

User2



VAUD TPI IMD CFC

15 AVRIL AU 13 MAI 2024



User3



User4



AUDREY COMTE

F51814

TABLE DES MATIÈRES

01	INTRODUCTION	
	DESCRIPTION DU MANDAT -----	04
	OBJECTIFS DU MANDAT -----	06
	MOTIVATIONS -----	07
02	PLANIFICATION	
	DÉTAILS -----	08
	PLANNING -----	09
	MODIFICATIONS -----	11
03	RECHERCHES UX	
	ANALYSE CONCURRENTIELLE -----	12
	PUBLIC CIBLE -----	18
	PERSONAS -----	19
	INTERVIEWS UTILISATEURS -----	22
04	RÉALISATION GRAPHIQUE	
	RECHERCHES VISUELLES -----	27
	MOODBOARD -----	28
	CHARTE GRAPHIQUE -----	29
	LOGO -----	29
	COULEURS -----	31
	TYPOGRAPHIE -----	32
	ICONOGRAPHIE -----	33

05	DESIGN WEB	
	WIREFRAMES -----	34
	PREMIÈRE VERSION -----	34
	DEUXIÈME VERSION -----	39
	DESIGN DESKTOP -----	42
	TESTS UTILISATEURS -----	49
	MODIFICATIONS -----	50
	DESIGN RESPONSIVE -----	54
06	MOTION DESIGN	
	OBJECTIFS -----	57
	RÉALISATION GRAPHIQUE -----	57
	STORYBOARD -----	58
	ANIMATION -----	61
	SON -----	63
07	CONCLUSION	
	RÉSULTAT -----	64
	RÉFLEXION PERSONNELLE -----	65
08	SOURCES	66
09	ANNEXES	
	JOURNAL DE BORD -----	68
	INTERVIEWS UTILISATEURS -----	102
	WIREFRAMES -----	142
	STORYBOARD -----	144
	LICENCES -----	146

01 – INTRODUCTION

DESCRIPTION DU MANDAT

Création d'un concept de plateforme web basée sur le concept de "r/place" de Reddit.

Ce mandat consiste en la conception d'une plateforme web inspirée du subreddit "r/place".

"R/place" est une expérience sociale éphémère réalisée sur la plateforme Reddit. Elle se présente sous la forme d'un vaste canva de pixels multijoueur. Chaque participant a la possibilité de colorer un pixel à la fois; l'expérience a donné lieu à une guerre de pixels prenante, les utilisateurs se regroupant par pays, chacun essayant de laisser sa trace dans cet univers éphémère.

Ce concept, bien que très simple, s'avère terriblement efficace. Il offre à chacun la liberté totale d'exprimer des idées sans limite.

Durant ce TPI, je vais procéder à plusieurs étapes de réflexion qui seront toutes documentées dans ce dossier.

Ma responsabilité est de concevoir l'identité graphique de la plateforme, son interface ainsi que de créer une courte vidéo en motion design pour promouvoir le jeu.

Aspects du métier d'Interactive Media Designer utilisés :

- Recherche UX
- Design graphique
- UX Design
- UI Design
- Prototypage
- Motion Design

Exigences particulières :

- Utiliser les outils standards de l'industrie
- Design responsive
- Focus sur l'expérience utilisateur

Cette nouvelle plateforme vise à réinventer ce concept, en le retravaillant totalement et en lui ajoutant de nouvelles fonctionnalités ainsi qu'une identité graphique percutante. Son but est d'attirer des joueurs de tout horizons en offrant une expérience nouvelle et captivante.

OBJECTIFS DU MANDAT

L'objectif principal est de permettre aux utilisateurs de collaborer sur des oeuvres de pixel art partagées ou de créer seuls sur des canvas privés.

Pour toucher le plus grand nombre possible de personnes, il est essentiel de donner à l'interface une identité attractive ainsi qu'une grande facilité d'utilisation.

Pour y parvenir, il faut réfléchir à différents moyens de rendre la plateforme accessible à tous, attrayante, attachante mais surtout amusante.

Il s'agit de créer un lieu de collaboration créative offrant une liberté totale et permettant à chacun de l'utiliser selon ses propres envies.

MOTIVATIONS

J'ai eu la chance d'avoir pu choisir personnellement la thématique de mon TPI, ce qui m'a permis de me diriger vers un sujet à la fois captivant, varié et exigeant, me forçant à repousser mes limites.

Comme dit précédemment, ce projet a été largement inspiré par le concept du subreddit "r/place". J'ai trouvé cette idée très originale et pleine de potentiel, mais j'ai également pensé qu'il était possible de l'amener dans une direction plus étendue et accessible.

Une autre source d'inspiration qui m'a d'autant plus motivée dans ce projet est un jeu appelé Minecraft.

Bien que le concept du jeu soit très différent de ce que j'essaie de créer aujourd'hui, son univers et sa communauté ont été une grande source d'inspiration. Minecraft est un jeu de type sandbox, si vaste et simple que chaque joueur peut y trouver son compte et développer sa propre manière de s'amuser. Certains aiment jouer en mode survie, d'autres préfèrent créer en mode créatif. Il existe des communautés extraordinaires prêtes à recréer des villes entières dans certains serveurs, tandis que d'autres qui ne cherche que le chaos.

Pour moi, ce jeu représente parfaitement ce que je recherche. Bien que la plateforme ne soit pas similaire dans son essence même, je souhaite offrir aux utilisateurs la même sensation de confort et la même liberté créative.

Mon objectif, bien que vaste et peut-être un peu idéaliste, est de créer une plateforme accessible, très simple d'utilisation, et offrant une diversité de modes de création adaptés à tous les goûts.

Dans l'idéal, si ce projet venait à se concrétiser, la version que je vous présente aujourd'hui serait un MVP (Minimum Viable Product). Ce serait une première version d'une plateforme regorgeant d'idées, destinée à évoluer au fil des mois et des années à venir, grâce à l'ajout de nouvelles fonctionnalités et à l'amélioration de son expérience grâce aux retours précieux de la communauté.

02 - PLANIFICATION

DÉTAILS

- RECHERCHE UX**
 - concurrence
 - public cible
 - personas
 - fonctionnalités
 - interviews utilisateurs
 - tests utilisateurs

- WIREFRAMES**

- RECHERCHES GRAPHIQUES**
 - recherches
 - moodboard

- IDENTITÉ VISUELLE**
 - logo
 - couleurs
 - typographie
 - iconographie

- DESIGN**
 - desktop
 - mobile
 - prototypes interactifs

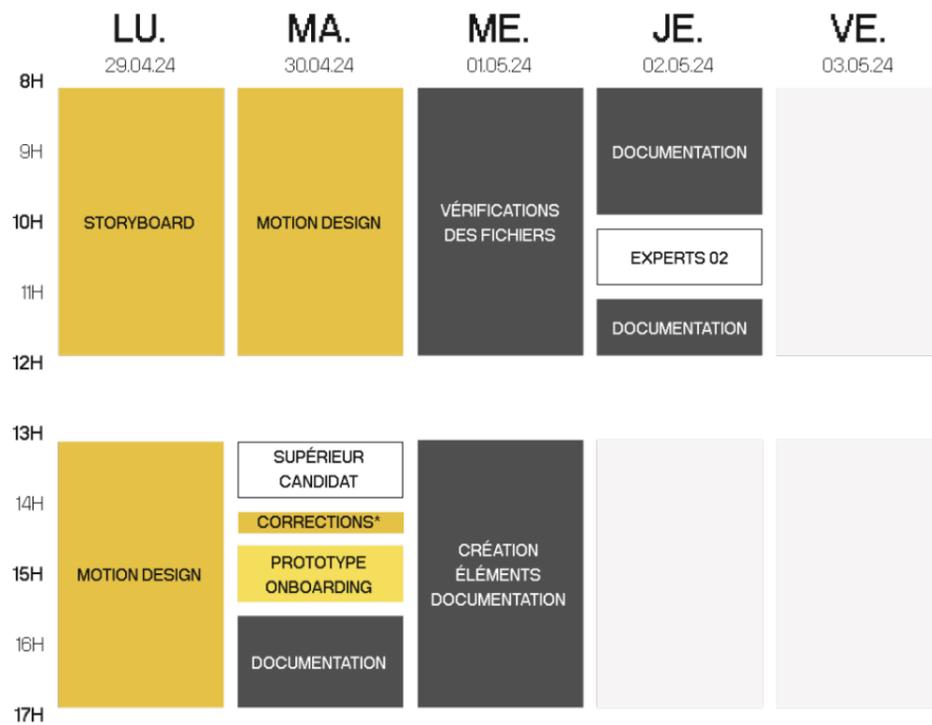
- MOTION DESIGN**
 - storyboard
 - motion design

- RENDEZ-VOUS**
 - supérieur de candidat
 - experts

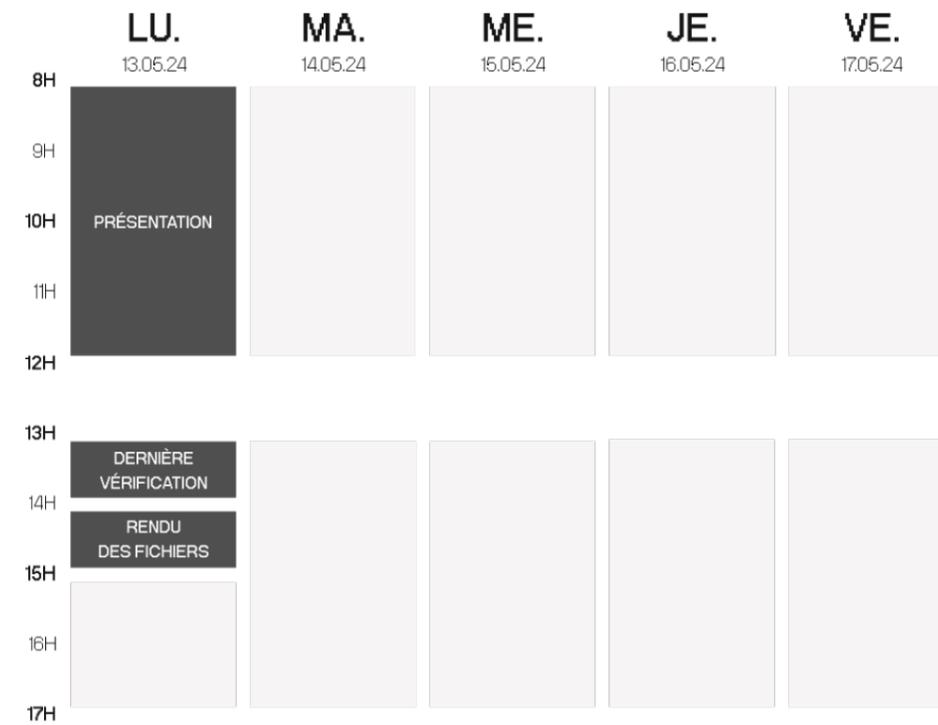
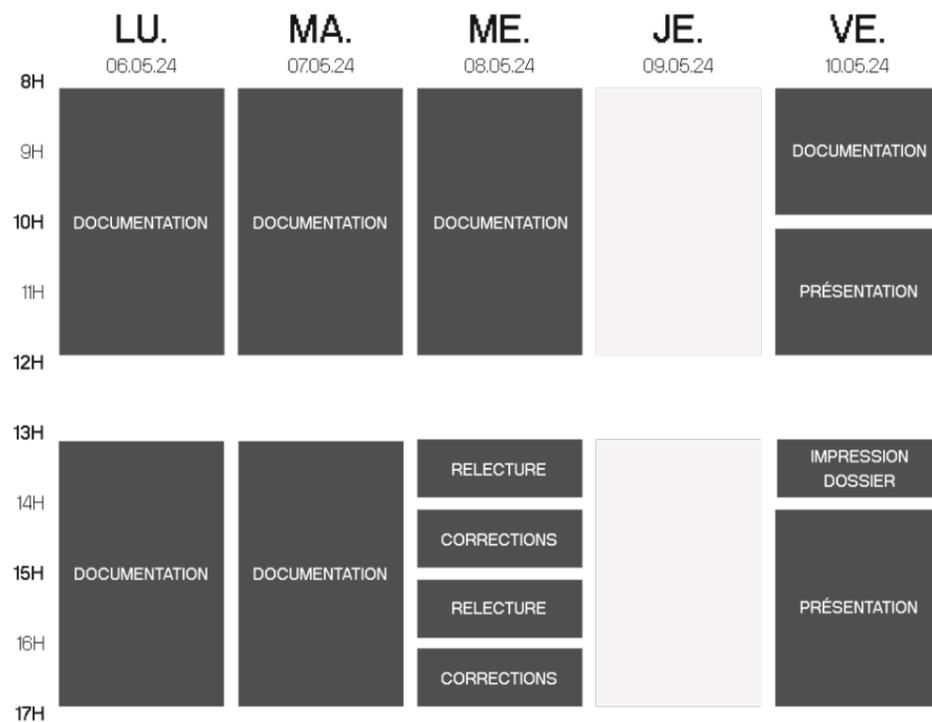
- DOSSIER**
 - documentation
 - présentation
 - vérification des fichiers
 - rendu des fichiers

PLANNING





*léger problème de placement de pixels sur la vidéo promotionnelle



MODIFICATIONS

Dans l'ensemble, le planning initial a pu être bien respecté. Quelques ajustements ont été nécessaires en cours de route, à cause de légers retards (notamment lors de la création des wireframes) mais également de prise d'avance (durant la phase de design web). Ces ajustements n'ont eu qu'un impact mineur sur le calendrier, n'affectant que le jour suivant dans le programme sans perturber significativement la planification générale.

Cependant, le planning a tout de même dû être révisé à plusieurs reprises. D'une part, en raison de l'avance prise sur certaines étapes que j'avais estimées trop larges et d'autre part, en raison de plusieurs interruptions liées à un travail externe au TPI.

Afin de finaliser l'ensemble du projet dans les délais impartis, j'ai dû demander un jour de travail supplémentaire pour compenser les heures perdues. Ce délai supplémentaire m'a fait terminer le 13 mai au lieu du 10 mai 2024.

03 - RECHERCHES UX

ANALYSE CONCURRENTIELLE

Pour mieux cerner les opportunités et évaluer l'état actuel du marché, j'ai entrepris une analyse des principaux concurrents de la plateforme, ainsi que de la conception de l'interface de leurs produits.

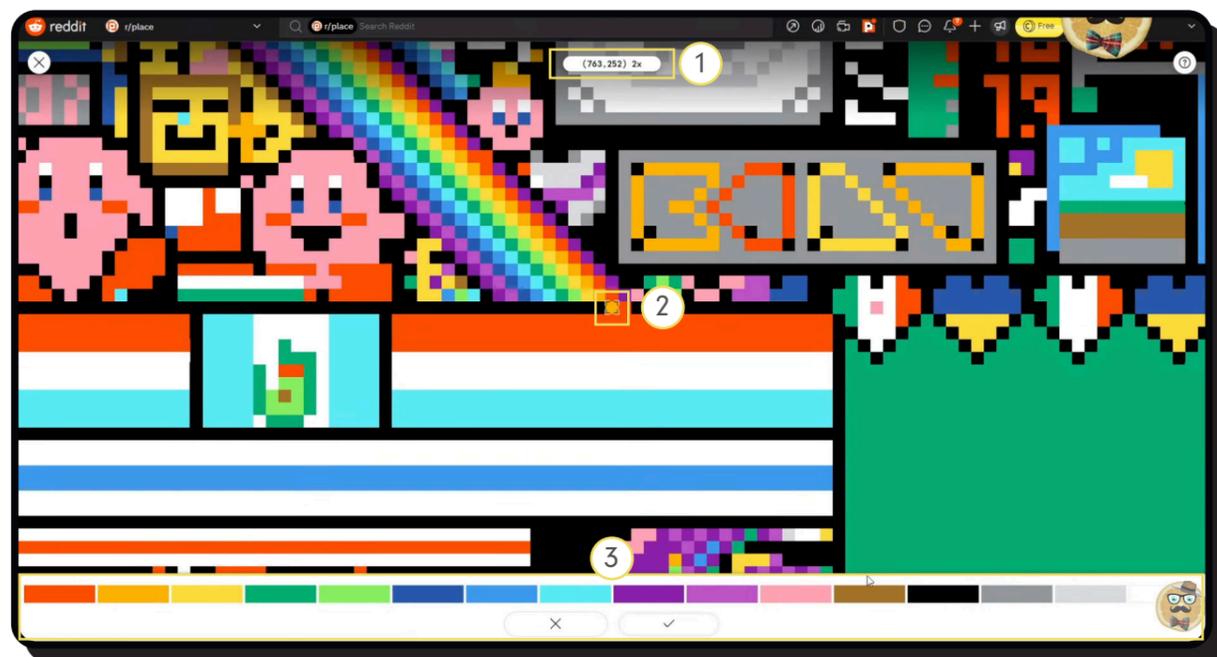
"r/Place" de Reddit

"r/place" est un projet de collaboration et d'expérimentation sociale récurrent, hébergé par le site Reddit. Lancé pour la première fois en 2017, il a été reconduit en 2022 puis en 2023.

L'expérience consiste en un canva en ligne où les utilisateurs peuvent modifier la couleur d'un pixel à la fois en utilisant une palette limitée à 16 couleurs. Après chaque placement de pixel, l'utilisateur doit attendre cinq minutes avant de pouvoir en colorer un autre.

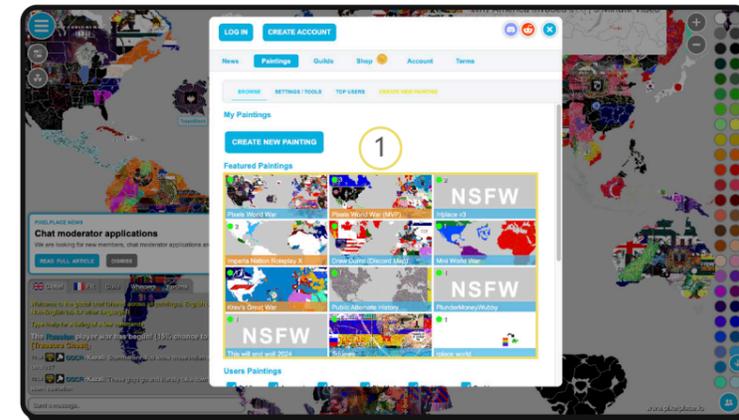
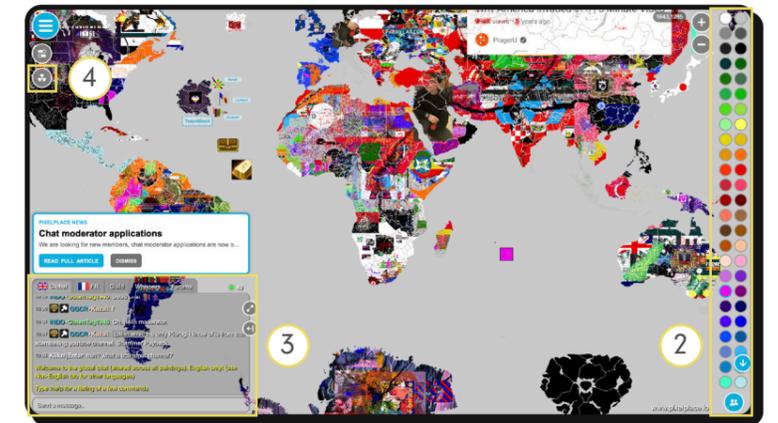
L'interface est d'une simplicité extrême. En haut, on trouve la localisation de notre curseur ainsi que les options de zoom (1). En bas, un menu apparaît lors de la sélection d'un pixel (2), proposant une palette de couleur et une option de validation pour colorer le pixel (3).

L'image de l'interface a été extraite d'une vidéo YouTube (cf. Sources. page 66).



PixelPlace.io

Cette fois-ci, l'idée a été poussée légèrement plus loin. Depuis l'écran principal, différents modes de jeu sont accessibles (1). Une palette de couleur plus étendue est mise à disposition (2), et un chat a été intégré à l'interface (3). De plus, des "power-up" payants ont été introduits (4), permettant par exemple de placer plus de pixels à la fois. Enfin, il est également possible de rejoindre différents canvas créés par les utilisateurs.



PixelCanvas.io

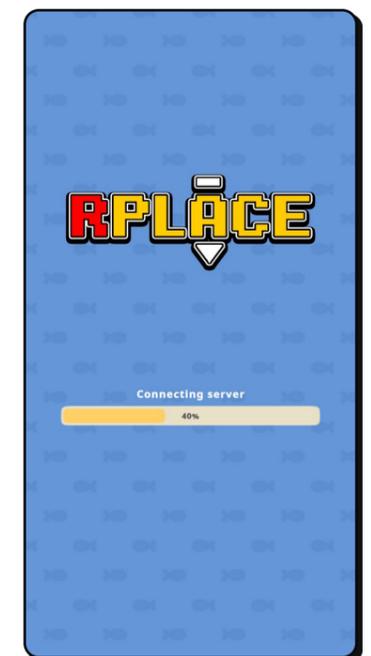
Comme pour "r/place", son interface est très simple. Il propose un unique canva multijoueur où les règles sont accessibles dans un menu burger (1), un zoom (2), une palette de 16 couleurs (3) ainsi que des indications sur le nombre de joueurs en ligne actuellement et la localisation du curseur sur le canva (4). Ce sont les seules options et indications disponibles.



R Place - pixel battle online

Cette application, disponible sur android, propose des événements deux fois par semaine ainsi que la possibilité de rejoindre des serveurs existants ou de créer ses propres serveurs.

Malheureusement, l'application ne fonctionnait pas sur mon téléphone car le serveur n'était pas opérationnel. Les images ci-dessous sont donc extraites du Google Play Store.

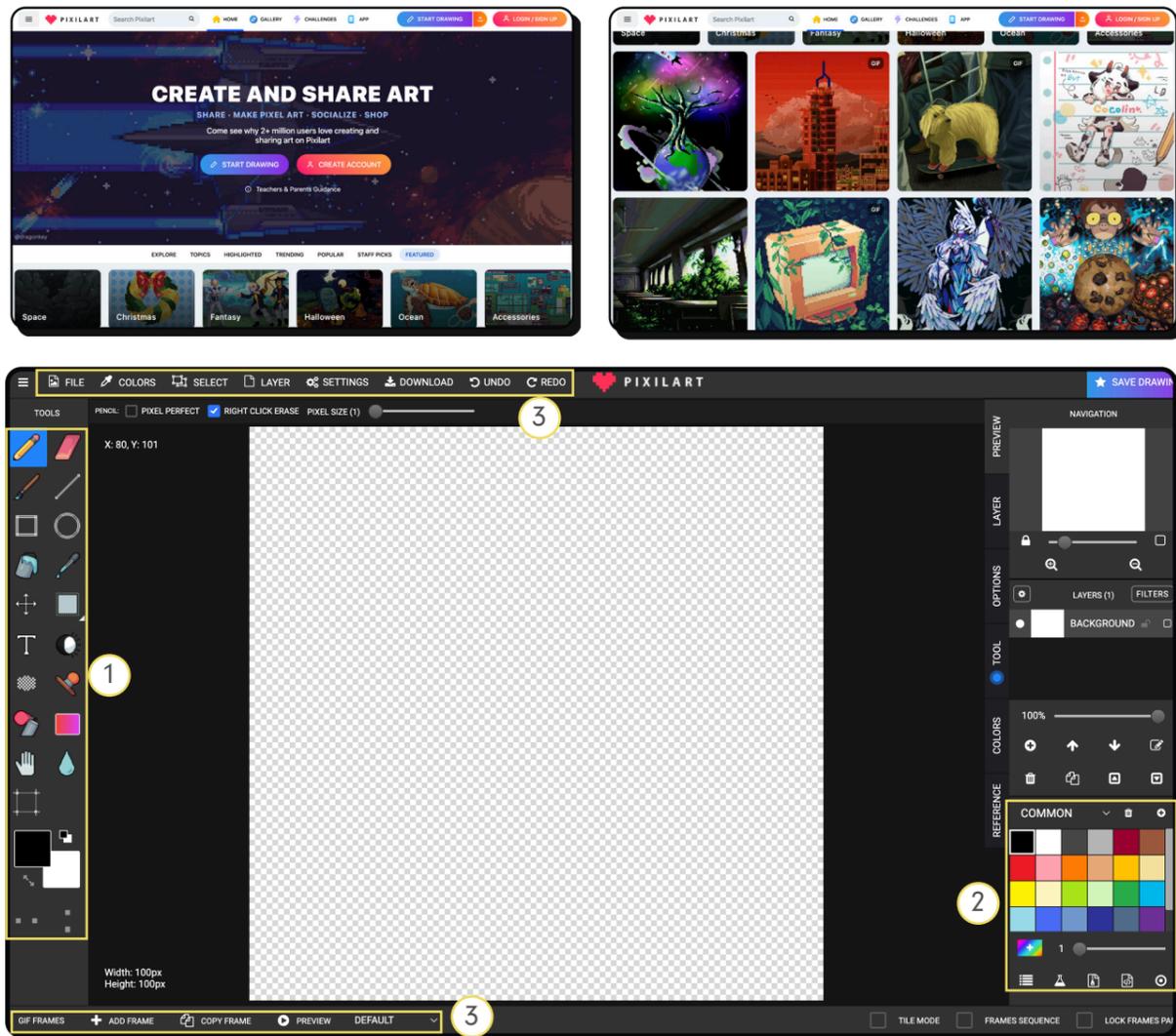


Pixilart

Une plateforme en ligne permettant de créer du pixel art et de partager ses créations avec la communauté intégrée à la plateforme.

Je l'ai considéré comme un concurrent direct en raison de l'importance de l'aspect communautaire, qui est un élément essentiel de la plateforme que je dois concevoir.

Ici, il n'y a pas de possibilité de créer en collaborant directement avec d'autres utilisateurs, mais l'interface du canva est bien plus avancée que celle des autres concurrents vus jusqu'à présent. On y trouve une grande barre d'outils (1), une sélection de couleurs personnalisées (2) ainsi que de nombreuses options d'édition, d'exports et d'animation (3).



Dans l'ensemble, chaque interface analysée présente de nombreuses similitudes. Pour les grands canvas multijoueurs, la position du curseur et le zoom sont des informations essentielles.

En ce qui concerne la création, une barre d'outils simple et accessible ainsi qu'une palette personnalisable semblent également être des aspects à reproduire.

Pour me démarquer de ce qui a été vu jusqu'à présent, je souhaite concevoir une interface lumineuse et lisible. Le problème principal des plateformes multijoueurs étant la disparition des différents outils sur un canva surchargé de couleurs.

PUBLIC CIBLE

Le concept cible principalement les utilisateurs de "r/place" ainsi que les amateurs de pixel art.

N'ayant pas trouvé les données démographiques spécifiques à l'expérience "r/place", j'ai étudié les statistiques globales de Reddit.

En moyenne, 30% des utilisateurs sont des femmes et 70% sont des hommes, majoritairement âgé de 18 à 29ans (44%) et ensuite de 30 à 49 (31%).

La cible sur laquelle je vais me concentrer sera donc de 22 à 34 ans, avec une légère majorité d'un public masculin, mais en visant également à attirer un nombre significatif de femmes grâce aux fonctionnalités novatrices de la plateforme.

Le pixel art attire principalement un public amateur de jeu vidéo, et notamment de l'univers retro. Cependant, je ne souhaite pas limiter l'attrait de la plateforme uniquement à cet univers. J'aspire également à attirer un public plus artistique et varié.

PERSONAS

Afin de pouvoir mieux cibler les besoins des futures utilisateurs, j'ai procédé à la création de trois personas.



NOM Nathan

ÂGE 26 ans

OCCUPATION

fin de master à l'Université de Lausanne, travail à temps partiel dans un bar

CENTRE D'INTERÊT

Durant son temps libre, il aime pratiquer la course à pied, voir ses amis ou se divertir sur des jeux en ligne.

BESOINS ET ATTENTES

Il a besoin d'un passe-temps financièrement abordable, qu'il peut pratiquer facilement n'importe où même pour quelques minutes (à cause de ses horaires irréguliers). Il souhaiterait également pouvoir y participer avec ses amis

OBJECTIFS ET MOTIVATIONS

Il aime être en contact avec d'autres personnes et est très attentif à la pop culture et à l'actualité

OBSTACLES ET FRUSTRATIONS

À cause de son emploi du temps particulier, il est très frustré par les contraintes de temps de partie de certains jeux. Il a besoin d'un lieu où il peut se connecter quand il veut et partir quand il le souhaite sans perturber d'autres joueurs. Il n'aime pas non plus être forcé à la collaboration pour participer au jeu, il préfère avoir le choix, de s' il souhaite ou non être sociable sans devoir changer d'outil en fonction.



NOM Myriam

ÂGE 22 ans

OCCUPATION

École d'art en Allemagne, essaie de lancer un business d'illustration via les réseaux sociaux, vit chez ses parents

CENTRE D'INTERÊT

Aime l'univers graphique des jeux vidéo rétro sans être une grande joueuse elle-même. Pratique énormément l'illustration durant son temps libre sur des outils tels que procreate, s'essaye à l'animation.

BESOINS ET ATTENTES

Elle recherche une nouvelle plateforme pour exprimer sa créativité et collaborer avec d'autres artistes sans avoir besoin de se déplacer. Le pixel art est une forme qui l'intéresse et elle recherche une plateforme adaptée pour s'y essayer.

OBJECTIFS ET MOTIVATIONS

Aime s'inspirer du travail des autres et pouvoir interagir avec eux au sein d'une communauté, mais a besoin d'intimité dans son art dépendant de son humeur. Elle aime ajouter des contraintes artistiques à sa création pour la forcer à trouver de nouvelles manières d'illustrer ses idées.

OBSTACLES ET FRUSTRATIONS

Aucune plateforme de création ne lui permet de mêler expérimentation solo et collaboration avec d'autres artistes. Elle trouve les outils de création actuels trop réducteur et solitaire.



NOM Daniel

ÂGE 32 ans

OCCUPATION

Développeur dans une agence en Californie (USA), jeune papa depuis une année.

CENTRE D'INTERÊT

Aime aller au cinéma et être et dans des communautés internationales pour partager son travail et trouver du soutien et du réconfort sur sa passion et sa vie privée. Il aime dessiner dans son temps libre mais ne se considère pas comme un artiste et ne recherche pas la performance.

BESOINS ET ATTENTES

Entre son métier et sa situation familiale, il recherche une plateforme où se détendre et être en contact avec d'autres utilisateurs sans prise de tête ou contrainte.

OBJECTIFS ET MOTIVATIONS

Il recherche la possibilité de se connecter à des personnes du monde entier dans un aspect de bienveillance, sans avoir peur d'être jugé pour ses créations et avec la possibilité de se déconnecter quand bon lui semble pour retourner à son quotidien chargé.

OBSTACLES ET FRUSTRATIONS

Il trouve que les communautés d'artistes amateurs sur les réseaux peuvent être très toxiques, et ne s'y sent pas à l'aise pour partager. Il n'a pas le temps de s'investir pendant plusieurs heures sur des plateformes.

INTERVIEWS UTILISATEURS

Pour finaliser ma phase de recherche, j'ai procédé à des interviews utilisateurs au sein de mon agence et de personnes de mon entourage.

En raison du temps limité dont je disposais pour collecter les réponses, certaines personnes ont été interviewées tandis que d'autres ont répondu via un formulaire en ligne.

Ce questionnaire m'a permis de mieux cerner les fonctionnalités à implémenter et la manière dont les utilisateurs souhaitent interagir avec la plateforme.

Les questions posées étaient délibérément générales. Je ne voulais pas limiter les réponses à un cadre prédéfini étant donné les innombrables possibilités disponibles sur la plateforme. À mes yeux, toutes les idées sont bonnes à prendre, et ce qui n'est pas réalisable aujourd'hui pourrait l'être demain.

Voici un bref résumé des réponses recueillies. Veuillez vous référer aux annexes pour le détail de chaque entretien (cf. Annexes, page 102).

01 - Parlez-moi de votre parcours (études travail)

Parmi les participants interrogés, le parcours éducatif était généralement composé d'études gymnasiales suivies d'études supérieures, principalement dans des domaines créatifs (CFC en photographie ou IMD, ingénierie des médias) ou dans des établissements comme HEC/EPFL, avant d'entrer dans le monde du travail avec un accès aux métiers créatifs/digitaux, souvent en agence.

02 - À quelle fréquence utilisez-vous des outils de création ? (par exemple Procreate, Adobe Fresco, Freeform, etc)

Entre quotidiennement et une fois par mois.

03 - Lorsque vous utilisez des outils de création, rencontrez-vous des difficultés ou des frustrations ?

Les obstacles et les frustrations surviennent généralement lors de la découverte du logiciel, en raison du manque d'informations et/ou de fonctionnalités cachées, ainsi que de raccourcis peu mis en évidence. Il existe également des problèmes de compatibilité entre différents programmes, notamment lorsqu'il s'agit d'avoir des raccourcis similaires à ceux d'autres logiciels.

04 - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez faire avec ses outils de création qui n'est pas possible actuellement ?

En règle générale, les commentaires se concentrent sur la facilité d'utilisation des outils. L'idée d'intégrer une intelligence artificielle pour faciliter certains processus est apparue à deux reprises, ainsi que la possibilité de passer facilement d'un outil à un autre, l'intégration d'une assistance à la gestion des couleurs, et également la possibilité d'utiliser l'outil simultanément avec d'autres personnes en temps réel.

05 - Quelles sont pour vous les fonctionnalités nécessaires à votre appréciation d'un outil de création ?

Le point le plus fréquemment évoqué concerne la clarté de l'interface, mettant en avant une disposition claire des outils pour une utilisation aisée, ainsi que des aides à la recherche dans le cas où l'outil serait complexe afin d'éviter les pertes de temps. Il est également souligné l'importance d'un outil optimisé et précis, avec une possibilité de personnalisation grâce à l'intégration de plugins ou l'ajout de brushes, ainsi qu'une liberté créative favorisée par un large choix de couleurs et l'originalité de la plateforme.

Un autre point qui a pu être relevé est le besoin d'un business plan attrayant pour les utilisateurs, comprenant un essai peu restrictif ou la gratuité de la plateforme.

06 - À quelle fréquence utilisez-vous des outils de création de pixel art ?

En général, les outils de pixel art sont rarement utilisés, sauf lors de l'expérience r/place ou en cas de besoin pour un projet spécifique. Une des personnes interrogées avait également une expérience antérieure avec un outil appelé Pixaki.

07 - Lorsque vous utilisez des outils de création de pixel art, rencontrez-vous des difficultés ou des frustrations ?

Pour les personnes moins créatives, l'utilisation du pixel art sans possibilité de modèles entraîne des frustrations. Il y a également des problèmes de navigations peu intuitives, comme un zoom peu efficace et peu précis sur le canva, ainsi que de la frustration liée à la nécessité de manipuler chaque pixel individuellement. Un autre point soulevé concerne les systèmes d'animation généralement peu performants et difficiles à utiliser.

08 - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez faire avec ses outils de création de pixel art qui n'est pas possible actuellement ?

La demande d'avoir accès à des modèles est revenue ici aussi, que ce soit par l'accès à une bibliothèque de modèles pré-faits ou par l'intégration d'une intelligence artificielle. En termes d'utilisation, il a été mentionné la possibilité de sélectionner plusieurs pixels à la fois et d'avoir une palette de couleurs plus étendue mais cadrée, ainsi qu'un système d'animation. Il a également été souligné le besoin d'un moyen de redimensionner facilement les éléments.

09 - Quelles sont pour vous les fonctionnalités nécessaires à votre appréciation d'un outil de création de pixel art ?

Les fonctionnalités essentielles mentionnées sont : la capacité à collaborer et à interagir avec la communauté, une modération efficace, un large choix de couleurs avec une bonne gestion des palettes, la possibilité de définir un espace de travail personnalisé, la personnalisation de la taille du pinceau (nombre de pixels) ainsi que la disponibilité d'outils tels que la gomme et la fonction de retour en arrière. De plus, la prise en charge de l'animation, une sélection facile des éléments et une gestion efficace du dithering (technique de pixels permettant de créer des dégradés et des ombrages) sont également survenues.

10 - À quelle fréquence participez-vous à des jeux en ligne ?

De façon générale, périodiquement en fonction de l'intérêt pour certains jeux, voire plusieurs fois par semaine ou de manière moins régulière (de 2 à 3 fois par mois).

11 - Lorsque vous jouez en ligne, rencontrez-vous des difficultés ou des frustrations ?

Le problème le plus fréquemment évoqué concerne les problèmes de modération qui entraînent la formation de communautés toxiques. Il est également mentionné les problèmes de connexion ainsi que les contraintes liées au temps de jeu.

12 - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez pouvoir faire dans le cadre d'un jeu en ligne qui n'est pas possible actuellement ?

Aucun commentaire spécifique pour cette question.

13 - Quelles sont pour vous les fonctionnalités nécessaires à votre appréciation d'un jeu en ligne ?

Encore une fois, une bonne modération a été mentionnée. La stabilité du jeu et un moyen de communication simple et rapide ont également été cités, de même qu'un graphisme attrayant. Il a également été évoqué la possibilité de délimiter une zone de travail personnelle pour éviter les perturbations avec d'autres utilisateurs, ainsi que la facilité de jouer avec ses amis et l'ajout de mécaniques intéressantes.

14 - À quelle fréquence interagissez-vous avec des communautés en ligne ?

En règle générale, quotidiennement, et de manière plus ou moins passive.

15 - Lorsque vous interagissez dans une communauté en ligne, rencontrez-vous des difficultés ou des frustrations ?

Encore une fois, les soucis de modération et d'interaction avec des individus toxiques ont été soulevés, de même que la préoccupation concernant la taille excessive de certaines communautés.

16 - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez pouvoir faire dans le cadre d'une interaction avec une communauté en ligne qui n'est pas possible actuellement ?

En général, non. Chaque plateforme a ses propres particularités et il n'est pas nécessaire de toutes les regrouper.

17 - Quelles sont pour vous les fonctionnalités nécessaires à votre appréciation d'une interaction avec une communauté en ligne ?

Un système de modération permettant de bloquer ou de masquer certaines personnes ou contenus, ainsi que la possibilité de donner des appréciations et de partager, le tout dans le but de favoriser un sentiment d'appartenance et de réaliser l'implication d'autres personnes dans un environnement sain.

18 - Avez-vous participé au subreddit r/place ?

Quatre personnes sur neuf ont déjà participé.

19 - Si vous avez participé à ce subreddit, avez-vous rencontré des difficultés ou des frustrations ?

Les principales frustrations étaient le manque d'interactions entre les joueurs, l'absence d'un endroit centralisé pour la communauté, ce qui a conduit à une communication peu efficace. Le timer (période d'attente entre chaque pixel) a été une source de frustration pour certains et une bonne mécanique pour d'autres ; il a été suggéré de l'implémenter uniquement dans un premier temps avant de le réduire. La surcharge de la plateforme avec un grand nombre d'utilisateurs simultanés a également posé des difficultés pour concrétiser les projets.

20 - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez pouvoir faire sur ce subreddit qui n'est pas possible actuellement ?

Le seul commentaire exprimait l'envie d'avoir un espace permanent.

21 - Si une plateforme basée sur la colorisation de pixel permettait de mêler création, communauté et aspect multi-joueur, quelles seraient vos attentes ?

Ici, de nombreuses attentes ont été exprimées concernant le concept d'une plateforme capable d'incorporer ces différents aspects. Tout d'abord, il y a un intérêt à pouvoir choisir entre travailler dans un espace personnel ou participer à un serveur existant, voire créer un canva avec un accès restreint, par exemple pour ne jouer qu'avec ses amis. La gestion des canva est considérée comme cruciale. Il est également souhaitable de pouvoir définir des espaces personnels même sur un canva public, ainsi que d'avoir accès à différents modes de jeu en fonction des préférences. En ce qui concerne le canva lui-même, il y a une demande d'un accès à plusieurs modes de jeu distincts, ainsi que le désir de pouvoir suivre certains membres de la communauté de manière spécifique (par exemple, en mettant en évidence leur curseur), et la possibilité de suivre d'autres utilisateurs et de créer des groupes. De plus, il est souhaitable d'avoir une expérience mobile agréable et d'accéder à des statistiques ou à un classement.

22 - Quelles seraient pour vous les fonctionnalités les plus importantes à retrouver sur la plateforme ?

Les fonctionnalités les plus essentielles soulignées incluent l'accès à un chat ou à un forum pour communiquer et partager des idées, la participation à des défis, une interface permettant de visualiser facilement les canvas auxquels nous avons contribué, ainsi que les canvas publics à explorer ou à intégrer. Il est également important de pouvoir choisir le nombre de participants et de bénéficier d'une expérience sans latence. En ce qui concerne l'aspect créatif, il a été souligné une fois de plus l'importance de pouvoir rectifier rapidement ses erreurs et de disposer de fonctionnalités simples et bien définies.

04 - RÉALISATION GRAPHIQUE

RECHERCHES VISUELLES

Grâce à cette analyse, j'ai pu identifier les points essentiels à intégrer à la plateforme.

Tout d'abord, l'interface doit être simple et intuitive, avec un accès à des outils précis mais limités pour éviter de submerger les utilisateurs.

Il est également important de proposer différents modes de jeu distincts, tels que des canvas privés accessibles uniquement aux joueurs sélectionnés ou des espaces publics avec divers objectifs de jeu.

Il est également nécessaire de fournir aux utilisateurs des espaces distincts dédiés à la collaboration créative ainsi que des zones de pixel war où toutes les actions sont permises. Les parties publiques doivent être bien modérées, avec un espace commentaire rétractable adapté à chaque mode de jeu.

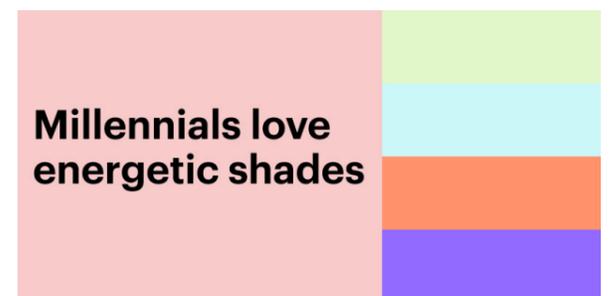
Une palette de couleurs personnalisable est souhaitée, mais il doit être possible d'imposer une palette spécifique sur un canva pour maintenir une cohérence visuelle. Il doit être possible de suivre le curseur des personnes de notre groupe d'amis ou de membres spécifiques, ainsi que de choisir la taille du canva et d'avoir des options d'exportation.

Deux autres fonctionnalités ont retenu mon attention, mais leur mise en œuvre initiale serait trop complexe. Tout d'abord, la possibilité de privatiser certaines parties d'un canva public pour faciliter la création et éviter les interférences entre utilisateurs, puis l'intégration de modèles prédéfinis pour réduire la frustration des débutants en pixel art. Ces deux aspects pourraient être envisagés dans une prochaine version de la plateforme.

Dès le début, avec l'idée d'une plateforme libre et créative, j'ai cherché à créer un univers épuré, agrémenté de touches de couleurs vives et de typographies et d'icônes au style pixel art. Mon objectif était de susciter la créativité et le plaisir, d'où le besoin de couleurs énergétiques et d'une interface ludique et accrocheuse pour la plateforme. Je souhaitais également que mon logo se retrouve pleinement dans cet univers.

J'ai fait des recherches sur les couleurs les plus impactantes pour mon public cible, principalement les 22-34 ans, qui sont majoritairement des millenials (nés entre 1981 et 1996) et de la génération Z (nés entre 1997 et 2012).

Ces recherches ont confirmé l'intérêt d'utiliser des couleurs dynamiques et vivantes, car elles correspondent précisément aux préférences de mon public cible, selon les sources consultées.

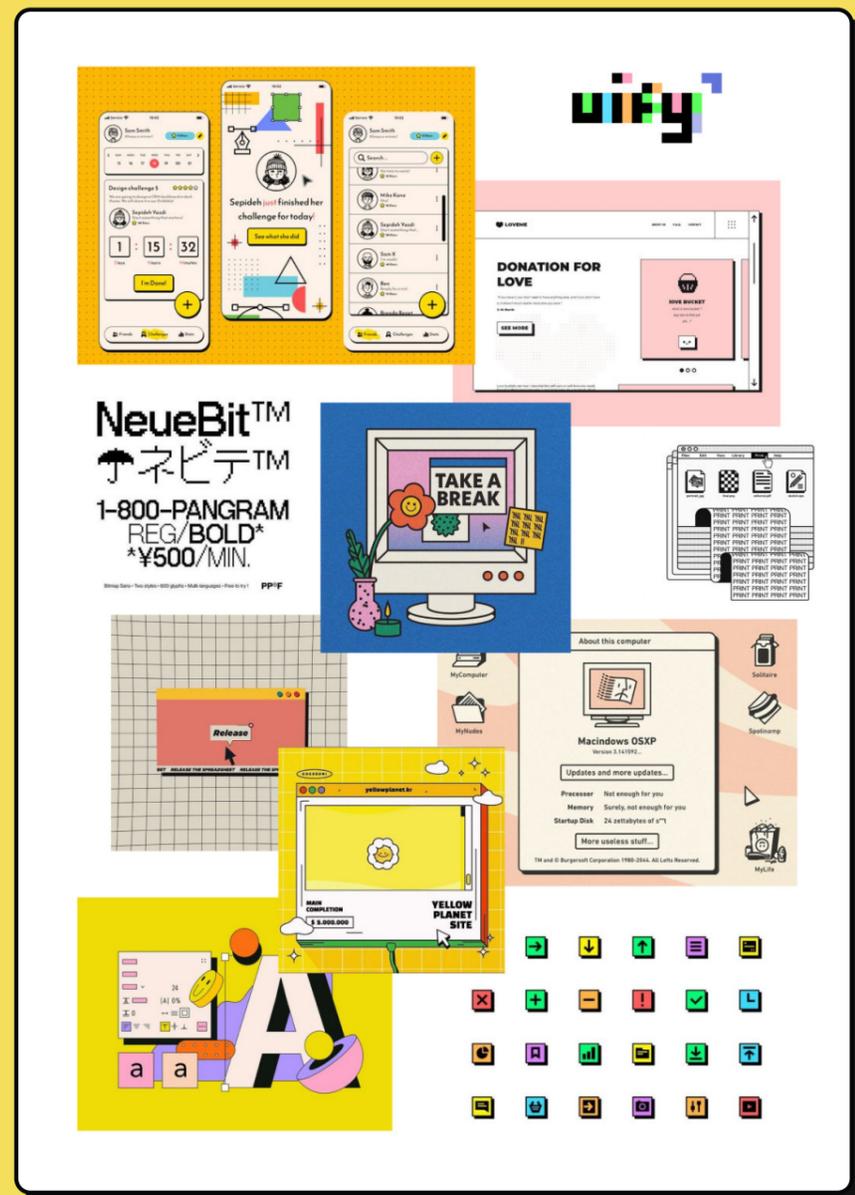


cf. Sources, page 66

MOODBOARD

Mon moodboard a initialement été créé sur un board Pinterest (cf. Sources, page 66).

Voici une sélection des inspirations qui représentaient le mieux mon envie et la direction que je souhaite entreprendre.



CHARTE GRAPHIQUE

LOGO

Le nom "PLACE-IT" vient de l'anglais et se traduit par "dépose-le", en référence au processus de placement manuel de chaque pixel pour créer une oeuvre sur la plateforme.

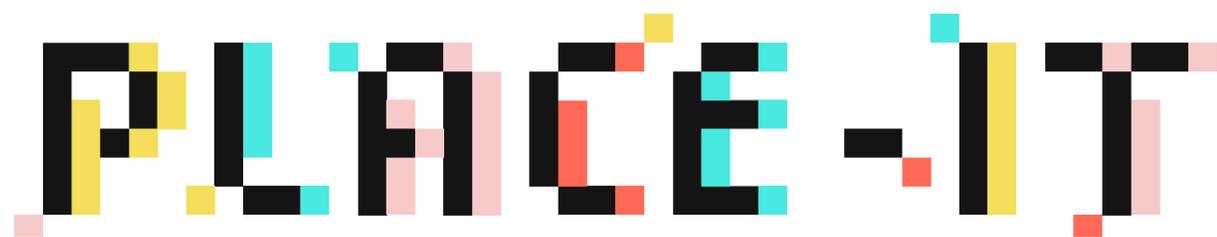
Dès le début de mes recherches, le nom "PLACE IT" est venu à l'esprit. J'ai également envisagé d'autres options telles que "pixit" ou "pixiplace", mais aucune ne semblait convenir parfaitement.

Après quelques essais de logo, j'ai choisi d'ajouter un tiret au nom. Premièrement, parce que "Placeit" était déjà utilisé, et deuxièmement pour des raisons de lisibilité.

version 01

version 02

version 03



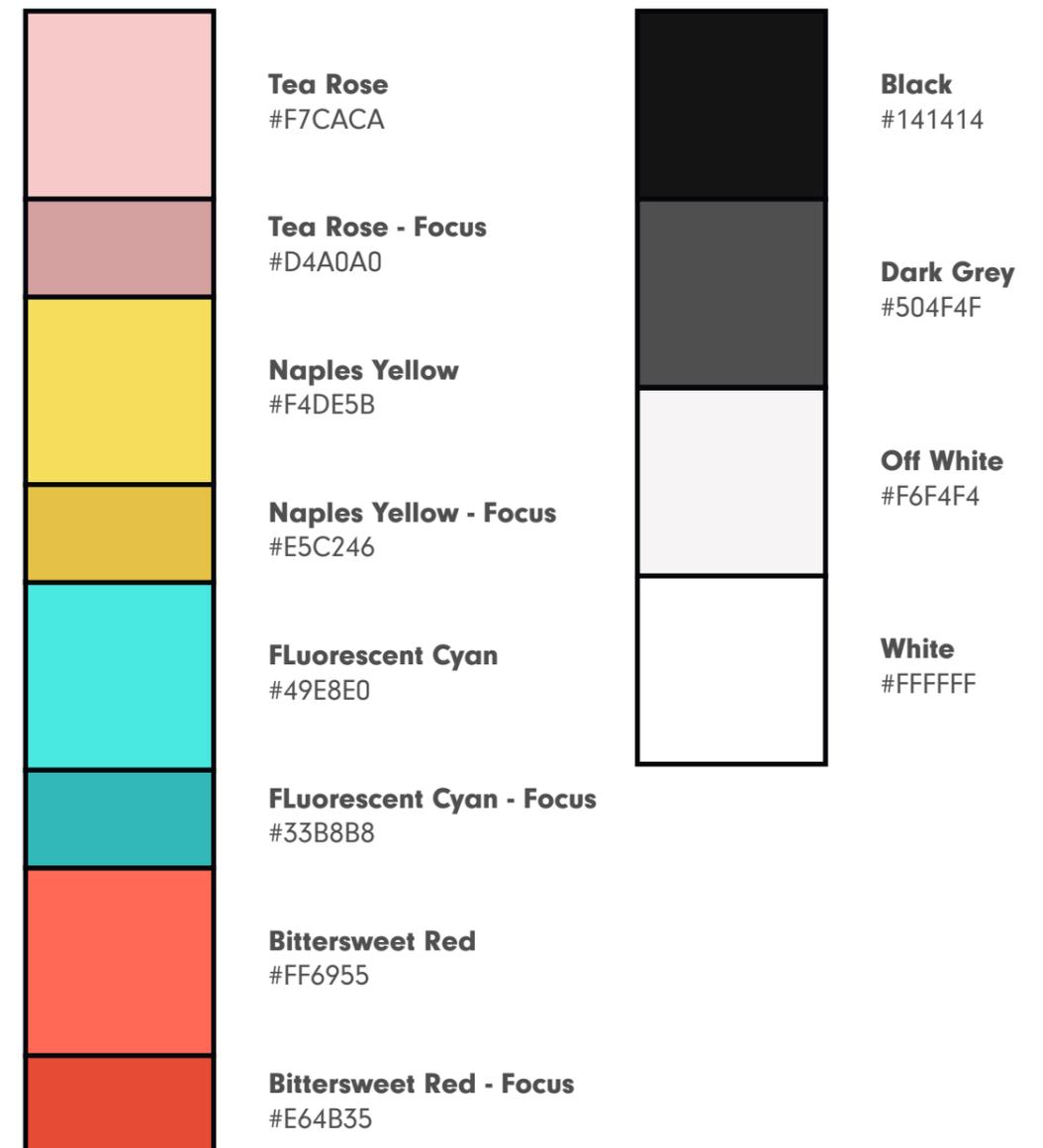
version pour Dark Mode

Le design final du logo est entièrement ancré dans l'univers du pixel art. Il est à la fois simple et coloré, avec des particules de pixel s'échappant des lettres pour évoquer un projet en cours de réalisation.

COULEURS

La décision finale du choix des couleurs est basée sur les recherches visuelles faites au préalable.

Les couleurs "Focus" ont été rajouté dans un deuxième temps, à cause de la nécessité d'avoir un état actif pour les boutons de la plateforme.



TYPOGRAPHIE

Pour ma charte graphique j'ai décidé d'utiliser la police "NeueBit" de la fonderie Pangram Pangram.

La NeuBit Bold était disponible en essai gratuit sur leur site, et après une rapide recherche j'ai pu trouver la version regular à usage personnel uniquement.

Après avoir testé plusieurs fonts différentes, elle était la mieux réalisée, la plus lisible et une des seules disponibles en deux graisses.

NeueBit Regular

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
0123456789

NeueBit Bold

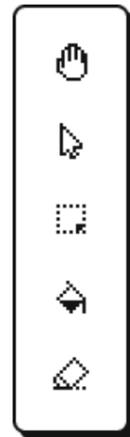
ABCDEFGHIJKLMNO P Q
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
0123456789

ICONOGRAPHIE

Les icônes utilisés proviennent majoritairement de pixelarticons.com, les autres ont été créés par mes soins sur figma pour répondre à des besoins spécifiques.

 Sauvegarder

+ Créer un nouveau canva



icônes provenant de pixelarticons.com



icônes créés pour le projet



05 - DESIGN WEB

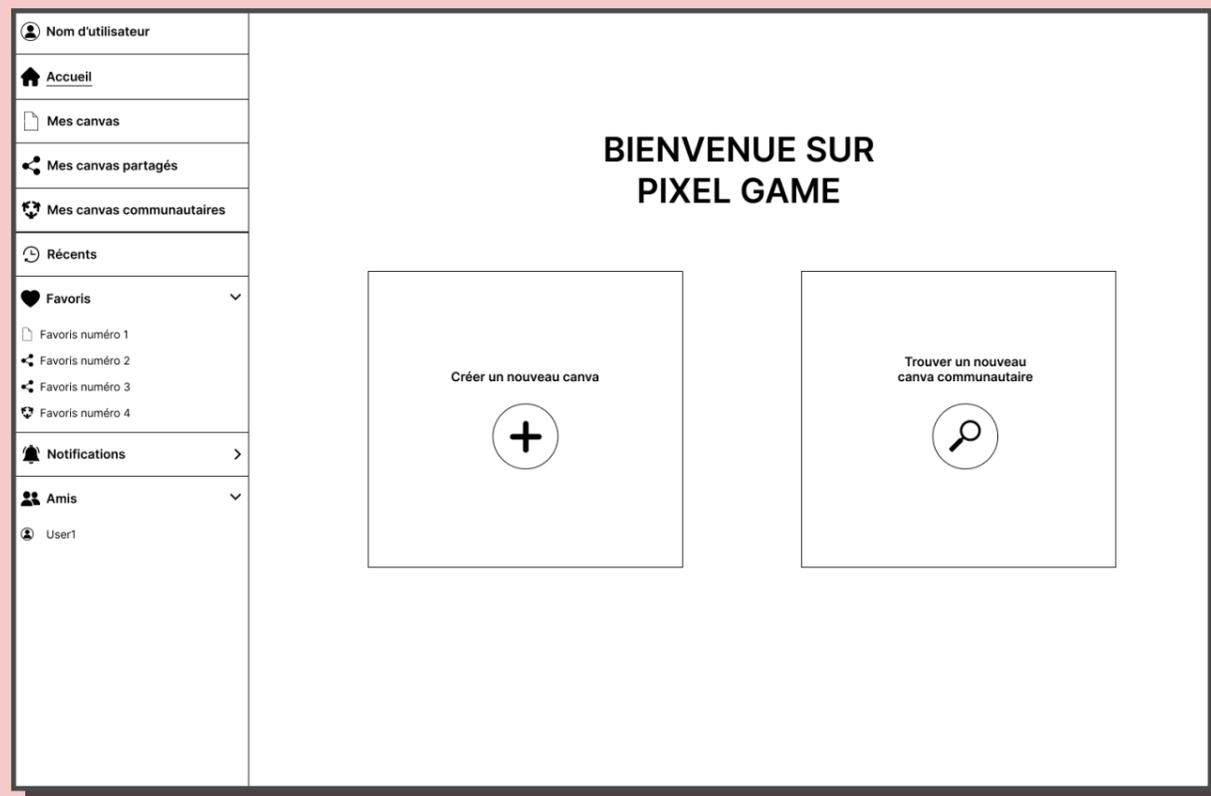
WIREFRAMES

PREMIÈRE VERSION

En tenant compte des résultats de mes recherches, j'ai tout d'abord opté pour la division de mon interface principale en cinq écrans, chacun donnant accès à différents canvas et accessibles via une navigation verticale.

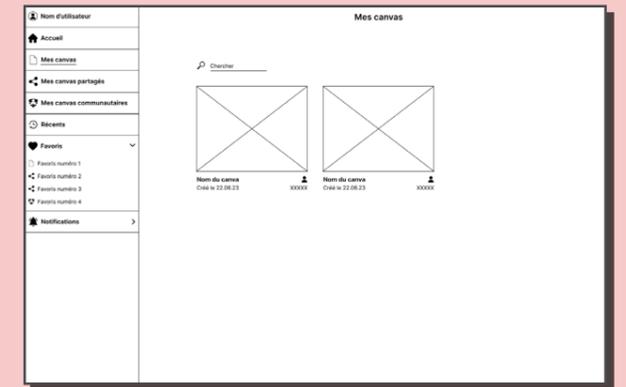
Avant de passer à la conception sur Figma, j'ai commencé par esquisser un premier brouillon sur papier (voir Annexes, page 142).

Le premier écran est celui de l'accueil, où l'utilisateur arrive en ouvrant la plateforme. Il comprend un menu vertical à gauche menant aux autres pages, ainsi que la possibilité, au centre de l'écran, de créer directement un nouveau canva ou de rechercher des canvas communautaires à rejoindre.

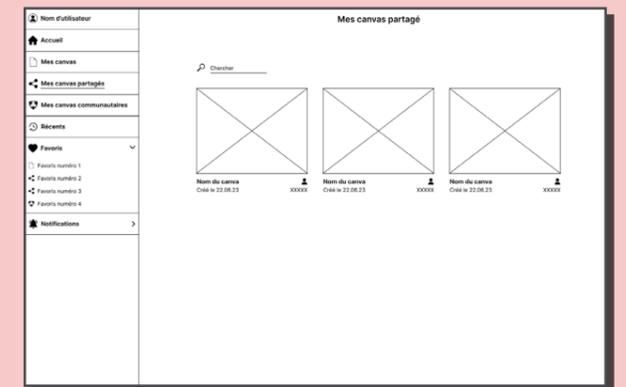


Le nom PLACE-IT n'avait pas encore été défini lors de la réalisation des wireframe.

Le deuxième écran est "mes canvas". Il est très similaire au premier mais au lieu de proposer deux options pour démarrer un nouveau canva, il affiche la liste des canvas créés par l'utilisateur.

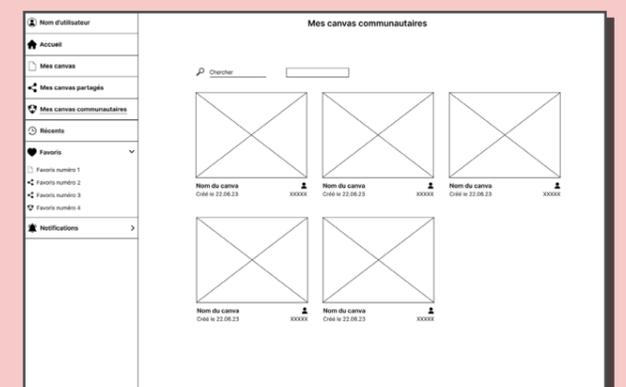


Le troisième écran est celui des "Canvas partagés". Ici, on trouve tous les canevas semi-privés qui sont généralement partagés avec des amis.

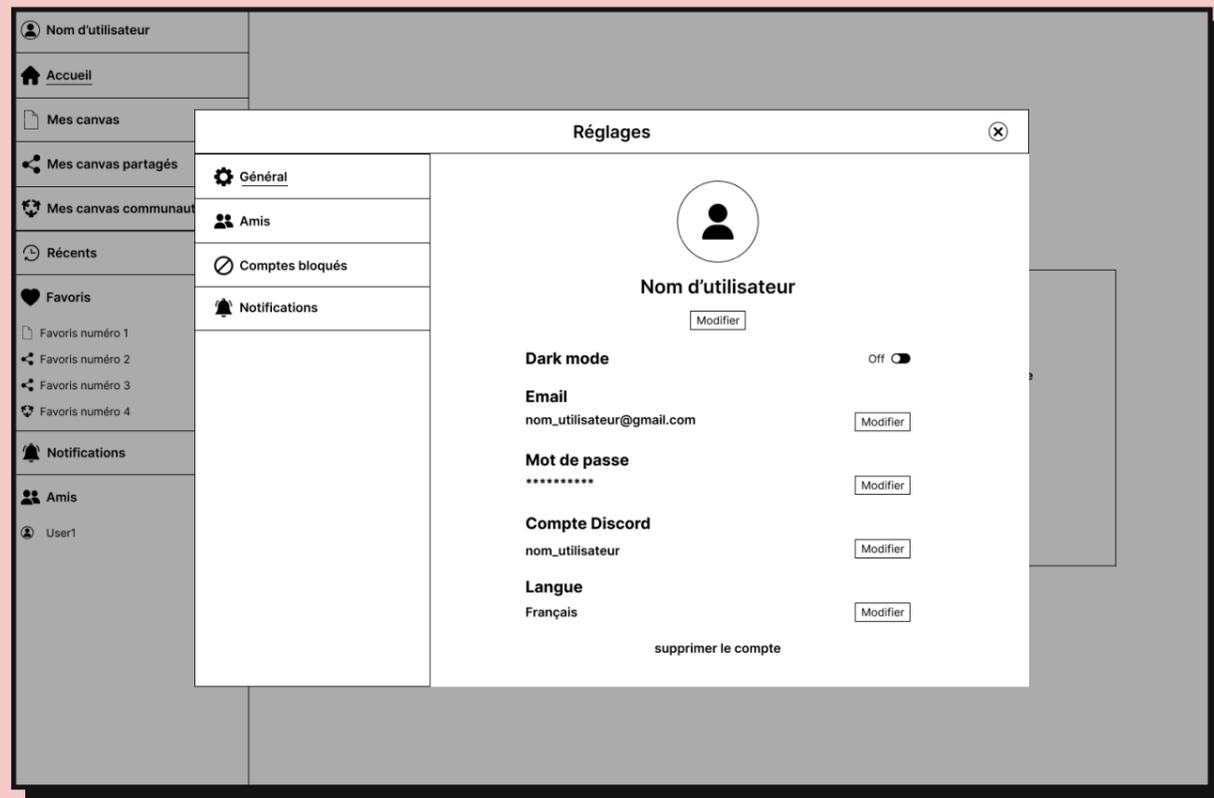


Sur le quatrième écran se trouvent les "Canvas communautaires". Ici, l'utilisateur peut voir les serveurs multijoueurs qu'il a rejoint.

Le dernier écran est celui des «Récents», qui permet de retrouver rapidement un canva utilisé récemment, sans avoir à chercher dans différentes pages. Le menu latéral de l'accueil comprend également une option «Favoris», un centre de notifications et un onglet «Amis», où l'utilisateur peut retrouver et ajouter ses amis facilement.

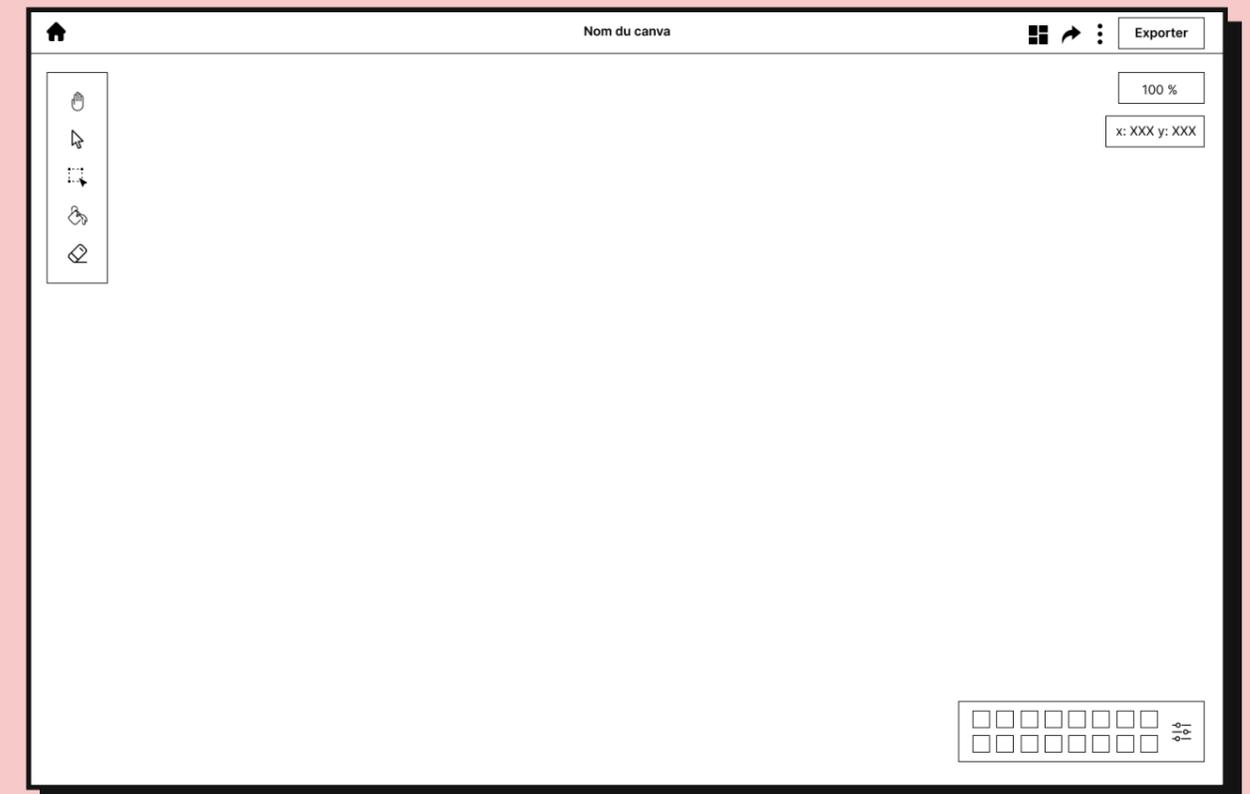


Pour accéder aux paramètres, il suffit de cliquer sur le nom d'utilisateur situé en haut du menu latéral. Cela ouvre une fenêtre de type "pop-up" proposant trois types de réglages différents : général, communauté et notifications.



Lorsqu'on clique sur un canva privé, on accède à une interface où se trouve, en haut, un menu comportant le bouton "home", un bouton de gestion de plugin (fonctionnalité mise de côté par la suite), un bouton de partage et un bouton d'export.

Le reste de l'écran affiche deux menus flottants et deux indicateurs de position du curseur. Le premier menu flottant est la toolbar, qui inclut des outils essentiels tels que la main pour se déplacer facilement dans le canva, l'outil de curseur pour placer les pixels, l'outil de sélection pour sélectionner plusieurs pixels avant de les colorer, l'outil de remplissage et l'outil gomme.

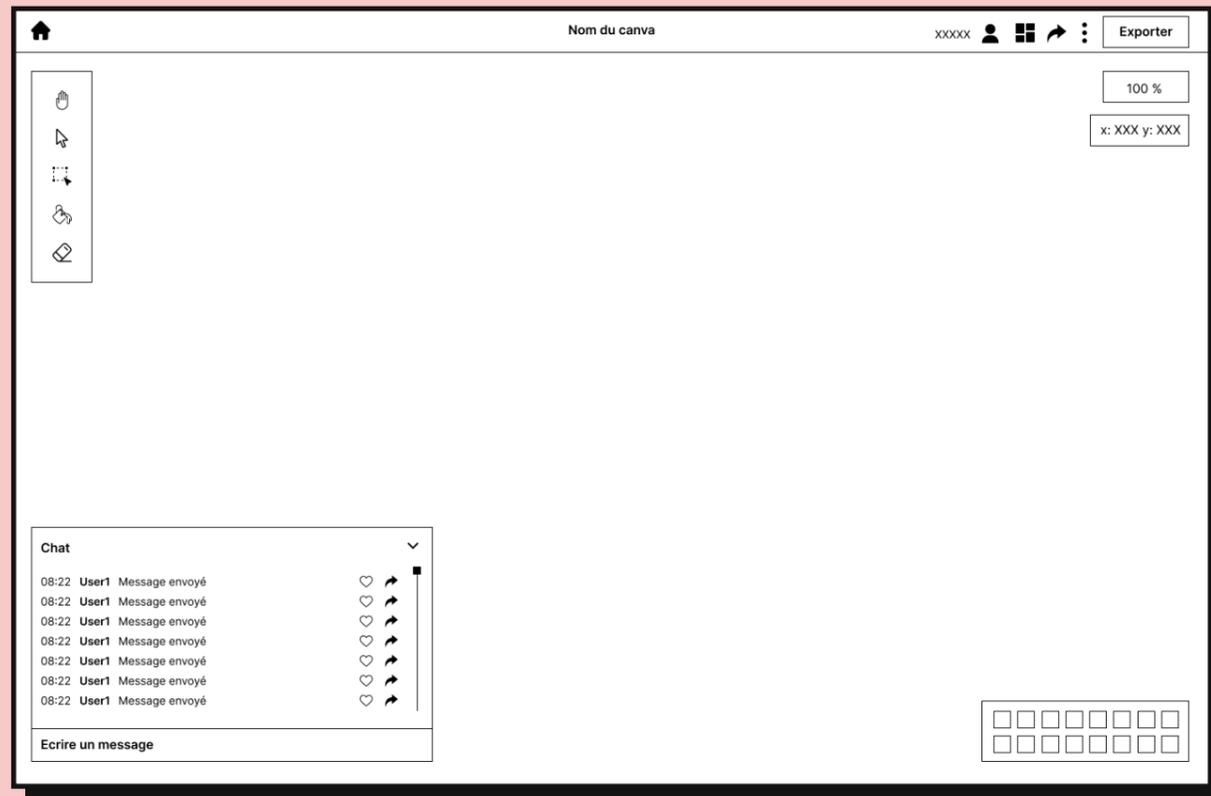


En bas à gauche se situe la palette de couleur. Cette palette offre la possibilité d'ouvrir un menu supplémentaire contenant une roue chromatique, une aide à l'harmonie des couleurs et une sélection de palettes prédéfinies, avec la possibilité d'enregistrer ses propres palettes (les détails de la palette seront présentés dans la seconde version des wireframes).

Les deux indicateurs visibles en haut à droite indiquent le niveau de zoom et la position du curseur sur l'écran.

Le canva multijoueur est très similaire au canva privé. Celui-ci dispose d'une unique palette pré-définie, ce qui retire l'ouverture du menu de couleur supplémentaire.

On y trouve également un chat rétractable en bas à gauche.



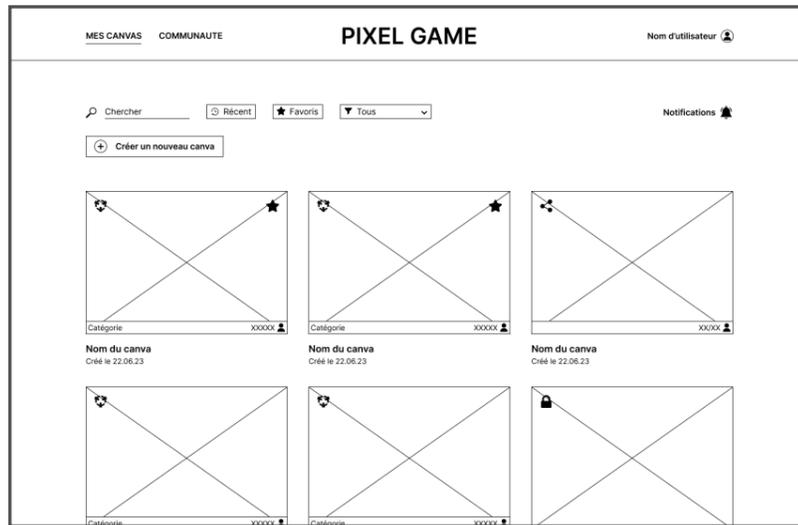
DEUXIÈME VERSION

Après avoir passé en revue les wireframes avec un collègue développeur, j'ai réalisé que mon interface était trop complexe et trop orientée vers la productivité de la création, probablement en raison de mes influences telles que Figma ou Illustrator. J'ai donc pris en compte attentivement les retours et j'ai procédé à des modifications sur mon menu afin de revenir à une interface plus conviviale et axée sur le jeu, comme le concept initial le prévoyait.

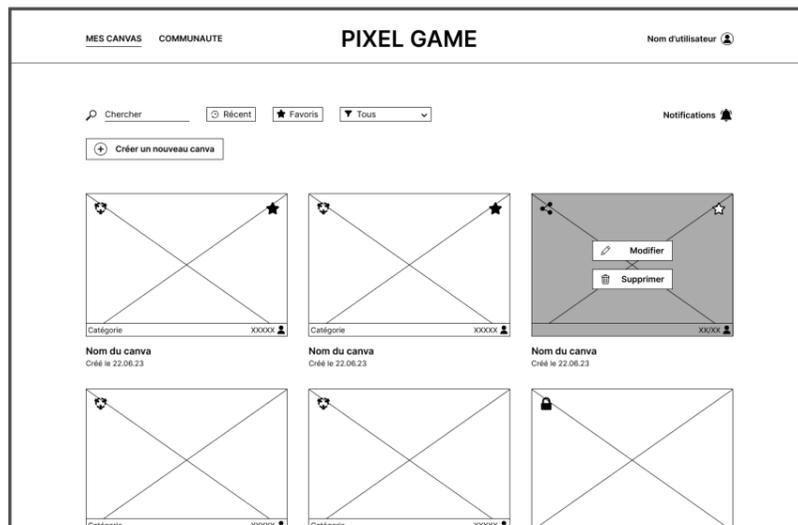
Un autre retour concernait l'ergonomie de mes palettes de couleurs. J'ai donc apporté des corrections, notamment en ajoutant la possibilité de renommer une palette, de la modifier ou de l'enregistrer sous un nouveau nom.

Mon idée de séparer les différents canvas a également dû évoluer dans une direction légèrement différente. J'ai décidé de regrouper tous les canvas dans lesquels l'utilisateur participe sur une même page et de les trier à l'aide de filtres pour permettre de distinguer les différentes catégories sur l'interface. Une page "Communauté" a été ajoutée, afin de permettre la découverte de canvas communautaires à rejoindre.

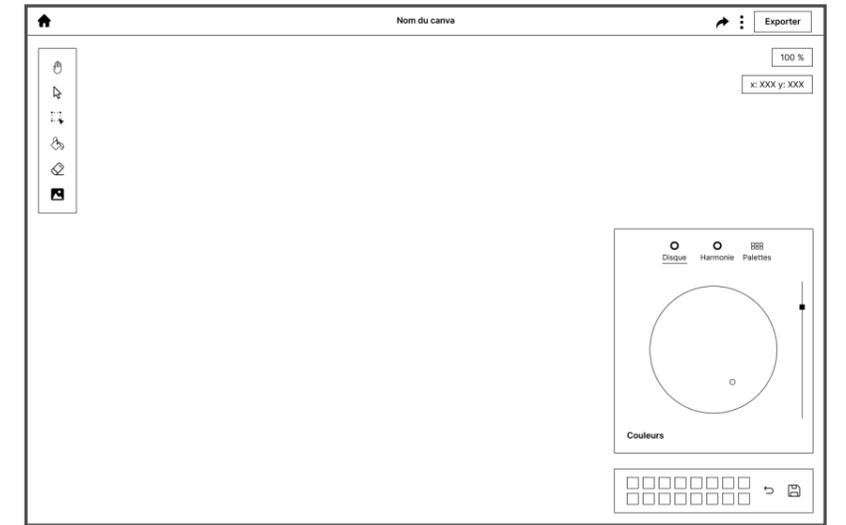
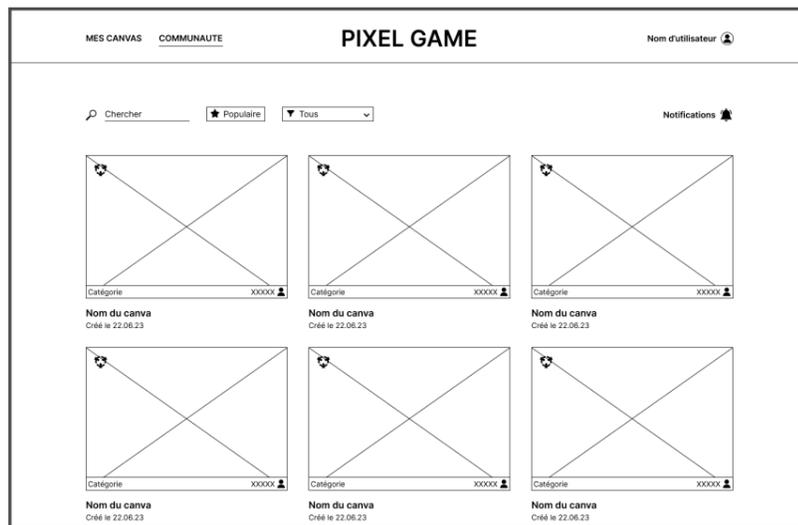
Ces retours m'ont aidé à identifier les points faibles de ma conception et à les modifier en conséquence, mais cela a également entraîné un retard dans le planning initial. J'ai donc dû ajuster mon programme pour consacrer plus de temps à l'élaboration de mes wireframes.



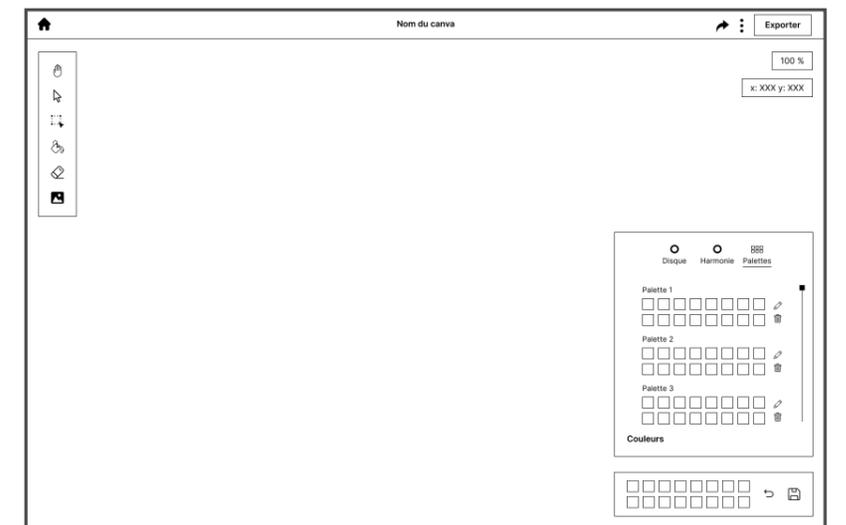
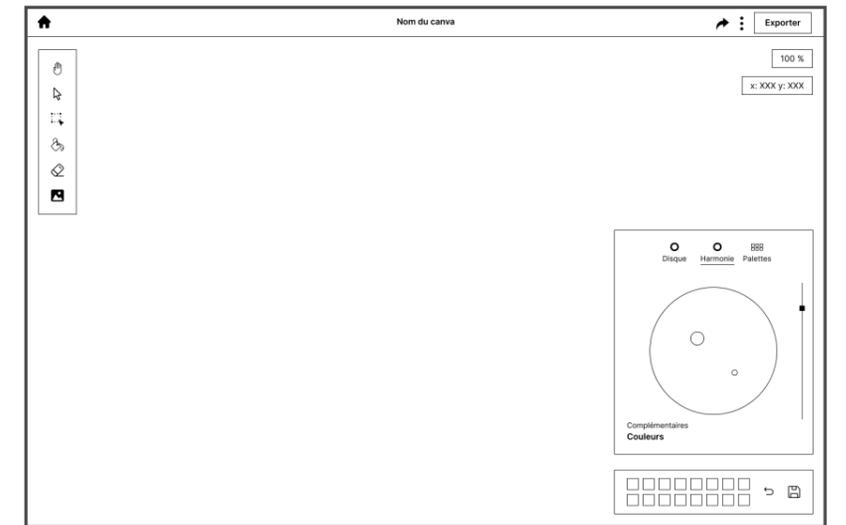
Refont totale de l'accueil, avec simplification de l'interface pour ne pas submerger l'utilisateur.



Hover pour accéder aux réglages des canvases.



Menu flottant pour les réglages de la palette



DESIGN DESKTOP

Pour terminer la phase de design et de prototypage dans les temps, j'ai dû mettre de côté certaines fonctionnalités. Tout d'abord, des fonctionnalités tel que les notifications; un espaces censé regrouper toutes les demandes d'amis, ajout sur des canevas ou demande pour être accepté sur un canva, mais également la possibilité de partager un canva via un lien externe ou sur les réseaux sociaux, sont visibles dans les maquettes mais non démontrées.

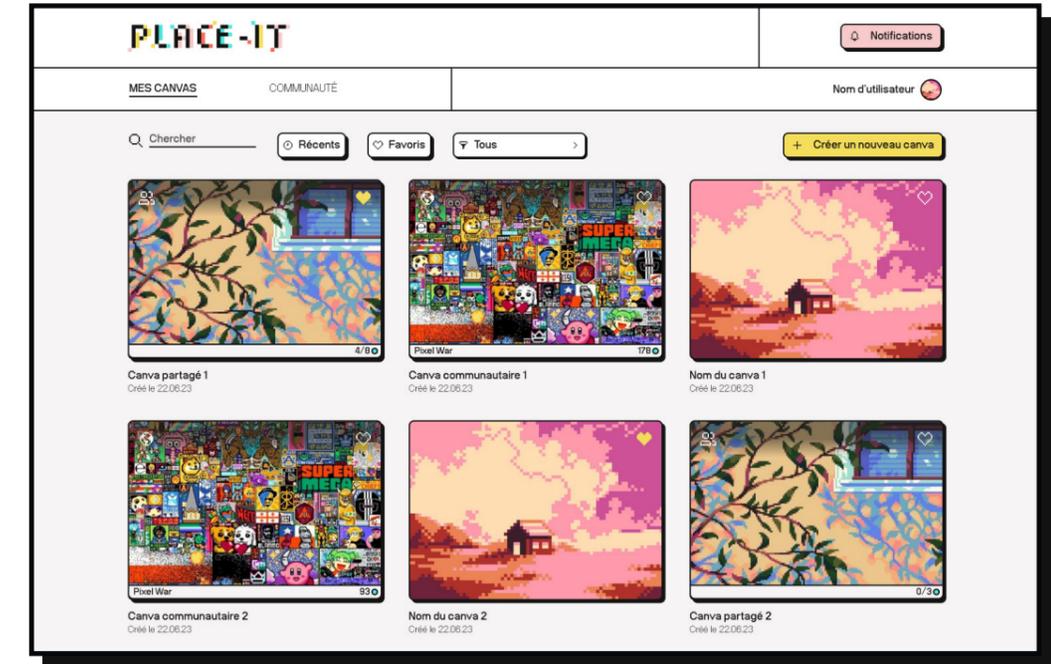
De plus, la démonstration du choix des couleurs est assez rudimentaire en raison des difficultés de prototypage rencontrées.

Cependant, l'essentiel du projet est fonctionnel et navigable. Les fonctionnalités que j'ai jugées les plus importantes à implémenter dès le lancement de la plateforme sont présentes, et les autres ne sont pas oubliées.

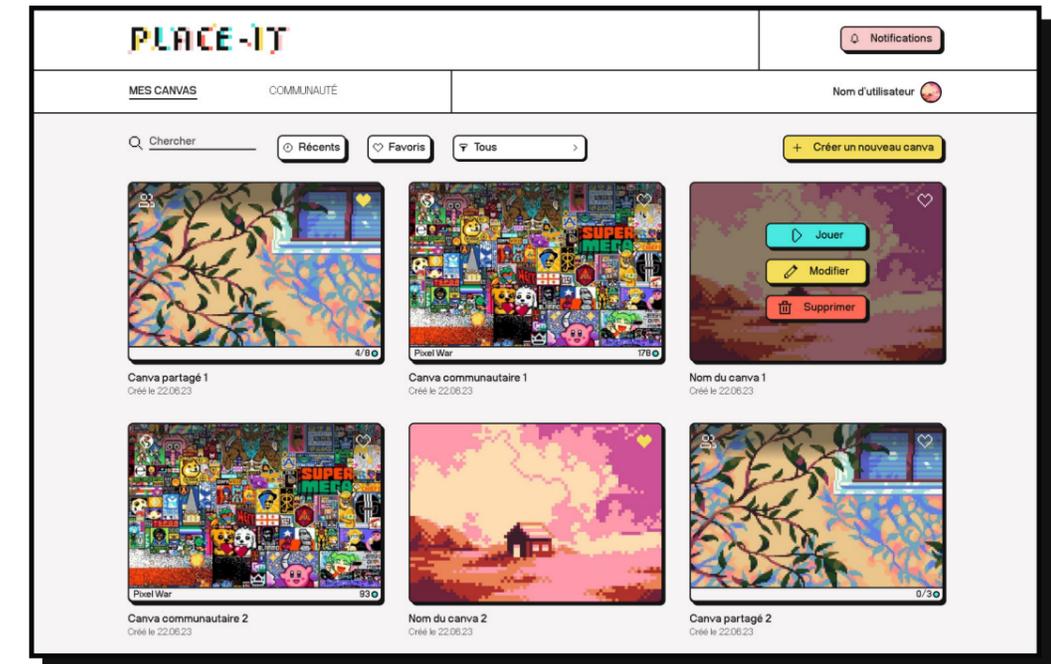
Le seul changement majeur survenu entre les wireframes et les designs est l'ajout du bouton "Jouer" lors du survol d'un canva. J'ai rapidement réalisé que sans cela, la manière de commencer à jouer sur un canva n'était pas claire.

ACCUEIL

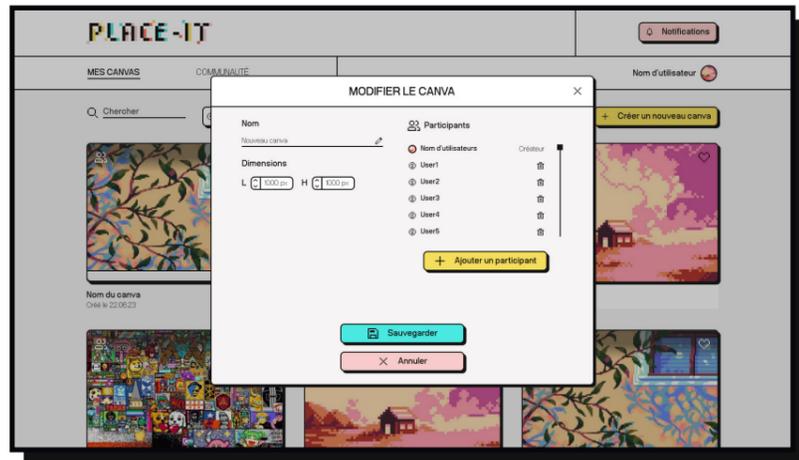
Espace "Mes canvas"



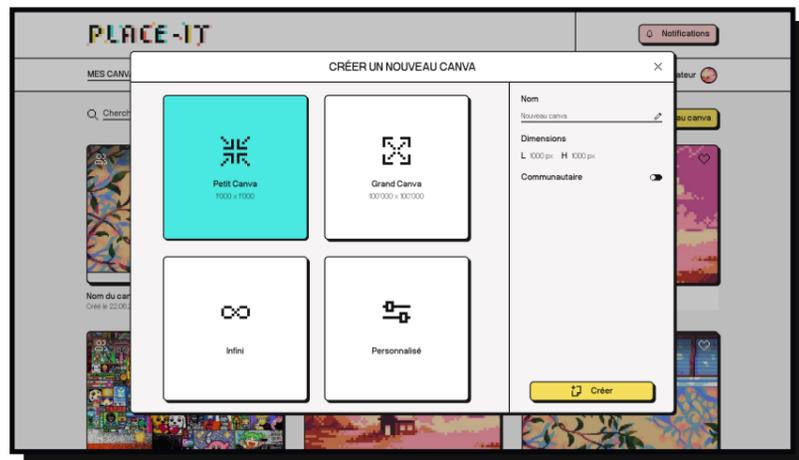
Options au hover



Fenêtre de modification d'un canva (également disponible depuis le canva)

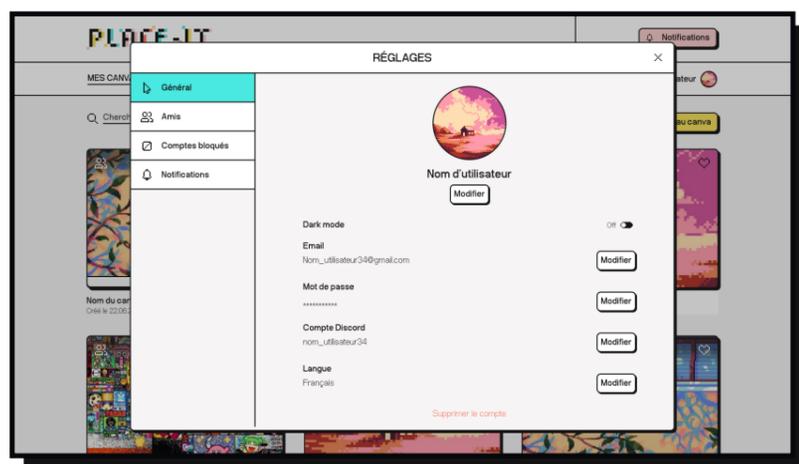


Fenêtre de création d'un canva

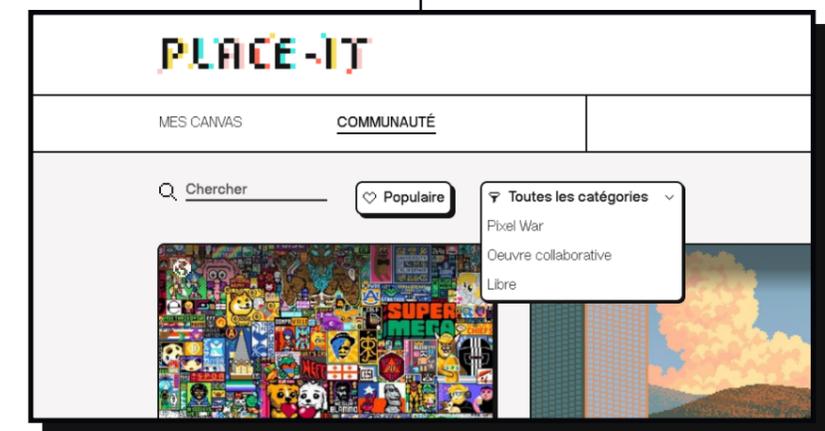
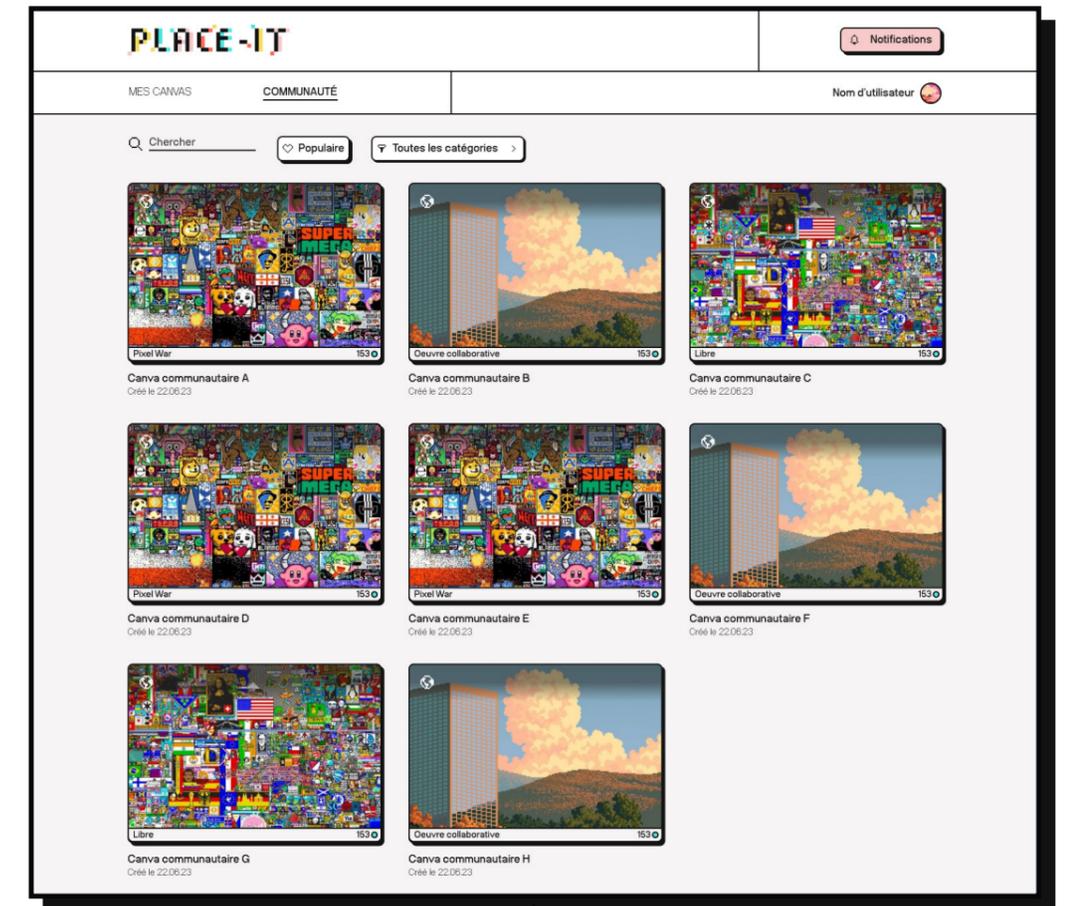


Détails des options de création d'un canva communautaire

Fenêtre de réglage du compte utilisateur



Espace "Communauté"

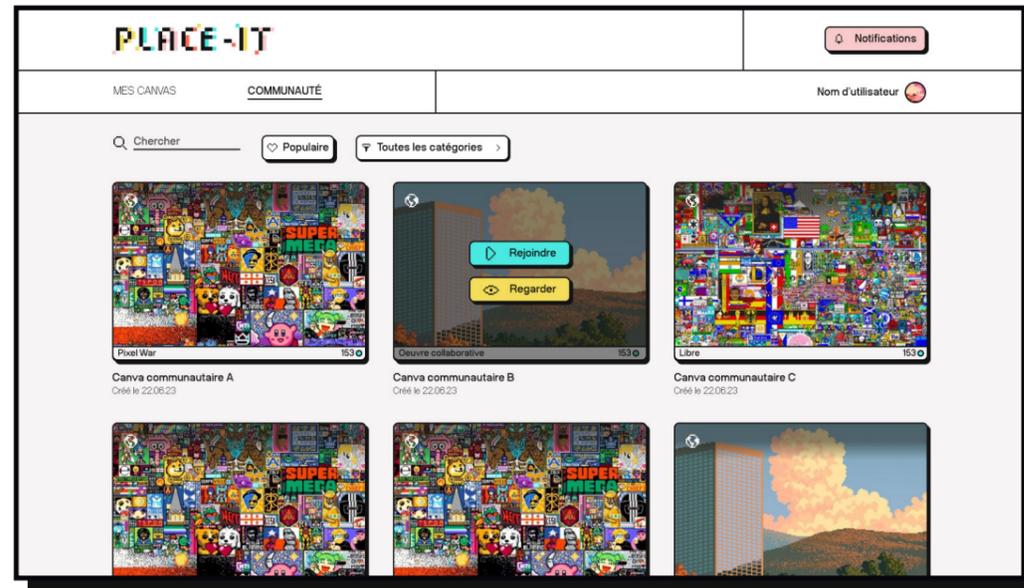


Détails des catégories disponibles

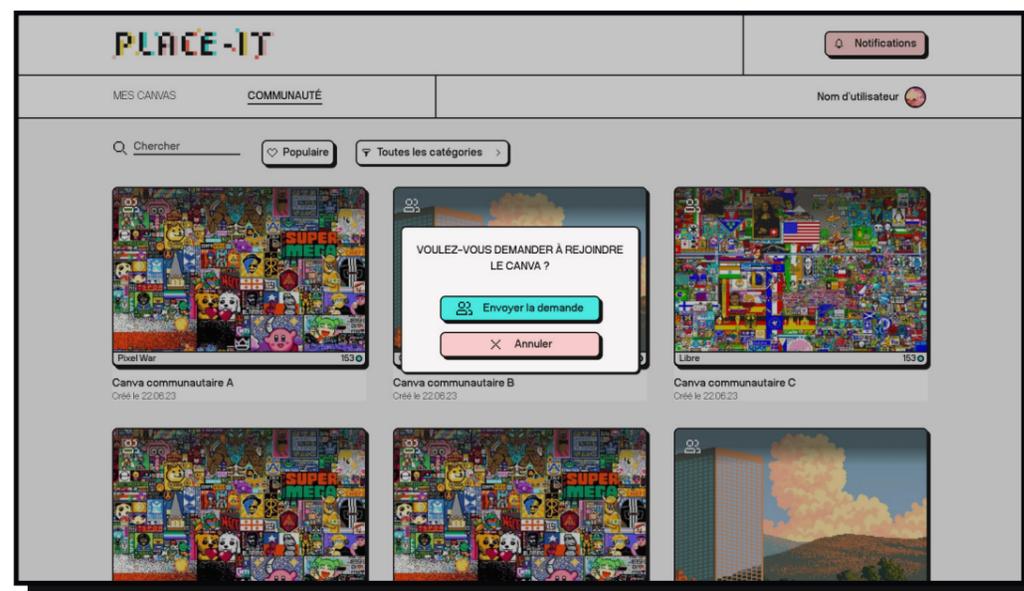
Dans un soucis d'aide à la modération, j'ai décidé d'ajouter une option de "rejoindre sur demande" pour les canvas communautaires. Bien que cette option ne soit pas obligatoire, pour simplifier le prototypage, tous les canvas communautaires présentés seront uniquement sur demande.

J'ai également ajouté une option "Regarder". Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de simplement observer ce qui se passe sur le canva, sans avoir à le rejoindre et ni à y participer. Je n'ai pas fait le design de cet écran, mais il serait similaire aux interfaces des autres canvas, avec pour seule option le retour à la page d'accueil.

Options au hover

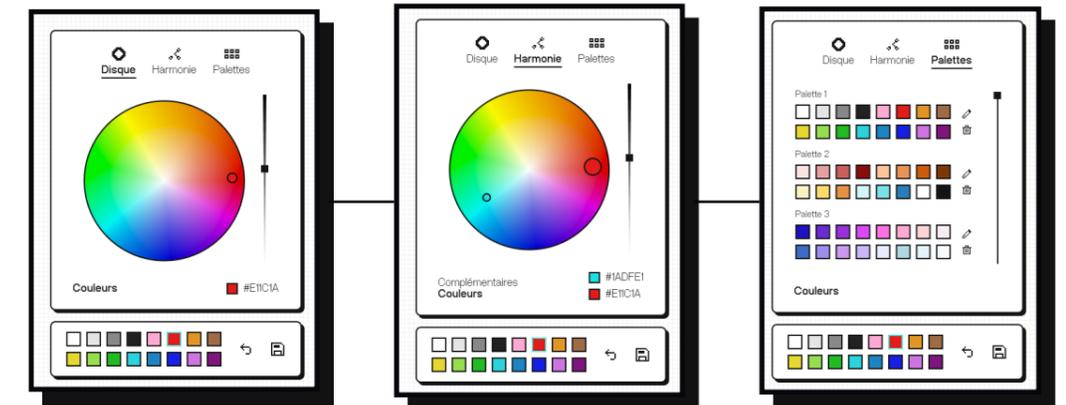
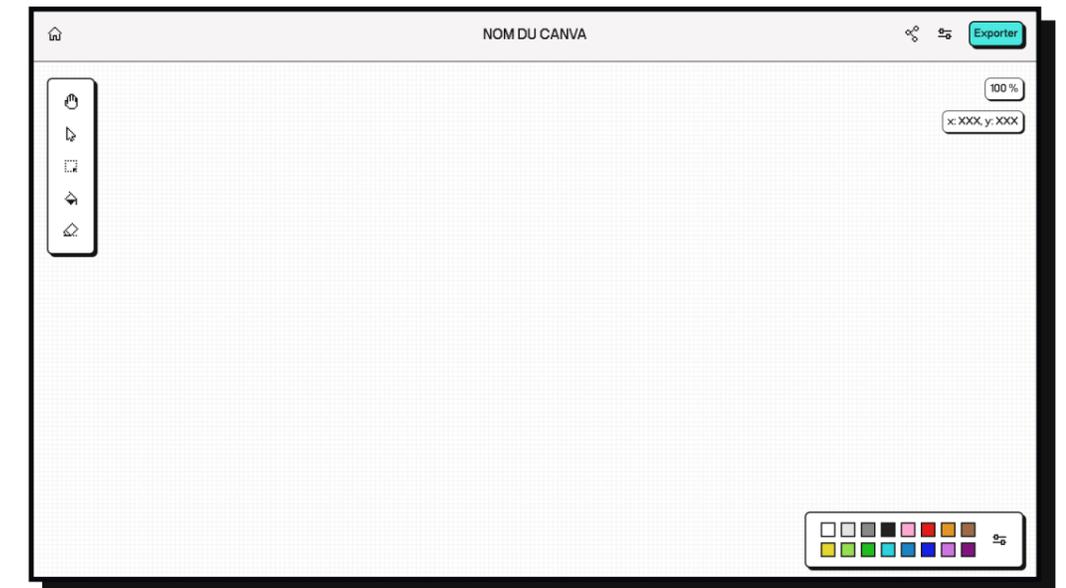


Pop-up pour envoyer une demande



CANVA PRIVÉ

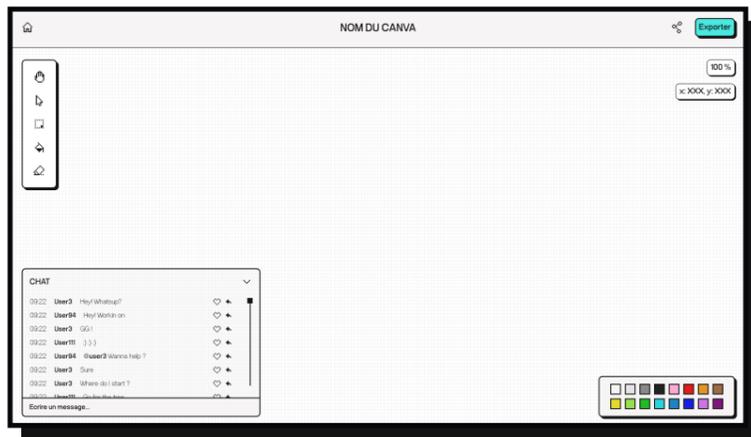
Interface du canva privé



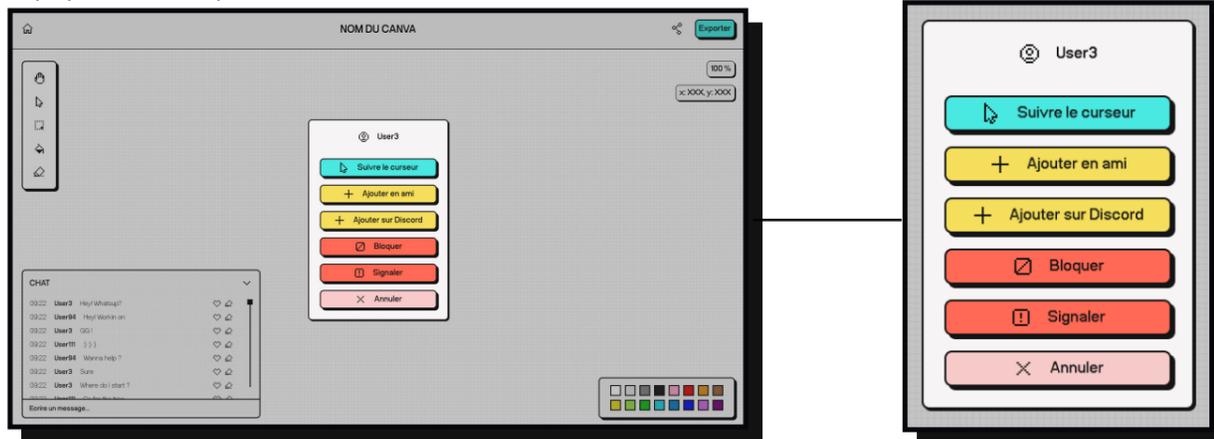
Détails des options de la palette

CANVA COMMUNAUTAIRE

Interface du canva avec un chat ouvert et une palette pré-définie

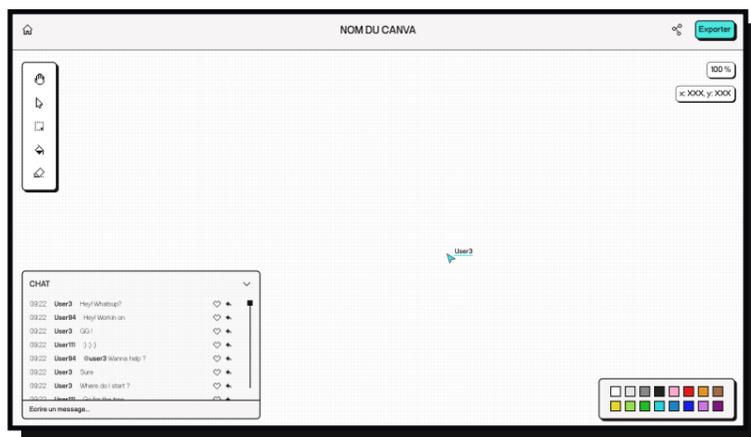


Pop-up d'actions disponibles au clic sur le nom d'un utilisateur



Détails du pop-up

Visibilité d'un autre utilisateur quand l'option "suivre le curseur" est activée



TESTS UTILISATEURS

Après avoir finalisé mon prototype interactif, j'ai procédé à des tests utilisateurs.

J'ai testé ma plateforme auprès de plusieurs personnes, chacune ayant des attentes et des envies différentes vis-à-vis de la plateforme. Le premier test était légèrement biaisé car la personne était déjà familière avec le fonctionnement de mon projet, vu qu'elle m'avait aidé lors de la revue de mes wireframes. Quand aux autres participants, ils n'avaient jamais vu mon interface. Je leur ai expliqué brièvement le concept et les fonctionnalités principales : pouvoir jouer en ligne, seul ou avec des amis.

Dans l'ensemble, les retours ont été très positifs. Tous les utilisateurs ont trouvé l'interface intuitive et facile à naviguer, et ils ont beaucoup apprécié l'identité graphique. Ils ont tous pu accéder aux fonctionnalités principales de la plateforme rapidement.

Les retours que j'ai reçu étaient majoritairement portés sur des problèmes de prototype, tels que des éléments qui ne réagissaient pas comme prévu, ou des éléments visuels mal indiqués.

Il m'a également été suggéré d'inverser "Mes canvas" et "Communauté" sur la page d'accueil, afin de mettre d'avantage l'accent sur la découverte de nouveaux canvas dès l'arrivée sur la plateforme. Cependant, j'ai décidé de ne pas effectuer ce changement, car dans ma vision de la plateforme, je souhaite que l'utilisateur arrive directement sur sa propre page d'accueil à chaque connexion, où il retrouve ses canvas et peut développer ses propres habitudes de jeu.

Ce dernier commentaire a soulevé une autre question : à quoi ressemblera l'interface pour un nouvel utilisateur qui n'a pas encore créé de canvas ? Comment comprendrait-il le fonctionnement de la plateforme et arriverait-il à la naviguer ?

Une suggestion intéressante émanant de ce commentaire était d'introduire un onboarding lors de la première utilisation, afin de présenter les différentes fonctionnalités et de montrer comment accéder à chaque section.

Ces tests m'ont permis de mettre en lumière les points forts et les points faibles de **PLACE-IT**, qui, au final, se rejoignent : sa simplicité.

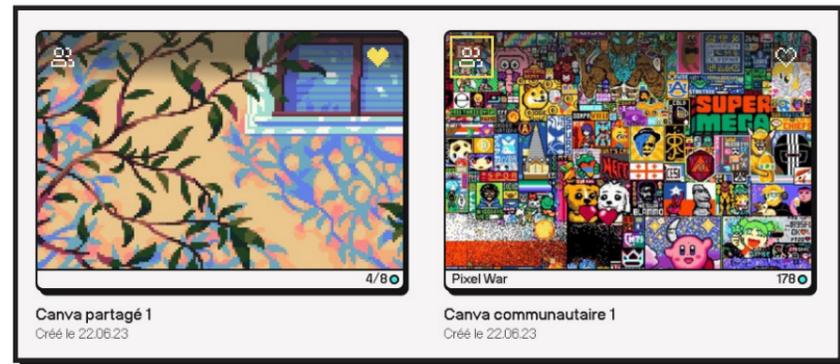
MODIFICATIONS

Les changements que j'ai effectués étaient d'abord de mieux différencier les canvas partagés et communautaires.

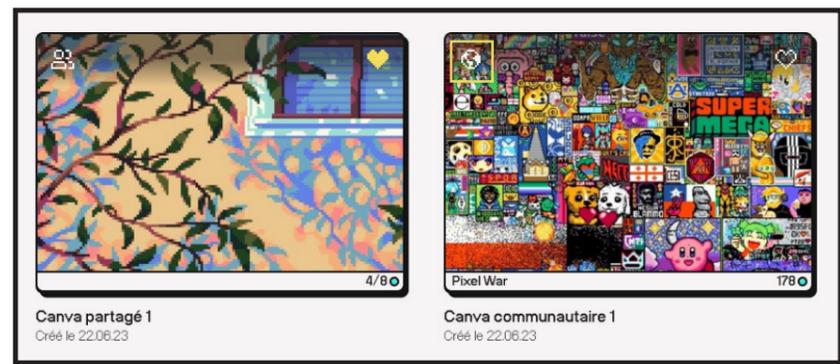
J'ai décidé de ne modifier que l'icône, car dans une perspective où le projet existerait, chaque canva aurait une preview et un nom distincts. Il serait alors automatiquement plus facile pour les utilisateurs de naviguer entre leurs différents canvas.

Le deuxième point majeur concernait la difficulté à trouver les options d'interaction avec un user depuis un canva partagé, en particulier la fonctionnalité de pouvoir suivre le curseur. J'ai donc ajouté un hover sur les noms des utilisateurs au passage de la souris dans le chat, afin de signaler la possibilité d'interaction et d'encourager l'utilisateur à cliquer pour découvrir les options disponibles.

Différenciation de l'icône partagée et communautaire :

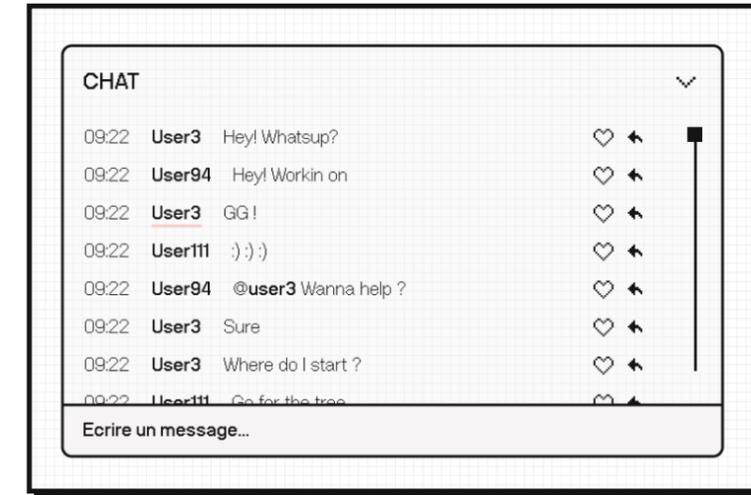


Avant



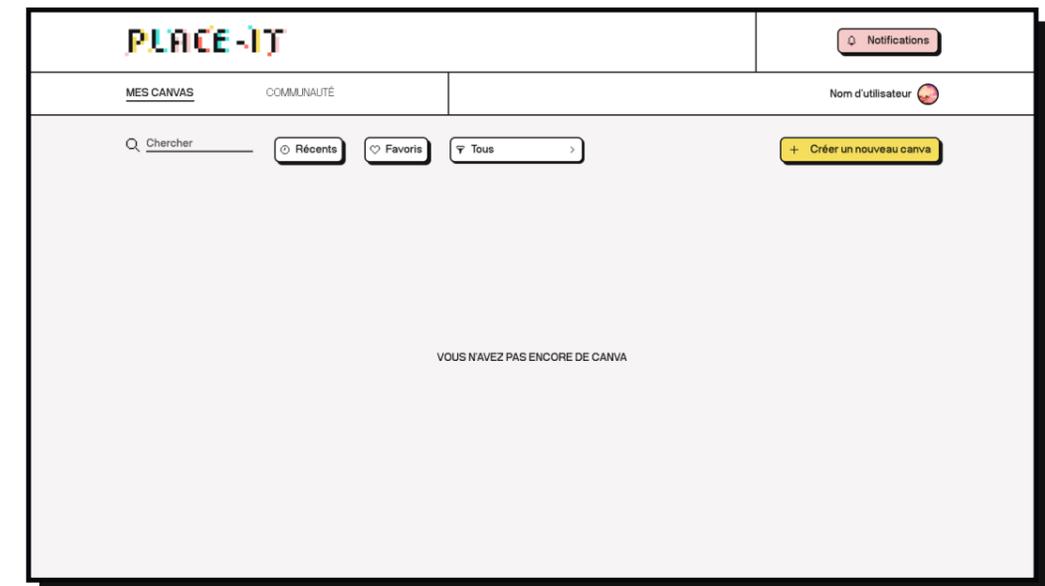
Après

Ajout d'un hover sur les noms d'utilisateurs dans le chat

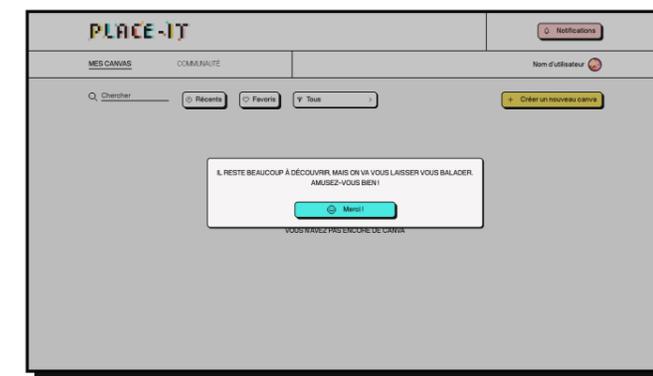
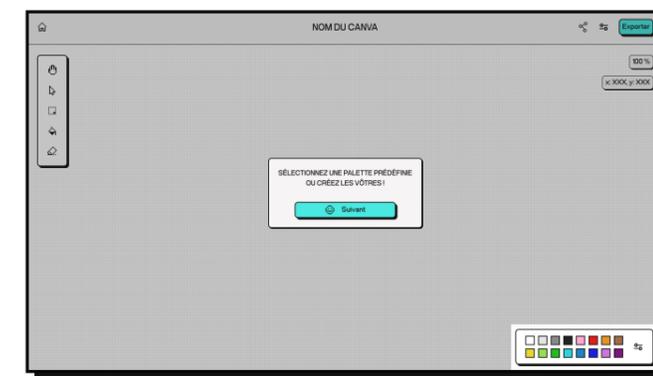
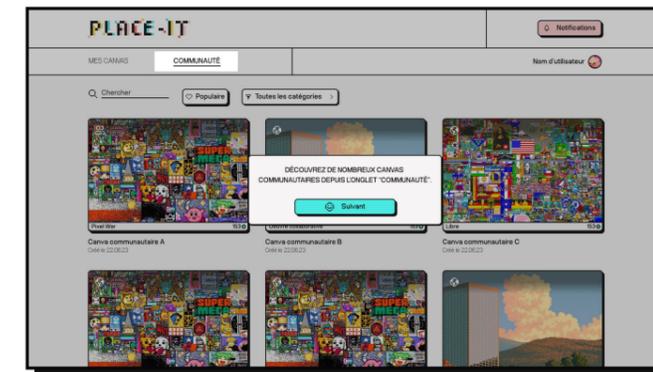
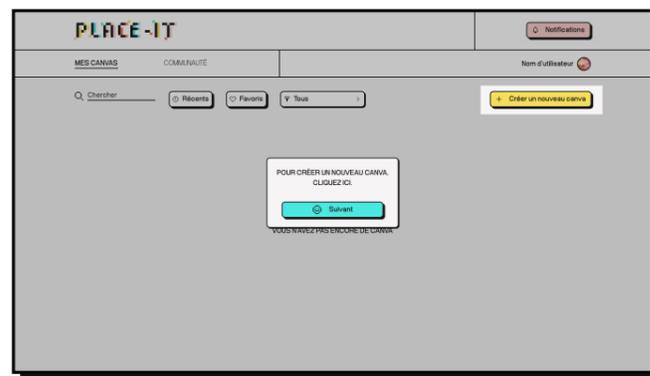
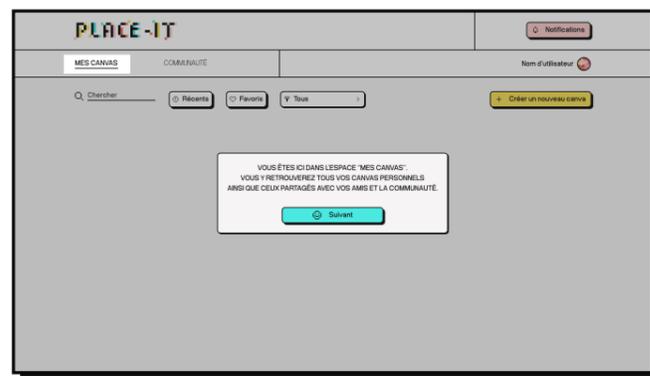
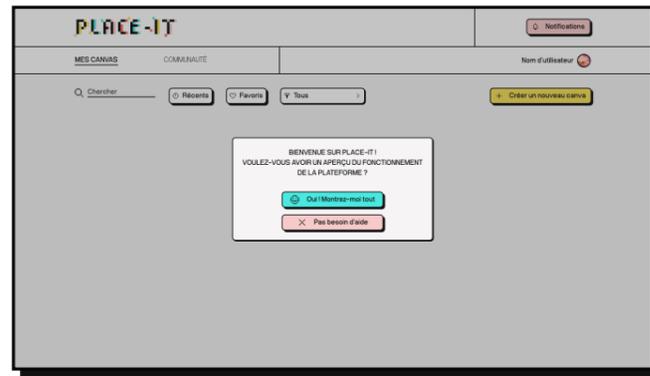


J'ai profité du temps disponible vers la fin de mon projet pour intégrer un onboarding lors de la première utilisation de la plateforme. Ce processus est très simple : il présente uniquement les fonctionnalités principales et permet ensuite à l'utilisateur de les découvrir par lui-même. Son objectif est simplement de fournir un contexte et de garantir que l'utilisateur ne manque aucune fonctionnalité importante.

Interface sans aucuns canvas



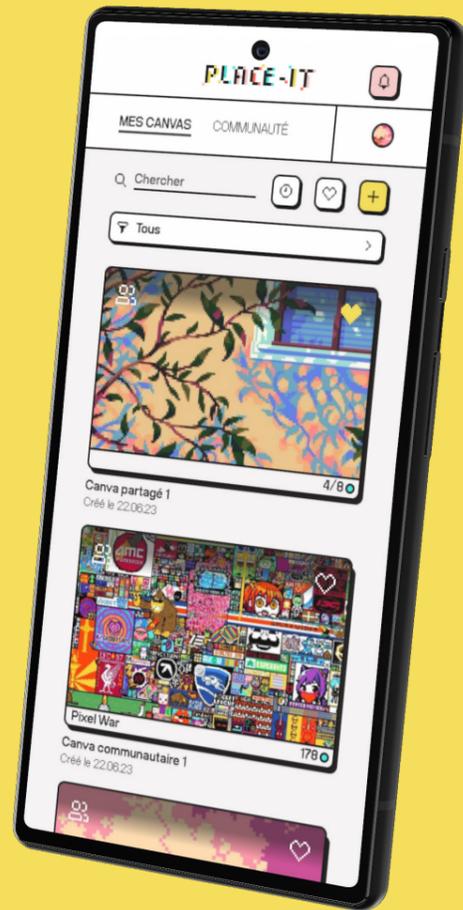
Déroulement du onboarding :



DESIGN RESPONSIVE

Les maquettes mobiles sont bien plus simples comparé à l'interface desktop. La plateforme a été conçue en desktop first mais, bien-sûr, il faut quand même pouvoir jouer depuis n'importe où.

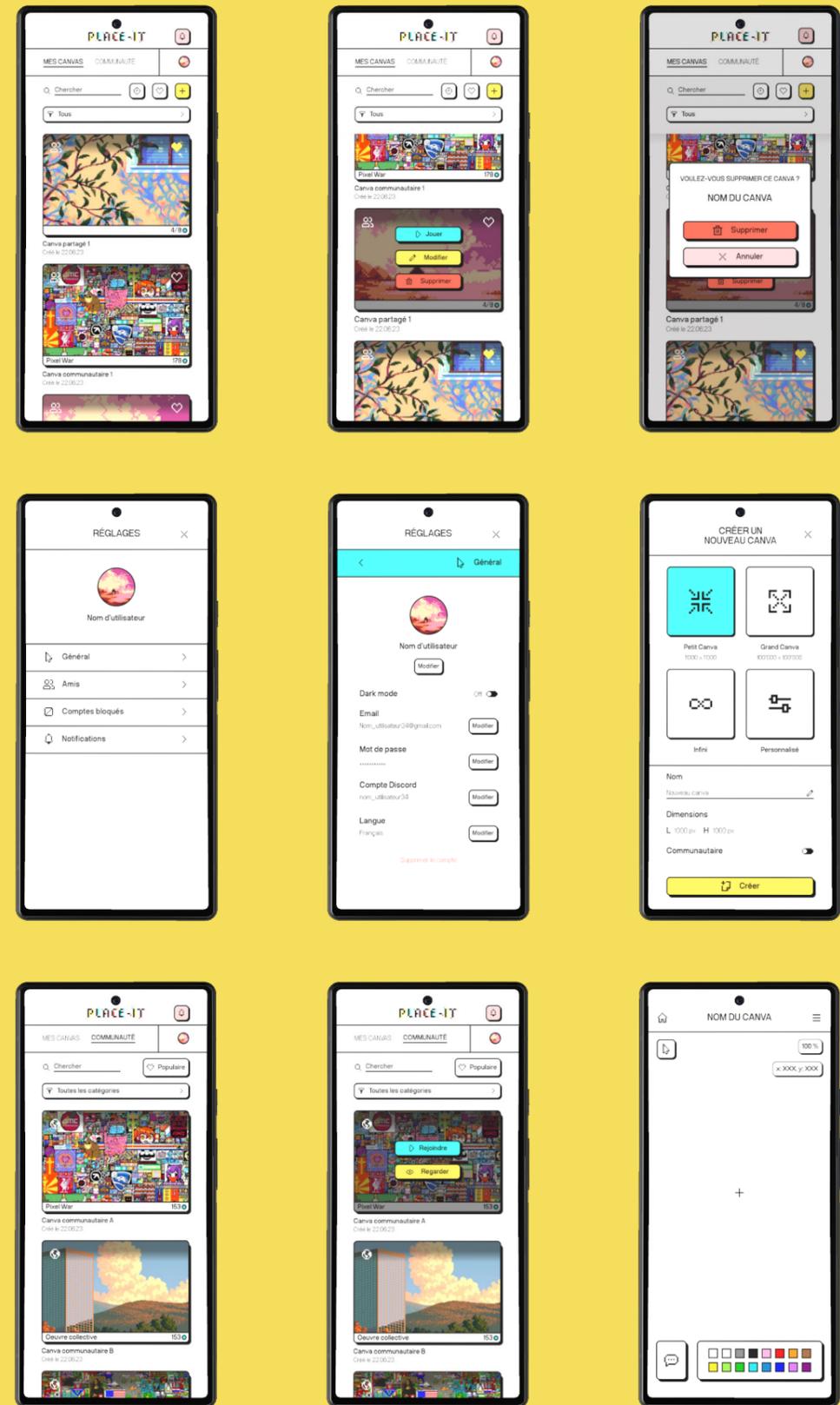
J'ai décidé de me concentrer sur les écrans principaux pour cette dernière et ne l'ai pas rendue interactive pour des raisons d'optimisations de mon temps, et également parce que le prototype desktop est déjà très détaillé.

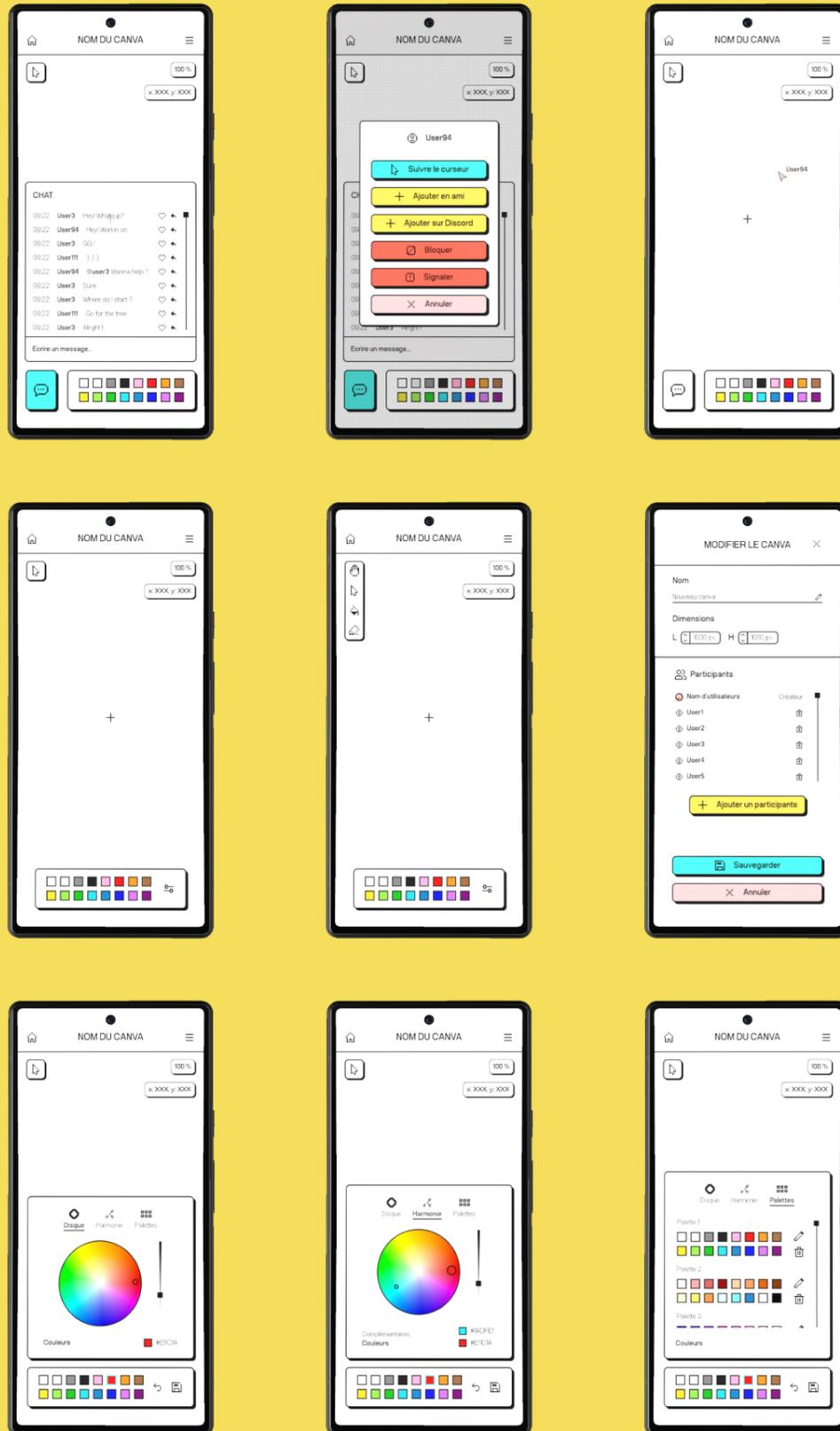


La différence majeure avec l'interface desktop est la manière de placer les pixels.

Sur mobile, j'ai opté pour une approche différente en intégrant un curseur fixe au centre de l'écran pour permettre une meilleure précision lors du placement des pixels.

Il peut être compliqué d'être précis en utilisant ses doigts sur un petit écran. Remplacer le placement manuel par un curseur fixe et précis permet d'y remédier.





06 - MOTION DESIGN

OBJECTIFS

Promouvoir la plateforme et donner envie à l'utilisateur de jouer.

Mon envie initiale pour cette vidéo promotionnelle est très simple: attirer l'attention et donner envie de jouer, sans trop en dire.

Au court du projet, j'ai rapidement eu une idée : celle de mettre en scène le logo en présentant les fonctionnalités principales de la plateforme, sans les expliquer, afin d'attiser la curiosité et de donner envie.

RÉALISATION GRAPHIQUE

J'ai choisi d'adopter un style graphique extrêmement simple, en accord avec l'esthétique globale de **PLACE-IT**.

Étant donné le nombre limité d'éléments visuels nécessaires pour la réalisation de la vidéo, j'ai décidé d'exporter les éléments de ma maquette et de les réadapter sur After Effects.

User4

User3

User2

STORYBOARD

TITRE : PLACE-IT PROMOTION PAGE 1

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Le plan s'ouvre sur un léger quadrillage de pixel (un canva)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Un curseur se déplace au centre de l'écran

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Il colore un premier pixel
(Bruit de clique)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Un second curseur pop sur l'écran

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Les deux se déplacent simultanément et placent de nouveaux pixels
(Bruits de clique)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Pendant que les autres continuent leur travail, un nouveau curseur pop
(Bruits de clique)

TITRE : PLACE-IT PROMOTION PAGE 2

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : L'écran commence à légèrement à dé-zoomer, un nouveau curseur pop, on les voit travailler
(Bruits de clique + riser)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : L'écran dé-zoom de plus en plus vite, les curseurs s'accélèrent
(Bruits de clique + riser)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Le dé-zoom continu, le logo devient de plus en plus lisible
(Bruits de clique + riser)

SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Le dé-zoom s'arrête, les curseur se mettent à l'arrêt petit à petit et sortent de l'écran
(riser)

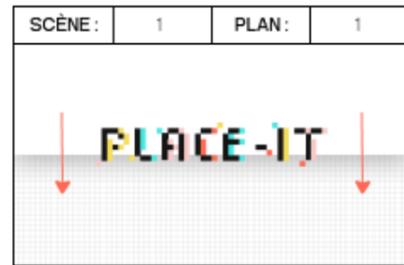
SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Le premier curseur (dernier restant) place le dernier pixel du logo
(Bruit de clique)

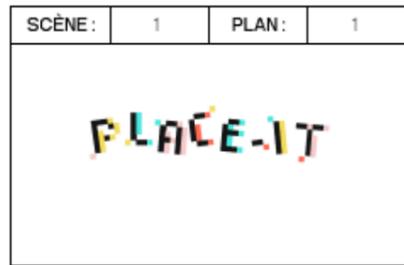
SCÈNE :	1	PLAN :	1
---------	---	--------	---

NOTE : Il sort de l'écran

TITRE : PLACE-IT PROMOTION PAGE 3



NOTE : Un fond blanc apparaît brusquement

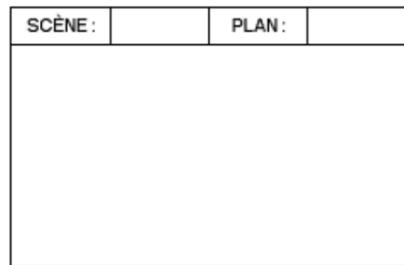


NOTE : Au moment du choc, les lettres s'envolent (rebondissent)

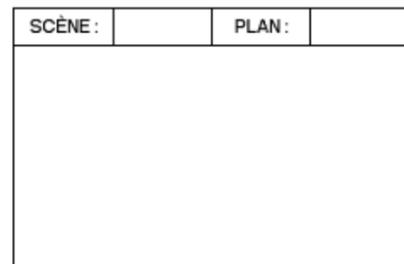
(Bruit de choc)



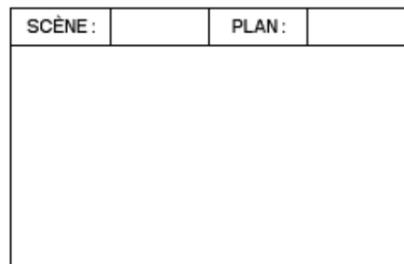
NOTE : Les lettres retombent légèrement plus haut qu'avant et un bouton CTA apparaît depuis le bas



NOTE :



NOTE :

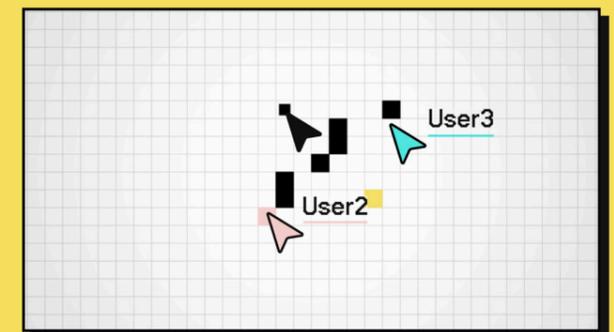
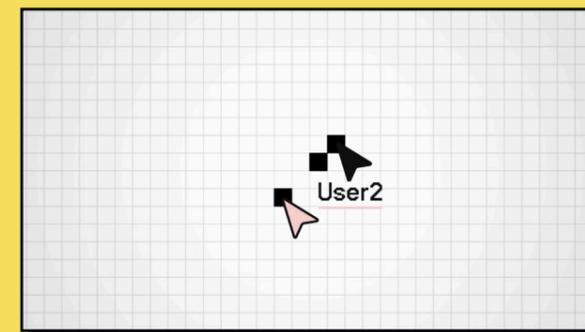
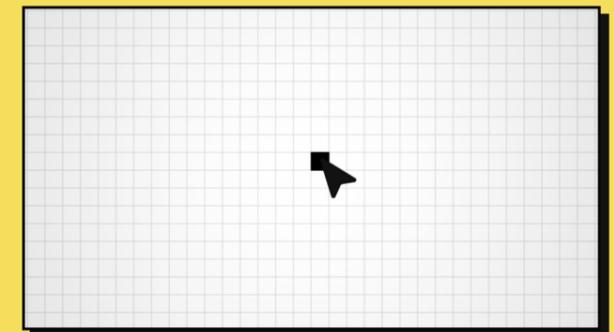
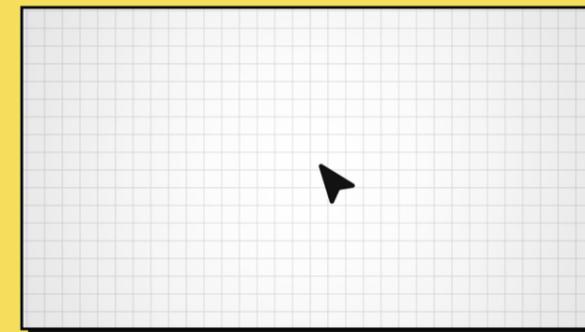


NOTE :

ANIMATION

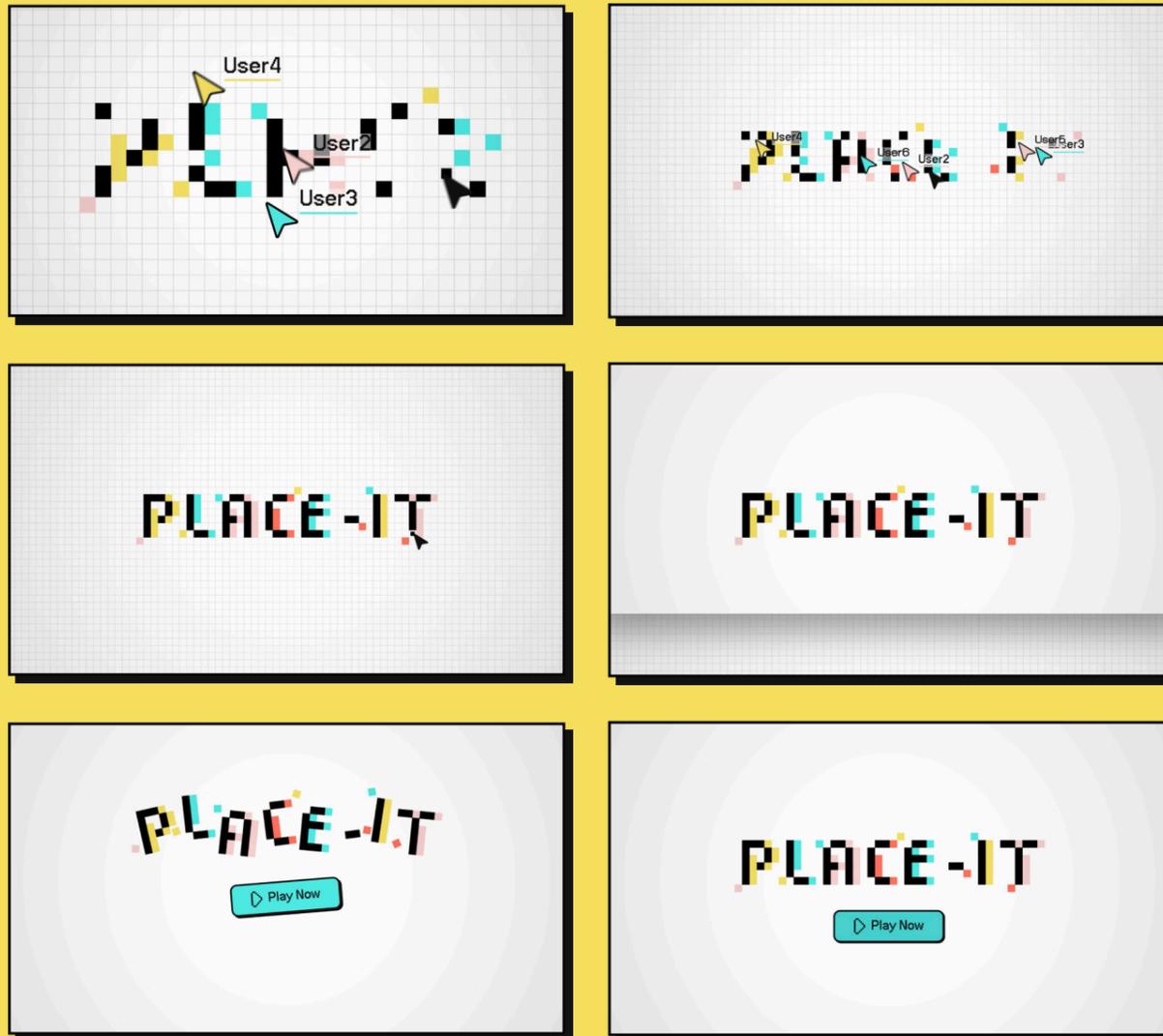
L'animation m'a pris beaucoup moins de temps que prévu. Je m'étais laissée deux jours complets pour la réaliser et, au final, seul un jour a été nécessaire. Cela m'a permis de compléter mon prototype avec un onboarding et de prendre de l'avance sur ma documentation.

La vidéo finale dure 24 secondes, ce qui est plus long que ce que j'avais initialement imaginé. L'animation des curseurs et des pixels ne pouvait pas être accélérée de manière excessive et je pense avoir trouvé un juste milieu convaincant entre quelque chose de trop rapide et quelque chose d'ennuyeux.



Le storyboard à été initialement réalisé sur papier, puis affiné et mis au propre sur figma (cf. Annexes, page 144)

SON



Pour les effets sonores, j'ai opté pour une utilisation minimaliste.

Chaque coloration de pixel déclenche un son de "clique", et chaque nouveau curseur apparaissant à l'écran produit un son de "pop". Au milieu de la vidéo, un riser assez cinématique démarre pour maintenir l'attention du spectateur, puis s'arrête brusquement pour laisser place au bruit de "choc" produit par la chute du fond. Ce dernier est assez léger, avec des tonalités évoquant des étincelles et rappelant l'univers des jeux vidéos.

Enfin, un léger son de "clic" accompagne l'apparition du Call To Action.

Tous ces effets sonores ont été téléchargés depuis Artlist.io, avec une licence acquise par mon entreprise.

07 – CONCLUSION

RÉSULTAT

Le résultat final de ce projet est, selon moi, très convaincant et répond pleinement au mandat initial. Le prototype fonctionne bien et reflète parfaitement ce que j'avais imaginé. Mes collègues qui ont pu le tester lors des tests utilisateurs l'ont beaucoup apprécié. Si je devais identifier un point à améliorer, ce serait le logo. Bien que l'idée soit là, j'aurais aimé consacrer davantage de temps à sa conception pour en être pleinement satisfaite. Cependant, après l'avoir animé pour la vidéo promotionnelle, je trouve qu'il remplit parfaitement son rôle et s'intègre parfaitement à l'univers de la plateforme.

En général, j'ai reçu de nombreux retours positifs sur mon projet, tant des personnes qui l'ont suivi de près que de loin. La charte graphique a été très appréciée, l'interface a été jugée intuitive et le résultat de l'animation considéré comme parfaitement adapté aux besoins du mandat. Je pense donc que le résultat final atteint les objectifs fixés au début du projet.

RÉFLEXION PERSONNELLE

Je suis globalement très satisfaite du résultat de ce projet.

Mes premières idées ont toutes pu aboutir et les différents retours que j'ai pu avoir ont toujours été très positifs.

Si le temps me l'avait permis, j'aurais souhaité réfléchir et implémenter encore plus de fonctionnalités, retravailler le logo ou encore ajuster l'interface. Toutefois, si je devais refaire ce projet aujourd'hui, je pense que ma direction serait très similaire.

Néanmoins, avec le temps et les ressources que j'avais à disposition, je pense avoir réussi à achever mon mandat en rendant le projet tangible, viable et avec de nombreuses possibilités d'évolution dans le temps.

Je pense que c'est une conclusion idéale pour mes quatre années d'apprentissage. Ce projet réunit non seulement ce que j'ai appris au cours de mes études professionnelles et de mon expérience en entreprise, mais aussi ce que j'aime faire et ce que je souhaite continuer à produire dans ma future carrière.

Je suis fière de pouvoir présenter le concept de **PLACE-IT** aujourd'hui.

08 – SOURCES

Recherche concurrence

<https://www.youtube.com/watch?v=KHN4RDWenGQ>

Recherche public cible

<https://urlz.fr/qBS2>

<https://urlz.fr/qBS4>

<https://urlz.fr/qBS6>

Images personas

unsplash.com

Recherche graphique public cible

<https://webflow.com/blog/generational-marketing-colors>

<https://mann-co.com/different-colors-appeal-to-specific-demographics/>

<https://urlz.fr/qBSa>

Moodboard

<https://pin.it/3m5tOFOxp>

Iconographie

pixelarticons.com

Certaines URL ont dû être raccourcies à l'aide du site urlz.fr

Ce dossier a été corrigé (orthographe et syntaxe) à l'aide de ChatGPT et d'une relecture externe.

08 – ANNEXES

 User2

MERCI



 User3

 User4