Présentation du projet (en anglais)

Hello everyone, my name is Gabriel Nicouleau. As part of my fil rouge project, I'd like to create a website about Fallout 4.

I’ll start by presenting the context with the general context, the objectives and the constraintes, then, i’ll present the arborescence, then the maquettage with the zoning, wireframe, moodboard, styletile and the mockup. Then i’ll present the usecase diagramm, the front-end part whith the results and the fonctionality i’d like to show you. Finally, i’ll finish by a conclusion.

Fallout4 is a role-playing and action game released in 2015 and developed by Bethesda Soflworks. It is the fifth opus in the main Fallout game series, the most beloved by the gaming community and is available on PC, PS4 and 5, Xbox one and Xbox series.

Fallout 4 is now 9 years old, but the license has regained popularity since April of this year, not least thanks to the release of the Fallout series on the Amazon platform. Having myself the opportunity to try out the game, I found a large number of online resources to obtain precise information about the game, but it’s required many hours of research on Youtube, forums and dedicated sites in order to gather information. Time that I regularly wasted during my gaming sessions, as my aim was to optimize my character as much as possible before progressing into the game's main storyline. What's more, I regularly had to take notes so as not to forget the steps to follow.

I will continue the presentation in french, now.

Contexte – Besoin

Le site que j’aimerai créer doit, afin de répondre aux problématiques que j’ai personnellement expérimentés, permettre aux joueurs de retrouver rapidement et facilement des informations liées aux items uniques présents en jeu afin de les obtenir. La fonctionnalité principale du site est de permettre aux joueurs de regrouper facilement les informations qu’ils visent dans une liste de favoris afin de s’en servir comme une application compagnon durant leurs sessions de jeu. Le but final étant de permettre aux joueurs d’optimiser leur expérience de jeu sans avoir à passer des heures en ligne à regrouper les informations dont ils ont besoin pour progresser.

Contraintes

Il m’a semblé important, en tout premier lieu, de penser le site en mobil first responsive design car le contexte de l’expérience utilisateur pousse la version mobile à être la plus utilisée par les joueurs.

Afin de créer mon projet, j’ai décidé de m’appuyer sur Figma/canva et balsamiq pour le maquettage, starULM pour les diagrammes d’utilisation et de créer le front de mon site en HTML/CSS et JavaScript. J’ai également choisi d’y incorporer des frameworks utiles tel que bootstrap et Vite.

Les ajouts de pages dédiées en favori, fonctionnalité permettant à mon site de se démarquer en tant qu’application compagnon, implique une connexion à un compte utilisateur et donc la sécurisation de leurs données. Avec en prime la possibilité de changer son mot de passe ou ses informations utilisateur.

De plus, mon projet portant sur un jeu sous licence, sourcé par de nombreux intervenants de la communauté des fans en ligne, il est primordial de me renseigner au mieux sur les conditions d’utilisation des différents copyrights et de me tenir dans un cadre relevant purement du Fandom afin d’éviter toute retombée juridique lors de l’utilisation de contenus dans la conception de mon site. Je pense notamment à l’utilisation d’asset sous licence dans un but illustratif ou encore l’incorporation de liens renvoyant à des vidéos explicatives faites par les créateurs de la communauté. Il me faudra donc me renseigner sur les clauses relatives à l’utilisation de ces différents copyrights sur toutes les sources utilisées durant la conception du site et s’en tenir strictement au cadre légal défini.

Enfin, la principale difficulté technique que j’ai identifiée à ce jour, relève de l’objectif principal de mon site : à savoir l’intuitivité, la facilité de recherche. Elle implique un long travail de regroupement d’informations qui seront, dans l’avenir, nécessaires à la constitution de la base de données du site. Mais aussi et surtout, dès à présent, dans la réflexion sur la structure même du site. Comment les informations se doivent ‘elles d’être organisées ? Comment cette organisation doit ressortir dans l’expérience utilisateur ? Comment faire en sorte que la recherche d’information reste simple et intuitive malgré la quantité de données ? Le but restant de démarquer ce site de ce qu’il se fait déjà en ligne, à savoir des listes très exhaustive ou un nombre incalculable de tableaux que l’ont doit scroller. Concrètement, l’expérience utilisateur doit rester simple, rapide et intuitive tout au long du projet.