tort et à travers.

Gardez deux principes à l'esprit :

- il s'agit d'utiliser des éléments ludiques pour faciliter la navigation et l'adoption. Vous faites plaisir à l'utilisateur pour le rendre accro à votre outil,
- la gamification n'est pas une surcouche ou un ajout de dernière minute mais bien un élément central de votre travail de conception. Si vous ne l'avez pas en tête dès le début, ce sera au mieux une rustine.

Considérez les outils et applis que vous utilisez au quotidien, vous y trouverez sans nul doute des éléments de gamification. Mieux ils sont conçus, moins on les voit.

Pensez à Facebook :

- création d'un avatar personnalisé,
- lien social,
- scoring (likes, partages, nombre d'amis, etc).

Creusez un peu plus et vous verrez que tout y est ou presque.

Penchez-vous sur Duolingo et SoloLearn pour découvrir comment ces applis ont développé des formats d'apprentissage efficaces et addictifs :

- scoring,
- relance quotidienne,
- achievements,
- petits objectifs concrets,
- jalons.

Lesquels contribuent au flow? Au fiero?

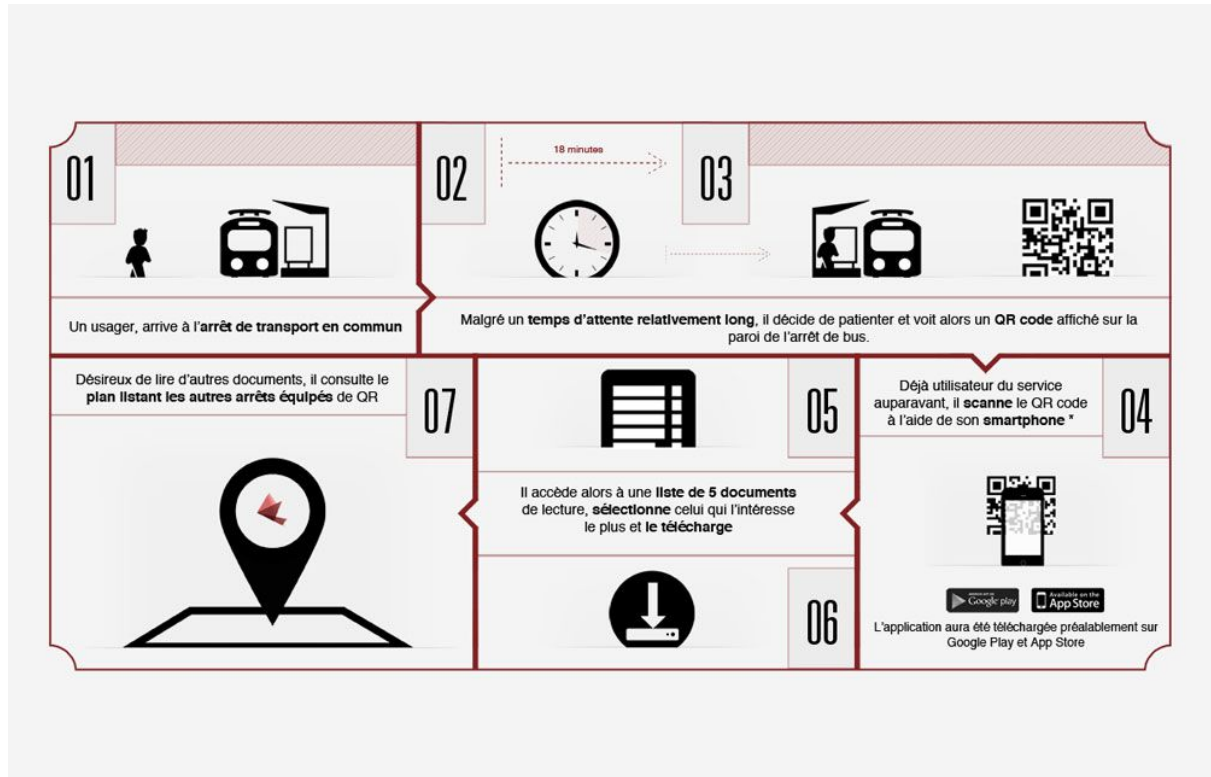
Voyez-vous les différents feedbacks mis en place pour mesurer votre progression?

Qu'apporte le lien avec d'autres utilisateurs (dimension sociale)?



# Annexes

## Étape 1 - Définition de la solution : Storyboard



# PROJECT CANVAS

OBJECTIFS DE LA SOLUTION  
et résultats attendus

RISQUES  
raisons pour lesquelles  
le projet pourrait échouer

INDICATEURS DE SUCCÈS  
quantitatifs et qualitatifs

PUBLIC CIBLE  
à qui est destinée  
l'application ?



# PROJECT CANVAS

OBJECTIFS DE LA SOLUTION  
et résultats attendus

RISQUES  
raisons pour lesquelles  
le projet pourrait échouer

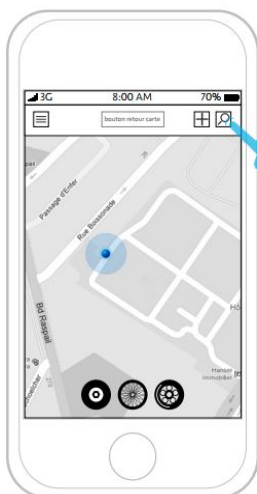
INDICATEURS DE SUCCÈS  
quantitatifs et qualitatifs

PUBLIC CIBLE  
à qui est destinée  
l'application ?

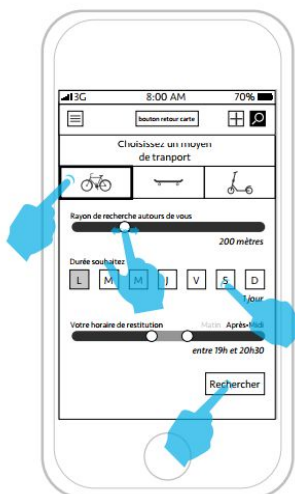


## Étape 2 - Scénarios d'usages

### Actions réalisées par l'utilisateur sur l'application



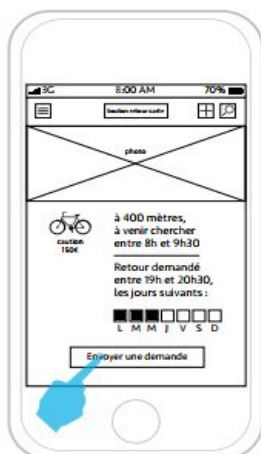
Valérie lance l'application une fois arrivée en gare Montparnasse.



Il n'y a aucun moyen de transport dans son périmètre. Elle utilise donc la fonction recherche pour étendre le périmètre de recherche



Sa recherche aboutie à 3 résultats, se situant plus loin que le périmètre de base de l'application (300m)



Elle décide de prendre le vélo se situant le plus proche d'elle, à 400m de sa position actuelle, elle envoie une demande à Eric, qui prête un vélo.

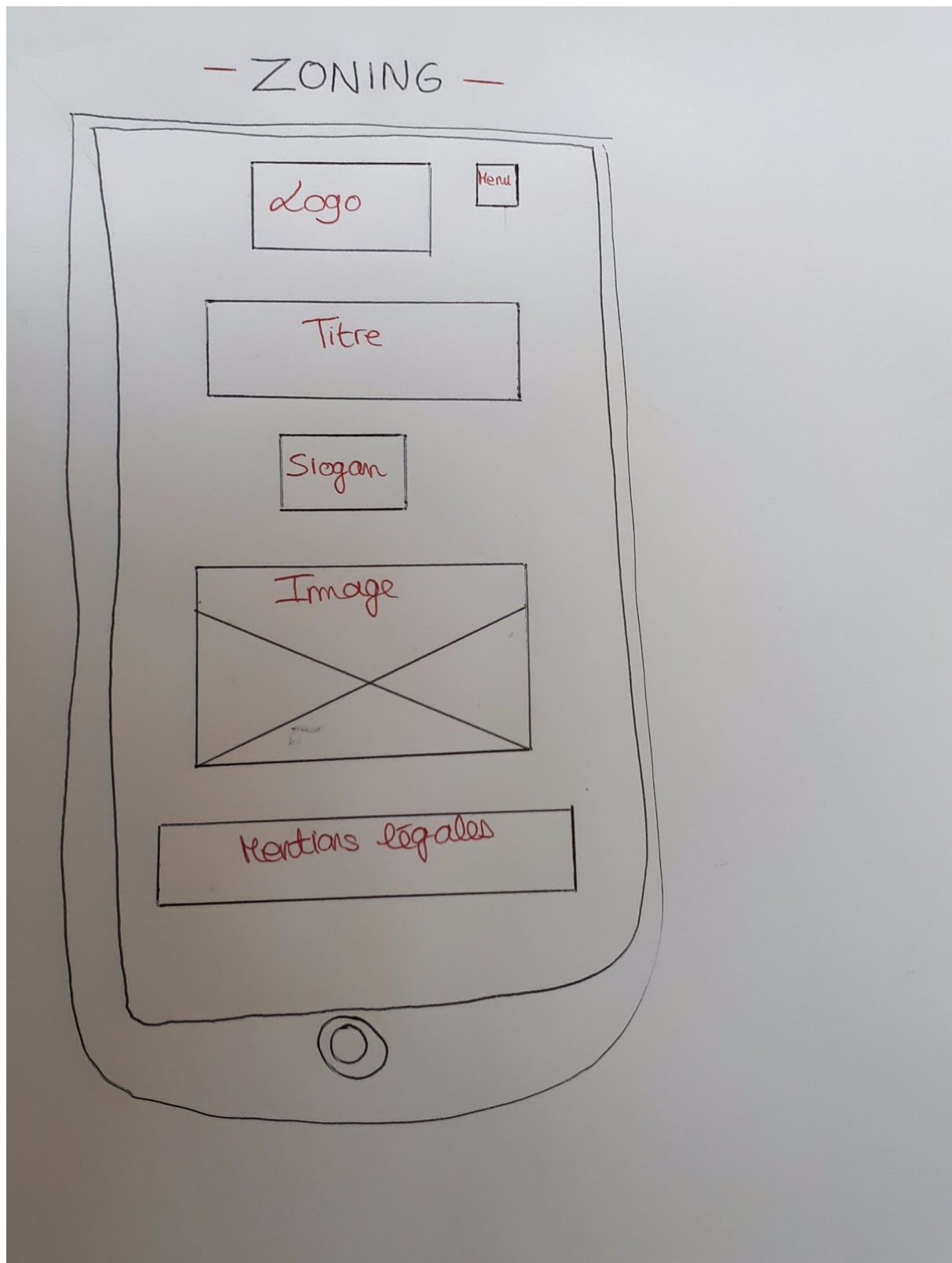


Quelques minutes plus tard, Valérie reçoit une notification comme quoi le prêteur a accepté sa demande. Elle décide donc de lancer le GPS pour se rendre sur le lieu du prêt.

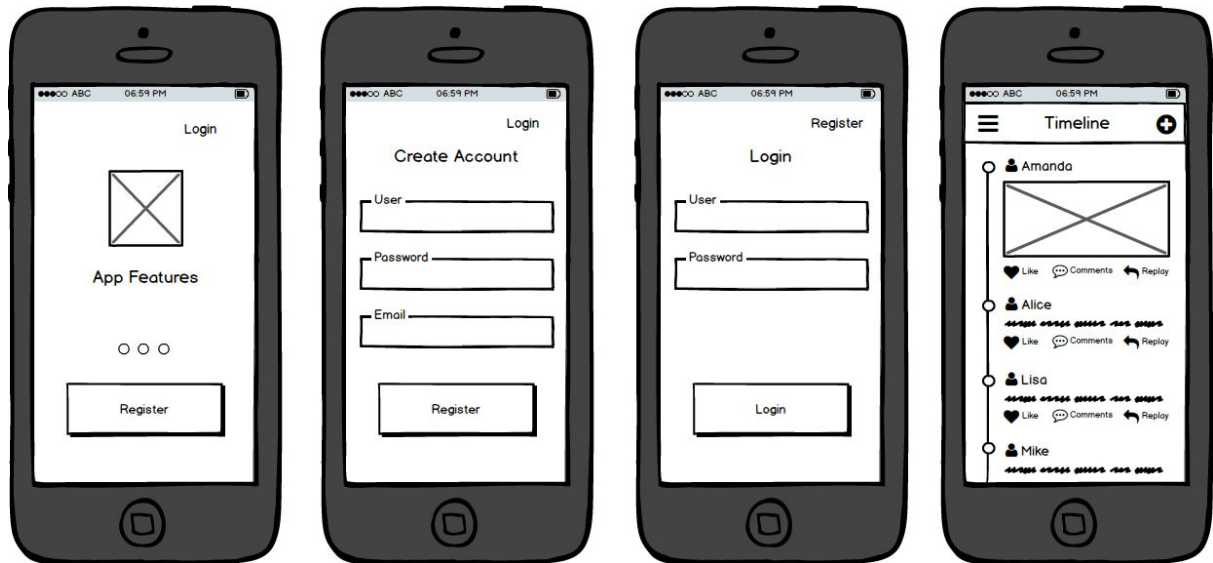


Valérie peut accéder à tout moment à ses empreintes en cours via le bouton «Menu»

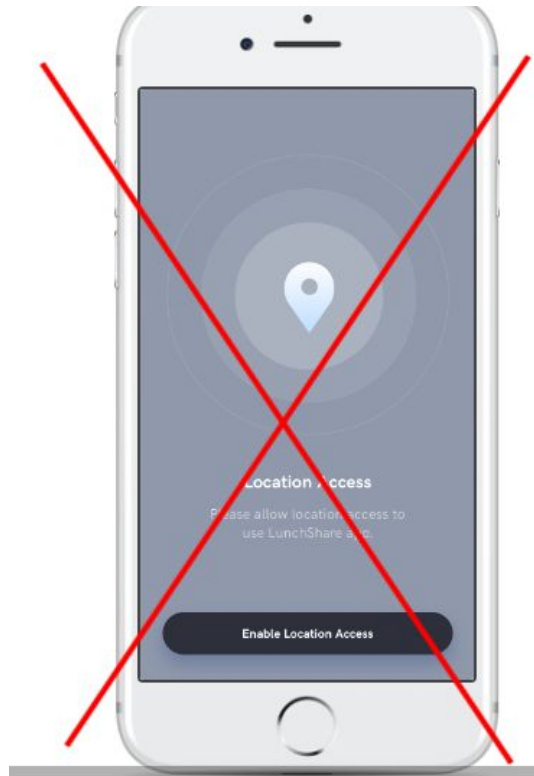
## Zoning de l'application version papier



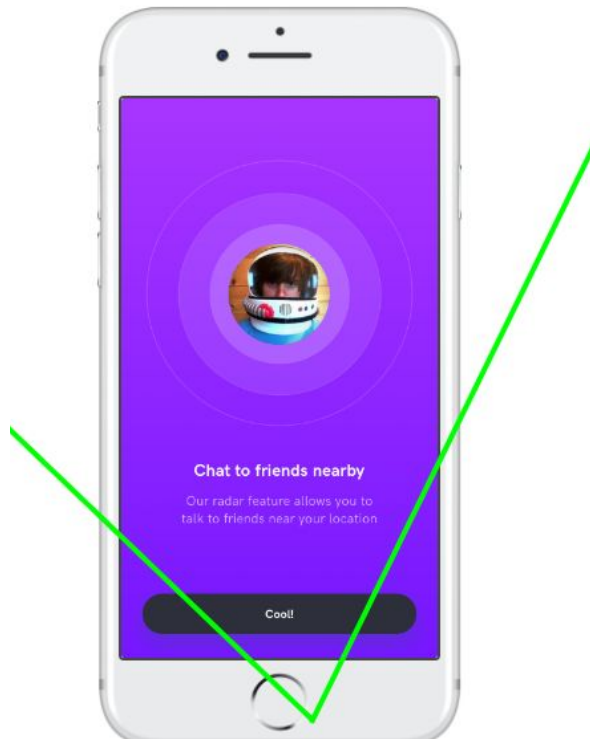
## Étape 3 - Réalisation des wireframes



## Etape 4 : Réalisation de la maquette



Les yeux aiment le contraste : pour **créer un intérêt**, associer les **bonnes couleurs**.  
Ne pas utiliser des **couleurs ternes** qui ne suscitent pas l'intérêt.



**Privilégiez des couleurs vives.**