

Tristan FONTANIERE

Groupe 11

Quentin PEGUIN

Rézisten

Sophie ARNAUD

Thomas VENOUIL

Maria Luiza CELUSNIAK DE SOUZA

Bryan BILS

Elouan JOANNIC



Analyse sémiotique et sémiologique de vos interfaces : Maximum 4 pages à envoyer en .pdf au mail SAE S3 au plus tard jeudi 30 janvier à midi. (évalué par Mme Voisin)

L'objectif de ce projet est de valoriser le patrimoine français, plus particulièrement pour notre équipe, en mettant en avant les monuments liés à la Seconde Guerre mondiale. Nous avons choisi de développer une expérience interactive et immersive sous la forme d'une histoire à choix mettant en scène des résistants dans ces lieux historiques. Pour débloquer une fin spéciale, les utilisateurs doivent répondre à une question dont la réponse est accessible uniquement sur place.

Notre projet cible principalement deux types de personnes :

- **Un lycéen**, habitué à interagir avec des interfaces ludiques et des jeux vidéo.
- **Un professeur d'Histoire**, qui peut créer des histoires interactives pour permettre à ses élèves d'apprendre de manière ludique.

Avant de commencer la conception des interfaces, nous avons établi une charte graphique basée sur des images de référence, avec des documents d'époque (figure 1) et des visuels issus de la pop culture (figure 3). De cette recherche est ressortie la charte graphique (figure 2).



Figure 1: Documents d'époque

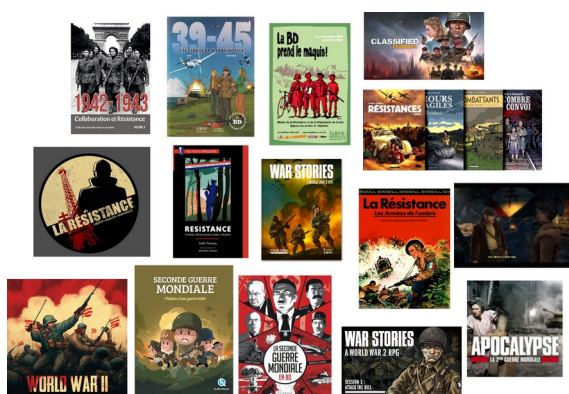


Figure 3: Visuels de la pop culture



Figure 2: Charte graphique

Éléments visuels

Ce que contient la charte graphique a été guidé par des références culturelles et historiques pour faire référence à la Seconde Guerre mondiale en France. Les couleurs, par exemple, sont aussi utilisées pour des codes universels.

- **Couleurs de la charte graphique :**

- **Rouge** : couleur universellement associée à l'alerte ou à la suppression. Utilisée pour les icônes de suppression (poubelle) et les questions ou chapitres bloqués.
- **Vert** : évoquant les uniformes militaires et associée à la validation.
- **Bleu** : faisant penser au drapeau français, utilisé pour les éléments sélectionnés.
- **Beige** : couleur rappelant le papier vieilli, souvent présent dans les documents d'époque.

- **Typographie :**

- Utilisation de la police Courier, évoquant les machines à écrire employées pendant la guerre.

- **Arrière-plan :**

- Papier vieilli et taché, inspiré de la figure 4, pour renforcer l'immersion historique.



Figure 5: image de référence : carte d'identité de Jean Moulin

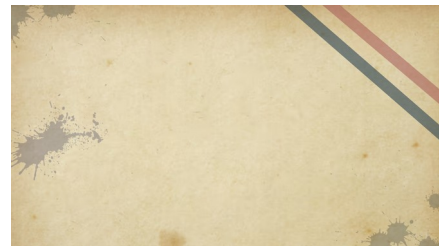


Figure 4: Arrière-plan de nos interfaces

- **Textes et visuels :**



Figure 6: Page de lecture d'une histoire

- Prédominance de textes courts accompagnés de nombreuses images, surtout durant la lecture des dialogues d'une histoire (figure 6).

- Les personnages sont dessinés pour

favoriser l'imagination tout en s'appuyant sur des photos de lieux réels pour ancrer l'expérience dans la réalité historique.

- **Forme des signes :**

- **Noms des personnages** : distincts des boutons pour éviter toute confusion sur leur interactivité.
- **Boutons hexagonaux** : évoquent la rigidité et la dureté de l'époque, (contrairement aux boutons arrondis souvent perçus comme plus doux).



- **Logo** : inspiré d'un tampon de la résistance, avec une typographie de style tampon. Utilisation du rouge et du bleu pour évoquer l'encre.

Icônes

Les symboles choisis s'appuient sur des conventions universelles pour faciliter la compréhension. Nos icônes sont en contour, car durant cette période, les symboles solides noirs ont été utilisés par les ennemis de la résistance.

- **Accueil** : icône de maison, conforme aux standards des interfaces modernes.
- **Poubelle** : icône rouge indiquant la suppression, un symbole intuitivement compris, appuyé par sa couleur.
- **Crayon** : symbole récurrent pour la modification d'un élément.
- **Flèches** : utilisées pour naviguer entre les dialogues ou les écrans précédents et suivants.
- **Flèche arrondie** : utilisée pour symboliser
- **Télécharger une image** : logo universel
- **Cadenas** : symbole récurrent dans les jeux pour indiquer les éléments verrouillés (chapitres, histoires, créations).
- **Information** : icône "i" pour signaler des informations supplémentaires mis au couleur de la charte graphique avec le bleu généralement associé à l'information.



Interactions

L'interface est conçue pour que les utilisateurs comprennent aisément les actions possibles à travers des indices visuels et des réactions interactives.

- Les boutons s'agrandissent au survol pour signaler qu'ils sont cliquables.
- Les liens sont soulignés pour indiquer qu'ils sont cliquables (exemple dans le footer).
- Dans les menus de la page de création (figure 7) et de la page des personnages, les boutons changent de couleur (de gris à bleu) pour marquer la sélection.

- L'icône de la maison affiche le mot « accueil » au survol.
- L'onglet « Lire les histoires » est présenté comme une option principale, mais il est bloqué pour les joueurs¹ ; Cela les incite à s'impliquer davantage et donc à devenir créateurs.
- Avec un dialogue, il y a un enregistrement audio pour une plus grande immersion dans l'histoire.

Figure 7: Page de création

Système de relations

L'analyse explique comment les différents éléments de l'interface interagissent mutuellement.

- **Relation entre éléments :**
 - Dans l'écran "Création", les 3 boutons de navigation servent également de titres pour les sous-fenêtres, renforçant la clarté de l'interface.
 - Les différents statuts des histoires (publiées ou privées) sont indiqués par des icônes et des boutons adaptés.

Pour savoir si nos interfaces sont comprises par les utilisateurs, nous avons soumis notre prototype avec la méthode « think aloud » à quelques-uns de nos utilisateurs (de nos deux catégories : lycéen et professeur d'histoire) et avons corrigé certains aspects, comme par exemple le bouton pour répondre à la question qui était trop petit et donc pas assez mis en avant.

Dans l'ensemble, nos utilisateurs ont compris et ont trouvé cohérentes nos interfaces.