

BOUTIQUE



HYLIA'S
RELICS

SAE 402 - PRODUIRE DU CONTENU MULTIMEDIA

▲ LOPEZ MEL ▲

▲ SOMMAIRE ▲

PARTIE 1 : IDENTITE VISUELLE ET ARTISTIQUE (POURQUOI CE CHOIX VISUEL ?)

- CHOIX DE LA POLICE (PAGE 4)
- CHOIX DES COULEURS (PAGE 5)
- INTERFACE DU JEU (PAGE 6)
- STYLES GRAPHIQUE DES ZELDA (PAGE 7)
- MOTIFS ET SYMBOLES RECURRENTS (PAGE 8)
- ASSETS DU JEU (PAGE 9)
- ICONES ET UI DANS LES MENUS (PAGE 10)

PARTIE 2 : UNIVERS ET REFERENCES (POURQUOI INTEGRER CES ELEMENTS DANS LE SITE ?)

- LIEUX EMBLEMATIQUES (PAGE 12)
- ECONOMIE DANS LE JEU (PAGE 13)
- RACES ET AUTRES ASPECTS DU JEU (PAGE 14)

PARTIE 3 : PRODUIT ET OBJETS A METTRE EN VENTE (QU'EST-CE QUI SERA DISPONIBLE SUR LE SITE ?)

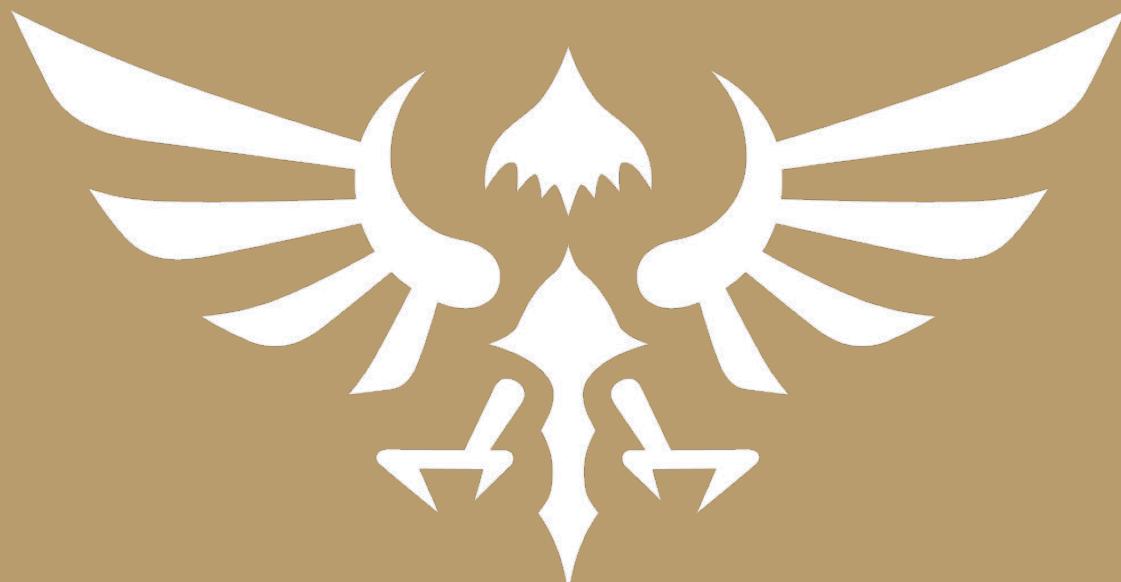
- ARMES ET EQUIPEMENTS (PAGE 16)
- OBJET MAGIQUE ET CONSOMMABLES (PAGE 17)
- VETEMENTS ET ARMURES (PAGE 18)

PARTIE 4 : STRATEGIE MARKETING ET REFERENCES PUBLICITAIRES (COMMENT PROMOUVOIR LE SITE ?)

- INSPIRATION DES PUBLICITES ZELDA (PAGE 20)
- REFERENCES VIDEO MOTION DESIGN (PAGE 21)
- MOODBOARD DES VIDEOS MOTION DESIGN (PAGE 22)

PARTIE 5 : ANALYSE DES SITES OFFICIELS ZELDA (REFERENCES POUR LA STRUCTURE ET L'EXPERIENCE UTILISATEUR DU SITE)

- SCREENSHOT DES SITES OFFICIELS ZELDA (PAGE 24-25)



▲ SOMMAIRE ▲

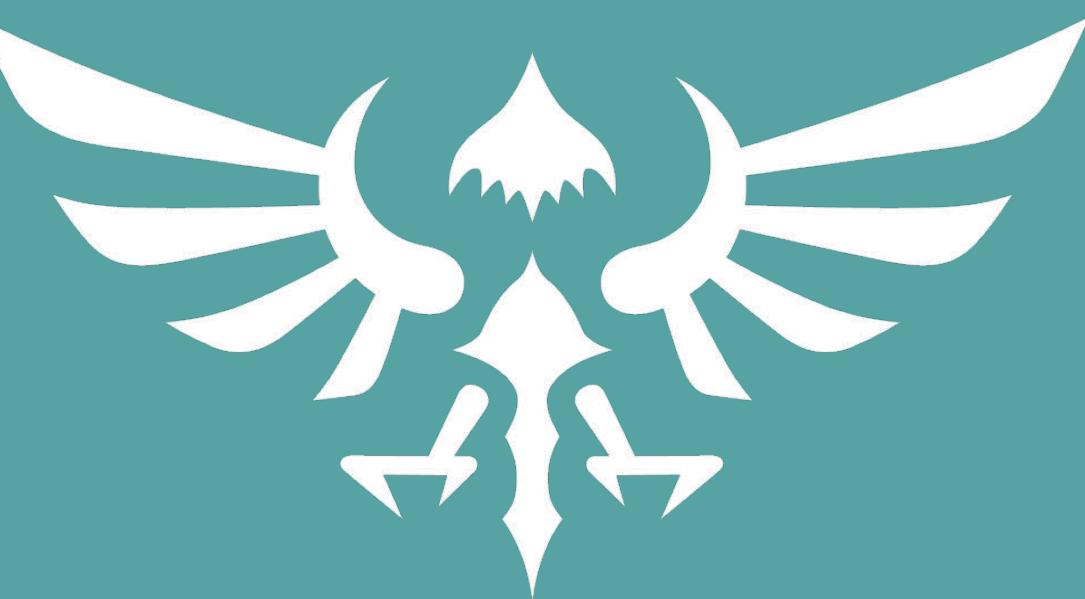
PARTIE 6 : REALISATION 3D

- OBJETS REALISES (PAGE 27)
- OBJETS EN COUR DE REALISATION (PAGE 28)

PARTIE 7 : WIREFRAME ET MAQUETTE DE SITE

- SCREENSHOT DES SITES OFFICIELS ZELDA (PAGE 29)

ANNEXES (DETAILED COMPLEMENTAIRES POUR APPUYER LE PROJET)



IDENTITE VISUELLE ET ARTISTIQUE (POURQUOI CE CHOIX VISUEL?)



POLICE LOGO ZELDA 1

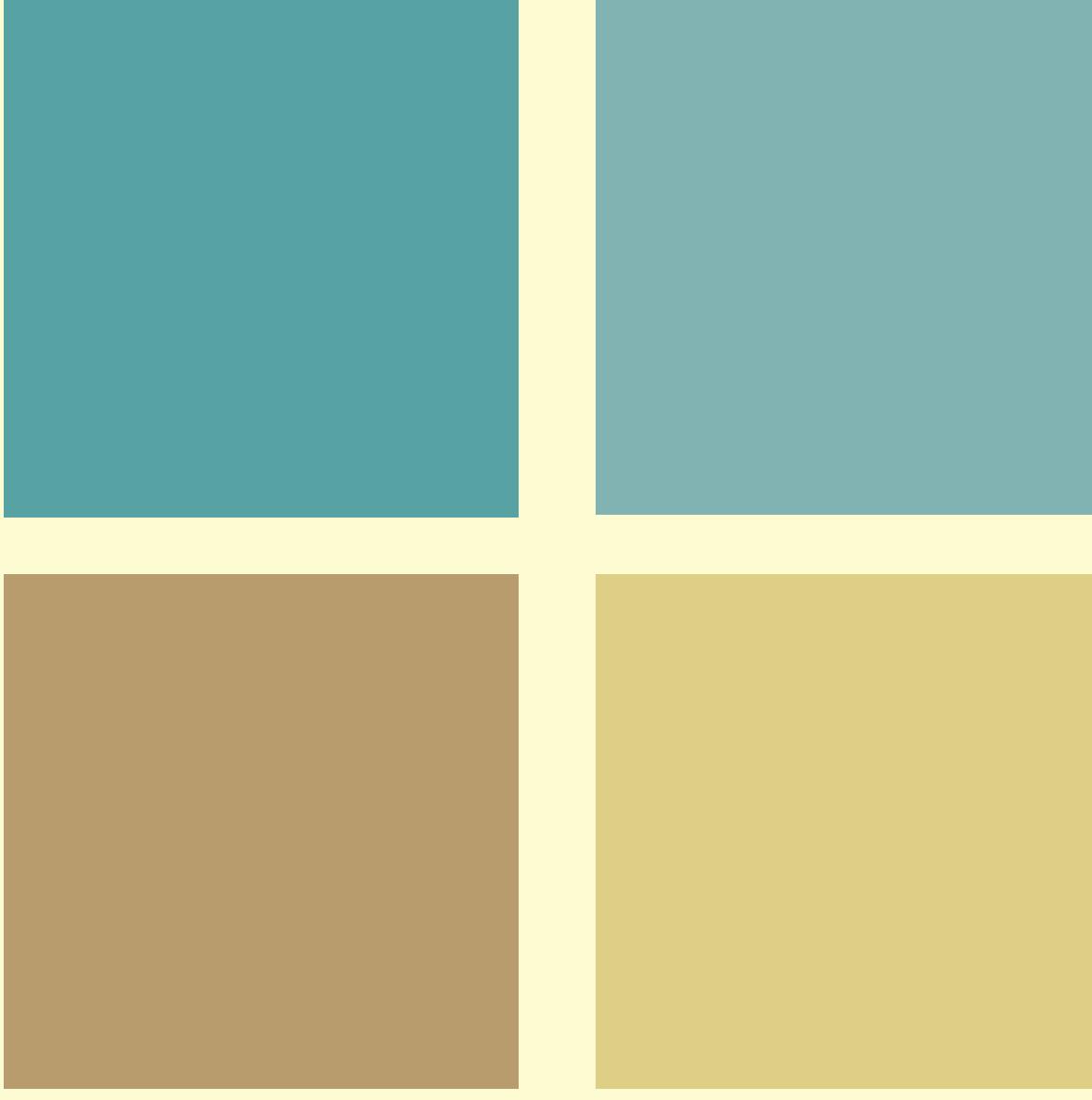
POLICE LOGO ZELDA 2

ଶତର୍ଣ୍ଣ ଶତର୍ଣ୍ଣର୍ଣ୍ଣ

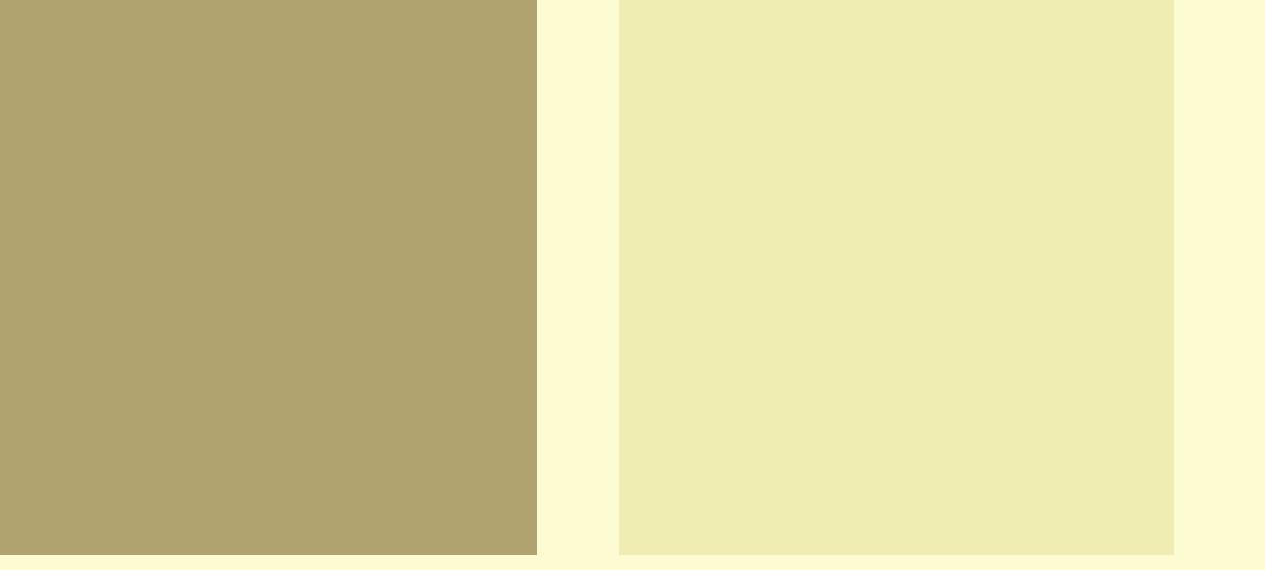
La police du logo Zelda et la typographie hylienne de Skyward Sword renforcent l'identité visuelle et plongent l'utilisateur dans l'univers du jeu. L'écriture hylienne apporte un aspect mystique idéal pour le design, tandis que la police Zelda garantit une bonne lisibilité pour les titres tout en conservant l'aspect fantasy.

COULEURS UTILISÉES DANS LE JEU

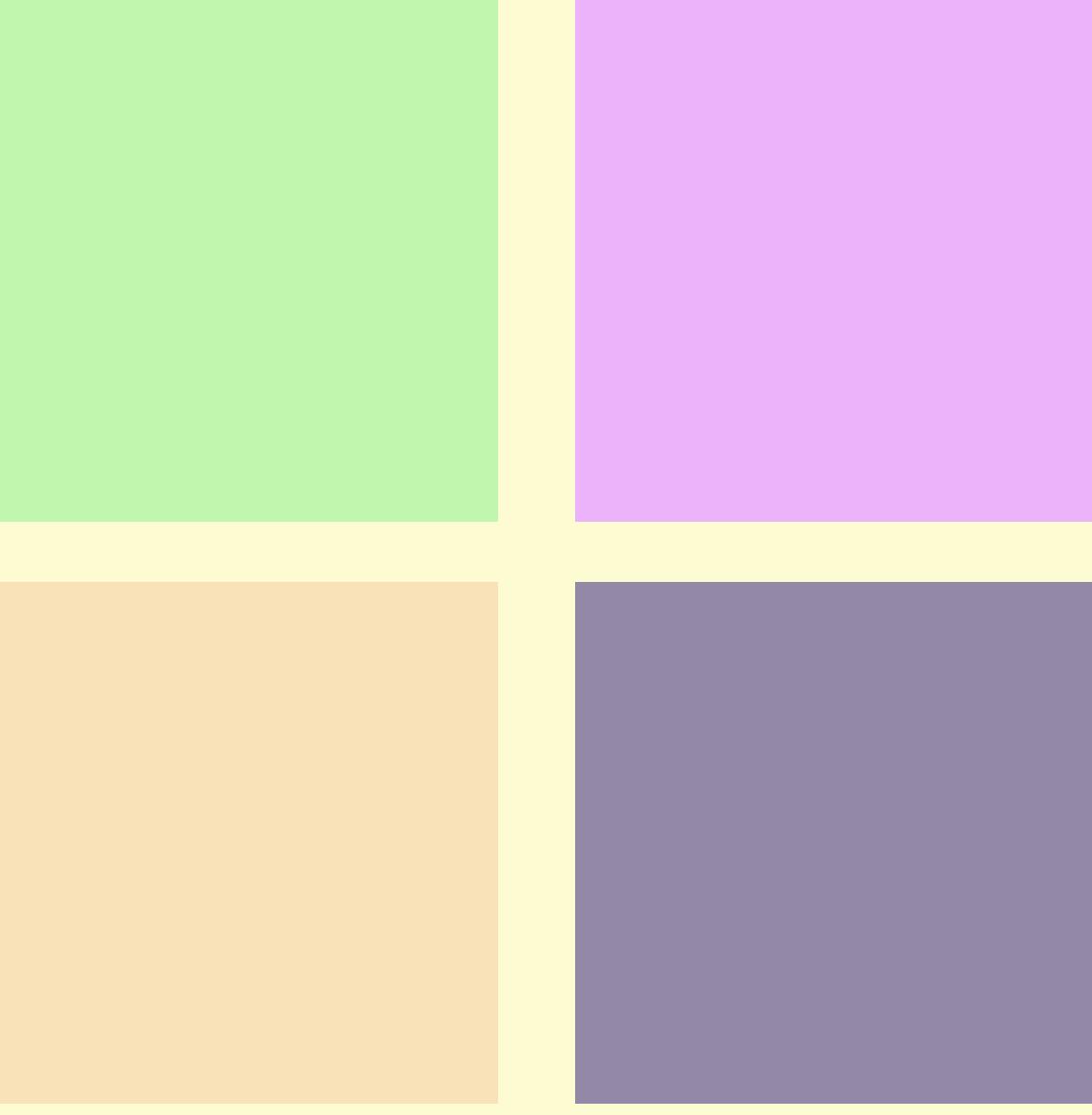
MENU



POLICES



INTERFACES



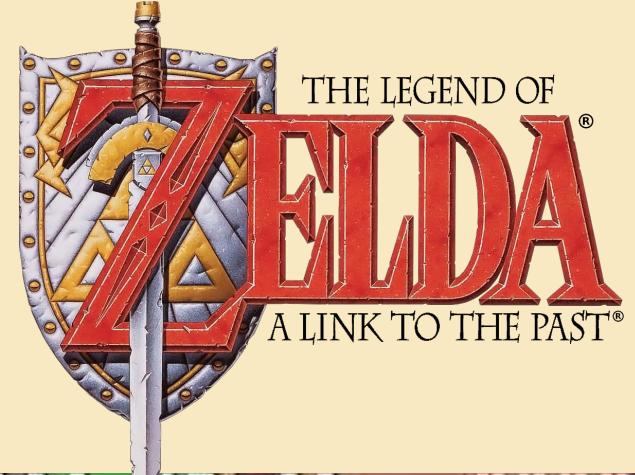
Palette inspirée du menu principal et des interfaces de Skyward Sword. Ces couleurs (bleu, doré, beige) rappellent l'aspect mythique et ancien du jeu, tout en garantissant une lisibilité optimale sur le site.

INTERFACE DU JEU



Les interfaces des jeux Zelda sont minimalistes et fonctionnelles, avec des éléments visuels clairs. S'inspirer de ces interfaces garantit une immersion et une navigation intuitive sur le site.

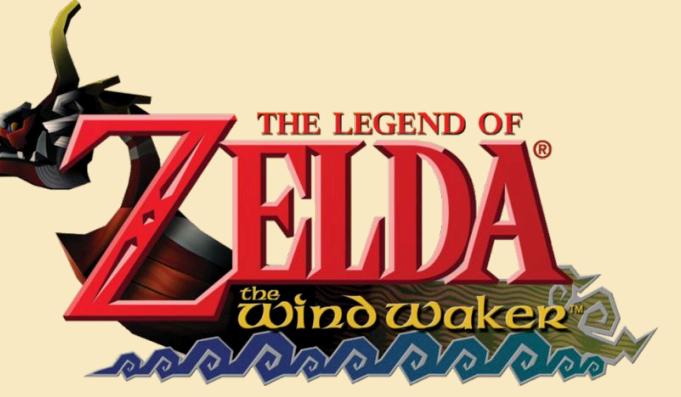
STYLES GRAPHIQUES DES DIFFÉRENTS ZELDA



PIXEL ART



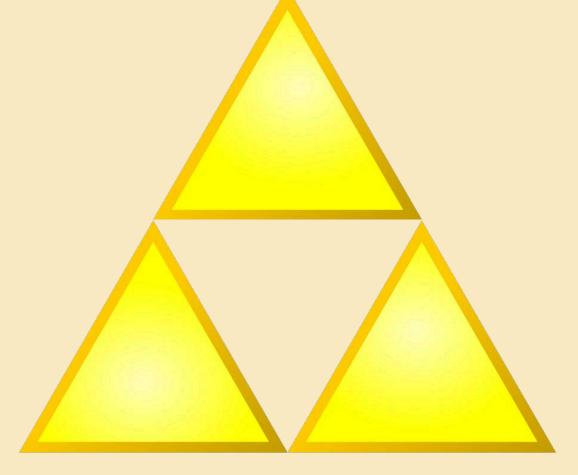
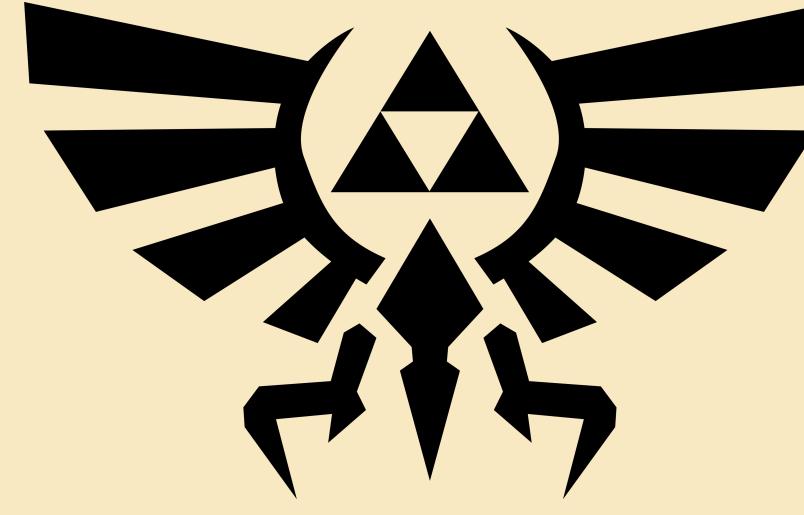
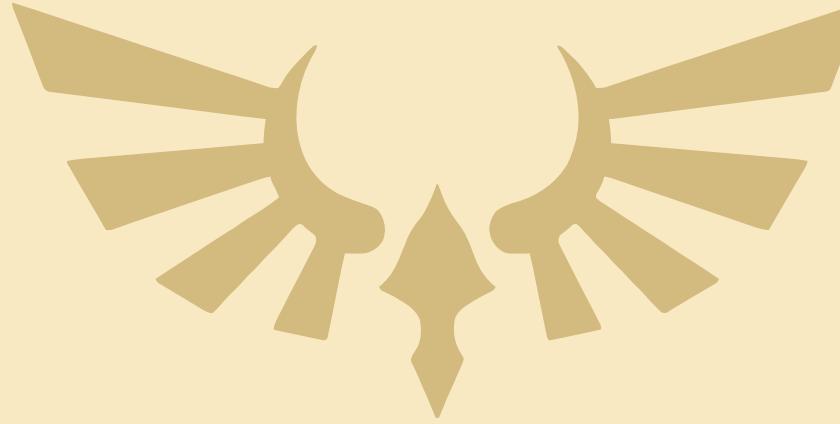
SEMI-REALISTE



CEL-SHADING

Zelda a exploré plusieurs styles graphiques (pixel art, cel-shading, semi-réalisme). Le choix du cel-shading (Wind Waker, Skyward Sword, BOTW/TOTK) pour le site garantit une identité visuelle cohérente et moderne, avec des couleurs vives et des contours marqués.

MOTIFS ET SYMBOLES RECURRENTS



Des éléments emblématiques comme la Triforce, l'œil de Sheikah, le blason d'Hyrule renforcent l'immersion et doivent être intégrés subtilement dans le design du site.

ASSETS DU JEU



Les objets du jeu (cœurs, rubis, clés, artefacts...) ont une grande valeur symbolique et participent à l'expérience utilisateur. Ils peuvent être utilisés comme éléments graphiques ou indicateurs de progression.



ICÔNES ET UI DANS LES MENUS

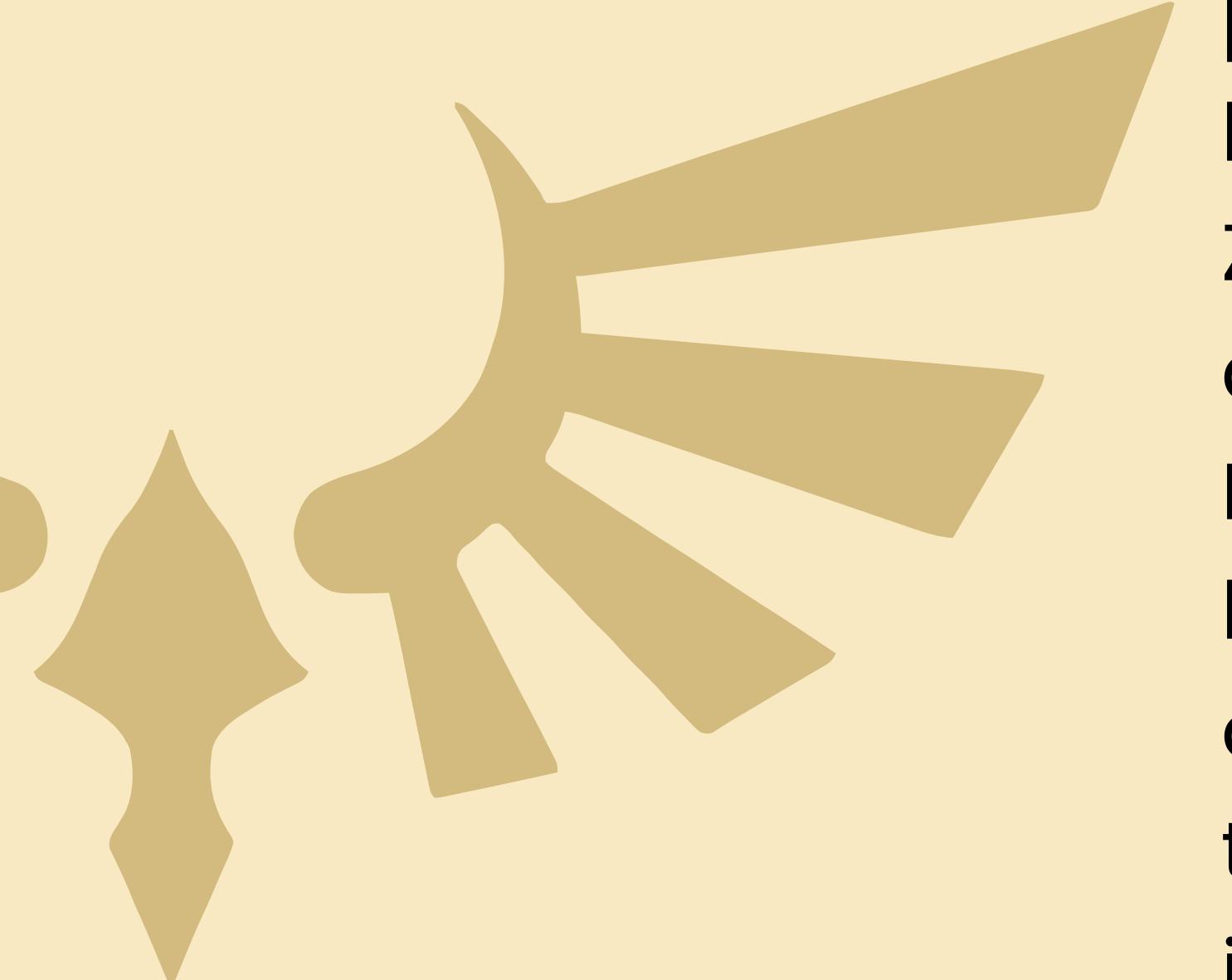
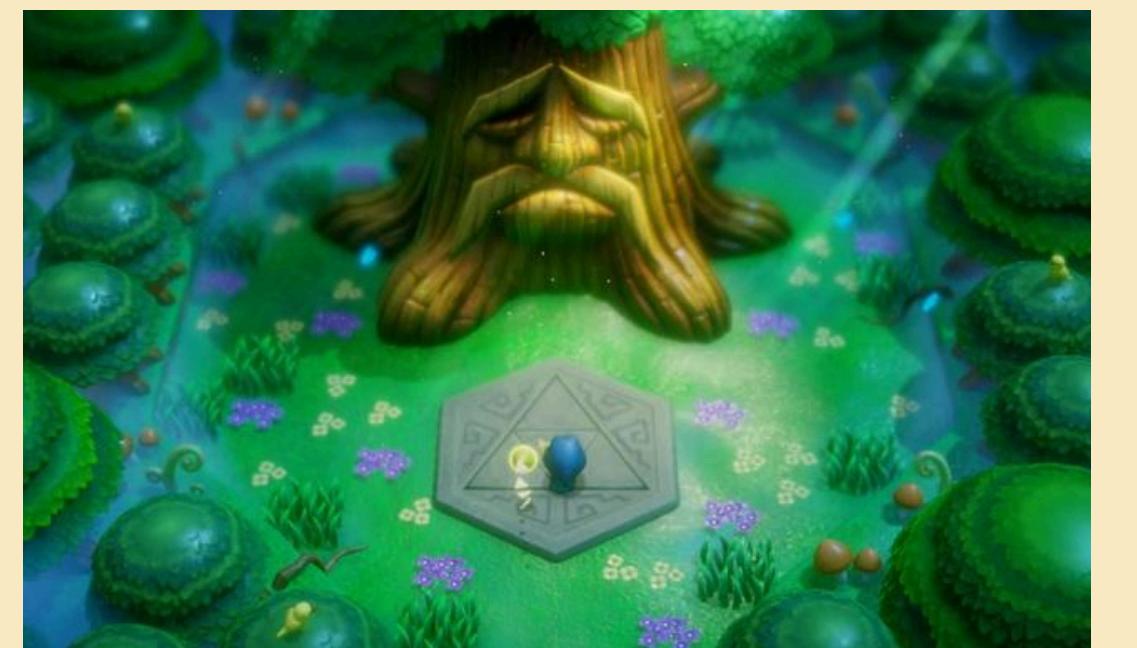


L'interface des jeux Zelda est reconnaissable par ses icônes uniques (inventaire, objets, cœur de vie...). Utiliser ces éléments graphiques garantit une continuité avec l'expérience des joueurs.

UNIVERS ET REFERENCES (POURQUOI INTEGRER CES ELEMENTS DANS LE SITE ?)



LIEUX EMBLEMATIQUES



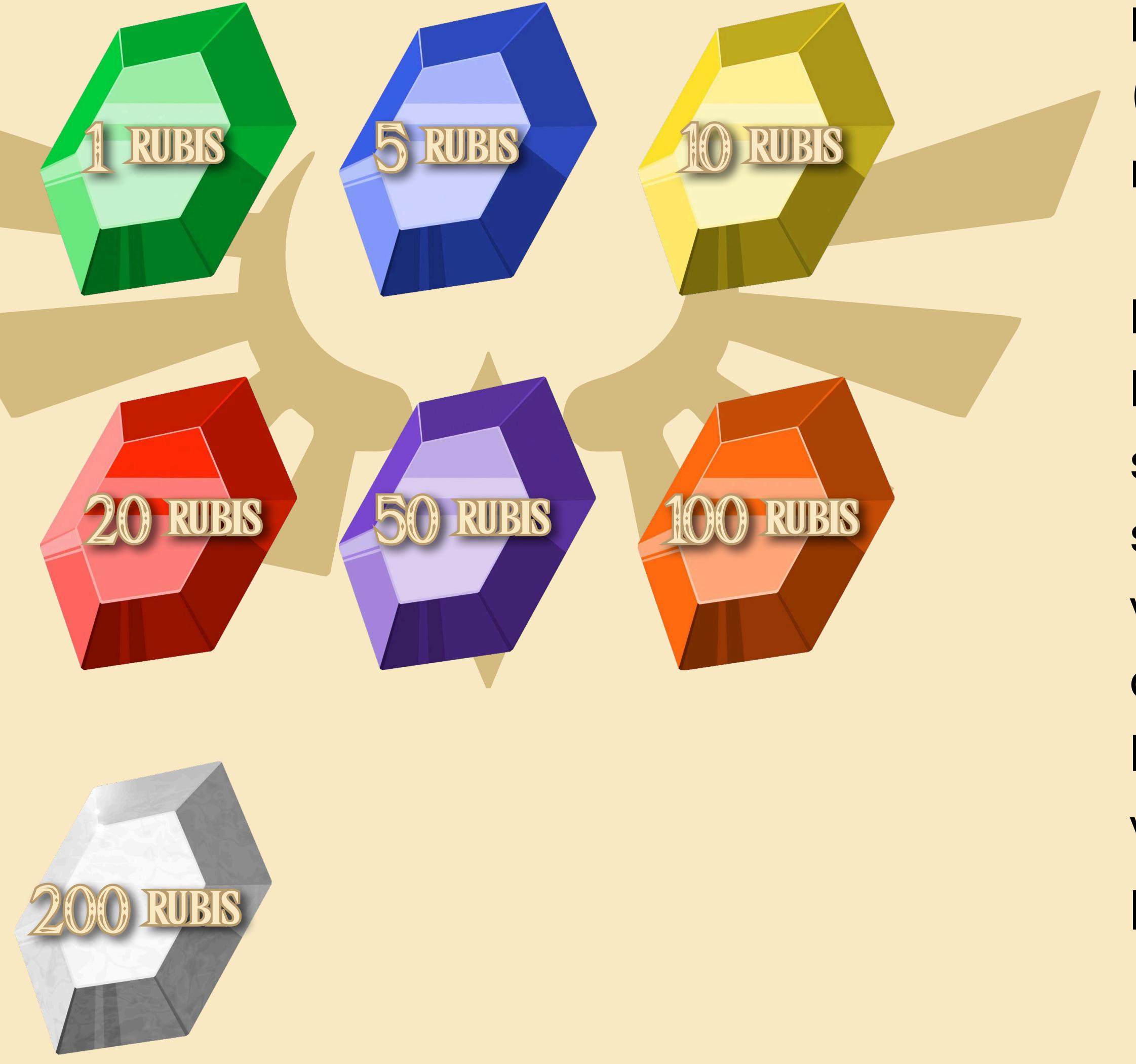
Les sites de vente peuvent s'inspirer des lieux iconiques de Zelda (ex : Bazars d'Hyrule, le Ranch Lon Lon) pour nommer les catégories du site ou créer des pages thématiques immersives.

RACES ET AUTRES ASPECTS DU JEU

Si pertinent, on peut inclure des références aux peuples de Zelda (Zoras, Gorons, Sheikah) en tant que mascottes ou éléments décoratifs du site.



ECONOMIE DANS LE JEU



Économie dans le Jeu
(Monnaie du site =
rubis)

Dans Zelda,
l'économie repose
sur les rubis, un
système simple et
visuel qui peut être
adapté au site pour
les prix des objets,
voire un système de
points fidélité.

PRODUITS ET OBJETS A METTRE
EN VENTE (QU'EST-CE QUI SERA
DISPONIBLE SUR LE SITE ?)



ARMES ET EQUIPEMENTS



Répliques d'armes
(Épée de Légende,
Arc du Héros, Bouclier
Hylien) et accessoires
fidèles pour
cosplayeurs et
collectionneurs.

OBJETS MAGIQUES ET CONSOMMABLES



Articles inspirés des potions, ocarinas, Wind Waker, pierres Sheikah, orbes spirituels... des goodies originaux et immersifs.

VETEMENTS ET ARMURES



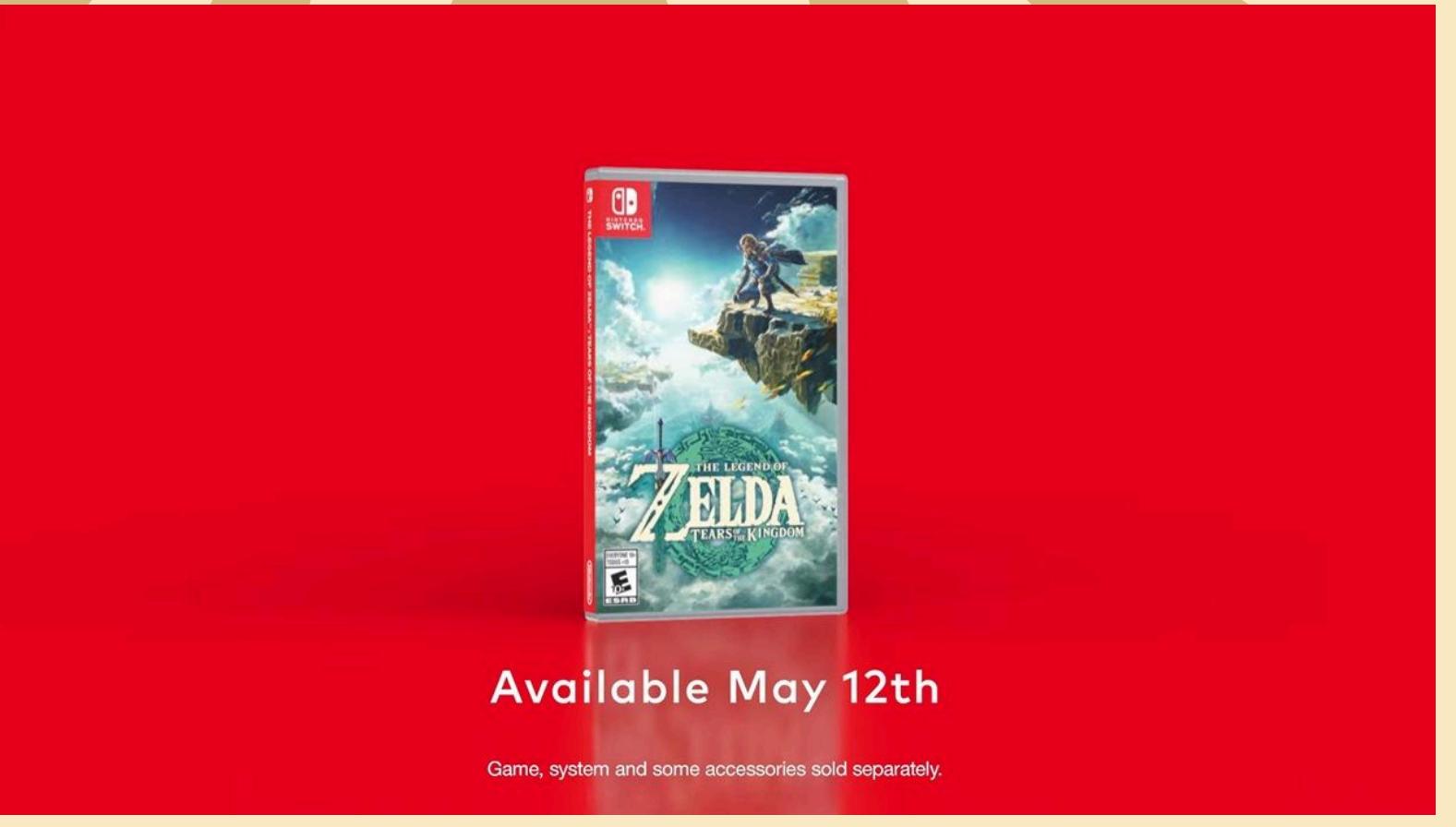
Répliques d'armures et capes inspirées des jeux (Tunique du Héros, Tenues Gerudo, Armure Zora).

(optionnel si modélisation 3D possible)

PARTIE 4 : STRATEGIE MARKETING ET REFERENCES PUBLICAIRES (COMMENT PROMOUVOIR LE SITE ?)



POSTS FAIT PAR NINTENDO



Les pubs des derniers Zelda sur Switch adoptent un design minimaliste avec un fond rouge, des visuels clairs, une police blanche et des artworks mis en valeur. Cette approche sera utilisée pour la communication du site.

REFERENCES VIDEOS

Pour le site, s'inspirer
de pubs en motion
design minimalistes
et impactantes.

Exemples :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WWMCc3NwDKY](https://www.youtube.com/watch?v=WWMCc3NwDKY)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=CxZI6R1VKJY](https://www.youtube.com/watch?v=CxZI6R1VKJY)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=A60HHC1EWVM](https://www.youtube.com/watch?v=A60HHC1EWVM)

MOODBOARD

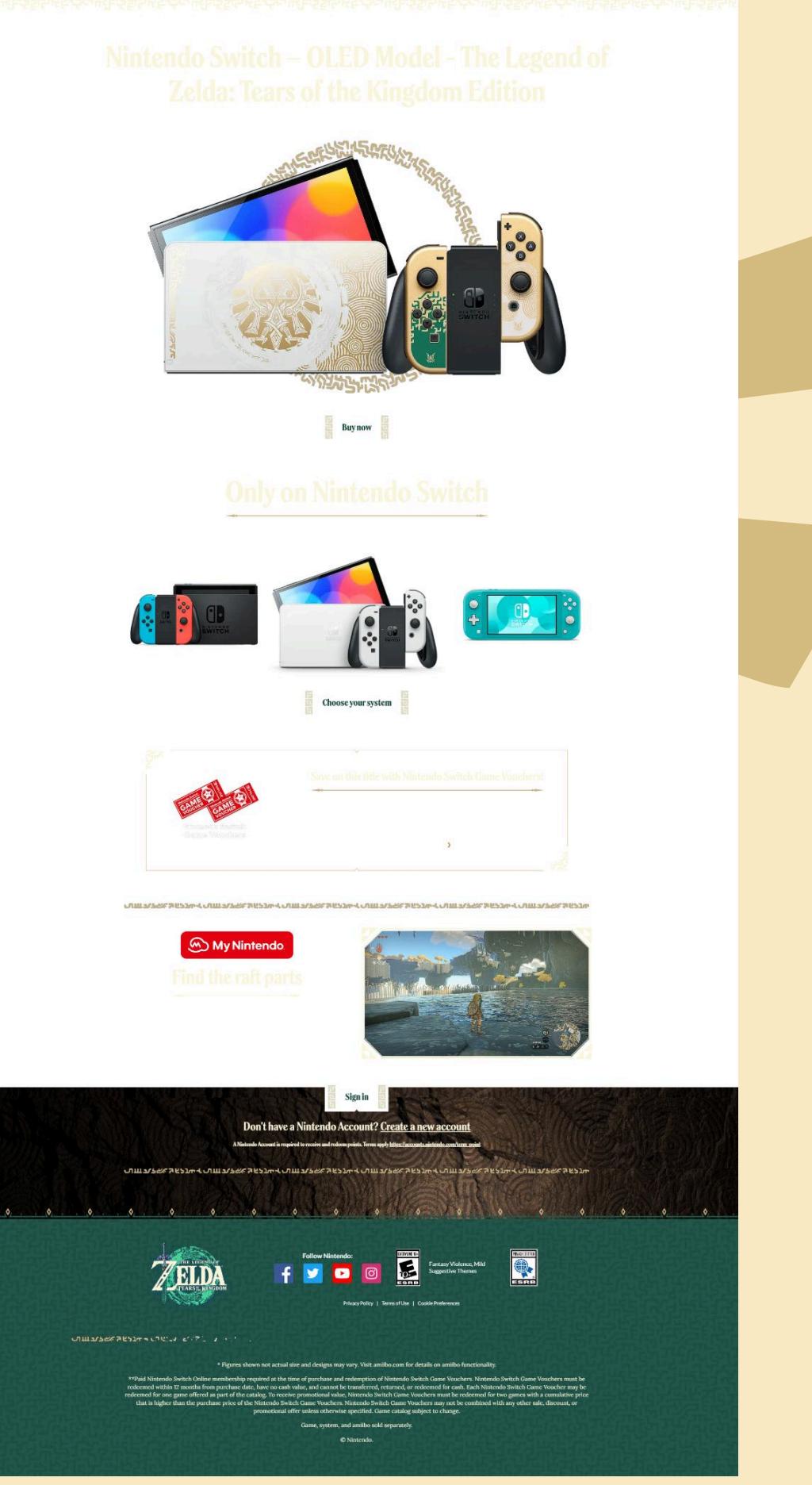
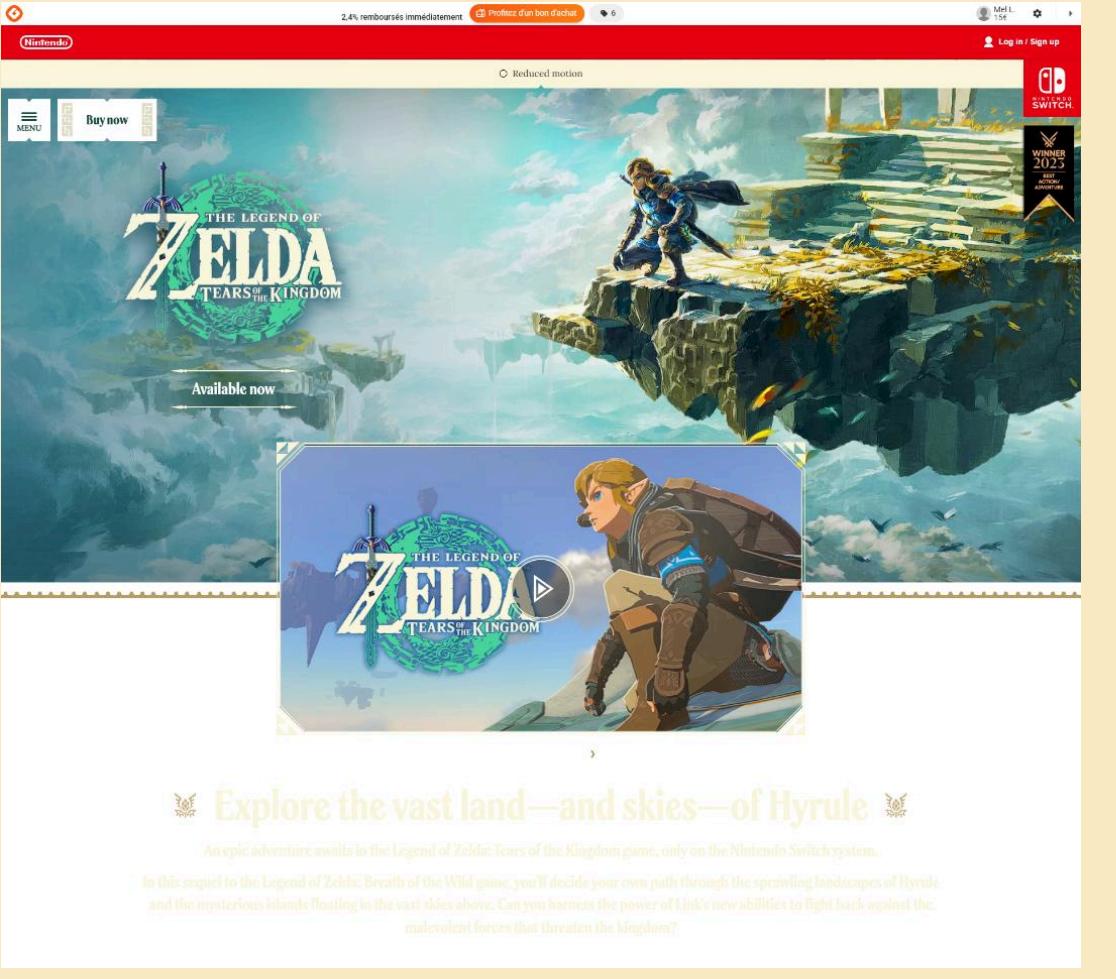
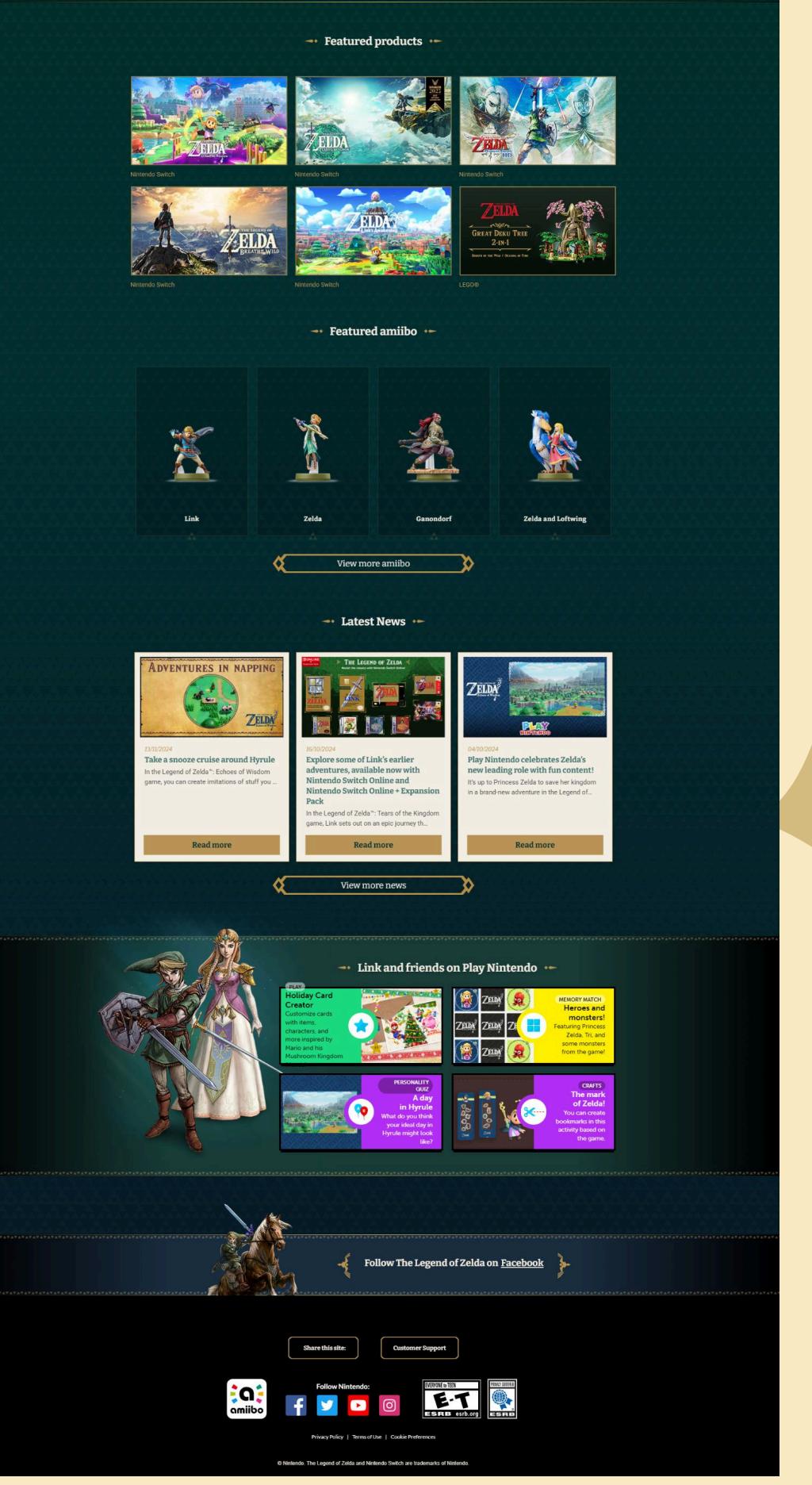
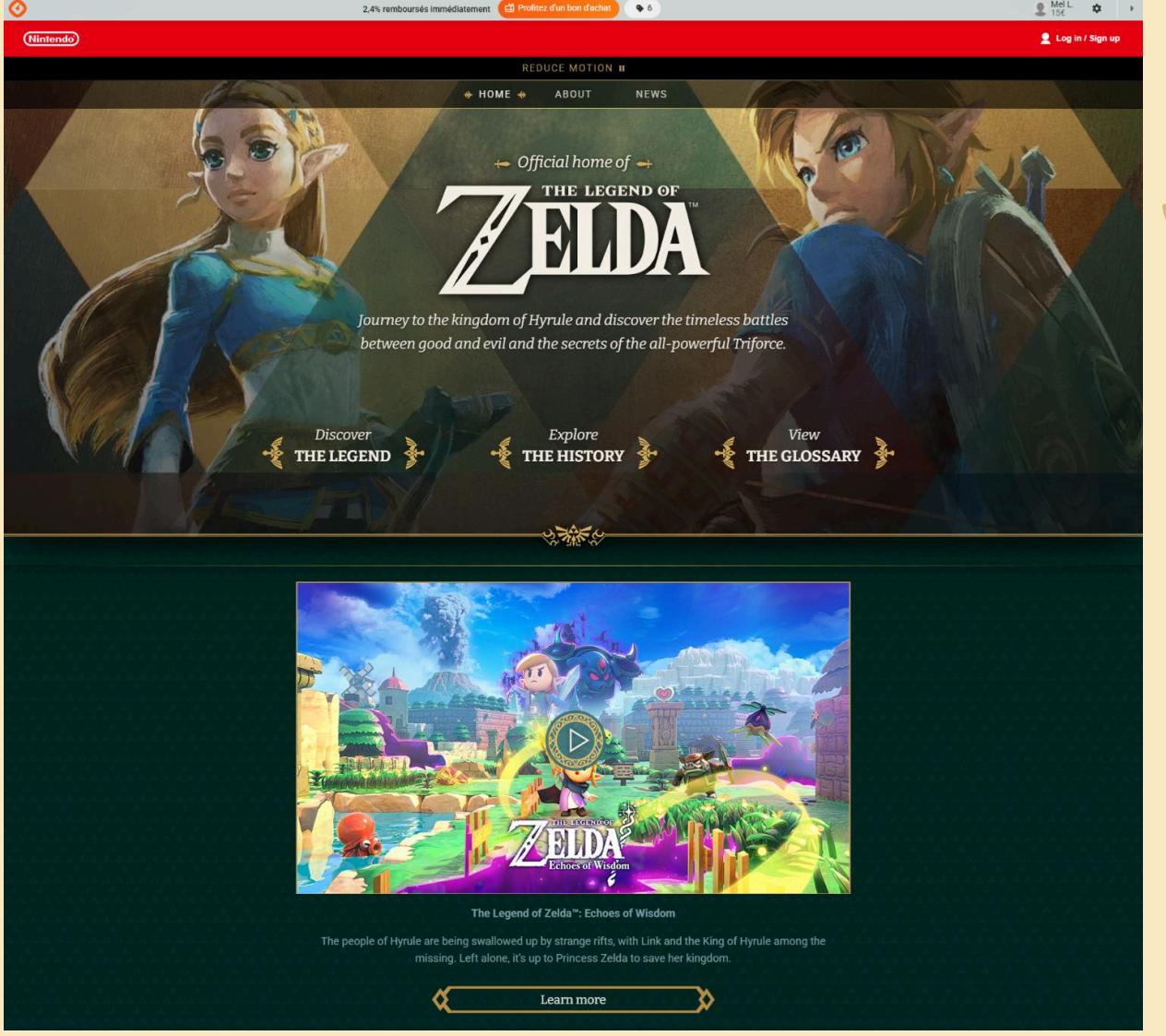
Compilation
d'inspirations
graphiques pour
définir l'ambiance
des vidéos
promotionnelles du
site.



PARTIE 5 : ANALYSE DES SITES
OFFICIELS ZELDA (REFÉRENCES
POUR LA STRUCTURE ET
L'EXPERIENCE UTILISATEUR DU
SITE)

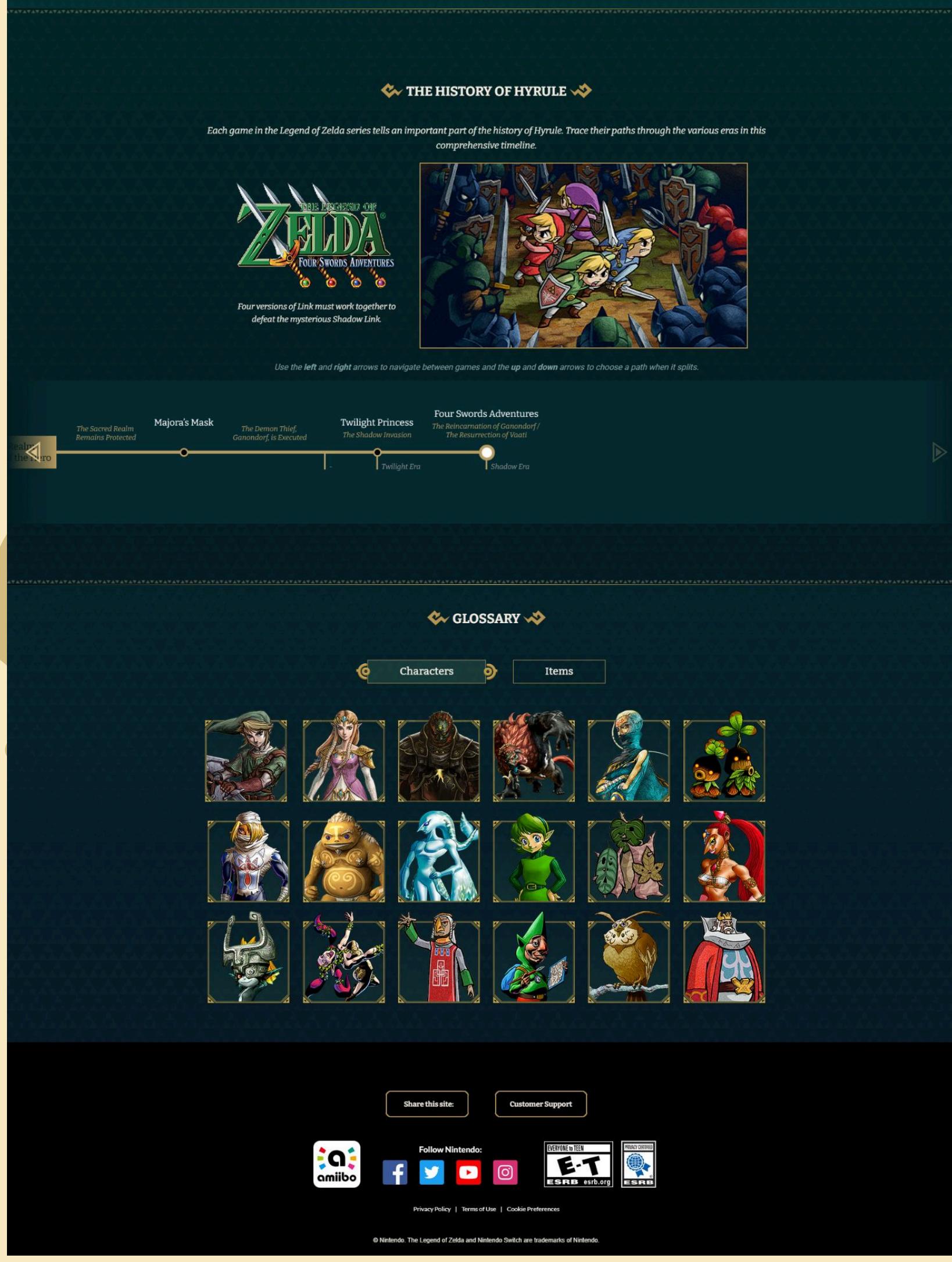
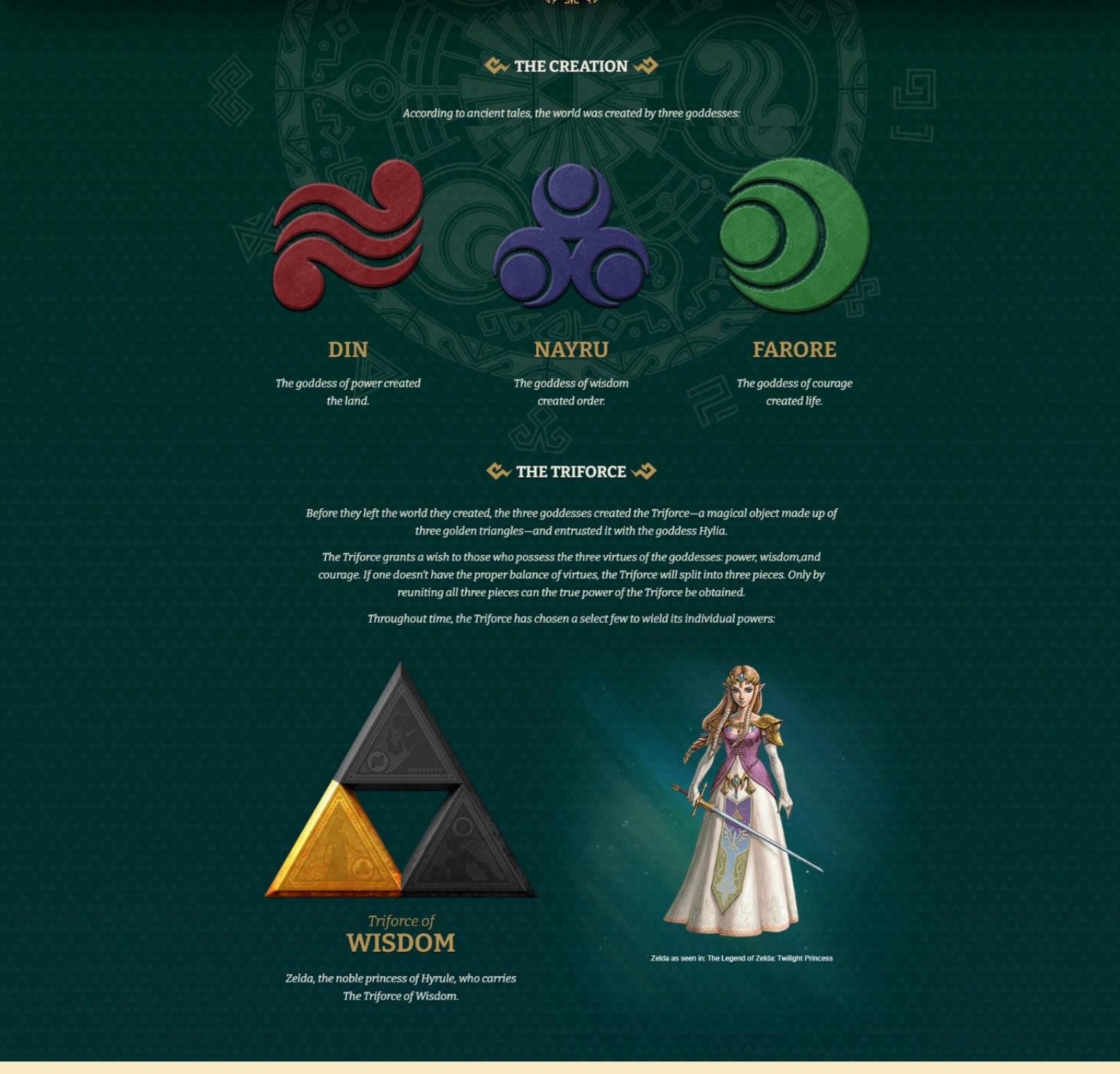
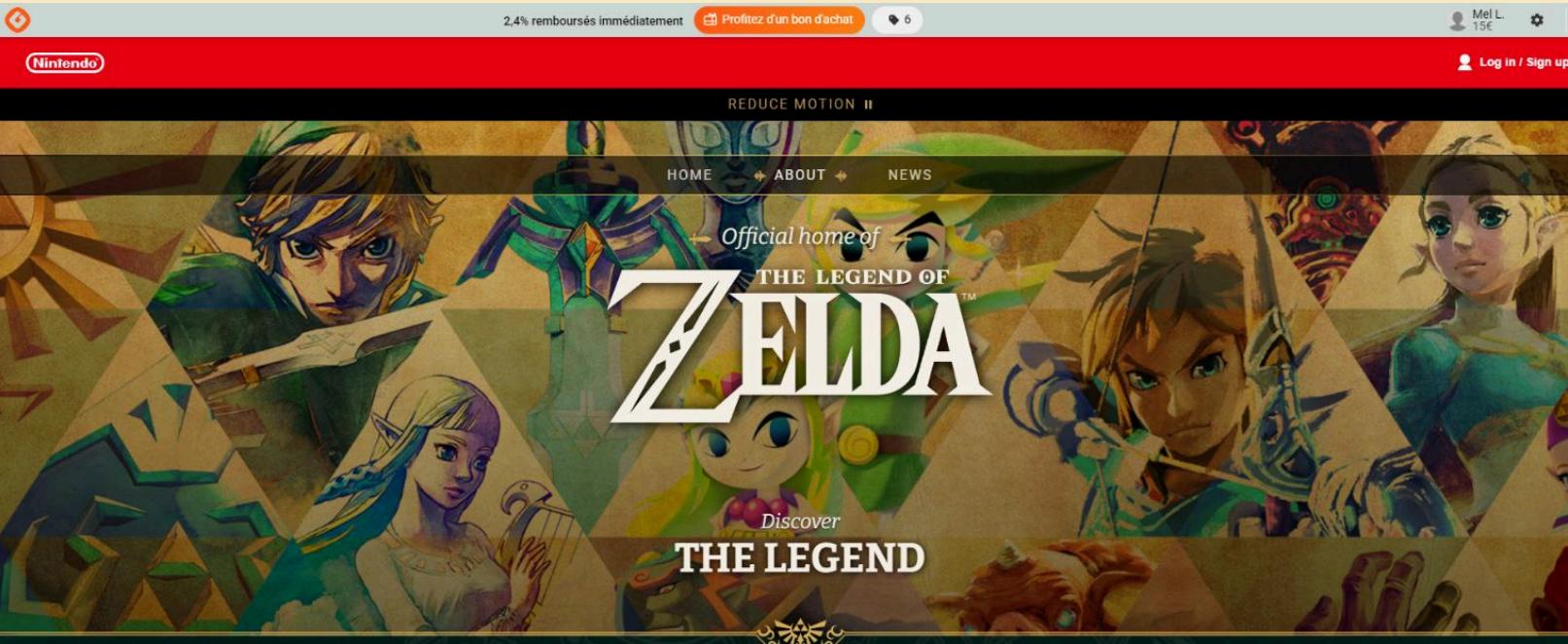


SITES OFFICIELS



Apparances des sites officiels des jeux qui pourront servir de modèle afin de rester dans le thème de ce dernier

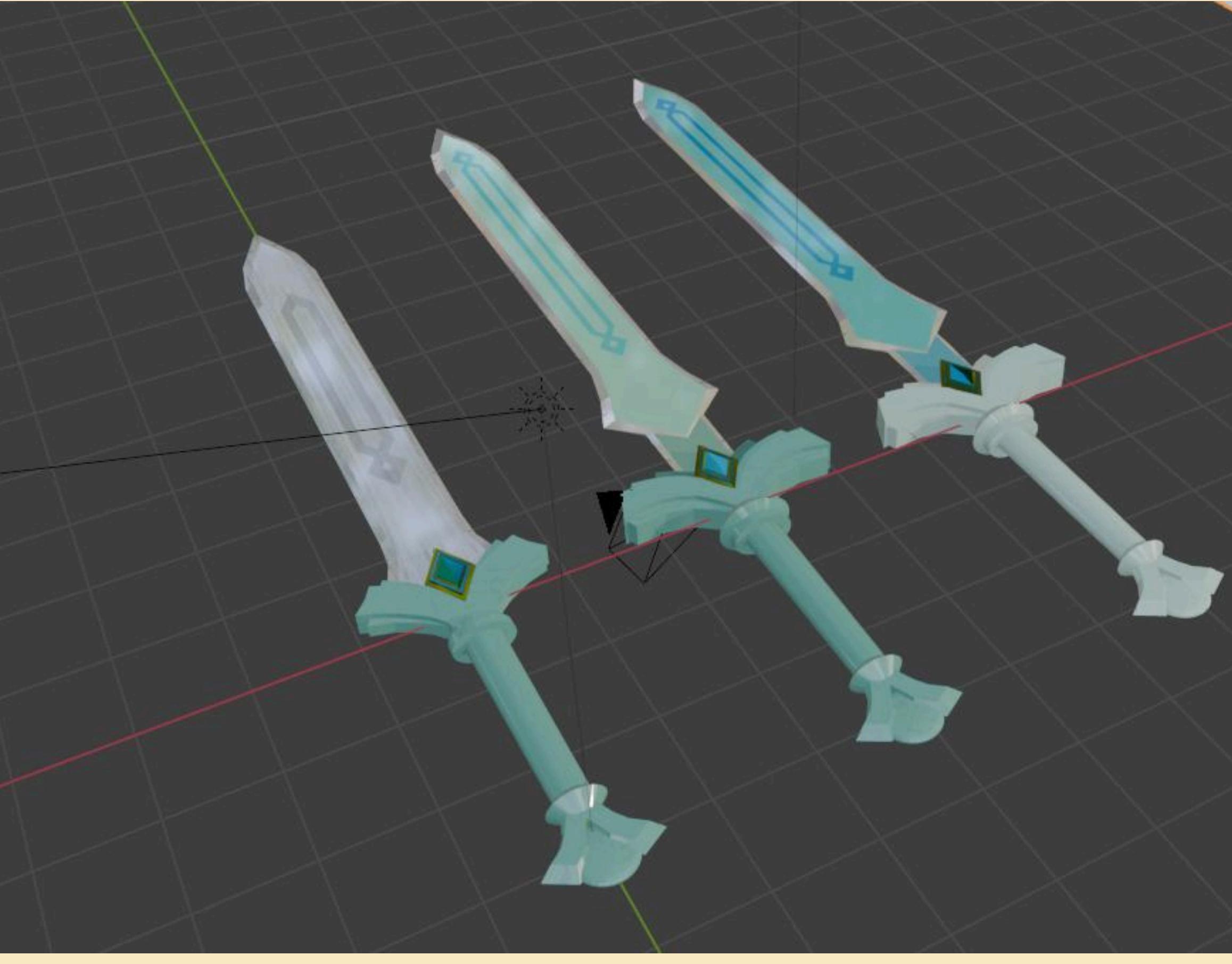
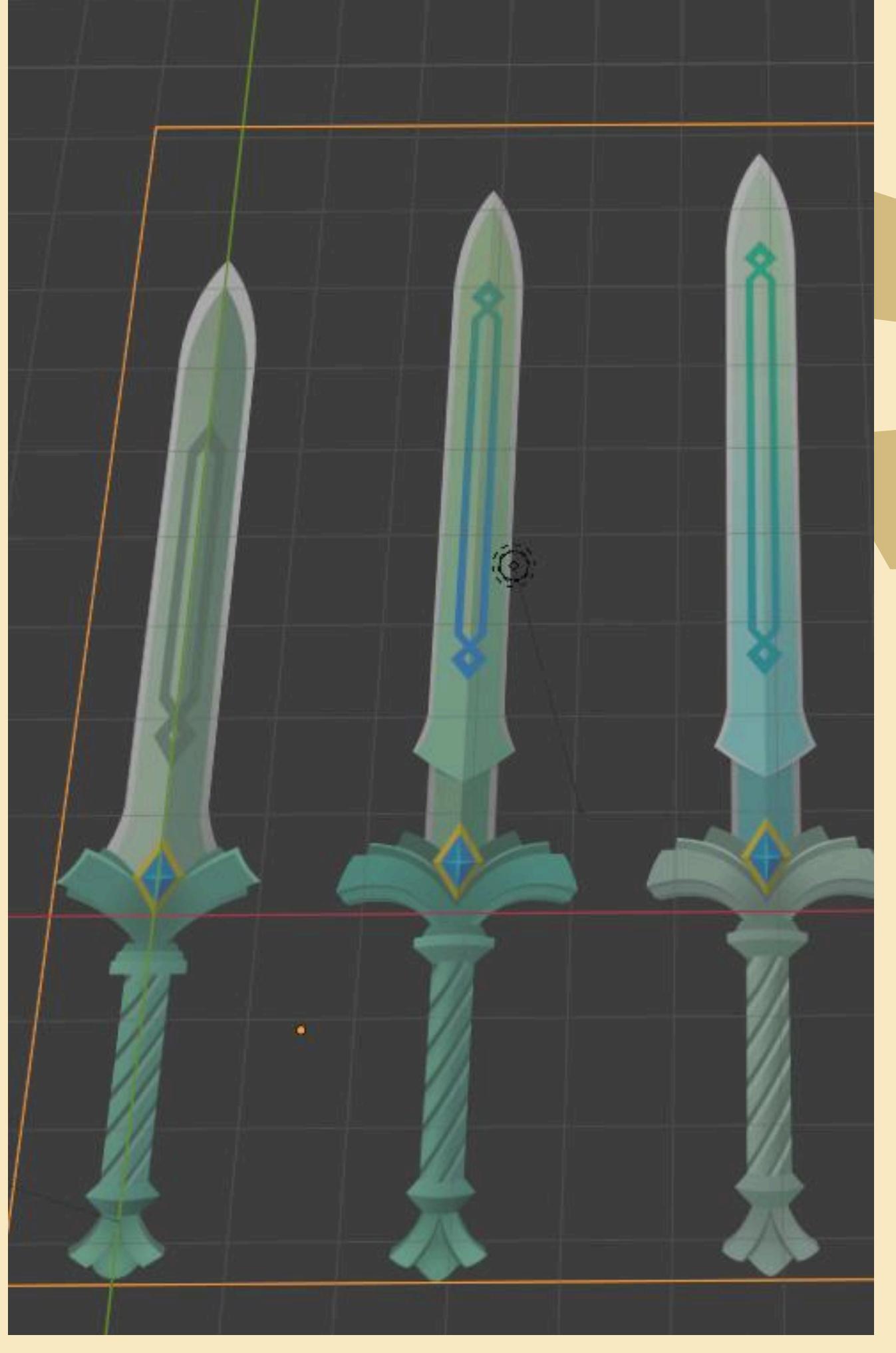
SITES OFFICIELS



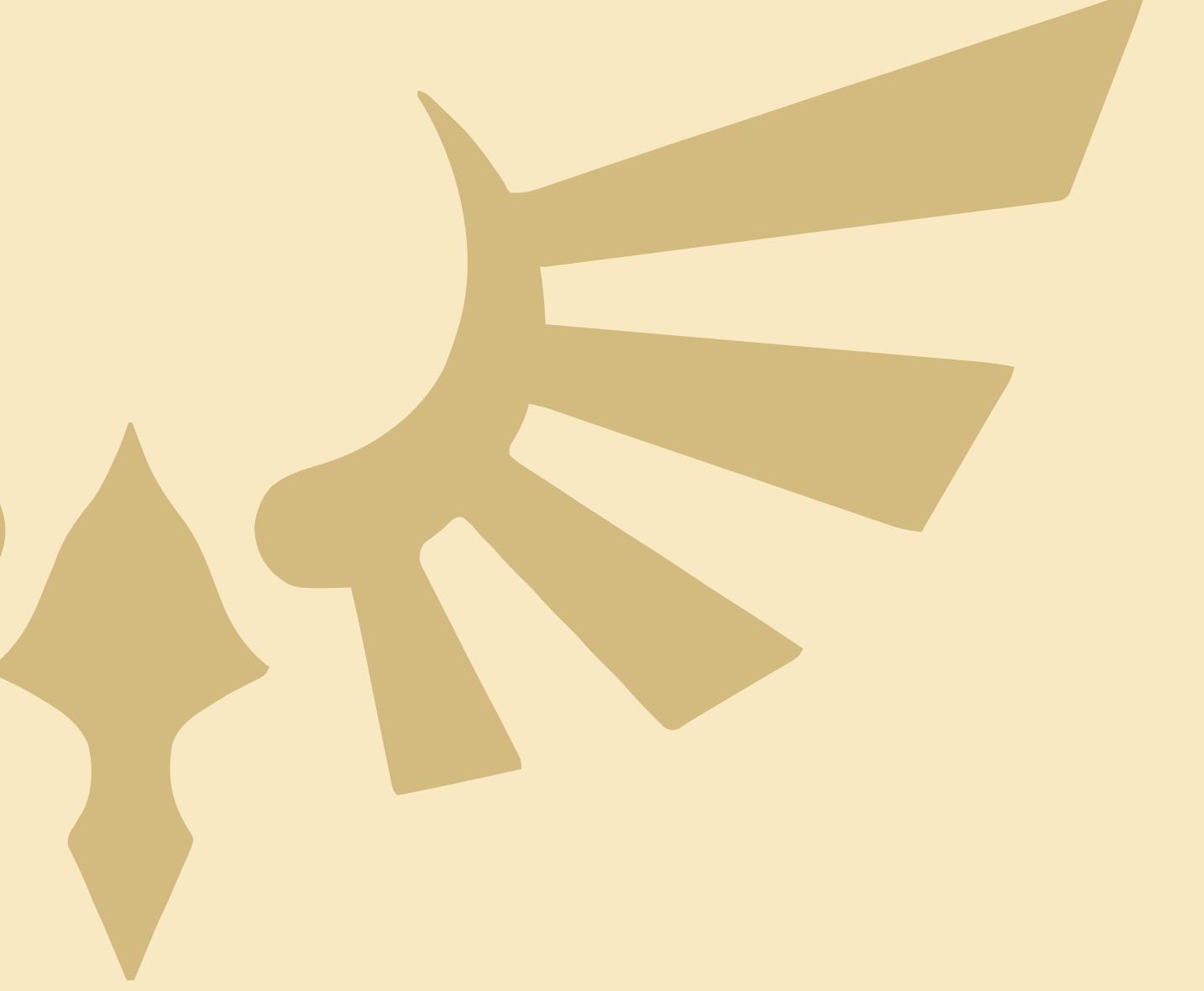
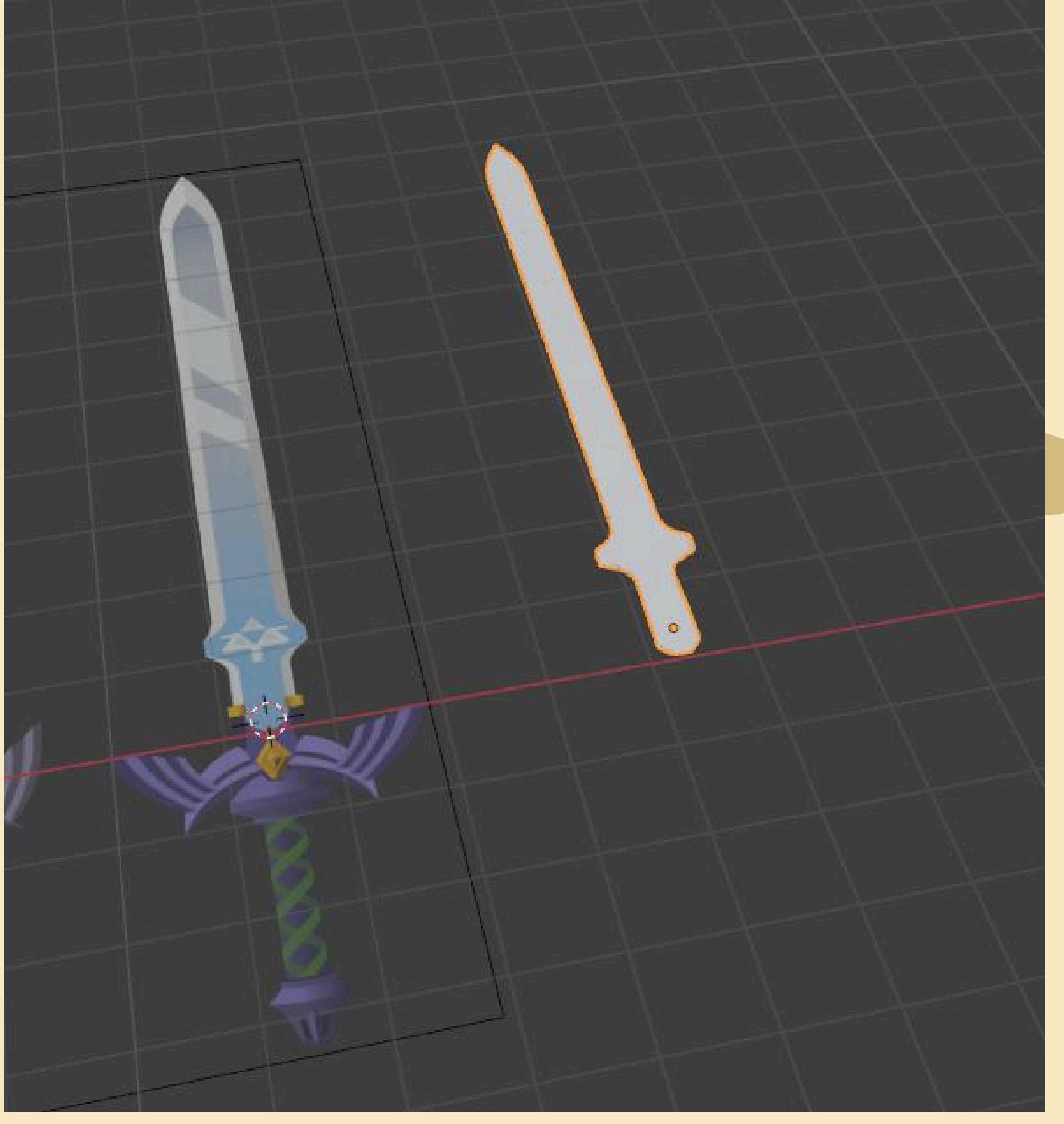
REALISATION 3D
ET
WIREFRAME SITE



REALISATION 3D REALISES



REALISATION 3D PREVU



LIEN WIREFRAME

[HTTPS://WWW.FIGMA.COM/DESIGN/1IAZXHNUZDDNOY7AADLS9Z/SAE-402?NODE-ID=100-2&t=QBTQL1R98ElWLZ4B-1](https://www.figma.com/design/1IAZXHNUZDDNOY7AADLS9Z/SAE-402?node-id=100-2&t=QBTQL1R98ElWLZ4B-1)

ANNEXES (DETAILS COMPLEMENTAIRES POUR APPUYER LE PROJET)



PERSONAES USER STORY



Nom : Pauline

Age : 28 ans

Profession : Caissière

Situation : En couple

Ville : Bruxelles

Motivations

- Exprimer son amour pour Zelda de façon discrète et stylée.
- Trouver des objets de décoration geek qui s'intègrent bien à son intérieur.

Bio

Pauline a grandi avec Ocarina of Time et Majora Mask et adore l'univers magique de Zelda. Elle ne joue plus autant mais garde un fort attachement à la saga. Elle aime intégrer son amour pour Zelda dans sa déco et son quotidien, mais de manière subtile et élégante (bijoux Triforce, lampes Hyrule, carnets stylisés).

Objectif

Trouver des bijoux, accessoires et décorations inspirés de Zelda mais élégants.

Aménager son intérieur avec des éléments de la saga de façon subtile.

Freins

- Designs trop voyants ou trop enfantins.
- Manque de diversité dans l'offre
- Expérience d'achat peu fluide (mauvaise navigation, manque d'avis clients).

User Story

En tant que fan nostalgique de Zelda

je veux trouver des objets de décoration et accessoires inspirés de l'univers du jeu,

afin de montrer mon attachement à la saga de façon élégante dans mon quotidien.

PERSONAES USER STORY



Nom : Léo
Age : 22 ans
Profession : Etudiant
Situation : En couple
Ville : Lyon

Motivations

- Avoir un cosplay de qualité et fidèle au jeu pour impressionner en convention.
- Posséder des objets de collection pour montrer sa passion.

Bio

Grand fan de la saga depuis l'enfance, Léo adore collectionner des objets liés à Zelda et se cosplaye en Link pour les conventions. Il recherche des répliques d'armes (Épée de Légende, Arc du Héros), des boucliers, et des accessoires de cosplay fidèles à l'univers du jeu.

Objectif

Construire une collection d'objets rares et authentiques.

Réaliser un cosplay parfait pour les conventions et shootings photos.

Partager sa passion avec la communauté Zelda.

Freins

- Prix trop élevés pour certaines répliques.
- Difficulté à trouver des articles précis sur les sites généralistes.

User Story

En tant que cosplayeur et collectionneur fan de Zelda, je veux trouver des répliques d'armes et accessoires fidèles à l'univers du jeu, afin de réaliser un cosplay authentique et enrichir ma collection.

BENCHMARK SITE ZELDA

les critères fonctionnels :

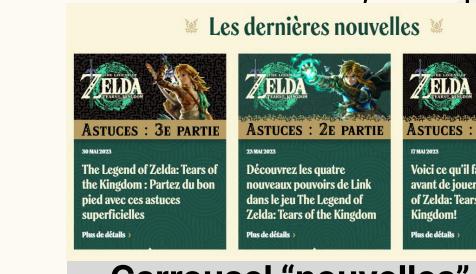
On a un menu burger qui mène à une page avec une barre de navigation qui a 5 onglets. Les onglets sont : "Accueil" qui mène donc à la page d'accueil, "Caractéristiques" qui nous présentent les nouveautés dans le gameplay du jeu et de la carte (map). L'onglet "amiibo" qui présente les figurines amiibo compatibles avec le jeu, offrant des bonus. Puis "Vidéos" avec les différentes vidéos de présentation et bandes-annonces, et toutes ces informations sont aussi là sur la page principale, en haut au milieu. Enfin, l'onglet "Nouvelles" où l'on retrouve les dernières informations liées au jeu et à son développement.

Au milieu de la page et en haut à gauche, on trouve des boutons redirigeant vers la boutique pour l'achat du jeu. Le bouton en haut à gauche est présent sur toutes les pages, tandis que le bouton "acheter maintenant" au centre de la page d'accueil et le bouton "choisir sa console" un peu plus bas permettent respectivement d'acheter le jeu ou de sélectionner une console spécifique.



Multiples boutons

Ensuite, il y a un carrousel nommé "Les dernières nouvelles". Dans ce carrousel, chaque carte est cliquable pour obtenir plus d'informations.



Carrousel "nouvelles"

Pour continuer, il y a un bouton "Se connecter" permettant d'accéder à son compte Nintendo pour échanger des points.



bouton "se connecter"

À la fin, nous avons les divers réseaux de la firme Nintendo dans la zone utilitaire, avec les logos des différents réseaux, tous cliquables.



Onglet Nouvelles

Les critères graphiques du site du jeu se concentrent sur l'utilisation de couleurs telles que le noir, le blanc crème, le doré et le vert. La police d'écriture est épaisse et avec des empattements.

Nintendo Switch™ - Modèle OLED - Édition The Legend of Zelda™: Tears of the Kingdom

La couleur blanche est principalement employée pour le texte, donnant une impression de sérieux et de fiabilité.



Quant aux couleurs dorée et verte, elles sont souvent utilisées pour les éléments décoratifs, faisant référence aux couleurs emblématiques de la série.

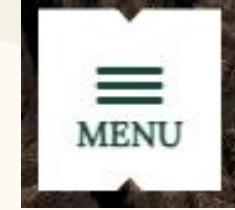


Acheter maintenant



Acheter maintenant

En ce qui concerne les icônes, elles sont très simples à comprendre, facilitant ainsi la navigation et l'interaction sur le site.



Acheter maintenant



lumière au passage de la souris

Les critères graphiques

Il y a également sur le site des effets hover (animation lors du passage de la souris sur l'élément en question) très visibles. Ils consistent en une mise en lumière au survol des parties sombres de la page ou encore un changement de couleurs sur les boutons.

Les dernières nouvelles

- + Les animations au chargement, tout au long de la navigation et même lors de l'ouverture du menu burger sont de haute qualité, ajoutant une touche dynamique à l'expérience utilisateur.
- Les illustrations sur le site sont soignées et contribuent à rendre l'ensemble visuellement attrayant.
- La clarté des sous-catégories et des rubriques facilite grandement la navigation et la recherche d'informations.
- Les couleurs choisies sont agréables pour les yeux, évitant d'être trop vives, ce qui rend la lecture et l'exploration du site plus confortables.
- La densité d'informations sur la page est appréciée, offrant beaucoup de contenu pertinent sans paraître surchargée.

BENCHMARK SITE ZELDA

Les critères éditoriaux :

Le site du jeu "Zelda: Tears of the Kingdom" est un site à but informatif et incitatif puisqu'il nous permet d'avoir des informations concernant le jeu telles que le synopsis, les dernières informations liées au jeu, les vidéos explicatives ainsi que les bandes-annonces du jeu.

Les dernières nouvelles

- ASTUCES : 3^e PARTIE
- ASTUCES : 2^e PARTIE
- ASTUCES : 1^e PARTIE

Le site utilise des mots-clés tels que "acheter", "découvrir" et "explorer". Il est composé d'artworks du jeu et d'images issues du jeu.

Vidéos

Démonstration du jeu par M. Aonuma

Synopsis

Explorez les vastes terres et les ciels d'Hyrule

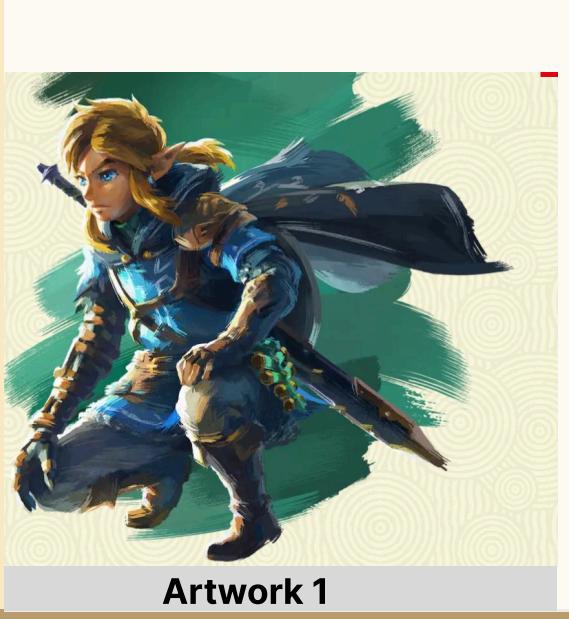
Une aventure épique vous attend dans le jeu The Legend of Zelda™: Tears of the Kingdom, exclusivement sur la console Nintendo Switch™.

Dans cette suite du jeu The Legend of Zelda: Breath of the Wild, vous devrez décider du chemin à prendre à travers les vastes régions d'Hyrule et sur de mystérieuses îles qui flottent dans les cieux. Pourrez-vous maîtriser les nouveaux pouvoirs de Link pour combattre les forces maléfiques qui menacent le royaume?

Bande-annonce - Éloges

Bande annonce du jeu

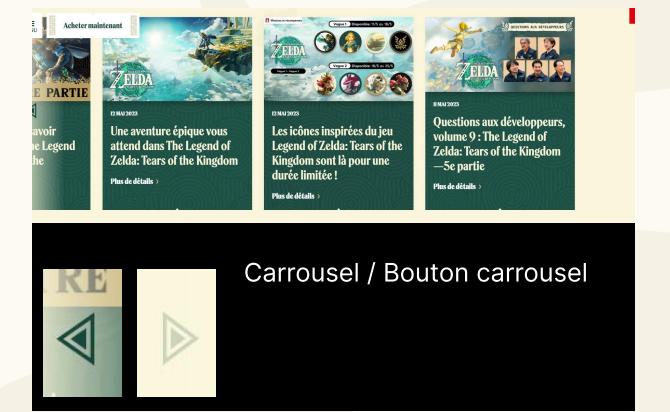
Il est également incitatif, car nous pouvons voir sur la page d'accueil le bouton "Acheter maintenant", visible en permanence sur le site, qui permet d'acheter le jeu, on retrouve le même bouton pour commander la version exclusive de la console.



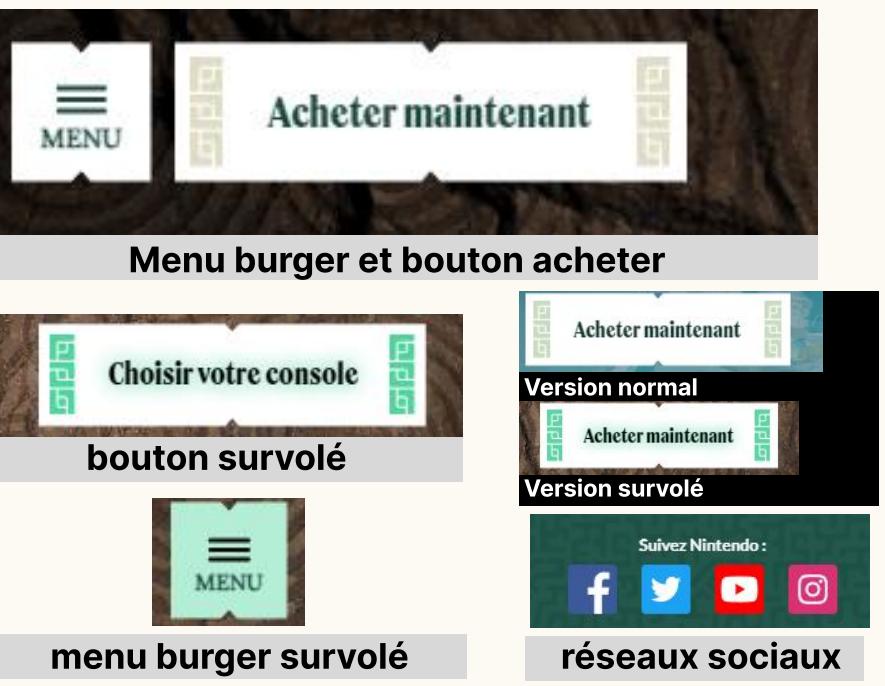
Les critères Ergonomiques

Mode d'organisation de la page écran

Pour ce site, nous avons un carrousel situé au milieu de la page, contenant les différentes astuces et informations liées au jeu. Ce carrousel est ergonomique : il fonctionne sans bug, de plus, il est simple à comprendre avec des flèches bien visibles. Cela permet d'avoir plusieurs images au même endroit et donc allège cette page.



La loi de Fitts est une théorie de la psychologie cognitive qui énonce que le temps requis pour atteindre une cible dépend de la taille de la cible et de la distance à parcourir. Plus la cible est grande et plus elle est proche, plus le mouvement pour l'atteindre est rapide. Cela a des implications dans la conception d'interfaces utilisateur et d'expériences utilisateur pour rendre les éléments interactifs plus accessibles et faciles à atteindre.



Hiérarchisation de l'information

Pour ce site, on a une organisation qui est représentée sur beaucoup de sites avec les éléments à leur place (bar de navigation, zone identitaire, zone de navigation en haut par exemple). On a ensuite une page un peu longue avec des éléments. On commence le site avec un bouton pour acheter le jeu directement avec une couleur qui ressort sur la page ce qui nous fait comprendre que c'est un bouton. Le fond blanc et le texte vert sur l'image de fond fait bien ressortir ce bouton.

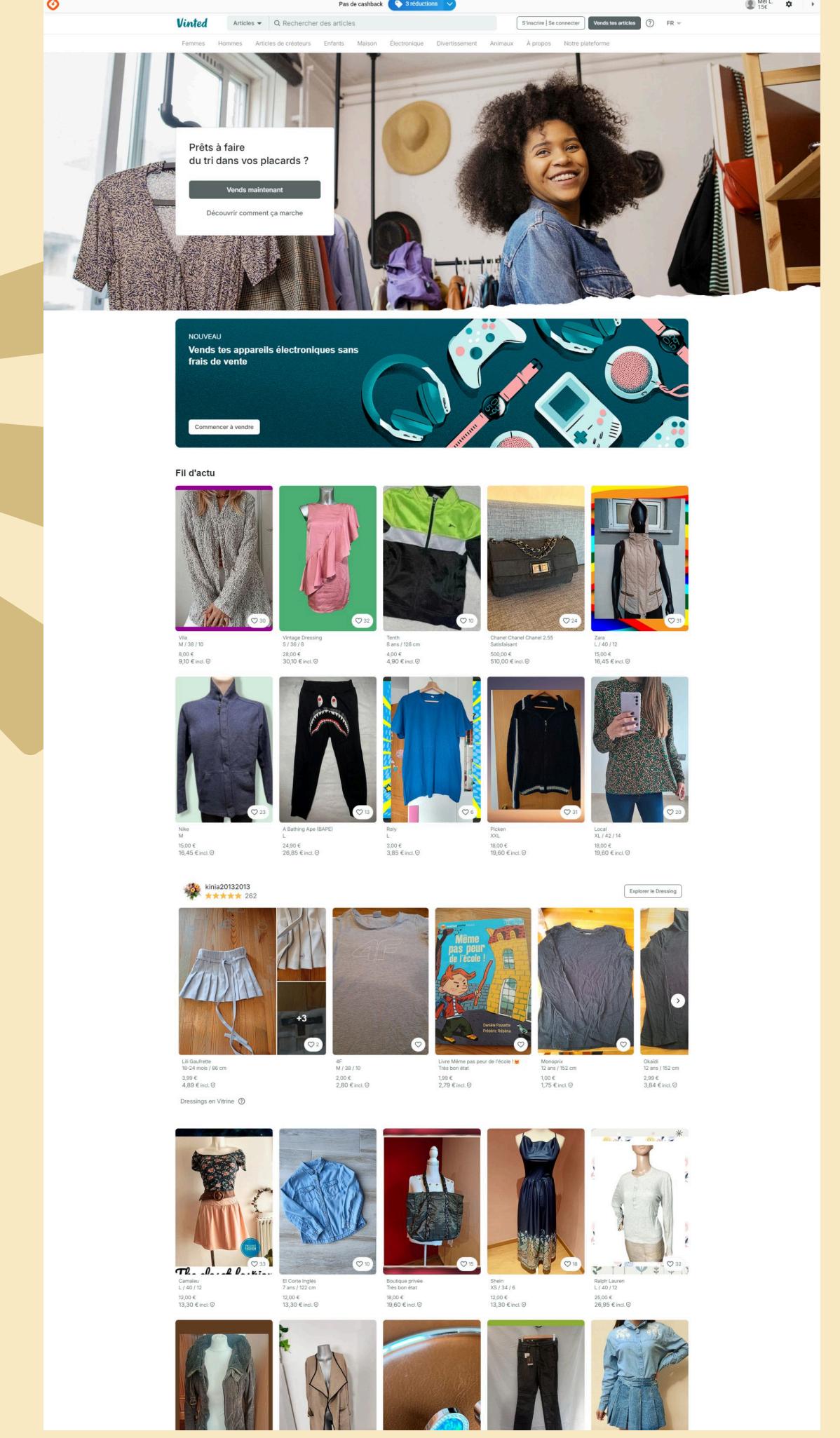
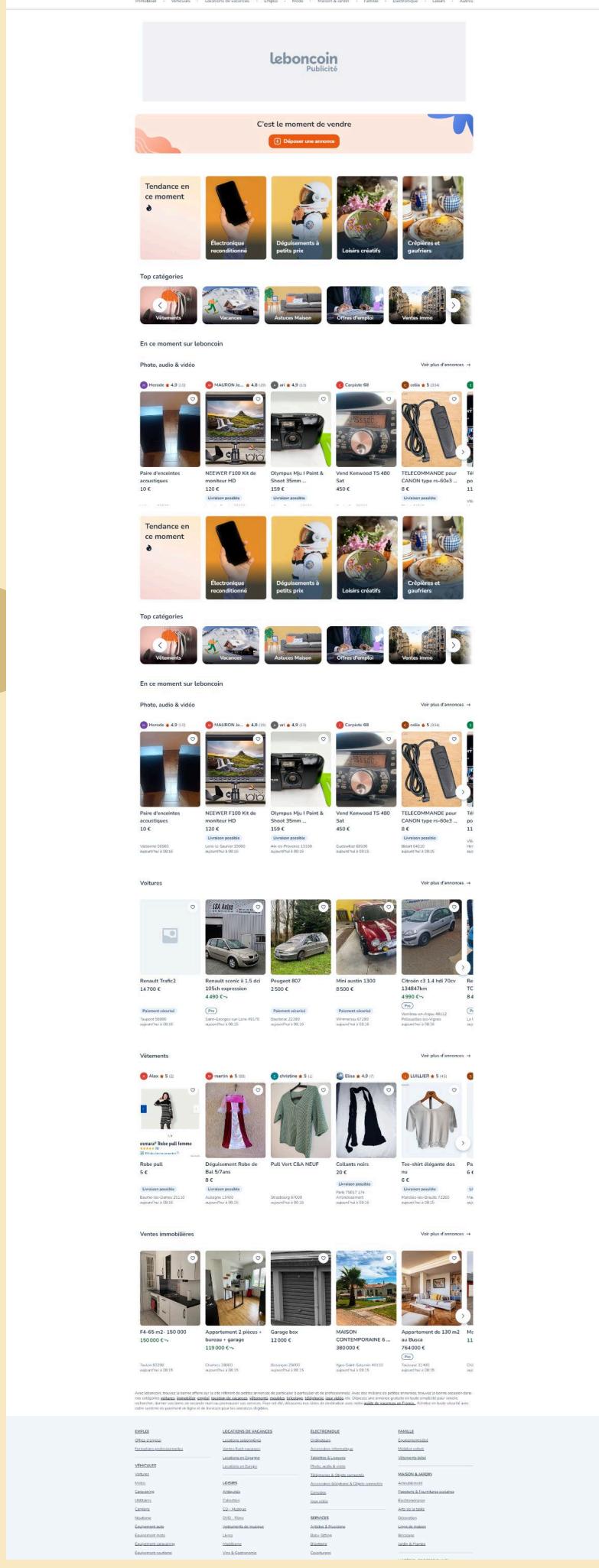
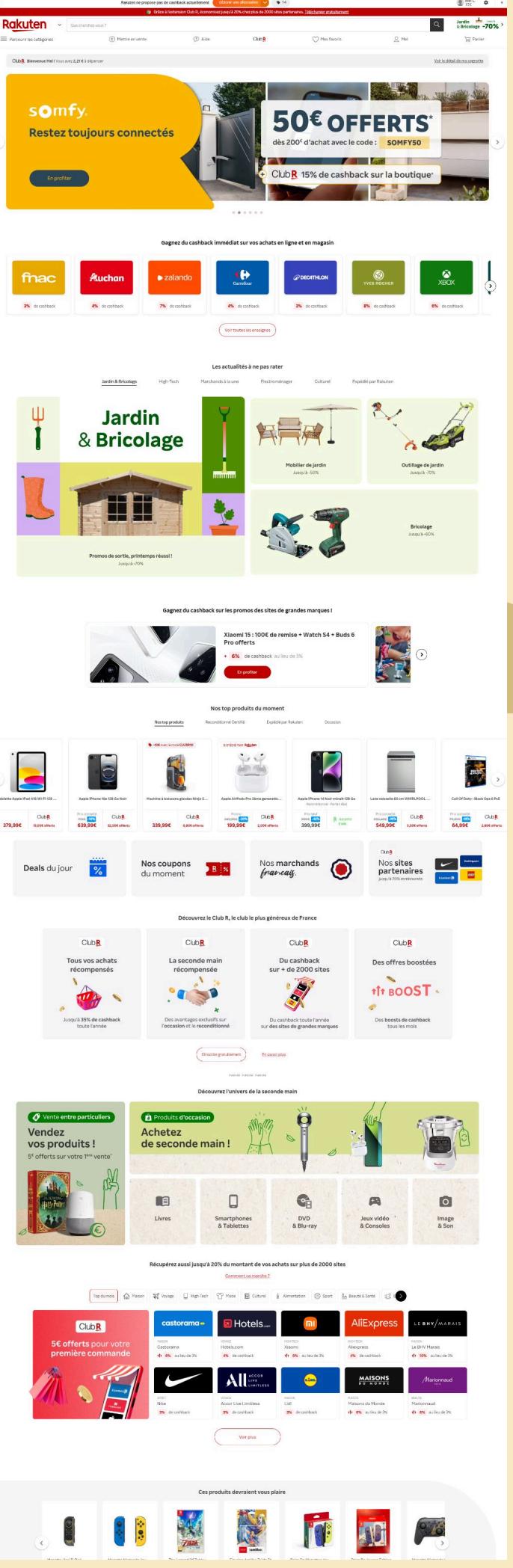
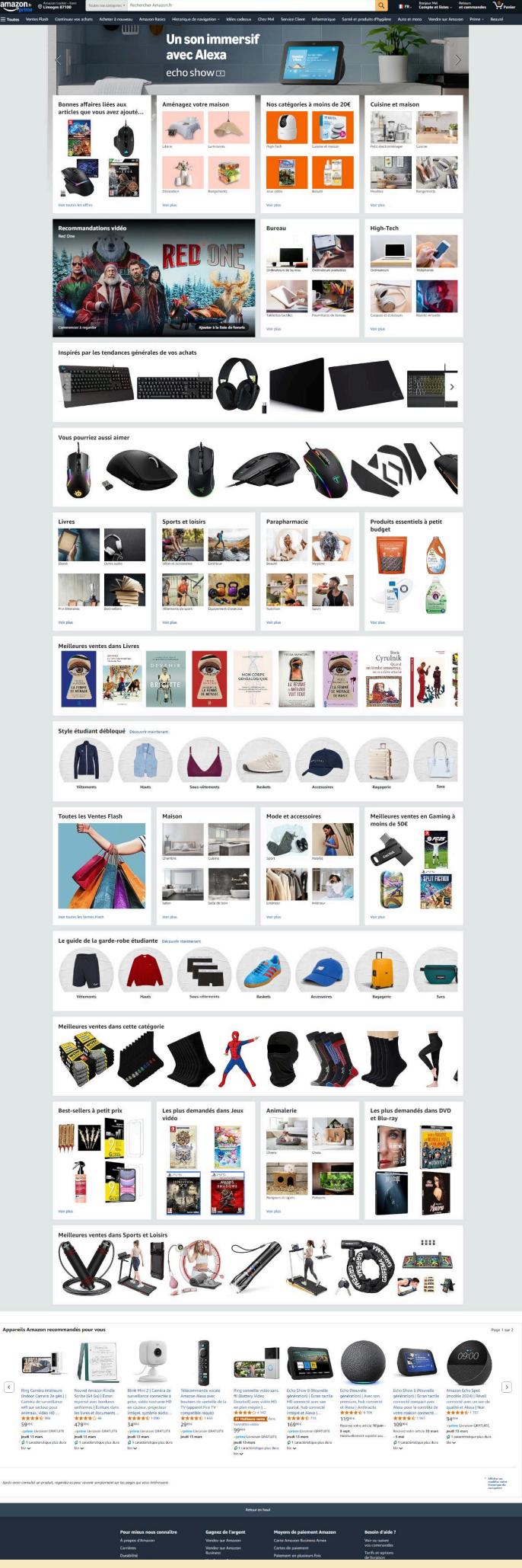
Ensuite, avec la section "Les dernières nouvelles", on trouve des éléments visuels tels que des images et des artworks qui peuvent attirer l'attention. Ces éléments visuels sont conçus pour capturer le regard, et le changement de couleur au survol de la souris indique clairement qu'il s'agit d'une image cliquable.



La loi de similarité s'applique lorsque des éléments partagent des caractéristiques visuelles similaires, ce qui implique une proximité fonctionnelle. Par exemple, l'utilisation de la même police, de la même couleur pour les boutons, un fond blanc, une écriture en vert et des symboles grisés ou dorés qui deviennent verts au survol permet de créer une similarité visuelle, indiquant une fonction ou une action commune.

La loi des icônes se concentre sur l'utilisation d'icônes simples et universellement compréhensibles pour assurer une compréhension facile. L'utilisation d'icônes facilement compréhensibles et des logos de réseaux sociaux reconnaissables s'inscrit parfaitement dans cette perspective, facilitant ainsi la navigation et la compréhension pour tous les utilisateurs.

AUTRES SITES MARCHANDS



EXPLICATION NOM



Le nom Hylia's Relics évoque une collection d'artefacts anciens, précieux et sacrés, directement liés à la mythologie d'Hyrule et à la déesse Hylia. Il inspire un sentiment de mystère et de révérence, comme si chaque objet vendu possédait une histoire légendaire, transmise à travers les âges.

Slogan (exemples) :

- “Uncover the sacred past.”
- “Relics of legend, blessed by the Goddess.”
- “Treasures from a time long forgotten.”

Types d'objets à mettre en avant :

- Armes et boucliers légendaires (Master Sword, Hylian Shield).
- Reliques et artefacts magiques (Pierres ancestrales, Amulettes divines).