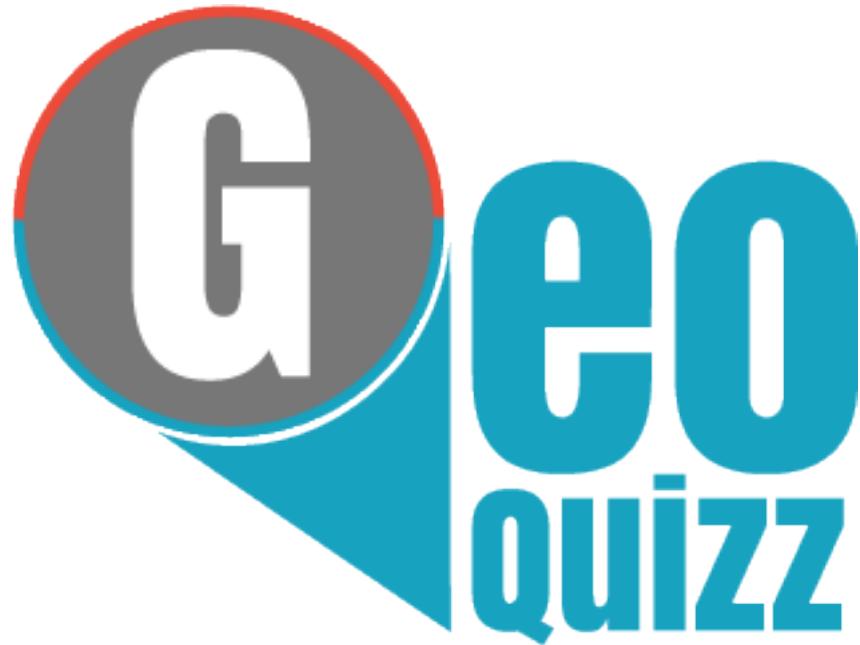


Université Paris VIII
Vincennes-Saint-Denis



JEU ET DECOUVERTE

Réalisé Par

Abdelghani HAFED
Melvyn FARIZIALA
Wassila ZAHER

Encadré par

Samuel SZONIECKY
Catherine NYEKI

3ème Année Licence
Design Web Mobile

2017-2018

DEDICACES

pour nos parents, pour nos amis, et toute personne qui nous ont soutenu et aidé à réaliser ce travail

Melvyn, Wassila, Ghani

SOMMAIRE

1- INTRODUCTION

équipe
problématique
contexte
nom du projet
persona
benchmark

2- CHARTE GRAPHIQUE

logo
typographies
couleurs

3- TEASER

scénario, storyboard, montage, animation
Présentation du film

4- INTERFACES

Réalisation graphique du site,
Réalisation graphique de l'appli,
Design d'interaction,
Scénario utilisateur

5- SITE

Détail de tous les écrans graphiques du site
Parcours utilisateur
Présentation en ligne du site

6- PROTOTYPE

détail de tous les écrans graphiques de
l'appli
parcours utilisateur
Présentation sur un mobile de l'application
via XD autre....

7- DEVELOPPEMENT

construction des pages, FrontEnd, Back-
End, plateforme de destination

8- CONCLUSION

ouvertures, perspectives

9- REMERCIEMENTS

équipe pédagogique
citation des partenaires,
Université Paris8

INTRODUCTION

GeoQuizz reprend les vidéos de l'institut National de l'Audiovisuel INA, dans un but pédagogique et ludique, il met en valeur les archives nationales
On joue, on découvre et explore un autre monde, celui de nos aînés et de nos parents.
Nous découvrirons ainsi l'histoire comme «un vécu réel» par des flash d'info, éditions du 20h, émissions politiques et d'actualités

C'est dans ce sens que GeoQuizz tire toute sa logique en offrant une plateforme intuitive accessible aux jeunes comme aux grands pour se divertir et apprendre tout en s'amusant

divertissement
apprendre
interaction
découverte
réponses jouer ina
pièges partage vidéos

L'EQUIPE



WASSILA ZAHER
DEVELOPPEUSE



MELVYN FARZIALA
DEVELOPPEUR



ABDELGHANI HAFED
DESIGNER

PROBLEMATIQUE

Aujourd’hui l’INA est méconnue des jeunes adultes, cela est dû aux archives video vieillissantes.

La question que nous nous sommes posée est, comment valoriser ce patrimoine exceptionnel et le faire vivre.

L’idée de créer un contenu autour des vidéos afin de réaliser une interaction active.

Problématique : COMMENT RENDRE LES VIDÉOS DE L’INA ATTRACTIVES POUR LES JEUNES ?

CONTEXTE

INA : Institut National de l'Audiovisuel

L'Ina est une entreprise publique culturelle de l'audiovisuel chargée de la sauvegarde, de la valorisation et de la transmission de notre patrimoine audiovisuel.

On peut retrouver sur son site des archives vidéo et des articles sur des thèmes divers et variés comme la politique, l'histoire, le sport, les médias, les personnalités publiques.

Mais aussi des créations web en lien avec les archives vidéo du site comme des jeux ou de nouvelles interfaces.

INA propose sur son site une boutique en ligne où on peut acheter des CD et DVD avec toujours cette optique de transmettre notre patrimoine audiovisuel.

INA propose sur son site un espace premium qui donne la possibilité de consulter des archives qui ont des droits d'auteur et d'enlever les pubs lors des visionnages des vidéos.

Le site de l'INA est très complet mais souffre d'une interface très chargée, il y a beaucoup de textes, il manque de structuration au niveau des pages et de la lisibilité, cela peut être contraignant pour l'interaction de l'utilisateur avec le site.

Notre mission est donc de concevoir une expérience utilisateur autour des vidéos avec une interface ludique et lisible.

L'objectif

- Cibler un nouveau public et donner une nouvelle approche des archives
- Concevoir une expérience utilisateur autour des vidéos (pour jouer avec le contenu)
- Interface ludique

NOM DU PROJET

GeoQuizz fait référence au quizz avec le terme Géo inspirant le globe terrestre et la géolocalisation

PERSONA

Notre application cible des utilisateurs de 18 à 30 ans? mais pas que, des utilisateurs de plus jeune âge ou plus âgés peuvent être intéressés, comme le cas de Gérard.



EMMA, 20 ANS

Activité: étudiante en Développement informatique
Localisation: Seine-Saint-Denis, France

- Patiente
- curieuse
- Passionnée
- Accorde l'importance à l'esthétique des choses

Intérêt

Internet



Réseaux sociaux



Documentaires





DAVID, 30 ANS

Activité: Enseignant de l'histoire
Localisation: Paris, France

- Patient
- curieux
- Passionné

Intérêt

Internet



Réseaux sociaux



Documentaires



GÉRARD, ,55 ANS

Activité: Enseignant professeur d'histoire
Localisation: Paris, France
statut: célibataire, 3 enfants

- réservé
- cultivé
- organisé

interets: :
musées
pétanque
lecture

Mode de vie :
il aide ses enfants à faire leur devoirs
il aime la musique classique
c'est un lève-tôt

Intérêt

Internet



Réseaux sociaux



Documentaires



BENCHMARK

Pour nous aider dans notre recherche d'une nouvelle expérience utilisateur, nous avons réalisé trois types de benchmark : un benchmark interne, un benchmark compétitif et un benchmark fonctionnel.

JALONS

Pour le benchmark interne nous avons choisi JALONS qui est une alternative proposée par l'INA conçue en collaboration avec le Ministère de l'éducation nationale et le concours d'enseignants, il est avant tout destiné aux usages pédagogiques dans le premier et le second degré.

On peut retrouver sur JALONS des archives vidéo et des articles comme sur INA mais avec une expérience utilisatrice différente.

JALONS propose trois interfaces pour l'accès aux archives vidéo. On peut accéder aux vidéos via une fresque dynamique qui répartit les vidéos sur le temps de 1913 à 2016, il y a un diagramme circulaire qui répartit les vidéos par thème et enfin la carte qui répartit les vidéos sur une carte qu'on peut parcourir.

Parmi ces trois interfaces nous avons trouvé la carte la plus pertinente car en parcourant les différentes échelles géographiques de la carte elle donne une sensation de liberté à l'utilisateur et encourage la découverte.

Chaque vidéo est accompagnée d'une fiche documentaire, de notes de contexte historique et médiatique rédigées par des historiens et de la transcription intégrale de la bande-son pour malentendant.

On peut recenser comme point positif que les trois interfaces proposées sont innovantes et ludiques, la documentation complète de chaque vidéo et la version intégrale pour les enseignants.

Et comme point négatif les thèmes des vidéos qui sont limités.

YOUTUBE

Nous avons comparé le site de l'INA à la concurrence. Cette analyse permet de nous adapter au leader du marché. Pour cette analyse nous avons choisi Youtube qui est le leader l'hébergement de vidéos. Sur Youtube les utilisateurs peuvent envoyer, évaluer, regarder, commenter et partager des vidéos.

Le grand avantage de Youtube est la variété des vidéos qu'elle propose grâce à sa communauté, on peut aller sur Youtube pour apprendre, à se divertir ou s'informer. Grâce à ce procédé Youtube touche un plus large public que l'INA, De plus Youtube s'est adapté à toutes les plateformes, on peut regarder une vidéo sur son ordinateur et continuer sur son smartphone. Youtube a réussi à exploiter les publicités présentes sur son site, en monétisant les vidéos en fonction du nombre de vues grâce à cela Youtube fait du profit et encourage la publication de vidéo de qualité tout en augmentant son audience. On peut relever comme point négatif sur Youtube manque de vérification au niveau de la publication de contenu de la communauté on peut retrouver des vidéos malsaines ou des arnaques.

Après avoir réalisé ces deux benchmarks on a pu définir plus précisément sur quel type d'expérience utilisateur nous allons nous positionner. On a conclu qu'on ne pouvait pas varier comme sur youtube les vidéo proposées par L'ina mais qu'on pourrait les rendre plus attrayantes comme ils l'ont fait avec l'interface sous forme de maps INA Jalon.

SMARTYPINS

Le benchmark fonctionnel du jeu SMARTYPINS pour analyser son fonctionnement afin de s'en inspirer.

Smarty Pins est un jeu de Google. Des questions vous sont posées, à vous de trouver et localiser le lieu qui correspond à la réponse. Le jeu est gratuit.

Vous commencez la partie avec un certain nombre de kilomètres. Le jeu vous place dans une zone géographique, à vous de positionner le curseur sur la ville appropriée. Plus vous êtes loin du bon emplacement, plus votre quota de kilomètres diminue. La partie s'arrête lorsque vous n'en avez plus.

Les questions concernent plusieurs domaines : l'art, l'histoire, la science, le sport.... Des points bonus sont attribués selon la rapidité de votre réponse et si vous séchez, vous pouvez demander un indice.

Seule déception : le jeu est exclusivement en anglais.

LES SITES DE L'INA | DÉCOUVREZ LES AUTRES FRESQUES INTERACTIVES

Vous êtes dans la version **DÉCOUVERTE** | Accéder à la version **éduthéque**

GESTION DES COOKIES

jalons

Rechercher

INA

MÉDIATHÈQUE PÉDAGOGIE

Filtrer par : Thèmes

MÉDIATHÈQUE MES CLASSEURS

1788 résultats affichés par : FRESCUE

1960 1961 1962 1963 1964 1965

CREDITS INFORMATIONS JURIDIQUES PARTENAIRES HISTORIQUE DES SOURCES MENTIONS LÉGALES COU CONTACT FAQ CHARTE POUR LA VIE PRIVÉE

INA.FR INA INSTITUT INA MEDIAPRO INA EXPERT INA THEQUE INA GRM INA GLOBAL INA BOUTIQUE

Google Maps SMARTY PINS

In which city within a city can Michelangelo be found on the ceiling?

Km Remaining 1609 Bonus 00 Take a hint

This holy city is actually one of the smallest countries in the world.

Available on the App Store Get the free Google Maps app.



+

- Gratuit
- Instructif
- Simple et addictif
-
- Exclusivement en Anglais
- Uniquement sur navigateur

+

- Vidéos Variées
- Grande Communauté
- Multi-plateforme
- Plusieurs utilisations
- Aspect commercial
-
- Vérification de contenu

+

- Educatif et innovant
- Contenu complet
- Version intégrale pour les enseignants
-
- Les thèmes des vidéos sont limitées

CHARTE GRAPHIQUE

Logo



Logo GeoQuizz initial
sur fond blanc/transparent

54*41 mm
agrandissement proportionnel



Logo GeoQuizz
Déclinaison sur fond sombre, noir ou
foncé

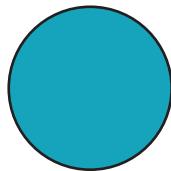
54*41 mm
agrandissement proportionnel

Typographies

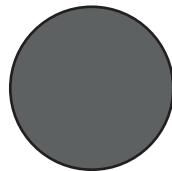
Linux Biolinum G

Type	taille	ABCDEFIGHJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Bouton	24	abcdefghijklmnoprstuvwxyz
texte	14	
description	10	1234567890

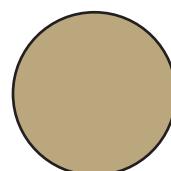
Couleurs



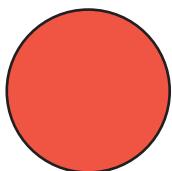
RVB 15 161 190
CMJN 76 15 21 1
0ea0be



RVB 102 103 102
CMJN 56 45 45 33
0ea0be



RVB 197 175 128
CMJN 23 27 53 7
c4ae7f



RVB 233 74 59
CMJN 0 82 76 0
e9493a

TEASER

Le Teaser du jeu a été réalisé sur Adobe Premiere Pro, en utilisant une bande son distincte enregistrée avec un microphone pour avoir une meilleure qualité de son. Une caméra Full HD pour la capture vidéo.

Le scénario a été préalablement écrit, et mis en place pour le bon déroulement de la séquence et éviter des répétitions de tournages supplémentaire. Ci-dessous les captures d'écrans des différentes phases de l'élaboration du teaser.

SCENARIO

quatre phases simples tracent la ligne du teaser :

1- partie sert à montrer le site de l'INA, comme point de départ et comme introduction dans le sujet de ce travail. Cela donne une idée sur l'aspect général du site et ce dont quoi on traite sur notre application.

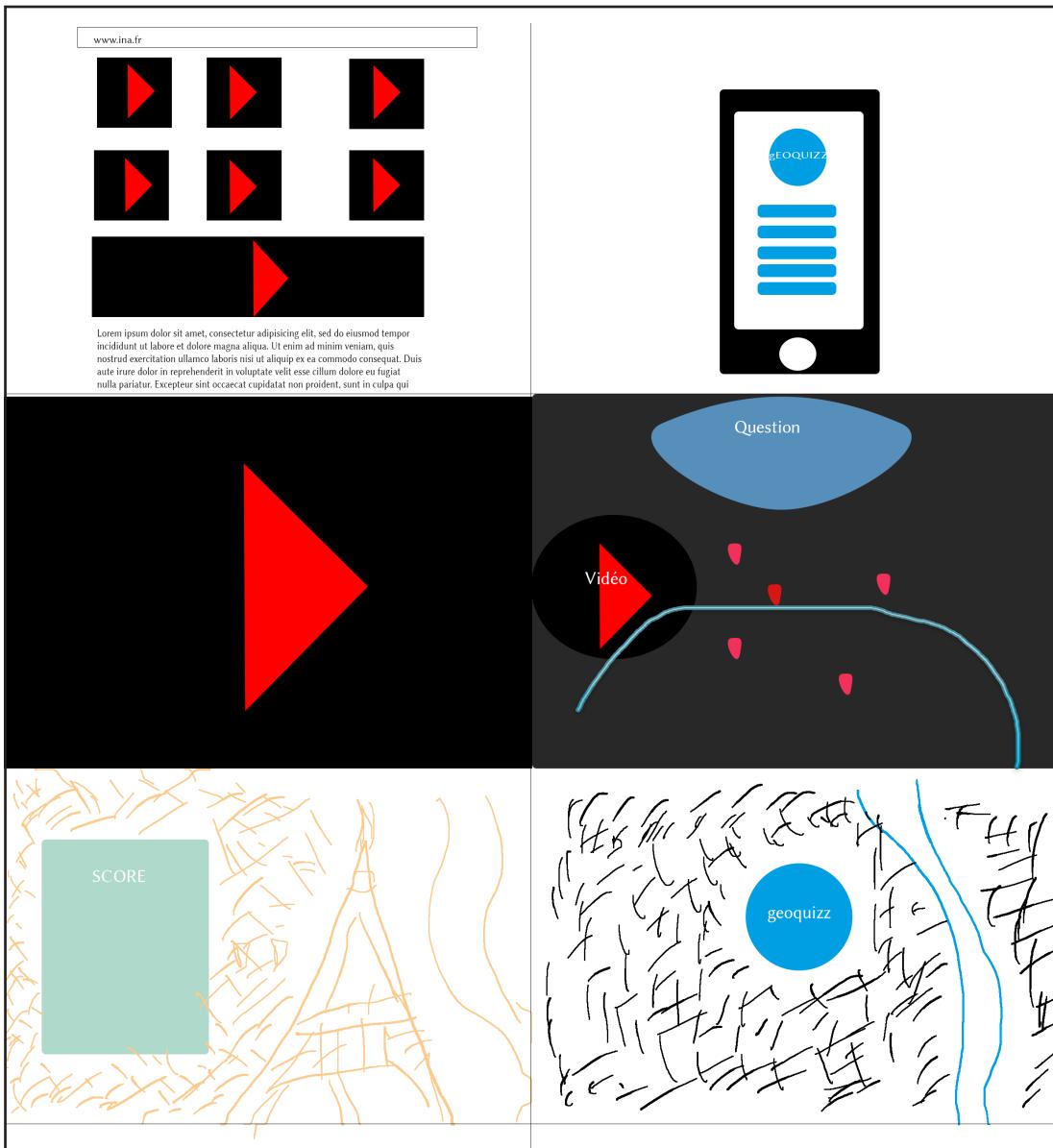
2- partie l'image du smartphone nous met en contraste ce qu'on offre par rapport au site préalablement affiché , on entre dans le vif du sujet et on expose ce dont il s'agit

3- partie la vidéo (de l'INA) élément décisif et central de notre travail. c'est aussi la matière première de notre projet et constitue son contenu

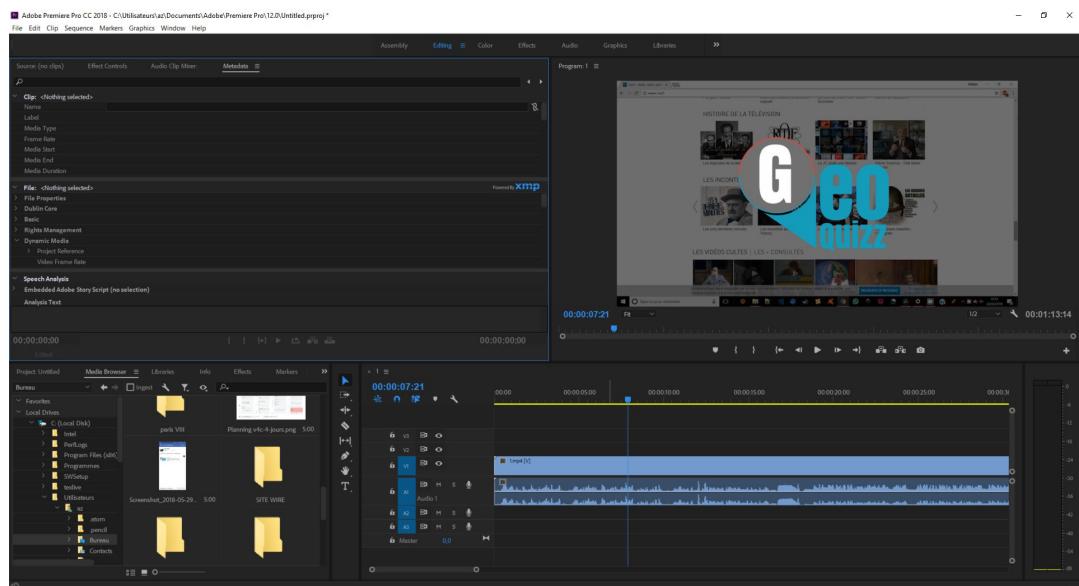
4- partie le quizz, sur une carte on doit trouver et localiser le lieu où se déroule la séquence du film visionné après

5- partie de fin de jeu où le score est affiché ainsi que le gain (avatars cululé en fur et à mesure de l'avancée dans le jeu)

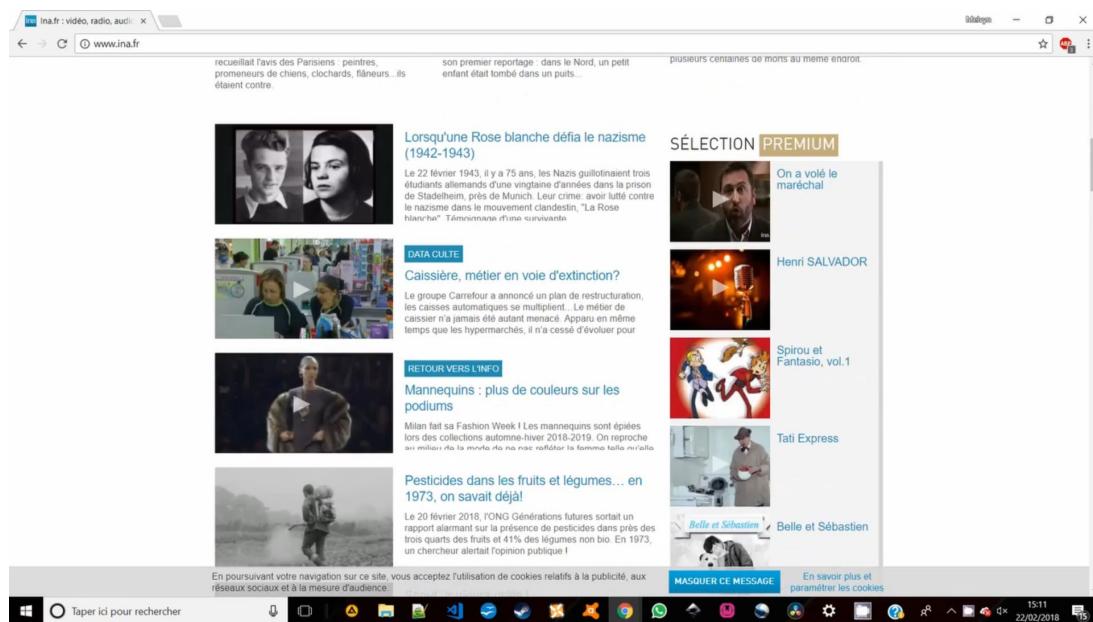
STORYBOARD

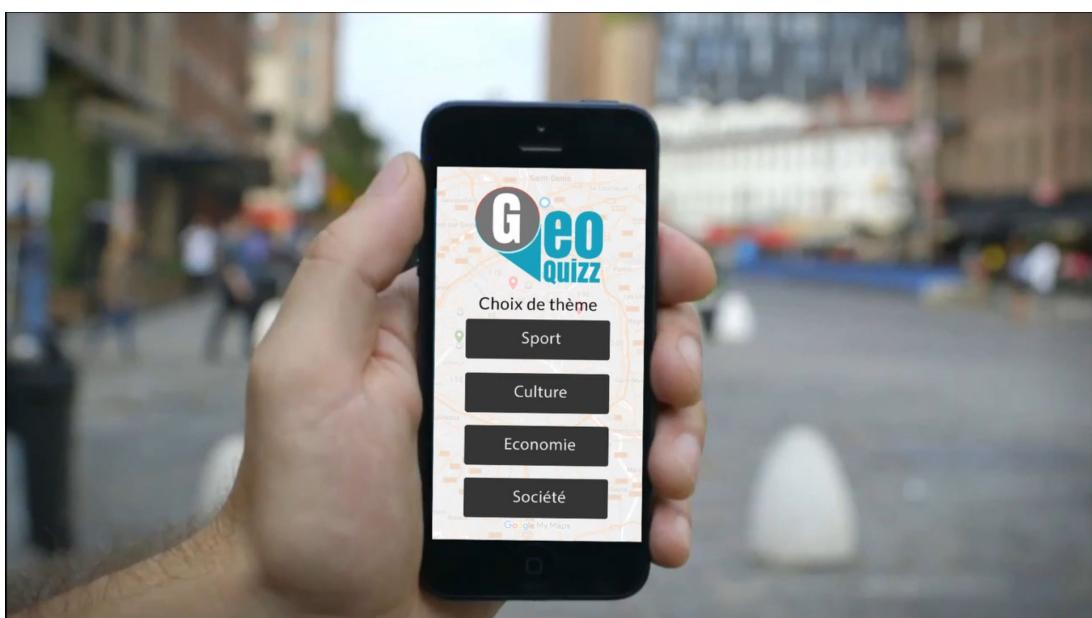


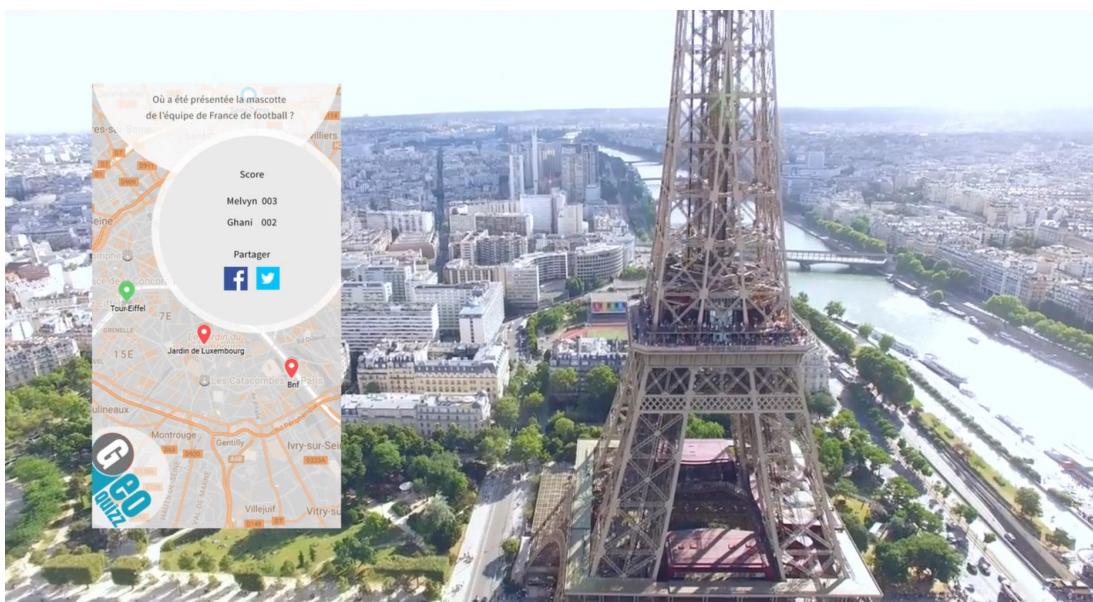
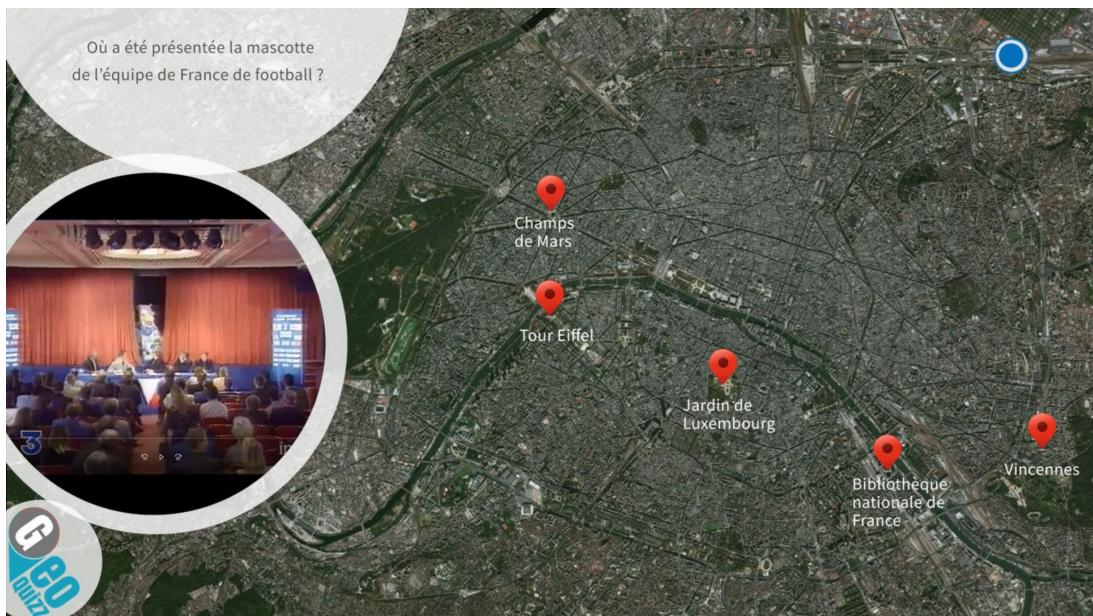
MONTAGE



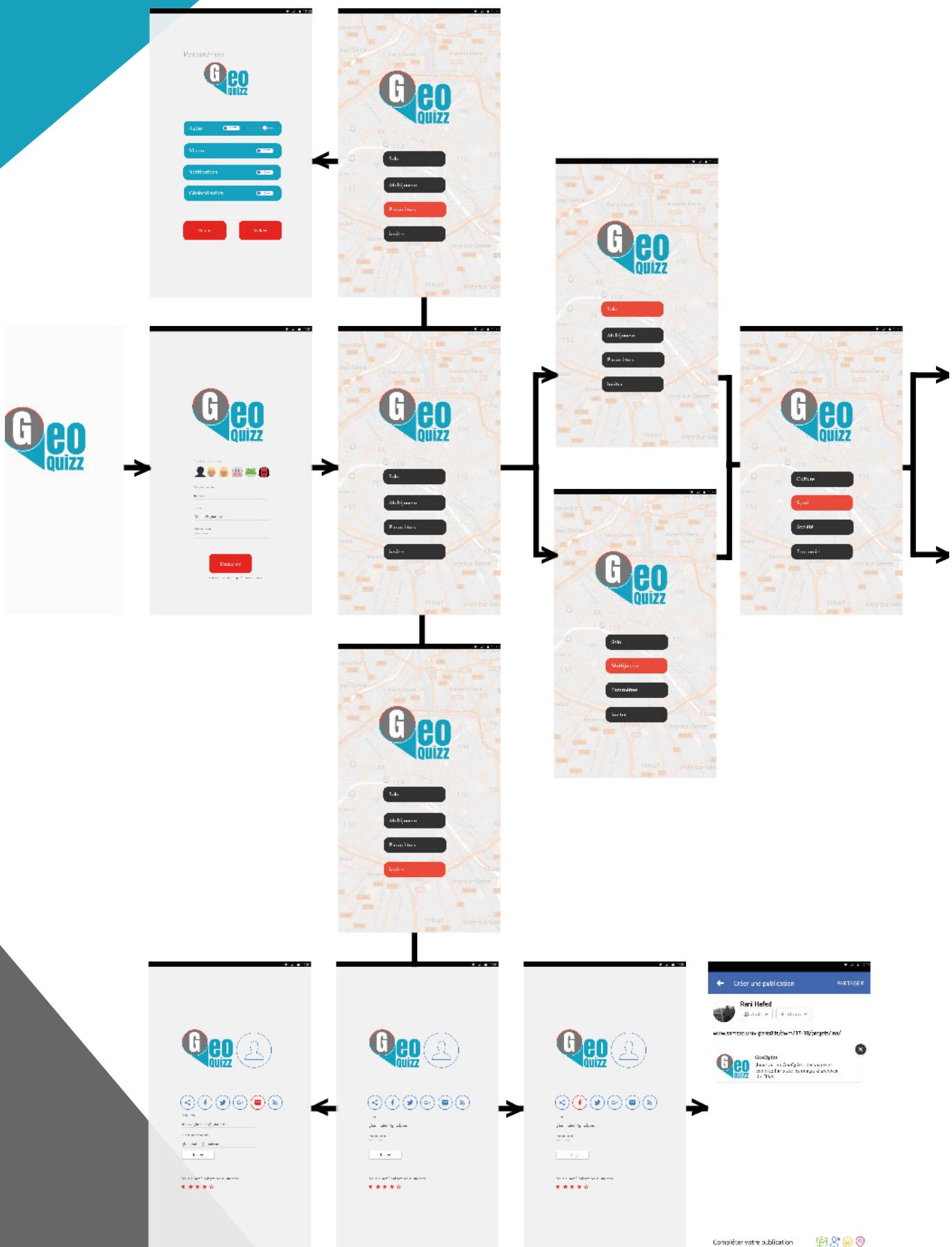
RESULTAT

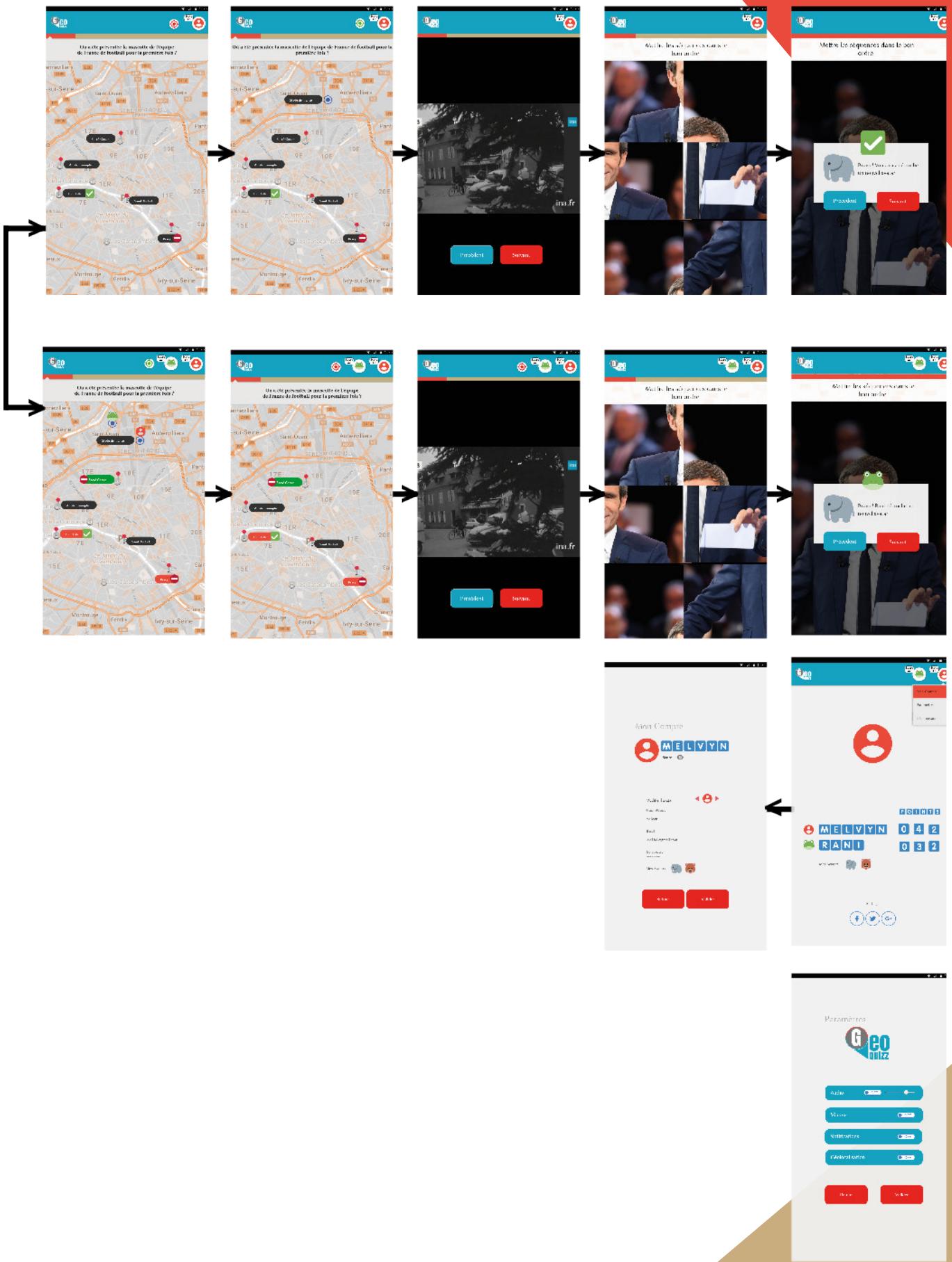






PROTOTYPE INTERFACE

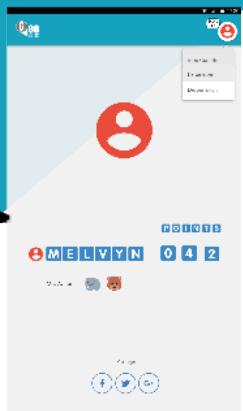




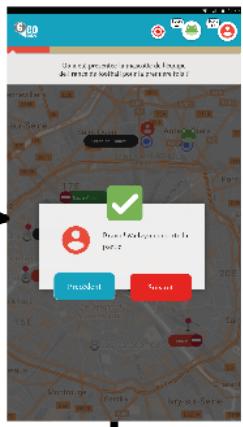
REALISATION

Cette interface a été réalisée sur un logiciel libre appelé Pencil

L'application permet de choisir dans des bibliothèques de «stencils» comportant des boutons, des éléments d'interfaces qui permettent de composer rapidement l'aperçu d'une interface pour une application ou un site web.



PARCOURS UTILISATEURS



PARCOURS SOLO



- David effectue souvent des recherches sur internet
- David tombe par hasard sur le site GeoQuizz
- il explore le site et lit les rubriques du projet
- il finit par être séduit par le concept
- David lance le jeu
- il aime bien le jeu, s'amuse et partage son score
- David finit par envoyer des invitations à ses amis pour jouer contre lui

PARCOURS MULTIJOUEUR



- un ami invite Gérard à découvrir le jeu GeoQuizz
- Gérard à son tour invite Emma à jouer contre lui
- Emma aime la compétition, décide de lancer une partie Multijoueur contre Gérard
- Emma s'inscrit et découvre le jeu
- elle gagne contre Gérard
- Emma décroche de nouveaux avatars qu'elle partage sur les réseaux sociaux

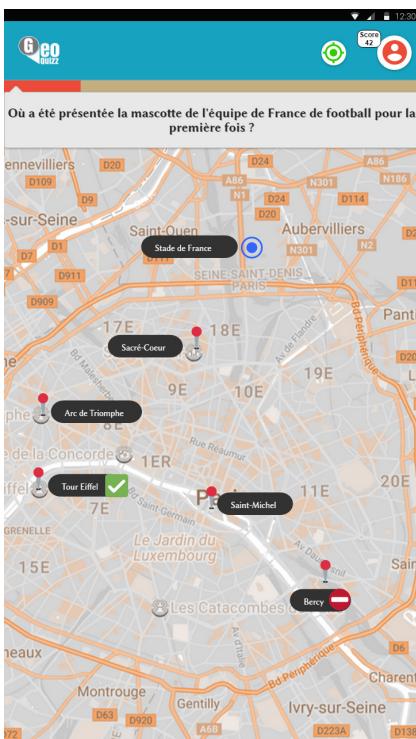
DESIGN APPLICATION



Ecran de connexion, l'application offre à l'utilisateur la possibilité de choisir un avatar, qu'il pourra ensuite modifier dans les paramètres et cumuler avec d'autres à gagner en fur à mesure qu'il avance dans le jeu



Le joueur choisit le thème de la partie

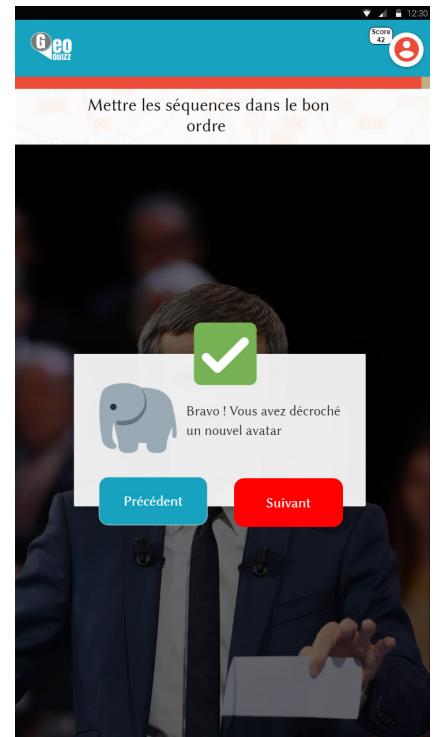


Ecran principal du jeu , carte sur laquelle le joueur doit répondre à la question en plaçant le pins sur le bon emplacement



Une fois la réponse validée, la vidéo se lance pour apporter une réponse

Après 5 réponses sur une carte, le jeu propose un puzzle pour mettre en bon ordre une photo



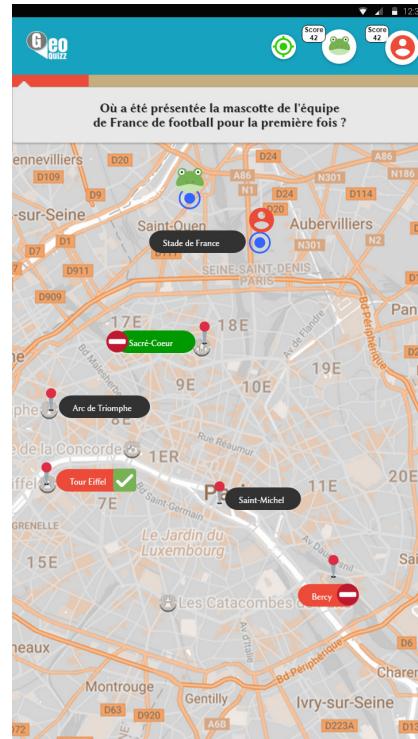
En fin de partie, le score final est affiché, avec les avatars cumulés, en donnant la possibilité de partager le score sur les réseaux sociaux

Une fois mise en ordre, le joueur gagne un avatar à ajouter à sa collection

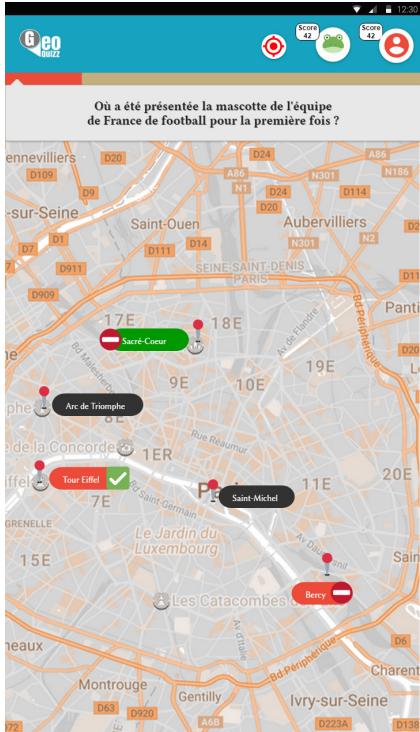


Multijoueur

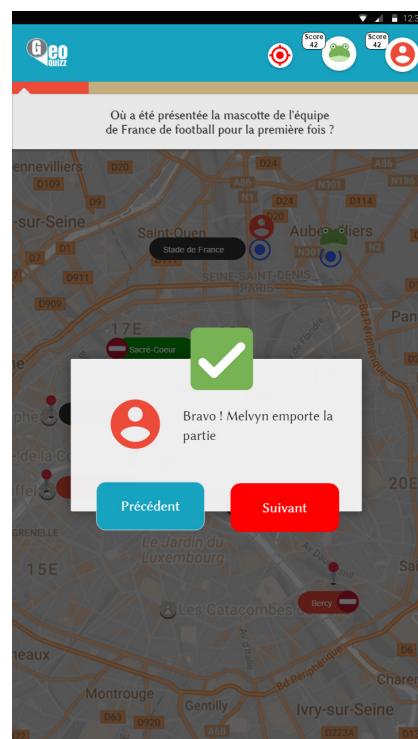
Dans le Menu Principal, l'application offre la possibilité de lancer la partie en mode multijoueur, contre un adversaire



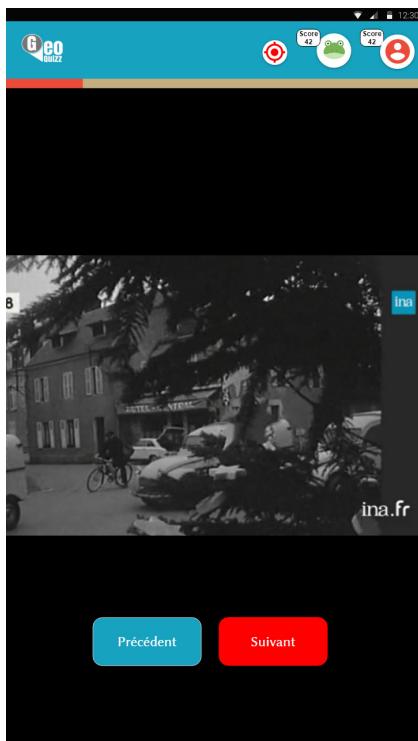
Le jeu commence en voyant les réponses de l'adversaire apparaître



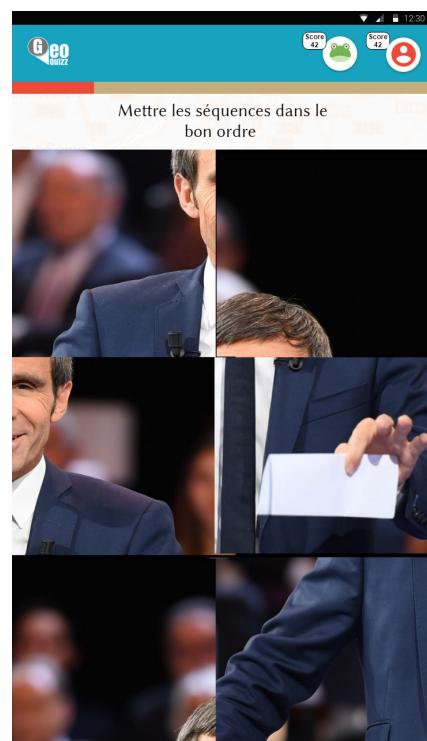
Le même écran de jeu mais sans géolocalisation



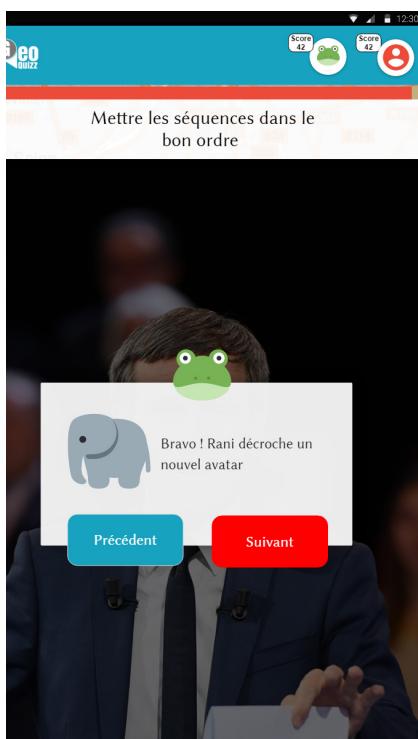
Annonce le joueur vainqueur de la partie



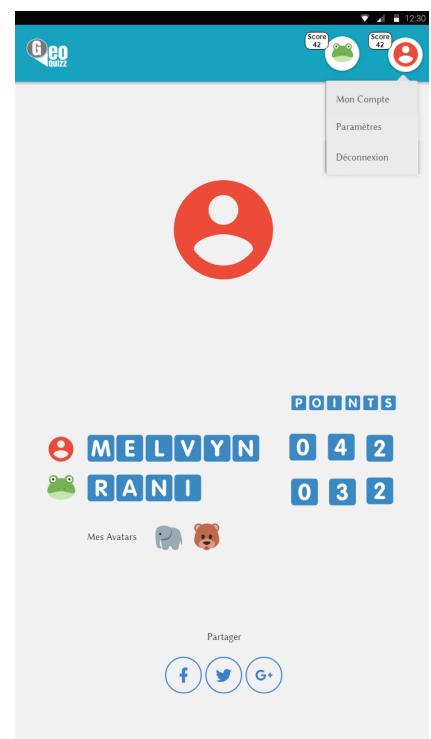
Dès validation des réponses des joueurs, la vidéo se lance



Prochain défi c'est le puzzle, l'avatar va au premier qui finit



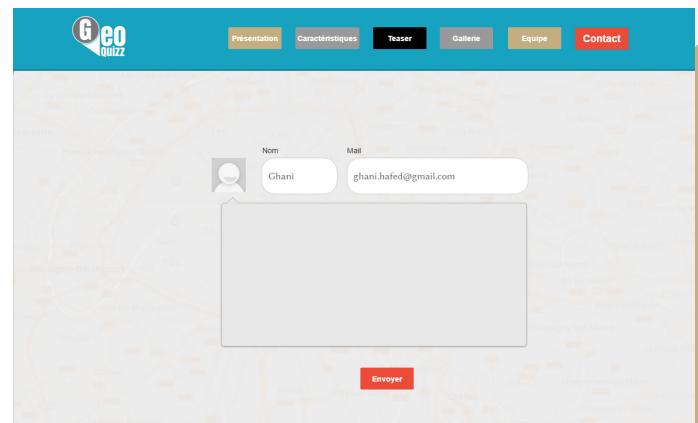
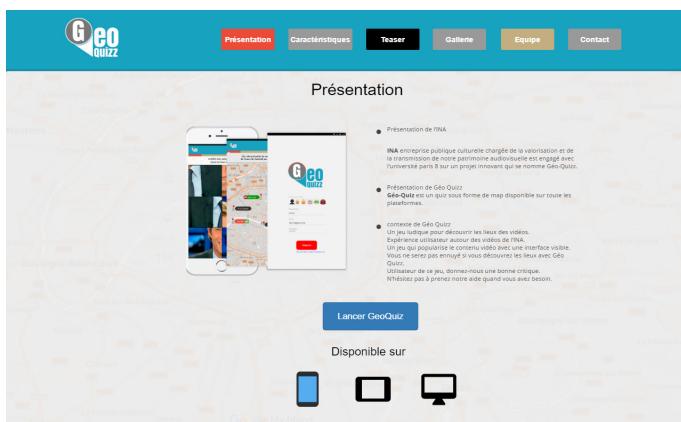
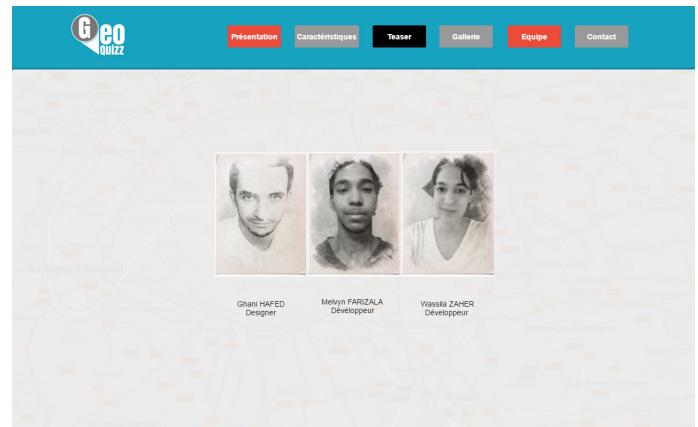
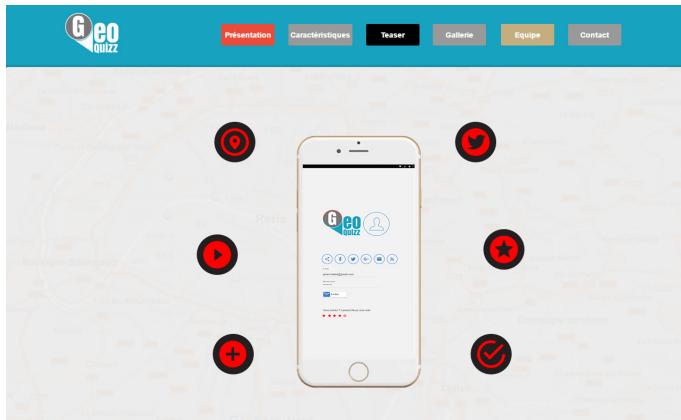
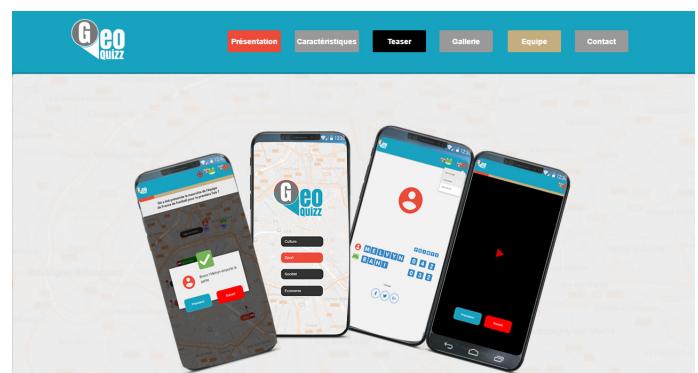
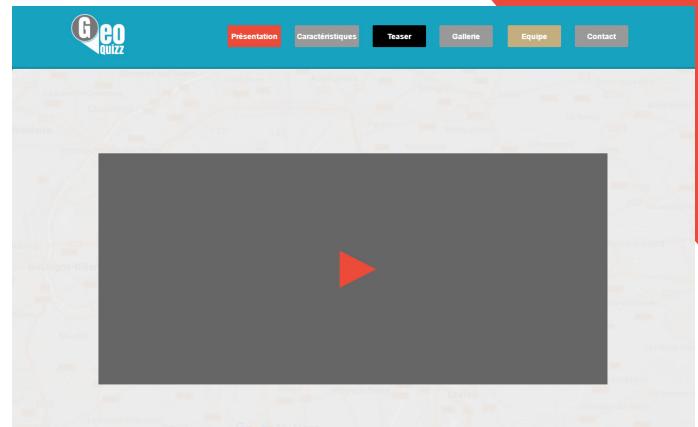
Annonce du gagnant de la partie



Affichage du score final et partage sur réseaux sociaux

SITE WEB

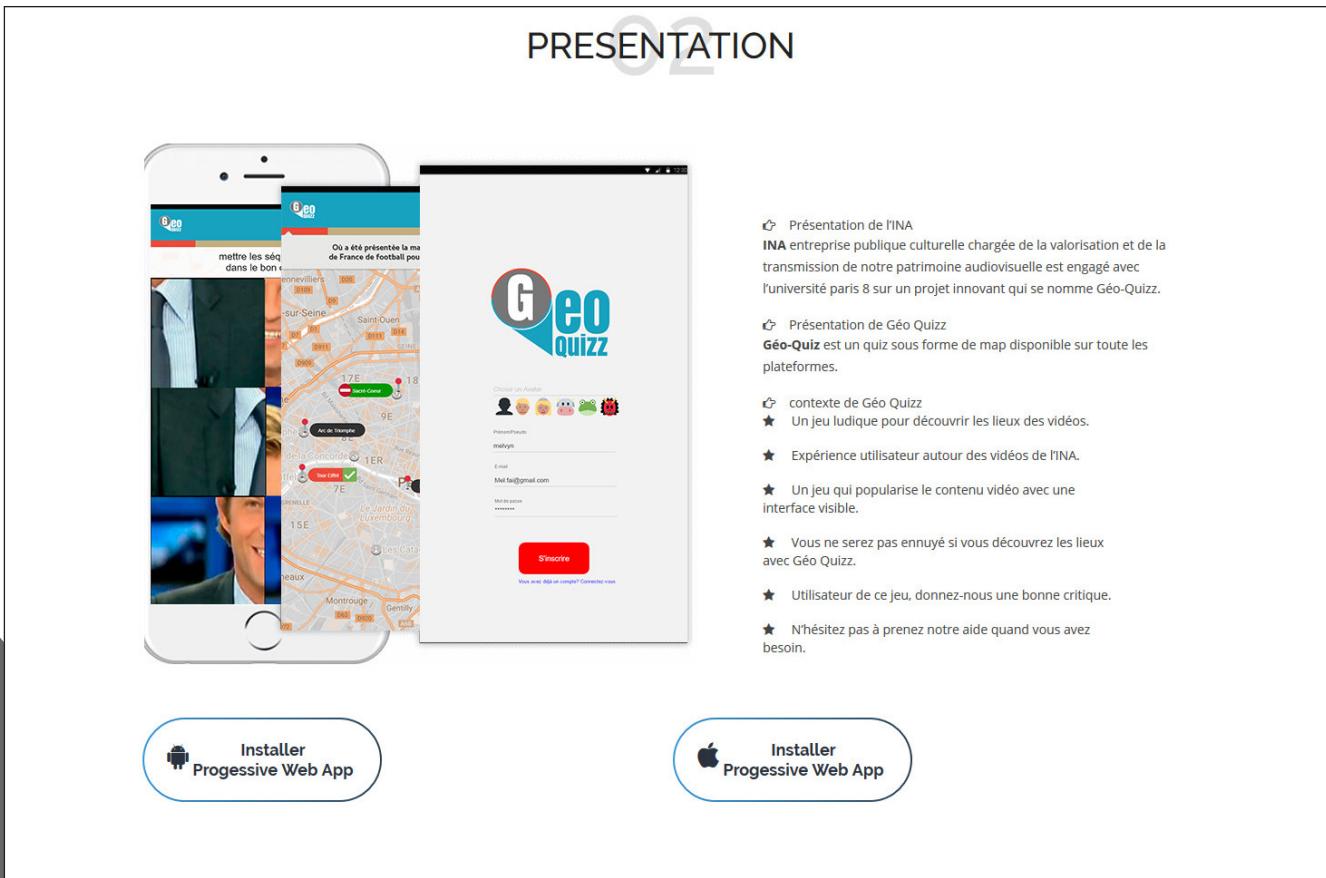
L'interface a été préalablement conçue comme suit sur cette page, et le résultat varie légèrement en respectant les lignes directrice du projet.



INTERFACE PRODUITE



The home page features a teal header with the Géo Quizz logo and a navigation menu: TEASER, ACCUEIL, PRÉSENTATION, CARACTÉRISTIQUES, ÉQUIPE, GALERIE, CONTACT, DISPONIBLE, and COMPTEUR. Below the header, the text "Bienvenue sur Géo Quizz de l'INA" is displayed, followed by three smartphones showing the app interface.



The presentation page has a large "PRESENTATION" heading. It shows two screenshots: one of a mobile phone displaying a map and video clips, and another of a desktop browser showing the sign-up form for the Progressive Web App. To the right, there are several bullet points describing the app's features:

- ⓘ Présentation de l'INA
INA entreprise publique culturelle chargée de la valorisation et de la transmission de notre patrimoine audiovisuel est engagé avec l'université paris 8 sur un projet innovant qui se nomme Géo-Quizz.
- ⓘ Présentation de Géo Quizz
Géo-Quizz est un quiz sous forme de map disponible sur toute les plateformes.
- ⓘ contexte de Géo Quizz
★ Un jeu ludique pour découvrir les lieux des vidéos.
- ★ Expérience utilisateur autour des vidéos de l'INA.
- ★ Un jeu qui popularise le contenu vidéo avec une interface visible.
- ★ Vous ne serez pas ennuyé si vous découvrez les lieux avec Géo Quizz.
- ★ Utilisateur de ce jeu, donnez-nous une bonne critique.
- ★ N'hésitez pas à prendre notre aide quand vous avez besoin.

At the bottom, there are two buttons: "Installer Progressive Web App" for Android and "Installer Progressive Web App" for iOS.

SPÉCIFICITÉS

Simple À Télécharger

Un simple URL vous donne le lien vers l'application

Facile À Personnaliser

Possibilité d'inviter un compagnon de jeu via les réseaux sociaux ou par mail

Facile À Manipuler

Seul ou multijoueur, jouer à Géo Quizz et partager son score sur les réseaux sociaux, il n'y a pas si simple que ça



Design Unique

Une interface de jeu intuitive, ergonomique et lisible

Code Propre

Code structuré, lisible et compréhensible

Confidentialité Protégée

Vos identifiants sont protégées

100
Téléchargements

150
Notations globales

5
Projets à venir

VIDÉO TEASER



NOTRE EQUIPE



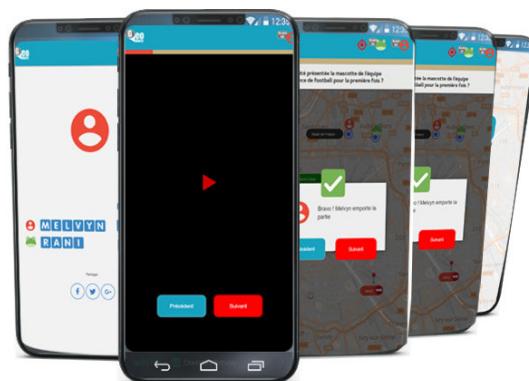
Développeuse

Wassila ZAHER



WASSILA.ZAHER@HOTMAIL.FR

LES INTERFACES DE JEU

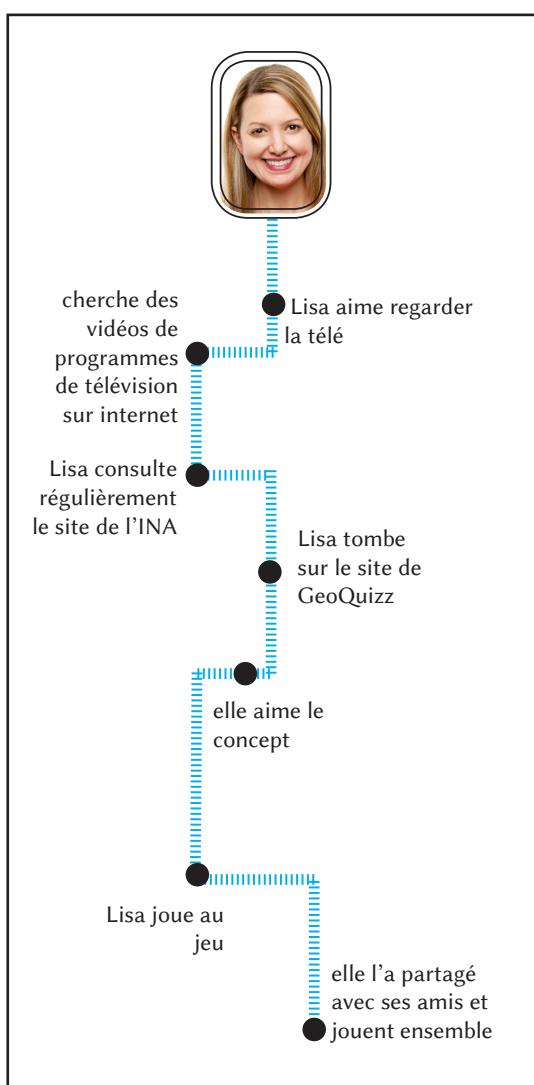


REALISATION

La réalisation du prototype du site web a notamment été faite avec le logiciel libre Pencil.

sur l'application, figure une bibliothèque d'éléments, à mettre en place pour concevoir l'interface ainsi l'expérience utilisateur souhaité. Le résultat donne un prototype viable capable d'être réalisé en développement avec les technologies du web couramment utilisées.

PARCOURS UTILISATEUR



DEVELOPPEMENT

nous avons choisi d'utiliser conjointement les technologies du web pour tirer le meilleur profit de leur potentiel, et mettre à profit de notre application, sans se passer du html et css nous avons utilisé les framework Zend ainsi que Spip.
sans oublier de citer l'API de Google Map pour les cartes personnalisées du jeu .



Arborescence de la progressive web app est composé de sept dossiers ;

action : on peut retrouver toutes les fonctions en Php associer à chaque page.

css : contient tous les fichiers de style de chaque page.

image : contiennent tous les logos et images utilisés pour l'application.

js : on peut retrouver les fonctions Javascript.

vidéo : rassemblent toutes les vidéos utilisées pour les quizz, triées par thème.

vue : contiennent toutes les pages HTML.

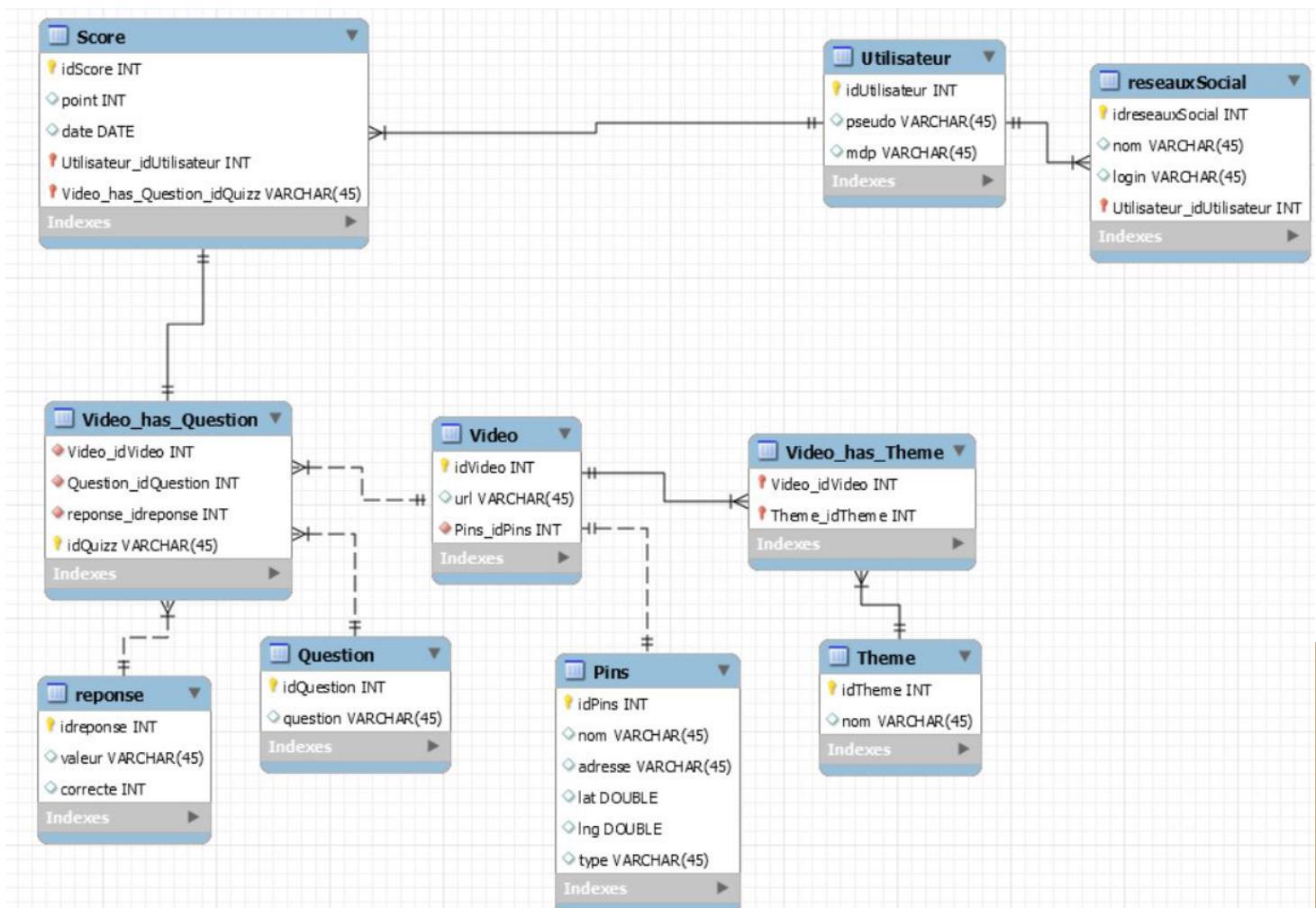
- action
- css
- image
- js
- video
- vue

La base de données contient dix tables dont deux tables associatives.

Un utilisateur peut avoir plusieurs réseaux sociaux associés à son compte et comptabilise plusieurs scores sur les jeux.

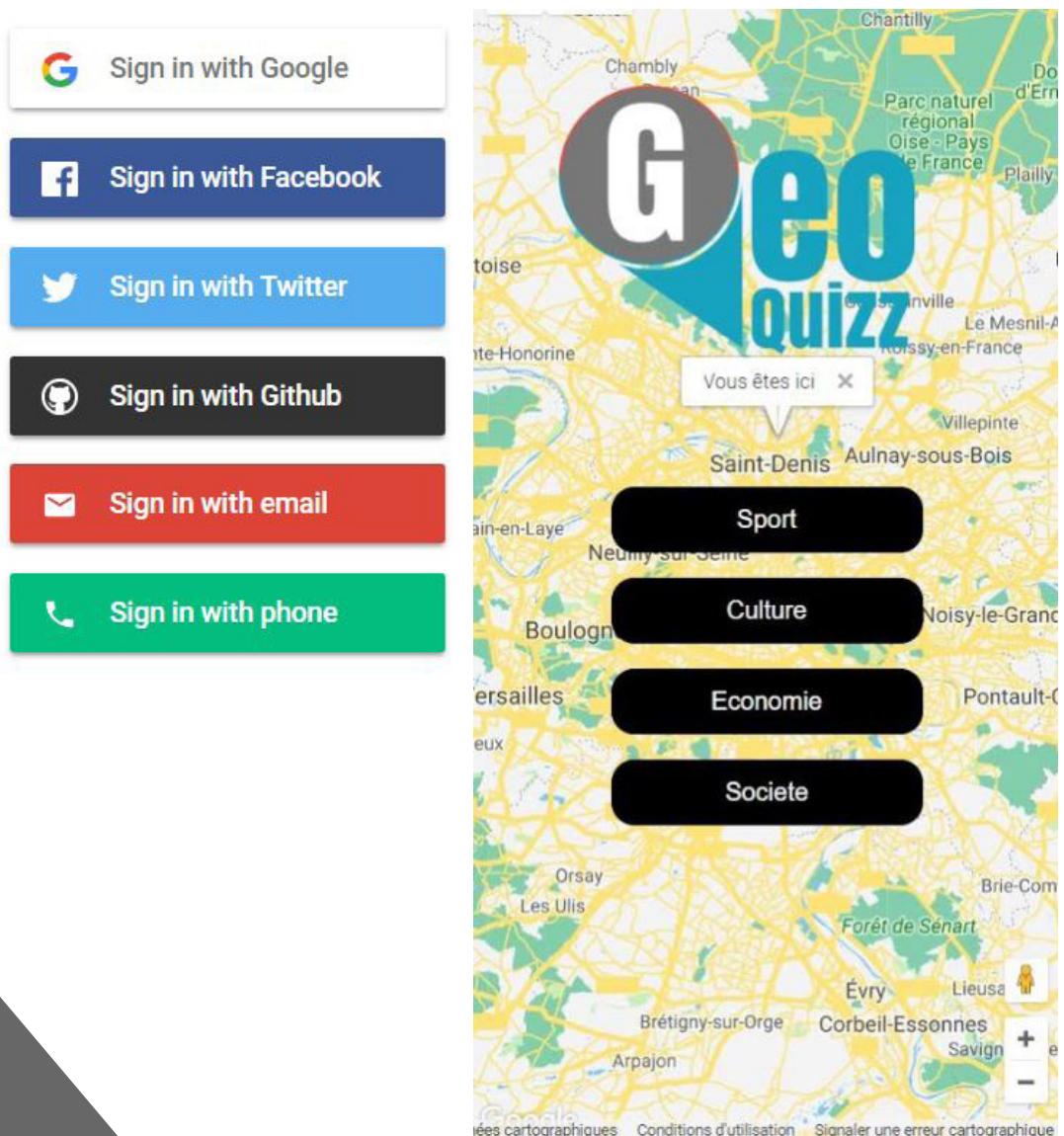
Une vidéo peut être associée à plusieurs thèmes et à un seul Pins, qui correspond au lieu de la vidéo.

Le lien entre les questions et les réponses du quizz, avec les vidéos et le score est créé grâce à la table Video_has_Question.



Afin de faciliter la connexion avec l'application nous avons intégré une connexion firebase qui permet à l'utilisateur de se connecter directement grâce à ses réseaux sociaux .

Geo-Quizz est un quiz sous forme de maps, nous avons dû utiliser google maps API afin de représenter la carte et géocaliser l'utilisateur.



CONCLUSION

GeoQuizz est un jeu à destination d'un public jeune, qui propose une plateforme intuitive pour manipuler l'écran de sa tablette, smartphone ou son écran d'ordinateur. Pour les amoureux de l'histoire, et des archives, il offre la possibilité de revivre les moments du siècle comme à l'époque, par des journaux télévisés, flash infos du quotidien et revivre ces moments comme nos ainés, et nos parents, tout en découvrant la ville de Paris et les événements qui y sont passés.

Le jeu représente une voie vers d'autres déclinaisons potentielles, comme sur d'autres villes autres que Paris. Il peut notamment être utilisés dans un but pédagogique, comme activité de cours pour un public plus ou moins jeune. Et finalement, il peut être adapté pour d'autres thèmes ainsi que sur d'autres contenus que les vidéos d'archives de l'INA.

Toutes ces pistes laissent libre court à l'imagination et la créativité de chacun des utilisateurs ou développeurs pour améliorer ou tirer le meilleur profit de la logique que porte ce projet et proposer ainsi un dérivé de la version initiale qui peut être utilisée dans un autre domaine, ou un autre contexte différent.

REMERCIEMENTS

Nous adressons nos remerciements les plus chaleureux à nos enseignants encadreurs qui tout au long de ce travail n'ont cessé de nous encourager et nous orienter vers la bonne voie. Nous les remercions pour leurs conseils et leur soutien. Nous remercions ainsi toute personne qui nous a aidé à mener ce travail à terme.

