

# **CAHIER DE CHARGE**

Site CV

Sunpreet Kaur SINGH  
Game Developer  
Interface3  
29/02/2016

# Cahier de charge

<b>Audit-Analyse : site inspiration</b>	page 3
1) Navigation	page 3
a) Barre de navigation fixe	page 3
b) « News Box »	page 3
c) Présentation des projet	page 3
2) Visuel	page 4
a) Charte de couleur	page 4
b) Police	page 5
3) Concurrence	page 5
4) Idée maîtresse du site	page 5
<b>Conception : mise à plat des contenus</b>	page 5
1) Contenu	page 5
2) Map du site	page 6
3) Mockups	page 6

# Cahier de charge

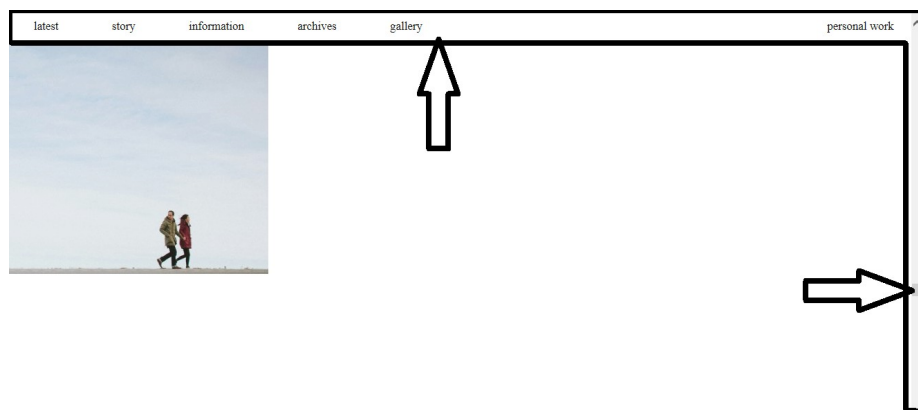
## Audit-Analyse : site inspiration

### 1) Navigation

#### a) Barre de navigation fixe

Sur le site portfolio de Brittany Esther, j'aime bien le côté « léger » qui vient avec la location de la barre de navigation. J'ai tendance à éviter les sites avec des pages trop « chargées », chose qui est inévitable quand la navigation est située sur le côté.

Aussi, j'ai toujours eu une appréciation pour les sites qui nous offrent la possibilité de facilement atteindre la barre menu. Et c'est pour cette raison que j'ai décidé de choisir une barre de menu « fixe » qui nous permet de changer de rubrique sans à chaque fois devoir remonter en haut de page.



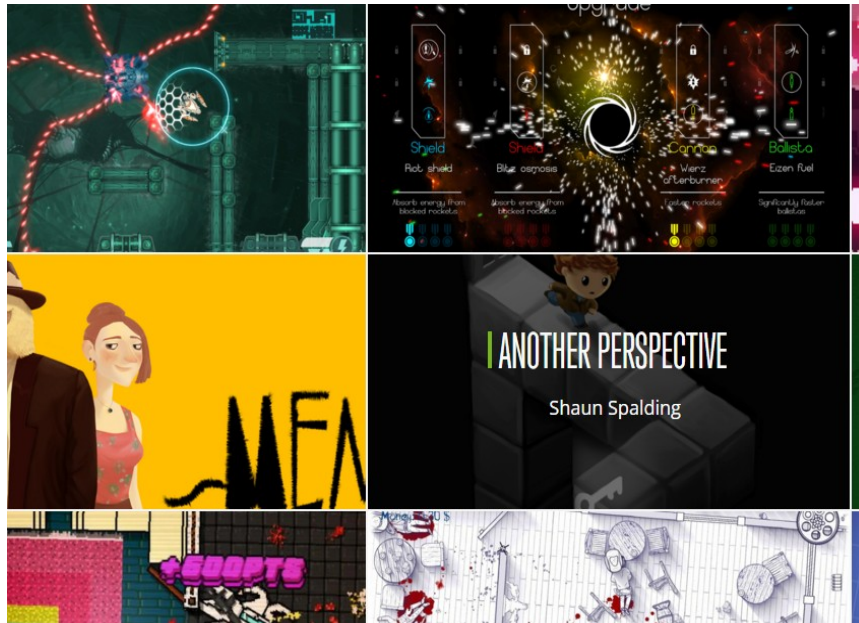
<http://brittanyesther.com/gallery/>

#### b) « News Box »

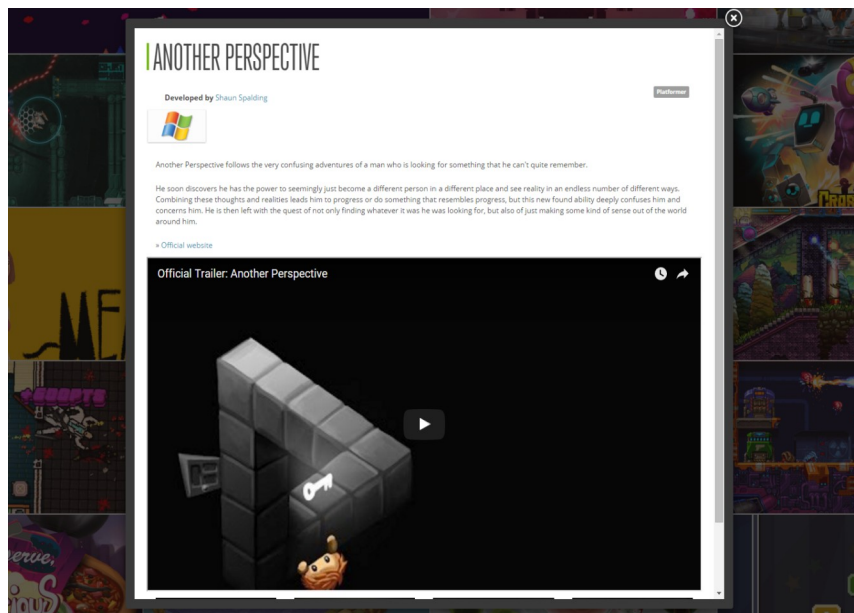
Étant donné que j'ai choisi de prendre une barre de navigation située sur le haut, laissant libre l'entièreté du reste de la page, j'ai choisi d'ajouter une boîte pour les nouveautés (message « recherche de stage ») sur le côté droit. La boîte restera toujours en vue ; elle sera fixe sur mon écran et me suivra donc même avec le défilement.

#### c) Présentation des projets

Dans la rubrique *Portfolio*, j'ai choisi de m'inspirer du site yoyogames.com. Pour mes projets réalisés durant la formation, je pense qu'il serait plus simple de les représenter par des images placées dans un tableau (au contours non visibles). Il devrait être possible d'obtenir plus d'informations (le nom du projet, moteur de jeu utilisé à la création) en passant notre souris sur l'une des images. Il suffirait de cliquer sur l'image pour que via une fenêtre pop-up, nous puissions accéder à plus de détails sur le projet (pitch, screens et lien de téléchargement).



<http://www.yoyogames.com/showcase>



## 2) Visuel

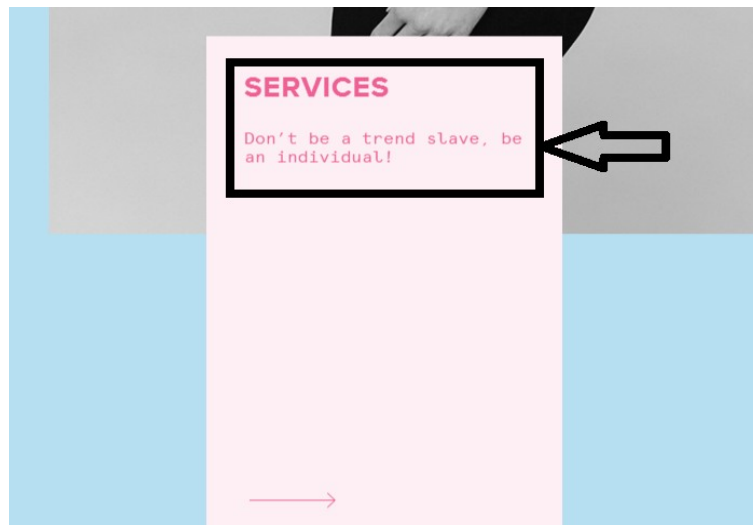
### a) Charte de couleur

Il y a longtemps, j'avais travaillé sur un forum avec une amie et on avait décidé d'aller avec un thème de couleur tournant autour de l'automne. Malheureusement, il y a eu depuis plusieurs modifications et ce forum n'existe plus tel quel. Malgré tout, c'était une coloration qui m'a énormément marquée et je désirerais me baser encore une fois sur une charte de couleur similaire.



## b) Police

J'aime en général les polices « carrées » ou même de type « machine de frappe ».



<http://www.mabehair.com.au/>

## 3) Concurrence

Je me suis basé sur le site CV de Brian Cox (<http://www.briancox.be/?page=home>) pour la séparation des rubriques, sous-rubriques et du contenu.

## 4) Idée maîtresse du site

Pour ce site, je vise un thème automnale avec une mise en page simple et légère.

J'ai choisi 5 couleurs dans une premier temps mais je risque peut-être de changer d'avis par après.

Pour l'instant, j'ai décidé de prendre *Nova Square*, *cursive* (Google font).

☐ Nova Square

☑ Normal 400

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

## **Conception : mise à plat des contenus**

### 1) Contenu

Ma page index (Home) sera une image (pas encore choisie) avec un petit message de bienvenue comportant déjà quelques éléments de présentation. Mon site sera entièrement en anglais (possiblement en français aussi).

Dans la rubrique Game Development, je décrirai en détail les compétences acquise en cours de cette formation.

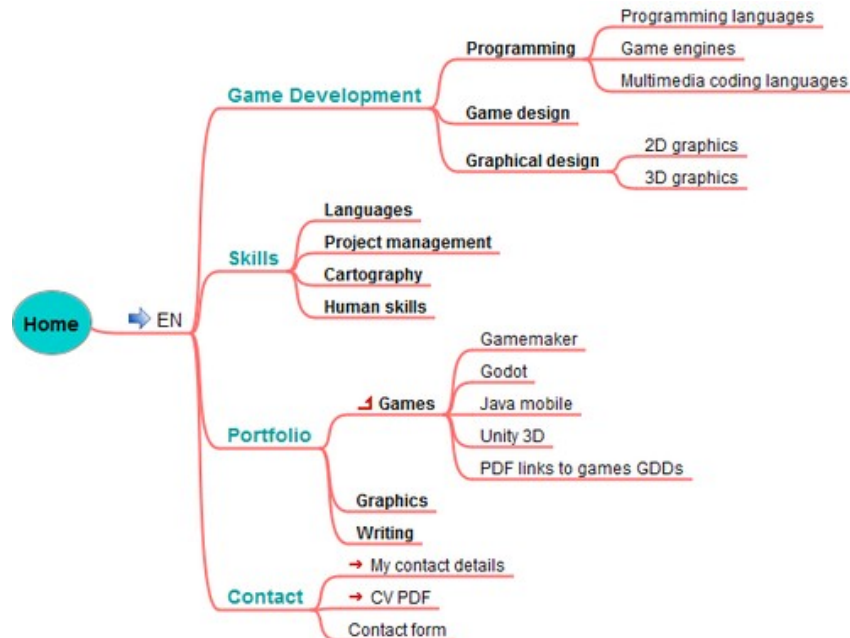
Dans la rubrique Skills, j'ajouterai tout autre compétences que j'ai acquises tout au long de mon parcours.

La rubrique Portfolio contiendra tout les projets que j'ai réalisé durant la formation. J'ajouterai, en

plus des screens et pitches, des liens de téléchargement pour l'entièreté de mes jeux et des GDDs en pdf qui vont avec.

## 2) Map du site

J'ai réalisé une map des rubriques de mon site via le logiciel Freemind.



## 3) Mockups

À l'aide du site mockflow (<https://www.mockflow.com/>), j'ai réalisé quelques mockups de mon future site.

