

Dossier de conception



Axiom

Sommaire

I.	Présentation de l'agence	3
II.	Présentation du projet	11
A.	Objectif du projet	11
B.	Le synopsis du projet.....	11
III.	Site internet de l'agence.....	12
A.	Description du site.....	12
B.	Structure globale	13
C.	Validation W3C	14
IV.	Carte fonctionnelle	16
A.	Fonctionnement général.....	16
B.	Scénario utilisateur et évolution.....	19
1.	Scénario utilisateur	19
2.	Comptage de point	21
3.	Possibilité d'évolution.....	24
V.	Charte graphique	26
VI.	Charte éditoriale.....	28

I. Présentation de l'agence

Introduction

L'agence *Axiom'* s'est formée en 2010 dans un cadre universitaire. Les membres de l'agence sont étudiants en SRC (Services et Réseaux de Communication) à l'IUT de Vélizy.


Les membres qui la composent se sont regroupés dans l'optique de réaliser un projet multimédia et de faire valoir leurs atouts.

L'agence *Axiom'* est une jeune agence, dynamique et enthousiaste.

Elle compte sur ses compétences créatives, et sa culture du web pour donner vie à un projet innovant et enrichir son expérience.

Voici les différents membres de l'agence (Emmanuelle Rousset a participé aux travaux pendant la première année, puis a quitté le DUT) :

Les différents membres :

 A portrait of Jonathan Trebois, a young man with dark hair, wearing a dark sweater over a light-colored shirt. He is resting his chin on his hand and looking thoughtfully to the side.	<p>Jonathan Trebois</p> <p>Date de naissance : 14/08/92</p> <p>Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique Spécialité mathématiques et option cinéma</p> <p>Site web/Book : http://jtrebois.prosite.com/</p> <p>Mail : jonathan.trebois@gmail.com</p> <p>Compétences en cinéma et plus particulièrement en montage vidéo.</p> <p>Chef de projet, réalisateur, chargé de communication (départ d'Emmanuelle Rousset). Il organise la répartition des tâches, est chargé du planning et du respect des délais.</p>
--	--



Virginie Lalande

Date de naissance : 10/03/1993

Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique Spécialité Physique Chimie option Audiovisuel 2010

Site web/Book : Pas de site personnel pour le moment

Mail : lalandev@free.fr

Compétences en graphisme, audiovisuel, et des notions en programmation.

Graphiste, chargée d'**audiovisuel**, et responsable de la **présentation**.



Clara Baudry

Date de naissance : 24/05/1992


Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique spécialité SVT et option Arts Plastiques en 2010

Site web/Book : <http://equestria.free.fr>

Mail : baudryclara@hotmail.fr

Compétences en graphisme, en dessin, en animation (essentiellement avec Flash) et en programmation.

Elle utilise également des logiciels de conception 3D (Blender, Vue d'Esprit, Poser,...)

	<p>Directrice graphiste, responsable de l'animation, aide à la programmation.</p>
 A portrait of a young man with dark hair, smiling, wearing a dark sweater with white patterns. The background is a solid orange color.	<p>Jean-Marie Rudent</p> <p>Date de naissance : 01/07/1991</p> <p>Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique option Physique-Chimie obtenu en 2010</p> <p>Site web/Book : http://on.fb.me/jZTjEt</p> <p>Mail : jmrudent@gmail.com</p> <p>Compétences en graphisme, montage photo, dessin.</p> <p>Il occupe le rôle de graphiste et de directeur artistique audiovisuel.</p>



Camille Morel

Date de naissance : 19/12/1991

Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique option Physique-Chimie obtenu en 2010

Site web/Book : Pas de site personnel pour le moment

Mail : camille.morel@neuf.fr

Compétences dans tout ce qui touche le graphisme, le design et la mise en forme d'informations (documents, diaporamas,...)

Elle est chargée de l'aspect **graphique** du projet, d'une partie de la **communication**, et également de la **mise en forme** de tous les documents annexes au projet.

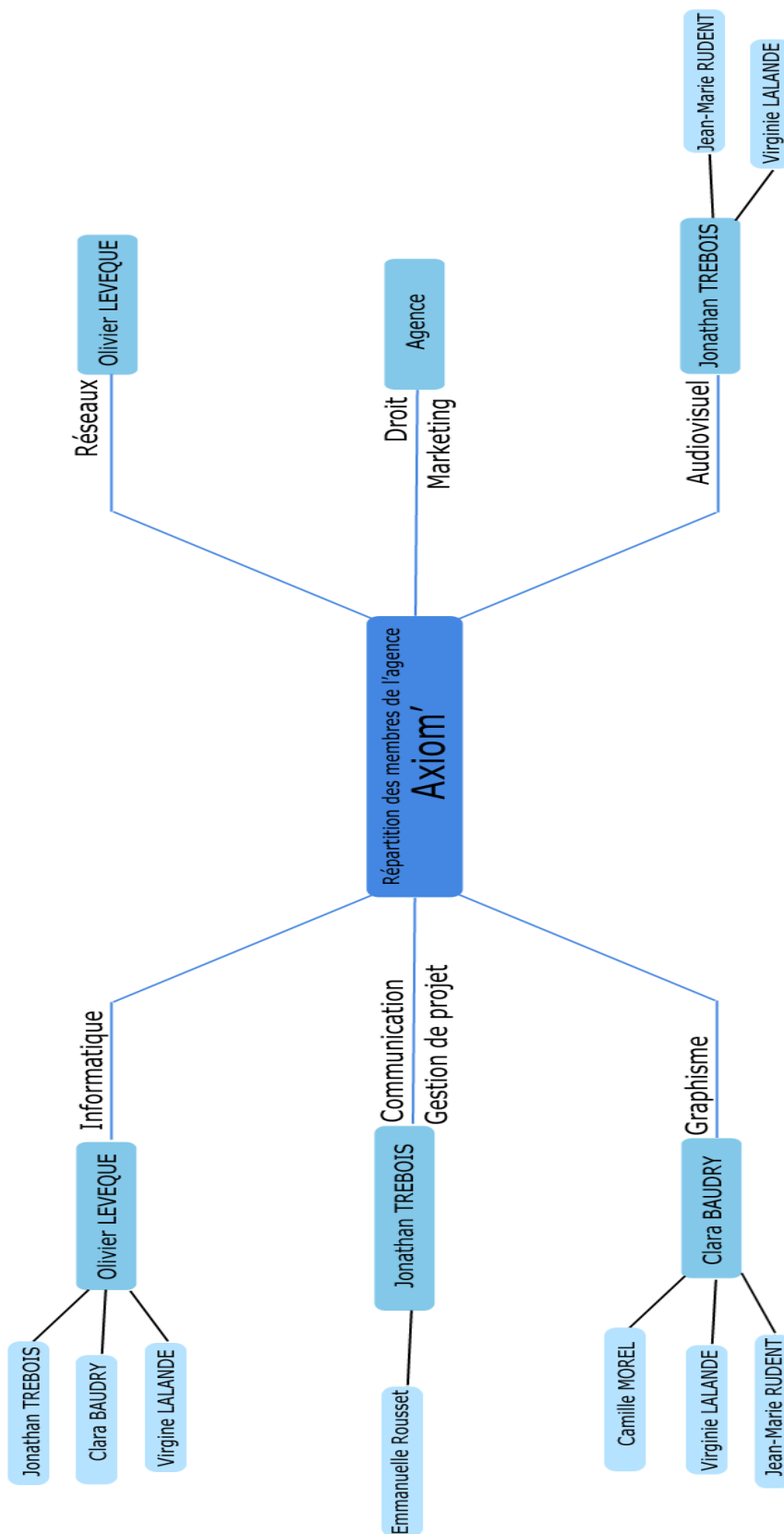
	<p>Olivier Leveque</p> <p>Date de naissance : 27/02/1991</p> <p>Nom du bac et année d'obtention : Bac Scientifique spécialité SVT obtenu en 2009</p> <p>Site web/Book : http://olivier.lvq.free.fr/</p> <p>Mail : olivier.lev@gmail.com</p> <p>Compétences en développement d'applications (C,Java) et Web (HTML/CSS,Javascript,PHP,MySQL) ainsi qu'en réseau.</p> <p>Chargé de l'aspect réseau du projet (Bases de données, etc...), programmeur, et graphiste. Il s'occupe de l'aspect informatique au sein de l'agence.</p>
---	---

	<p>Emmanuelle Rousset</p> <p>Date de naissance : 05/11/1992</p> <p>Nom du bac et année d'obtention : Bac Littéraire option anglais renforcé.</p> <p>Site web/Book : Pas de site personnel pour le moment</p> <p>Mail : rousset.emma@gmail.com</p> <p>Compétences en communication.</p>
--	---



Chargée de **communication**, de la **gestion de l'organisation interne** (adjointe au chef de projet).

Répartition des rôles au sein de l'agence



A. Conception logo d'agence

II. Présentation du projet

A. Objectif du projet

Le but du projet est de sensibiliser les enfants à l'écologie et plus précisément aux attitudes et gestes écologiques à adopter pour préserver notre environnement en se basant sur de nombreux supports. Pour cela on mettra en avant le côté attractif et interactif.

B. Le synopsis du projet

Notre projet sera supporté par un site internet sur lequel un utilisateur âgé de 8 à 11 ans pourra interagir.

Il comportera une partie d'informations pures avec des articles qui montreront à la fois l'impact de l'activité humaine sur la Planète, ainsi que les bons gestes à adopter pour qu'elle soit préservée.

La seconde partie, composée d'éléments interactifs, permettra à l'utilisateur de s'instruire tout en s'amusant. Il comportera des onglets permettant de changer la langue du site pour toucher plus d'internautes (On se concentrera sur l'anglais et le français). La spécificité de notre site résidera principalement dans le fait qu'il vise un double public grâce à la personnalisation du site. Il y a à la fois un côté adolescent/enfant c'est à dire ceux entre 8 et 11 ans et un côté adulte entre 15 et 25 ans.

Comme le principal objectif de notre site est d'informer les internautes sur l'écologie, nous ne souhaitons pas forcément faire de profit. A la rigueur, on peut peut-être récupérer les fonds nécessaires à la réalisation de notre projet grâce à de la publicité, mais cela n'est encore qu'une hypothèse puisque nous n'aurons très certainement pas besoin de fond de départ juste à effectuer de la recherche sur l'environnement.

III. Site internet de l'agence

Nous avons conçu une version Flash du site pour donner plus d'interactivité, mais surtout parce que un contenu nous semblait impossible à créer en HTML5. Cependant, après d'intense recherche, nous avons réussi à donner une ergonomie intéressante et un design assez fin, ce qui ressemble à la programmation Flash.



A. Description du site

Notre site d'agence a pour but dans un premier temps de présenter les différents membres de l'agence, avec leurs compétences et leur rôle au sein du groupe. Il permet à l'agence d'avoir un support pour son identification, facilement consultable, ainsi que de pouvoir être contactée. Les différents films réalisés par l'agence seront présents dans une rubrique dédiée, et la présentation du projet tuteuré aura également son espace. Pour finir, les documents tels que les dossiers de définition, conception et autres livrables seront disponibles en téléchargement.



© 2011 - Copyright agenceaxiom.free.fr - Tous droits réservés.

B. Structure globale

Nous avons choisi un design assez sobre puisqu'il y a trois couleurs dominantes à savoir le bleu, le blanc et le noir (correspondant à la charte graphique du logo de

l'agence). La page d'accueil du site affiche justement ce logo en pleine page. Les trois "têtes" de l'arbre mènent aux différentes rubriques du site, à savoir l'agence (membre), les films, et le projet. Il y a également un menu en haut à droite qui reprend les différentes rubriques placées sur le logo en page d'accueil, afin que la navigation soit plus pratique rubrique par rubrique, puisque ce menu horizontal est visible sur toutes les pages. Chaque rubrique possède sa propre page, ce qui facilite l'organisation du site. Seuls l'en-tête et le pied de page sont appelés via un fichier PHP indépendant (cela permet de faire des modifications sur une seule page).

C. Validation W3C

Notre site est entièrement valide W3C pour les langages HTML (Version 5) et CSS. Cette vérification n'a pas valeur de norme pour les sites web, mais a plutôt vocation d'être un standard industriel. Ces validateurs permettent de détecter les fautes dans le code source du site web, et donc de les corriger. Dans la mesure où nous avons choisi de développer le site avec HTML 5, la version la plus récente de ce langage, le validateur nous avertit que cette version n'est pas encore finalisée.

W3C Service de validation CSS du W3C
 Résultats de la validation W3C CSS de <http://happy-color.fr/siteagence/> (CSS niveau 3)



Aller à: [CSS valide](#)

Résultats de la validation W3C CSS de <http://agenceaxiom.free.fr> (CSS niveau 3)

Félicitations ! Aucune erreur trouvée.

Ce document est valide conformément à la recommandation [CSS niveau 3](#) !

Pour montrer à vos lecteurs votre souci d'interopérabilité lors de la création de cette page Web, vous pouvez afficher cette icône sur toutes les pages valides. Voici le fragment de XHTML que vous pouvez utiliser pour ajouter cette icône à votre page Web:

	<pre><p> </p></pre>
	<pre><p> </p></pre>

(fermez le tag img avec > au lieu de /> si vous utilisez HTML <= 4.01)

W3C Markup Validation Service
 Check the markup (HTML, XHTML, ...) of Web documents

Jump To: [Notes and Potential Issues](#) [Congratulations · Icons](#)

This document was successfully checked as HTML5!

Result:	Passed, 1 warning(s)	
Address :	<input type="text" value="http://agenceaxiom.free.fr"/>	
Encoding :	utf-8	<input type="text" value="(detect automatically)"/>
Doctype :	HTML5	<input type="text" value="(detect automatically)"/>
Root Element:	html	

IV. Charte fonctionnelle

A. Fonctionnement général

Lorsque l'utilisateur arrive sur le site, il arrive sur la page d'accueil. On lui demande de s'inscrire ou de se connecter.

Il peut alors voir une maison vue en coupe qui présente différentes salles: le jardin, le garage, la cuisine, la salle de bain, la chambre et le salon. Il peut cliquer directement sur chacune des salles, ce qui lui permet d'entrer sur une autre page réservée à la salle en question, et de faire les activités proposées sur cette page.

Un menu apparent sur toutes les pages du site lui permet d'accéder à toutes les salles de la maison et de retourner à la page d'accueil. Il lui permet également d'interagir avec la mascotte, c'est-à-dire de lire ses messages sur sa boîte mail, et de lire les règles du jeu.

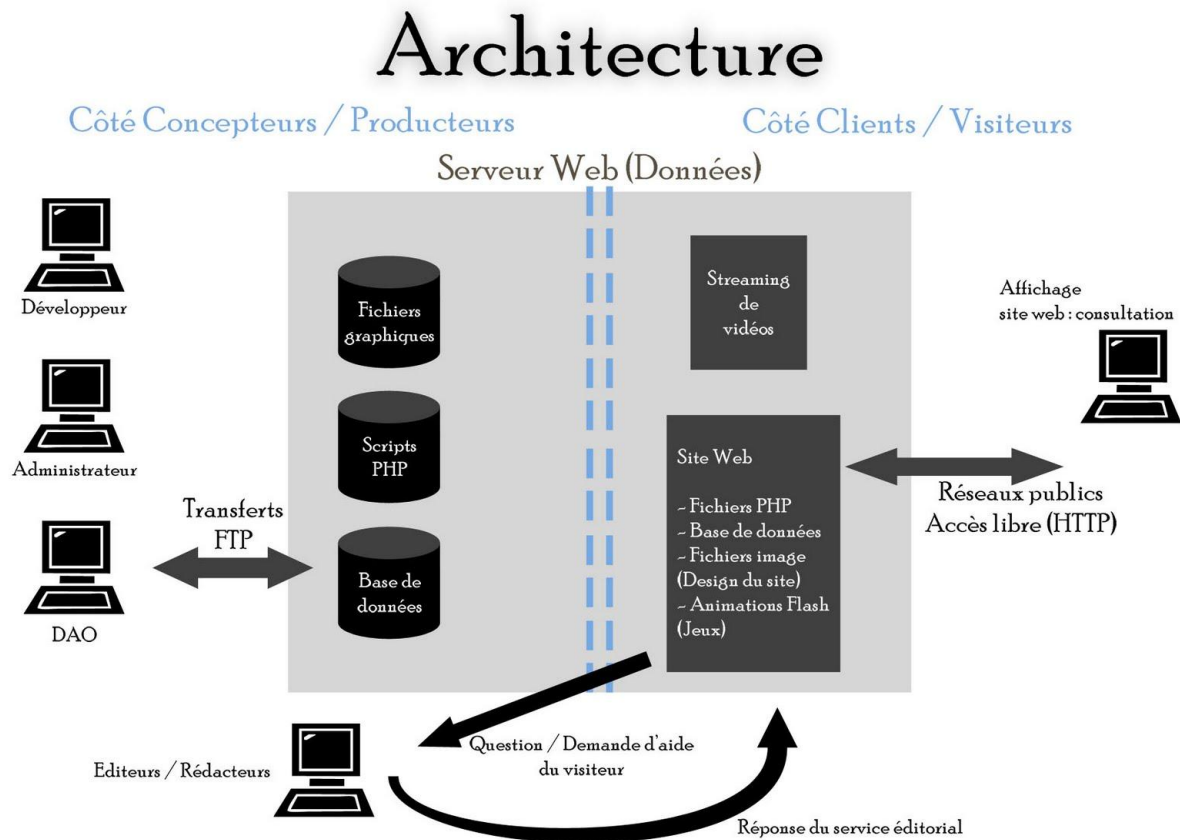
L'arborescence

L'arborescence d'un site présente sous forme d'un organigramme les relations entre chaque page du site, c'est-à-dire de quelle manière on peut accéder de l'une à l'autre.

Dans notre site, on peut accéder à toutes les pages présentant une salle via le menu, et seulement une fois dans ces pages on peut accéder aux activités qui sont liées aux salles. Nous avons voulu que l'utilisateur retrouve facilement son chemin dans le site, c'est pourquoi nous avons opté pour ce menu apparent. La page d'accueil permet d'accéder à ces mêmes pages de salle, mais on peut cette fois cliquer directement sur les salles via le dessin de la maison vue en coupe. Il est

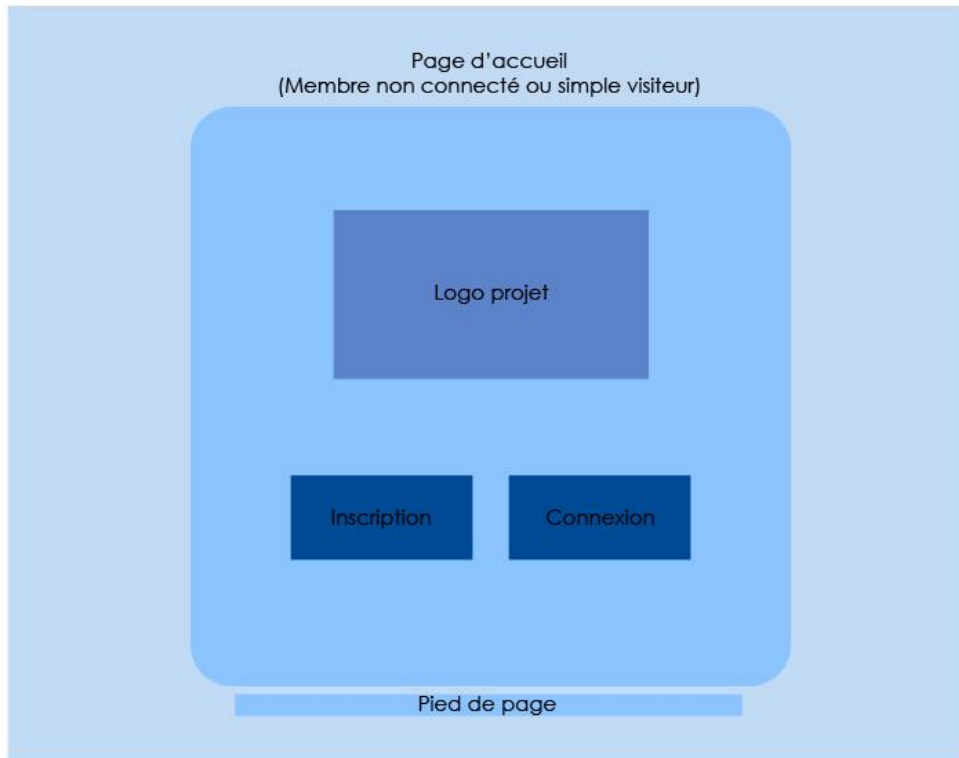
possible de revenir à cette page d'accueil via le menu sur n'importe quelle page du site.

L'architecture

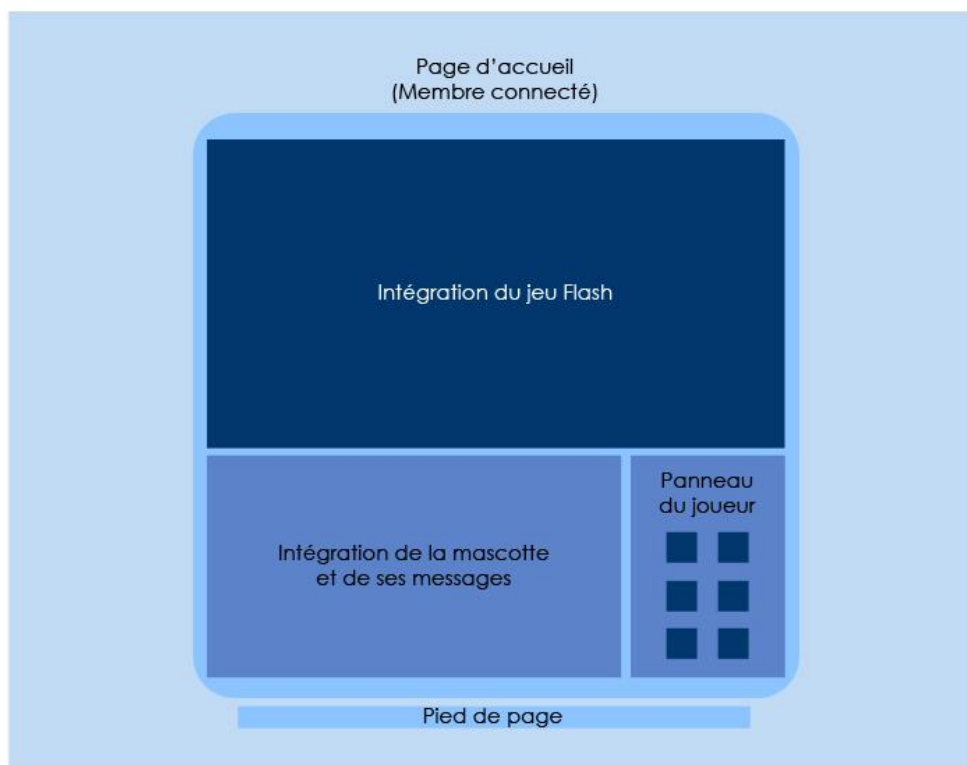


Zoning

Lorsque l'internaute se connecte au site, il arrive sur cette page :



Une fois l'utilisateur enregistré, voici sa page :



Concept de navigation

La navigation dans notre site a pour but d'être très intuitive, l'utilisateur ne doit pas se perdre dans les pages. Il est essentiellement guidé par la mascotte, qui lui explique le fonctionnement du site lors du démarrage, et est disponible ensuite tout au long de la visite.

Dès la première visite, la mascotte indique à l'utilisateur par une bulle les indications principales, le principe du site et la manière de naviguer. Il va ainsi pouvoir lui dire qu'en cliquant sur les pièces de la maison, il va pouvoir découvrir des articles et des jeux qui vont lui permettre de pouvoir agir pour la planète de manière divertissante.

Le joueur peut accéder facilement à chaque pièce du jeu, soit via la page d'accueil, soit via le menu. Une fois sur une de ces pièces, il peut accéder à toutes les activités liées à cette salle.

Les graphismes sont inspirés des dessins animés pour enfants. Nous avons choisi cet axe car nous voulons que notre cible, les 8-11ans, puisse y trouver un attrait divertissant, une caractéristique qu'il connaît grâce à ses programmes préférés.

B. Scénario utilisateur et évolution

1. Scénario utilisateur

Afin de bien vous repérer dans la conception du site, nous avons pensé à vous projeter dans la peau d'un enfant de 8 ans. Nous vous proposons donc ce scénario utilisateur :

L'enfant, une fois l'URL entrée verra un petit jingle d'entrée. Il aura la possibilité de passer directement à la connexion si l'attente de 9 secondes est vraiment trop longue. L'utilisateur se retrouve maintenant sur une page avec le choix de s'inscrire ou de se connecter. Lors de l'inscription, aucun e-mail n'est requis, en revanche, le choix d'un mot de passe est important.

Lorsqu'il est connecté, l'enfant apercevra une maison, avec des onglets sur le côté gauche. Chaque onglet mène à une des pièces de la maison. La mascotte du site placée juste en dessous se présentera et lui expliquera ce qu'il doit faire.

Dans un premier temps, la mascotte lui fera une "visite guidée" des pièces de la maison. Et à la fin de la visite, il lui expliquera que dans le jardin, se trouve un potager dont il faut s'occuper. Elle parle également du marché où il a la possibilité de vendre ses fruits et légumes qu'il aura récoltés dans le potager, ou encore d'acheter de nouvelles graines. Le marché offre aussi la possibilité d'acheter des objets écologiques pour sa maison. Cependant il doit avoir gagné assez de points dans les jeux pour acheter des marchandises.

L'utilisateur est noté sur deux critères : les points et son expérience, qu'il gagne aux jeux.

Les points lui servent à acheter des objets au marché. Si on achète quelque chose avec les points, les points sont déduits.

L'expérience augmente son statut écologique.

Ces objets peuvent faire évoluer son statut écologique : en effet, en achetant des objets écologiques il rend sa maison plus écologique.

L'utilisateur peut donc maintenant faire ce qu'il veut sur le site une fois la visite finie... Ou presque. En effet, il ne peut pas accéder au jardin car il faut qu'il acquière une certaine expérience pour qu'il puisse aller plus loin. Ces points d'expériences, il va les acquérir en jouant correctement aux divers jeux proposés dans le site. Ces jeux enseignent certains petits gestes écologiques du quotidien ou diverses connaissances écologiques : ne pas gâcher l'eau ou l'électricité... Il aura donc un statut écologique meilleur et sera apte à faire son propre potager et vendre ses légumes. Mais avant de pouvoir les faire pousser il aura a nouveau diverses épreuves à passer, comme un jeu de tri sélectif, un jeu d'adresse de récupérateur d'eau, un jeu avec un composteur où il faut mettre les bons déchets... Le jeu ne s'arrête pas ici car l'utilisateur aura la possibilité de rendre sa maison un peu plus écologique afin de faire écho au développement durable. S'il a vraiment beaucoup de point, il pourra acheter des éoliennes, une voiture électrique et des panneaux solaires pour rendre sa maison la plus écologique possible !

Si un enfant en arrive à ce stade-ci, c'est qu'il aura adopté une vraie écologie-attitude !

2. Comptage de point

Objets que l'on peut trouver dans le marché:

- ampoule LED 200px
- mur de chanvre 400px
- chauffage bois 500px
- toit végétal 600px
- panneaux solaires 700px

- puits canadien 800px
- éolienne personnelle 1000px

Autres moyens de gagner des points:

A chaque connexion on gagne (une seule connexion par jour): 5px et 5 d'expériences.

Lorsqu'on parraine un autre joueur: 20px et 25 d'expériences.

Objets dans la cuisine:

Le jeu du frigo fait gagner entre 0px et 25px et de 0 à 25 d'expériences.

La fiche d'informations à la fin du jeu, peut en faire gagner 5px et 5 d'expériences si l'utilisateur répond bien à la question

La fiche d'informations sur la plaque de cuisson permet aussi de gagner 5px et 5 d'expériences

Objets dans le salon:

Le jeu de l'horloge "Projet Chrono" consiste à replacer dans l'ordre croissant les 6 objets, lorsqu'un des objets est bien placé il gagne 5 px, on peut donc gagner au maximum 30px et 0 à 45 d'expériences.

La bibliothèque récapitule toutes les fiches d'informations permettant aussi de gagner 5px et 5 d'expériences à chaque bonne réponse.

Objets dans la chambre:

L'ordinateur contient tous les jeux permettant ainsi de gagner des points.

Objets dans le jardin:

Le gros jeu se trouve dans le potager, il est constitué du jeu de l'eau et du composteur:

Il y a une fiche d'informations pour le potager.

Pour débloquent le jeu de l'eau il faut 200 d'expériences

Le jeu de l'eau permet de gagner de 0 à 100px et de 0 à 50 d'expériences en fonction du décompte du temps

Il y a une fiche d'informations après le jeu du récupérateur d'eau qui permet de gagner 5px et 5 d'expériences

Pour débloquent le jeu du composteur il faut 200 d'expériences

Le jeu du tri sélectif (compris dans le composteur) permet de gagner 5 points à chaque objet placé dans la bonne poubelle. Pour gagner, il faut au moins 12 objets bien placés soit entre 70 et 100px de gagner et de 0 à 75 d'expériences. Sinon on ne gagne rien.

Il y a également 3 fiches d'informations, 1 pour chaque poubelle qui permettent de gagner 5px, soit 15px et 15 d'expériences.

Le jeu du composteur fait gagner au maximum 75px, on laisse un certain laps de temps au joueurs pour qu'il puisse attraper du premier coup les 10 déchets sinon le temps se met à décompter et le nombre de px diminue jusqu'à atteindre 0 et de 0 à 50 d'expériences.

Il y a une fiche d'informations après le jeu du composteur qui peut faire gagner 5px et 5 d'expériences à l'utilisateur.

Objets dans le garage:

La fiche d'informations sur la machine à laver permet aussi de gagner 5px et 5 d'expériences.

Objets dans la salle de bain:

La fiche d'informations sur le lavabo et la baignoire permet de gagner 5px et 5 d'expériences chacun.

Le jeu du lavabo fait gagner de 0 à 50px et de 0 à 50 d'expériences en fonction du temps, un laps de temps est accordé avant le décompte du temps.

Le jeu de la baignoire lui permet de gagner de 0 à 100 points et de 0 à 75 d'expériences, un laps de temps est accordé avant le décompte du temps et le jeu de la baignoire permet de gagner de 0 à 50px et de 0 à 40 d'expériences, on laisse un laps de temps avant de démarrer le décompte des points.

La fiche d'informations sur la lumière permet aussi de gagner 5px et 5 d'expériences

3. Possibilité d'évolution

Maison / Niveau d'écologie du joueur

Lorsque le joueur commence à jouer, il a une maison "non écologique".

On peut le matérialiser par exemple avec une jauge de niveau en haut à droite, avec des niveaux du niveau le moins écologique (écolo débutant) au plus écologique (écolo accompli).

Il peut augmenter son niveau grâce à l'expérience accumulée dans les jeux, les bonnes réponses aux quizz.

S'il achète beaucoup d'objets au marché, sa maison devient plus écologique, son niveau d'écologie augmente donc également.

Marché:

On trouve différents objets à acheter dans le marché.

Ces objets s'achètent avec des points accumulés en jouant aux jeux

Si on fait pousser beaucoup de plantes dans le potager, on peut également les vendre au marché (on les convertis en points).

Si on achète des objets écologiques au marché, notre maison devient donc plus écologique.

4. Scénario administrateur

Un compte administrateur sera présent dans la base de données, afin d'effectuer des tests sur les différents jeux et surtout sur l'utilisation du site. De plus, nous prévoyons de développer une page d'administration protégée par mot de passe, qui nous permettra de voir la liste des utilisateurs enregistrés, leur progression dans les mini-jeux.

Une interface web permettra aussi de répondre aux questions des utilisateurs (déposées via un formulaire accessible sur le site lorsque l'utilisateur est connecté). Lorsque l'utilisateur se connectera sur le site, il sera invité à lire la réponse qui lui a été donnée.

V. Charte graphique

Il fallait trouver pour la charte graphique un compromis entre les couleurs naturelles faisant rappeler la position du projet sur l'écologie, et les couleurs vives qui rendent l'aspect enfantin, rapport à la jeune cible.

Nous nous sommes orientés d'emblée vers un style de dessin animé qui permet à la cible d'y trouver en premier lieu un côté divertissant comme il peut y en avoir dans ses programmes favoris.

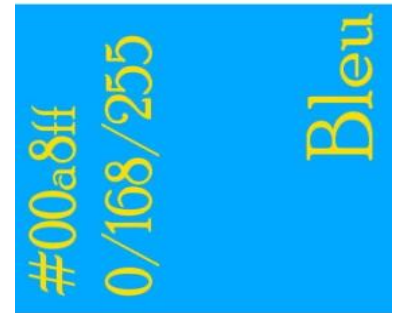
Nous cherchons la simplicité visuelle ainsi nous avons choisi de mettre dans l'ensemble des aplats de couleurs, car les dégradés peuvent complexifier le style. On en retrouvera cependant sur le logo.

A. Couleurs

Nous avons comme thème principal l'écologie et nous avons jugé juste de choisir la couleur Verte comme étant la principale. Couleur naturelle du végétal, elle est aussi la couleur caractéristique de l'écologie. Le vert est aussi signe d'espoir, il est le symbole de la jeunesse, de l'inexpérience et de la crédulité, ce qui est très adapté à notre très chère cible.

Viennent ensuite les couleurs Jaune, Bleu, Rouge et Orange.

Les
couleurs
sont
exprimées
en
hexadéci-
mal et en
r/v/b



B. Logo



Le logo reprend les couleurs principales du projet, le vert, le bleu et le jaune.

La typo du logo s'appelle « Soupleaf », disponible sur le site de polices gratuites dafont.

Sur cette typographie on retrouve notre positionnement par rapport au projet : L'écologie pour les enfants : L'écologie est retrouvée dans les feuilles et les branches du mot « logique », et le côté infantile dans les lettres épaisses et l'inclinaison du mot logique.

Les effets d'éclairages sur le texte ou de dégradé peuvent signifier le changement du comportement, changé par les conseils du site.

Le terme éco-logique est un jeu de mot subtil qui allie les gestes écologiques et le terme logique.

C. Typo

1. Typographie principale : « Poor Richard »

Nous avons choisi une police non classique, qui a des formes courbes, pour qu'elle soit visuellement appréciée. Ces vagues au niveau des queues des lettres donnent un aspect d'écriture manuscrite, mais les empâtements donnent du sérieux à la typographie. On a donc visuellement une typographie qui renseigne sur les caractéristiques du projet, à savoir un projet sérieux et stable avec des nuances divertissantes et atypique.

Cette police n'est pas adaptée pour des textes de plusieurs paragraphes car cette typographie a un style riche et qui sur du long texte peut fatiguer la lecture. Cette police sera utilisée pour les titres, les messages simples et autres textes qui ne dépassent pas une ligne.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789,;!?

2. Typographie secondaire : « Century Gothic »

Cette police vient compléter la première, celle-ci avec ses caractères fins et sans empâtements, elle est adaptée pour des messages clairs. On peut écrire plusieurs paragraphes avec cette typographie sans que l'on ait des problèmes de lecture, de lassitude ou de fatigue visuelle.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9, ;:!?.

D. La conception de la mascotte

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
<http://www.foxitsoftware.com> For evaluation only.

Les humeurs de la mascotte



Normal



Triste



Colère



Bien joué !

Voici les 4 principales humeurs de la mascotte. Elle sera bien sûr animée sur le site en flash et grâce à AnimeStudio Pro.

Ses humeurs dépendront des actions de l'utilisateur, cette transmission sera effectuée grâce à un fichier XML

L'utilisateur peut également obtenir des informations sur le jeu ou l'écologie en cliquant dessus.

VI. Charte éditoriale

A. Le nom du projet

Nous avons décidé de nommer notre projet Eco-logique.

Ce titre correspond bien à l'objectif de notre projet, c'est à dire, assimiler l'écologie à une logique, quelque chose d'évident et de naturel.

Ici, la logique signifie raisonnement donc à la façon de penser et d'agir en conséquence. L'objectif est que les visiteurs du site aient une réelle attitude écologique après avoir visité le site. Un visiteur de notre site devra normalement avoir acquis des réflexes, donc une certaine "logique écologique".

Nous avons décidé d'opter pour un titre français, car notre cible représente des enfants de 8 à 11 ans, qui n'ont donc pas encore vraiment l'habitude de parler d'autres langues couramment.

B. Le choix de la mascotte

Notre cible étant constituée d'enfants, nous avons décidé de créer une mascotte pour notre site, qui entrerait en interaction avec le joueur. La mascotte sera animée et accompagnera en permanence l'utilisateur, ce qui constitue un repère rassurant pour l'enfant, auquel il peut s'identifier facilement.

Elle aura plusieurs fonctions : elle fera office de boîte mail lorsque l'utilisateur voudra poser des questions aux administrateurs du site, elle donnera des conseils et des informations, et expliquera les règles des différents jeux.

Nous avons sélectionné quatre personnages pouvant faire office de mascotte : un manchot, un koala, un panda et une goutte d'eau. Ce sont globalement des animaux, ce qui attire l'attention des enfants. Ces animaux sont des animaux en voie de disparition, ce qui fait écho à l'écologie prônée par notre projet. Nous avons finalement choisi le panda, qui est finalement un des symboles le plus utilisé en matière d'écologie (il est notamment utilisé comme logo par l'organisation *WWF, World Wide Fund for Nature*, en français *Fond mondial pour la nature*).

C. L'inscription

A l'arrivée sur le site, l'utilisateur doit s'authentifier ou s'inscrire grâce à un nom d'utilisateur et à un mot de passe.

La mascotte se charge d'accueillir le visiteur, de lui expliquer en quelques mots le principe du site, et s'occupe également de la connexion ou de l'inscription.

Comme nous avons affaire à un jeu public, nous voulons rendre le plus simple et le plus ludique possible ces opérations, c'est pour cela que nous avons choisi d'utiliser la mascotte comme accroche.

D. Le site

Le site amène en premier lieu sur la page de connexion ou d'inscription. L'utilisateur est accueilli par la mascotte et une fois connecté il accède directement à la page principale qui représente une maison présentée en coupe qui constitue la base de notre site interactif. On peut ensuite accéder à chaque pièce via un menu qui sera situé à gauche de la maison (détaillé plus loin), ou bien en cliquant

directement sur l'une des pièces de la maison. On peut également interagir avec la mascotte à tout moment.

Chaque pièce de la maison présente une activité relative à ce que l'on peut trouver dans cette pièce dans la vraie vie. Par exemple, dans la cuisine on trouvera un jeu ayant pour support le réfrigérateur qui pose le problème de l'économie des emballages.

Les activités disponibles dans chaque pièce sont soit un mini-jeu, soit une ou des fiches informatives.

A chaque début de jeu, la mascotte apparaît pour expliquer les règles. Il est possible d'accéder à toutes les pages du site à partir de n'importe quelle page.

Le ton et style de texte

Le genre éditorial sera un langage simple et clair, pour que notre cible comprenne facilement de quoi il est question. Nous utiliserons des mots techniques de l'écologie, mais notre objectif est de rester clair dans nos propos. Il ne serait pas adapté de faire de longues phrases compliquées, car le but est d'enseigner quelque chose à des enfants qui ne peuvent pas maintenir longtemps leur concentration. Le ton sera globalement sérieux.

Les graphismes seront adaptés à un public d'enfants, donc ils seront colorés et ressembleront à ceux des dessins animés qu'ils peuvent regarder afin de leur offrir un environnement familier.

1. Le menu

Le site présentera en permanence un menu, sur toutes les pages qui permet de voir le plan du site. Ce menu permettra d'accéder à chaque salle de la maison, d'accéder à telle ou telle activité, ou de revenir à la page d'accueil. Chacune des pièces (salon, cuisine, salle de bain, chambre, garage, jardin, et page d'accueil) aura son bouton consacré dans le menu.

Il y aura également un bouton représentant la mascotte, qui permet d'utiliser les fonctionnalités qu'elle propose. La mascotte propose ainsi une boîte mail, qui ne fonctionne qu'entre l'administrateur du site et le client, les règles du jeu, et des fiches informatives sur l'écologie.

2. La page d'accueil

La page d'accueil de notre site présente une maison vue en coupe. L'utilisateur voit donc les différentes pièces de la maison. Il peut cliquer sur chaque pièce de la maison. Cela lui permet « d'entrer » dans cette pièce et d'accéder à des activités.

La maison ainsi que toutes les pièces sont présentées en deux dimensions dans un style bande dessinée afin de préserver l'univers de notre cible.

Nous avons sélectionné sept pièces pour la maison : le salon, la chambre, la salle de bain, la cuisine, le garage et le jardin. Chacune d'elle comportera des éléments caractéristiques sur lesquels seront proposées des activités permettant d'inculquer des principes d'éco-attitude au joueur. Elle présentera des fiches informatives sur les gestes écologiques que l'on peut faire en rapport avec la pièce et parfois des mini-jeux.

3. Le salon (1 jeu)

Le salon comportera trois éléments cliquables : une télévision, une bibliothèque et une horloge.

La télévision présentera une vidéothèque de films dédiés à l'écologie, et présentera des vidéos en streaming.

La bibliothèque regroupera toutes les fiches informatives ou "en savoir +" sur des questions écologiques. Ces mêmes fiches sont dispersées dans l'ensemble des pièces de la maison.

L'horloge présentera le "jeu chrono" sur le thème de la décomposition de divers objets. Le joueur pourra sélectionner des objets parmi ceux proposés. L'horloge indiquera le temps que mettra l'objet pour se dégrader dans la nature. Une mini animation montrera l'aiguille du cadran qui tourne.

4. La chambre

La chambre comportera deux éléments cliquables : un ordinateur, et un planisphère montrant le taux de pollution dans les pays du monde.

L'ordinateur regroupe l'ensemble des cinq jeux disponibles dans toute la maison.

5. La salle de bain (1 jeu)

On trouvera dans la salle de bain divers éléments caractéristiques, tel que le lavabo, la douche, les toilettes...

En cliquant sur n'importe lequel de ces éléments, l'utilisateur sera invité à jouer à un jeu :

Il consistera à trouver quels éléments il faut corriger pour avoir une attitude écologique lorsqu'on sort de la pièce. On trouvera par exemple le robinet qui coule, les lumières qui sont allumées, chauffage en marche et la fenêtre ouverte... Le

joueur devra trouver toutes les erreurs et les corriger dans le temps imparti pour réussir le jeu.

6. La cuisine (1 jeu)

On trouvera dans cette salle les casseroles sur les plaques de cuisson en train de chauffer.

Il y aura une fiche d'information sur le fait qu'il faut penser à couvrir les casseroles avec un couvercle, pour conserver de l'énergie.

Le frigo présentera un jeu. On propose à l'enfant une liste de courses, avec à côté les aliments dessinés présentés sous différentes formes. L'enfant devra choisir les aliments présentés de la façon la plus économique au niveau des emballages et donc la plus écologique et les glisser dans le frigo. Par exemple, on lui demandera d'acheter des yaourts, en lui proposant soit un pack de quatre yaourts, soit un gros pot de yaourt. Le joueur devra choisir le gros pot car il occasionne moins d'emballage, donc moins de déchets.

7. Le garage

Dans le garage l'utilisateur pourra trouver une machine à laver, une voiture,Plusieurs fiches d'information seront dispersées dans la pièce (machine à laver : lavage à froid, bonnes doses de lessives,...).

8. Le jardin (3 jeux)

Le jardin présentera un composteur, des poubelles, un collecteur d'eau et un potager.

Il y aura une fiche d'information sur le composteur.

Les poubelles présenteront un jeu destiné à apprendre le tri sélectif. Le joueur doit mettre les déchets qui lui sont présentés dans les bonnes poubelles.

Le collecteur d'eau sera un jeu d'adresse. Des gouttes de pluie tombent et le joueur doit en récupérer le plus possible avec le collecteur tout en évitant les pièges.

Le potager présentera une fiche d'information concernant la consommation des fruits et légumes de saison et locaux, ce qui évite les trop longs transports donc la pollution.

E. Gestion des contenus

1. Contenus existants

Fiches informatives

Pour créer les fiches informatives, nous avons besoin de renseignements exacts, que nous ne possédons pas nous-mêmes. Nous allons devoir effectuer des recherches sur des sites ou magazines spécialisées afin de pouvoir les remplir. Il faudra que nous demandions les autorisations aux auteurs de ces articles, à moins que nous utilisions des données du domaine public. Nous aurons besoin de données globales pour la plupart des fiches informatives, qui seront donc plus simples à trouver.

Jeux

Cependant certains jeux nécessiteront des renseignements exacts, comme pour le jeu chrono, qui affiche le temps de dégradation d'objets du quotidien, ou le jeu du tri sélectif, ou nous ne pouvons pas donner de fausses informations.

Autres éléments

Nous pensons créer un planisphère sur le taux de pollution des pays du monde, nous avons donc besoin de ces renseignements également.

De plus, la vidéothèque présente dans la télévision devra contenir des vidéos ou animations pour animations, ce qui nécessitera des recherches sur d'autres sites.

2. Contenus à créer

Collecte des informations

Nous avons besoin de collecter des informations relatives à chaque joueur. Étant donné que nous avons affaire à des enfants, nous ne demanderons pas le mail car il n'en a certainement pas. Pour l'identifier, nous lui demanderons un login et un mot de passe. Par sécurité nous lui proposerons de taper une question et qu'il donne la réponse. En cas de perte de mot de passe, l'utilisateur pourra demander l'affichage de la question. S'il donne la bonne réponse, on lui propose de créer un nouveau mot de passe.

Ces informations seront stockées dans une base de données gérée par l'administrateur du site.

Elles serviront à gérer la boîte mail de l'utilisateur, ainsi qu'à annoncer des résultats de jeux personnalisés.

Mise en forme des contenus:

Contenus graphiques:

Les contenus à créer concernent tout d'abord tout ce qui touche au design du site. Nous allons créer notre propre mise en page pour le site ainsi que tous les graphismes nécessaires au site. Il y a tous les décors, c'est-à-dire les salles et la maison vue en coupe. Nous avons également besoin de créer le logo du site.

Mascotte:

Il faut aussi créer la mascotte, ainsi que des animations la mettant en mouvement, notamment lorsqu'elle vient pour donner des informations au visiteur. Elle a également un rôle de boîte mail, ce qui nécessite une autre animation.

Jeux:

Les différents jeux nécessiteront également des contenus à créer, à commencer par la programmation. Nous devons créer un programme pour chacun de nos jeux afin qu'il fonctionne. Nous avons également besoin de créer des graphismes correspondant aux objets avec lesquels le joueur entrera en interaction selon chaque jeu.

Streaming:

Dans le salon, il y aura possibilité de voir des vidéos relatives à l'écologie en streaming. Nous devons donc développer le programme nécessaire à son fonctionnement.