

# Projet WEB – Conception de documents et d’interfaces numériques

Ce document, complété par vos soins, sera à rendre avant la présentation client du 19 janvier. Il complètera vos explications ce jour-là.

Il doit vous servir de fil rouge, et donc être rempli à mesure que vous avancez dans votre projet (merci de répondre dans le corps du document).

**1. Noms des étudiants : Mohamed Hamouti / Noam Boughatf / Zackary Saada / Zinedine Asouab**

**2. Sujet choisi : Sujet n.5 : Ultimate escape**

**3. Analyse du besoin :**

**a. Demande :**

Comment qualifieriez-vous la demande du client que vous avez choisi ? Est-elle claire, précise, ou plus floue ? Est-elle complète ou partielle ? Est-elle impérative ou plus ouverte ? Revêt-elle une dimension technique, esthétique, humaine ? Si elle vous semble devoir être précisée, formulez les questions qui vous aideraient à mieux la définir.

La demande du client est claire, précise et complète car nous avons tous les éléments nécessaires à la réalisation du projet. Elle est impérative mais néanmoins le client nous laisse quelques libertés sur certains points. Cette demande est d'une dimension esthétique et humaine.

**b. Stratégie d’objectifs :**

En fonction des informations données par le client choisi, vous déterminerez ses besoins, en termes de contenu rédactionnel, de structure, de fonctionnalités, d’aspect visuel, de style de communication. Outre ses demandes explicites, vous pourrez le cas échéant déduire de ses propos des besoins connexes, voire proposer des éléments qui vous sembleraient nécessaires ou utiles. Quel vous semble être l’objectif principal de ce site ?

Quels vous semblent être ses objectifs secondaires ? Reformulez ces besoins de manière plus synthétique.

Le client nous demande un site simple clair mais néanmoins fonctionnel et facile d'utilisation. Il désire que les escapes soient bien présentées sans forcément spoiler les joueurs. Différents « modes » nous ont été demandé pour surprendre les joueurs et leurs proposer toujours plus de contenues et ainsi les inciter à ne pas aller vers la concurrence qui semble plutôt rude dans ce milieu.

Objectifs principaux :

- Promouvoir l'entreprise
- Attirer un maximum de clients
- Fidéliser la clientèle

Objectifs secondaires :

- Attirer des entreprises pour partenariat
- Rendre l'entreprise plus attractive que la concurrence

### **c. Stratégie de cible :**

Quel(s) type(s) d'utilisateurs sont attendus sur ce site ? Quelles attentes seront a priori les leurs, en termes d'informations, d'actions, d'ambiance ? Expliquez votre raisonnement.

Les utilisateurs attendus sont de tous genres, des amis, des familles voire même des entreprises. Ils s'attendent à découvrir un site simple et clair où toutes les informations sont facile d'accès, les tarifs, les escapes disponibles et les horaires. Le site devra fournir un système de créneaux horaires pour que les réservations soient plus simples et fournir des histoires à la fois mystérieuses et attrayantes. Une ambiance chaleureuse ainsi qu'une certaine attractivité sont attendu sur le site, afin de fidéliser la clientèle plus aisément.

**d. Veille concurrentielle (benchmarking) :**

Observez sur internet des sites du même type et comparez-les pour identifier les bonnes pratiques. Certaines de leurs réalisations pourraient-elles vous inspirer dans la réalisation de votre site ? Lesquelles ? Leur analyse fait-elle apparaître de nouveaux besoins que vous et votre commanditaire n'aviez pas encore identifiés ? Lesquels ?

Après avoir visiter la plupart des sites concurrentiels, beaucoup d'idées nous ont inspirés. Parmi celles-ci on retrouve notamment l'usage des notations sur les escapes pour mieux expliciter le niveau attendu sur ceux-ci et ainsi permettre à notre clientèle de mieux répertorier les escapes qui leurs sont disponible. Une escape difficile et dont la thématique est horreur est déconseiller aux familles par exemple. Voici, une petite liste des sites qui nous ont beaucoup inspiré :

<https://fr.gamescape.fr/jeux-evasion-reel.html>

<https://60escape.com/>

<https://lesportesdelisba.fr>

On a également fait usage de beaucoup de tuto présent sur YouTube pour nous aider à mieux compléter certaines parties. Cela nous aura permis de gagner du temps et d'aisance en html et en css ; grâce aux diverses astuces apprises. Oui, en analysant ces sites de nouveaux besoins arrive surtout en termes d'ergonomie ainsi que sur les couleurs et les typologies employés. La Page FAQ, par exemple, a été ajouté après coup parce que nous n'y avons pas pensé dès le début.

**0**

Quelles sont les fonctionnalités que vous devrez intégrer au site (formulaires d'adhésion ou de commande, blogs, diaporama, base de données, liens vers d'autres ressources web, etc.) ?

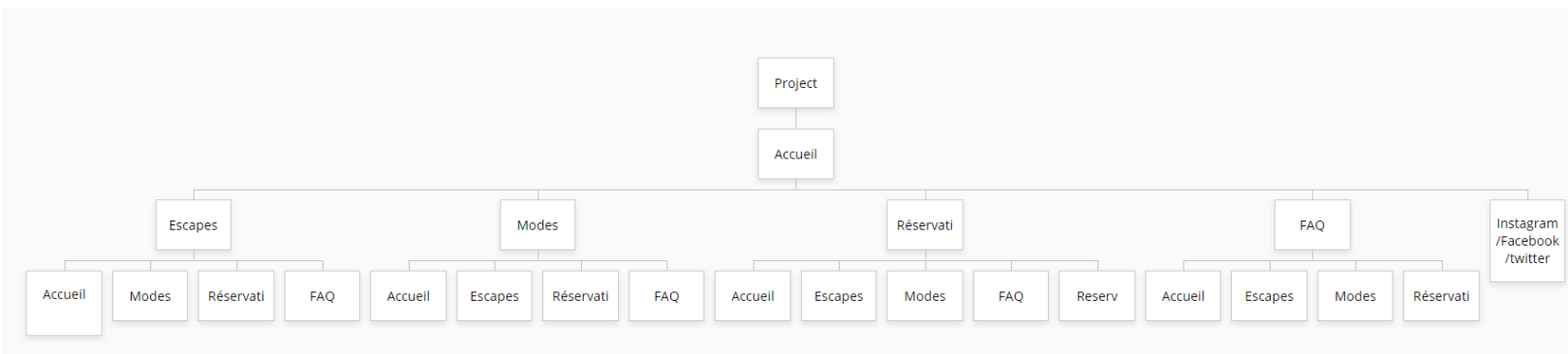
On a choisi de ne pas utiliser d'autre ressources hormis quelques lien vers différents réseaux sociaux et vers le second site de notre entreprise qu'on ajoutera dans la page FAQ (Twitter, Facebook, Instagram / Lien vers site Aix-en Provence comme demandé par le client)

### c. Architecture globale du site

Dessinez l'arborescence générale du site (cf exemple de schéma ci-dessous).

- Le nombre de lignes correspond à la « profondeur » du site. On évite la multiplication des niveaux, qui retarde l'accès à l'information recherchée (règle des 3 clics).
- Le nombre de rubriques en parallèle sur un même niveau correspond à sa « largeur ».
- Les liens permettant de passer d'une page à une autre peuvent être placés de manière linéaire (pour aller à la page 3, il faut impérativement passer par les page 1 et 2), arborescente (à chaque niveau, un nouveau choix permet l'orientation du visiteur), ou transversale (des « raccourcis » permettent de rejoindre directement une autre partie du site, utile à ce moment de la navigation – en rose dans le schéma).

*RQ : Les fonctionnalités que vous avez listées devront également se greffer sur cette vue d'ensemble.*



### d. Détermination et répartition du contenu

Il faut maintenant entrer dans le détail du contenu que vous projetez de mettre en ligne. Pour chaque partie que vous avez déterminée, voyez quels éléments seront à inclure. Cela correspond à des fichiers texte/image/son.

Remarque : dans le cadre de cet exercice, vous n'aurez pas à réaliser effectivement tous ces documents. Seules quelques pages seront complètes. Pour les autres, les parties texte autres seront remplies par du lorem ipsum[1], les images par une image type.

Vous pouvez réaliser un tableau pour plus de clarté.

Notre Tableau :

<b>Objets</b> <b>Emplacements</b>	<b>Textes</b>	<b>Images</b>	<b>Fonctions spécifiques</b>
<b>Page d'accueil</b>	Texte de présentation de l'Escape Game	Images des Escapes « principaux	Liens vers les réseaux sociaux et menu de navigation  Ajout d'un footer avec l'option contactez nous
<b>Rubrique « Escapes »</b>	Notices de présentation d'escapes, systèmes de notations, ajout de commentaires	Photo attractive pour les escapes disponibles en cours + Diaporama des expositions passées	Liens vers les réseaux sociaux et menu de navigation  Système de couleurs/thème  Ajout d'un footer avec l'option contactez nous
<b>Rubrique « Modes »</b>	Présentation des nouvelles fonctionnalités / présentation des modes	Images représentant chaque mode	Liens vers les réseaux sociaux et menu de navigation  Ajout d'un footer avec l'option contactez nous
<b>Rubrique « Réservation »</b>	Tarification des Escapes dispo en fonction du nombre de joueurs	Image d'un calendrier pour avoir accès aux jours fériés et aux dates à venir	Outil de réservation, avec nom, prénom, nombre de personnes et n° de téléphone.  Liens vers les réseaux sociaux et menu de navigation  Ajout d'un footer avec l'option contactez nous
<b>Rubrique « FAQ »</b>	Système de questions/ réponses		Un mail cliquable redirigeant vers votre boîte mail  Liens vers les réseaux sociaux et menu de navigation  Ajout d'un footer avec l'option contactez nous

## 5. La charte graphique

Remarque : cette partie du travail de conception est généralement effectuée sur des logiciels de type Adobe Photoshop. A l'IUT, vous pouvez utiliser Gimp si vous le souhaitez. Vous pouvez aussi préférer réaliser des croquis à la main. Quelle que soit votre préférence, ces documents doivent être joints au dossier.

L'identité visuelle du site doit garantir son unité (harmonie), marquer son style (image de marque), créer son ambiance (impression du visiteur). Autant l'organisation du site essaie de répondre à une certaine logique, et vise donc l'objectivité, autant le graphisme suppose la rencontre de plusieurs subjectivités : plusieurs identités visuelles sont toujours possibles pour un même site. Cependant, quels que soient vos choix esthétiques, ils doivent rester cohérents. Pour cela, vous pouvez passer par plusieurs étapes :

### a. Le logo :

S'il existe, vous devez concevoir un site qui s'harmonise avec lui (couleurs, dynamisme, graphisme), ou du moins l'intègre sans heurts. Dans notre cas, il n'y a pas de logo existant : vous pouvez en créer un, ou bien jouer simplement sur le nom de l'entreprise concernée (choix d'une police, d'une couleur, d'un effet éventuellement). Joignez votre création et expliquez vos choix.

Pour notre logo, on a choisi un logo assez simple, une tête de mort avec un casque pour donner une image plutôt sombre et jeune à la fois. Aussi terrifiante que fascinante, la **tête de mort** est souvent associée à l'expression latine « memento mori », laquelle signifie « rappelle-toi que tu vas mourir ». Cela rappelle en effet la plupart des fins possible à nos escapes on voulait donner un message assez simple, « réussissez ou c'est ce qui vous attendras ». Notre public étant généralement des adolescents le casque a pour but de les attirer car ce sont les joueurs avec qui on a le plus de chances d'avoir nos salles remplies (bouche à oreilles).

**b. La création d'un univers :**

Que vous évoquent le domaine ou les activités de votre client ? Pour un fleuriste, par exemple, on pensera par exemple fleurs, pétales, feuillages, bonzaï, herbier, rubans, papier cristal, et peut-être eau, terre, pierres, poteries, papillons... Autant d'éléments que vous pourrez utiliser, en illustration, en motifs, en fonds (calques, gros plans, etc.) et qui constitueront l'univers du site.

Quelle est votre liste de thèmes ? (Vous pouvez faire un brain storming – remue méninges).

Le domaine de notre client nous évoque : Aventure, Jeu, Entraide, Détective, Cohésion, Amusement, Rigolade.

Les thèmes abordés sont les jeux d'horreur, les jeux d'action pour les jeunes ados, ainsi que les jeux au thème du « fantastique » qui est plus attrayant pour les familles.

**c. Le choix des couleurs**

Elles sont en parties dictées par les 2 rubriques précédentes : en harmonie avec le logo et avec l'univers convoqué par les thèmes. Par exemple, le vert semble s'imposer dans le cas du fleuriste. Associé à un rose vif, il sera dynamisé. Associé à du blanc et du gris, il présentera une certaine fraîcheur « zen ». Avec du noir, il cherchera davantage une forme d'élégance. Avec du brun et du beige, il convoquera davantage un esprit « nature », etc. Quatre ou cinq couleurs suffisent et peuvent se répartir en « dominantes » et « secondaires »..

Quelle palette choisissez-vous ? Expliquez votre choix.

Nous avons pris la décision de rester sobres et de choisir trois couleurs principales qui sont le beige, le marron et le gris, on a aussi choisi d'utiliser des couleurs secondaires qui sont utiles pour les thèmes de nos Escapes (le bordeaux pour la thématique de l'horreur et le vert sont notamment utilisés).

On a fait ces choix là pour mettre en valeur certaines thématiques et établir un certain ordre dans nos pages (un système en deux ou trois parties où les délimitations se font par des changements de couleurs).

Remarque : vous pouvez créer votre palette sur ce site, compatible avec Gimp : <http://colrd.com/create/palette/> Ce site propose aussi des exemples illustrés d'associations de couleurs, et des pages théoriques expliquant les principales modalités d'association des couleurs.

#### **d. La structuration des pages**

Le visiteur ayant tendance à toujours chercher les informations là où il a l'habitude de les trouver ailleurs sur le web, les usages ont stabilisé certains éléments de structuration.

Signalons au passage que la tendance actuelle est d'organiser les pages selon des grilles qui, sur une base de 12 ou 16 colonnes en général, permettent une grande liberté d'organisation tout en fixant des repères clairs.

Vous pouvez en voir un exemple sur la page suivante :

<http://960.gs/demo.html> (l'ensemble de ce site offre beaucoup de visuels permettant de se rendre compte de la variété des rendus possibles à partir d'une même grille)

Pour plus d'explications sur les grilles, une présentation très claire ci-dessous :

<http://netmacom.fr/blog/webdesign/le-webdesign-selon-les-grilles.html>

A partir de ces règles de base, de nombreuses variations sont possibles. Elles doivent notamment prendre en compte les différents formats d'écrans (responsive design : <https://blog.hubspot.fr/marketing/site-responsive-design> ). Dessinez la structure type que vous souhaitez donner à vos pages, et justifiez vos choix.

Nous n'avons pas pris le choix de partir sur un design à grille, plutôt que de donner à l'utilisateur l'information recherchée directement, nous avons opté pour lui faire découvrir le site petit à petit avec un design d'informations dévoilées horizontalement. Cela suscite la curiosité chez l'utilisateur et l'incite à naviguer sur le site plus longtemps, augmentant donc ses chances de se décider pour une réservation.



## 6. Réalisation de la page d'accueil

Vous allez mettre en pratique votre réflexion sur la charte graphique en concevant votre page d'accueil : sur papier libre ou sur logiciel, réalisez la simulation la plus précise possible de cette page. Elle vous servira de base lors de la réalisation technique du site.

*Attention ! Restez modeste dans vos choix, vous ne pourrez réaliser que des choses simples.*

Glancez sur internet les éléments (photos, détails graphiques, etc.) que vous souhaitez insérer dans votre page.

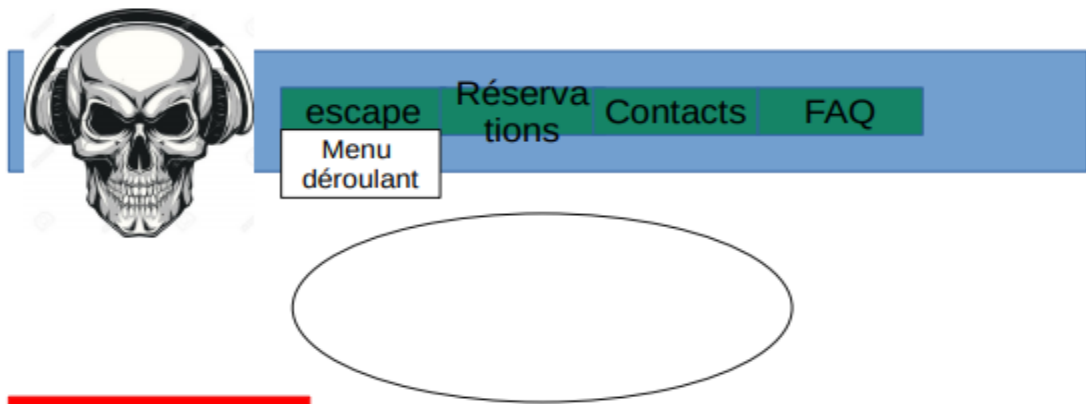
Rédigez les textes que vous souhaitez faire figurer dans cette page (vous pouvez vous inspirer, en les personnalisant, de textes trouvés sur des sites similaires).

Expliquez ci-dessous vos choix. /8

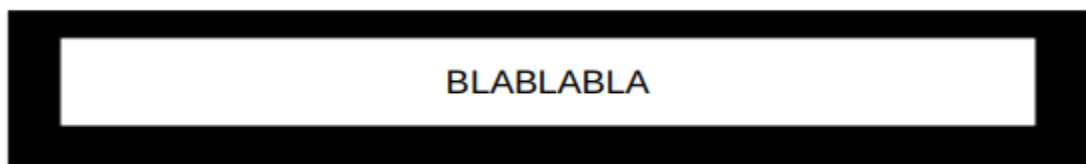
Pour la page d'accueil, j'ai choisi de réaliser quelque chose d'assez simple mais qui pourrait servir de base pour le reste des pages. C'est pourquoi j'ai notamment respecté un certain code couleur (gris, beige, gris-clair, marron) qui est présent sur la plupart des pages du site. J'ai aussi choisi de démarrer la page avec une grande image introductrice sur laquelle on peut voir notre escape. Cela donne une image chaleureuse à notre page et invite les visiteurs à « entrer » pour découvrir la suite.

Pour commencer, j'ai introduit l'univers des jeux d'escape avec un court texte suivi de nos jeux « phares » qui sont les mieux notés et les mieux réalisés à notre sens. Ce sont en quelque sorte nos favoris qui sont, au vu de leur placement sur la page d'accueil (en en-tête), vivement conseillés aux nouveaux adeptes du jeu d'évasion.

En guise de deuxième partie, on retrouve une courte présentation des différents modes de jeu disponibles sans forcément submerger l'utilisateur de textes inutiles. Ici, on choisit simplement de donner une image par mode pour inciter l'utilisateur à cliquer dessus pour être redirigé vers la rubrique « modes » de notre site et ainsi gagner plus de temps de visite et maximiser nos chances concernant la réservation possible de celui-ci. On démarre avec un menu simple mais explicite, qui est toujours présent en tête de page permettant une navigation basique et facilitant le passage d'une rubrique à une autre. Enfin on termine avec un footer assez large où l'option « nous contacter » est disponible ainsi que des logos permettant de rediriger l'utilisateur vers nos réseaux sociaux (« pour plus d'infos »).



Lien (new escape)



*Cette image fait office de présentation mais elle ne représente pas notre travail final, elle représente simplement notre première maquette, qui, vous allez le voir a beaucoup été modifié après coup.*

## 7. Pages suivantes

Vous devez réaliser complètement au moins 4 pages en plus de la page d'accueil. Les autres pages doivent être créées et reliées au reste du site, mais peuvent être remplies par du faux texte (lorem ipsum[2]) et des images type : seuls les titres des blocs de texte, les légendes des images, l'intitulé des formulaires permettront de s'y repérer.

## 8. Référencement

Avez-vous travaillé sur les balises pour faciliter le référencement par Google ? Avez-vous joué sur les mots-clés, les liens, etc. ? Expliquez vos choix et vos idées, que vous ayez eu le temps de les réaliser ou non.

Non

## 9. Accessibilité

En quoi avez-vous pris en compte les différents aspects de l'accessibilité durant la réalisation de votre site. Quelles améliorations pourriez-vous y apporter en ce sens ?

## 10. Présentation au client – bilan et correctifs

Lors de la dernière séance de TD, vous devrez présenter votre site à la classe. Il ne sera peut-être pas totalement achevé, mais devra permettre un bon aperçu de vos réalisations (structure, texte, illustrations, graphisme) et de leur ergonomie.

Nous procéderons comme s'il s'agissait d'une présentation au client :

- a. Vous préparerez donc une **visite commentée** du site, expliquant vos propositions et justifiant vos choix (vous pourrez vous appuyer sur ce dossier pour cela).
- b. Vous solliciterez les réactions et prendrez note des correctifs à apporter et des idées complémentaires qui vous sont venues lors de la discussion.

**Listez ici ces améliorations** à apporter au site en précisant comment vous allez les réaliser.

- c. Vous intégrerez ces correctifs et améliorations à votre site avant d'en rendre la version définitive.

[1] Voir <http://fr.lipsum.com/>

[2] Voir <http://fr.lipsum.com/>

#### PLANNING :

Décembre 2020																																				
Sem. 49					Sem. 50					Sem. 51					Sem. 52					Sem. 53																
	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	
	01	02	03	04	07	08	09	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29	30	31													
Mohamed HAMOUTI																																				Maquette
Zackary SAADA																																				Maquette
Noam BOUGHATF																																				Maquette
Zinedine ASOUAB																																				Maquette

Janvier 2021															
Sem. 53			Sem. 1				Sem. 2								
	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L			
	01	04	05	06	07	08	11	12	13	14	15	18			
Mohamed HAMOUTI	DESIGN ET CODE HTML ACCUEIL			Réunion			Fin code page d'accueil et début CSS		Modes HTML		CSS		Revu et Compte rendu		
Zackary SAADA				Réunion		partie html ("ESCAPES")				CSS		Revu et Compte rendu			
Noam BOUGHATF				Réunion		Partie HTML Réservation				CSS		Revu et Compte rendu			
Zinedine ASOUAB				Réunion		HTML FAQ rédaction (scénarios/FAQ)				CSS		Revu et Compte rendu			

Voici notre planning, celui-ci n'a pas forcément été respecté mais nous avons choisi de vous le présenter pour un peu mieux comprendre notre avancement et notre niveau de préparation