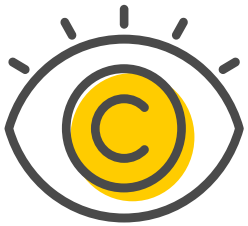


eye c

Découvre une ville à travers les yeux de ses habitants

&

Partage ta ville à travers des images et des conseils

TFE — Dossier de production
eye c — Web application
Victor Grégoire B2G22
2015-2016

0 —
TABLE DES MATIÈRES

1— LES PRÉMICES

2— EYE C

- La problématique
- Le projet
- La concurrence

3— FONCTIONNALITÉS

- Login & register
- Flux de lieux
- Partage de lieux
- Commentaires, [...] & map
- Filtres & affichages

4— PROCESSUS & ÉVOLUTION

- Processus
- Évolution

5— CHARTE GRAPHIQUE

- Typographie
- Couleurs
- Éléments
- Icônes
- Logo

6— SITE WEB

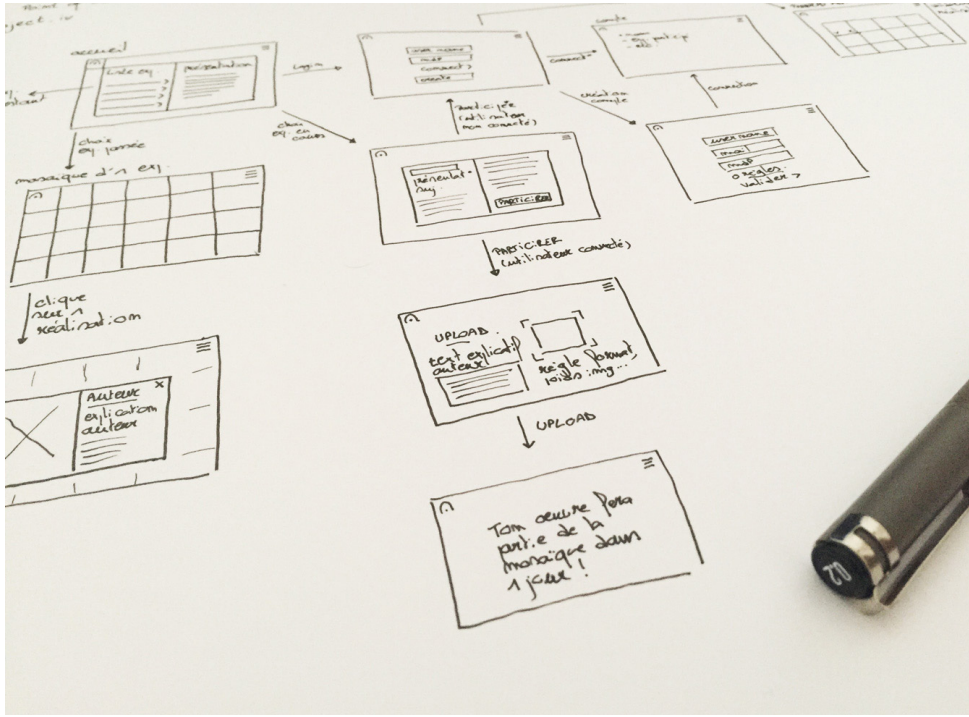
7— CRÉDITS

- Pour la webapp
- Pour le site web

1 —
LES PRÉMICES

A l'origine, mon TFE était totalement différent. Je désirais créer une **expérience communautaire** pour rassembler la diversité d'interprétation autour d'un sujet commun. Le projet m'emballait énormément, car de nature curieuse et très observateur, je voulais savoir comment une série de personnes avec des sensibilités différentes allaient aborder une même problématique visuellement. Le but était donc que mes utilisateurs créent une réalisation visuelle sur base d'un thème commun, pour ensuite les rassembler dans une mosaïque à la fin de l'expérience et ainsi découvrir les différences/ ressemblances d'interprétation.

Mais après des semaines de blocage et de questionnement, je m'étais rendu à l'évidence, mon projet possédait une faille qui m'empêchait d'aller plus loin. J'avais envisagé la problématique de manière **trop utopique**. En effet, je demandais un investissement trop important de la part de mes utilisateurs et la finalité offerte en retour n'était pas suceptible de les motiver suffisamment. Dés lors, mon projet ne pouvais pas évoluer, par manque de contenu et par **manque de finalité** offerte aux utilisateurs.



2 —
EYE C

LA PROBLÉMATIQUE

Pour visiter une ville, plusieurs choix s'offrent à vous : préparer votre visite en vous renseignant avec des guides touristiques, y aller en aventurier, ou alors, demander conseil aux habitants de cet endroit.
Dans le premier des cas, vous allez certainement découvrir de beaux endroits avec beaucoup de notoriété. Malheureusement, ce genre d'endroit est parfois trop touristique et vous allez très vite vous retrouver entouré de touristes en sandales chaussettes; ce qui n'est pas très représentatif de la ville et de ses habitants. D'un autre côté en y allant en mode aventurier, vous allez découvrir des endroits plus rustiques, insolites, que vous n'auriez jamais découvert avec les guides, mais avant de trouver ceux-ci, vous allez probalement perdre beaucoup de temps à chercher votre chemin.
Dans le dernier cas, les habitants saurons probablement très bien vous conseiller sur leur ville et ce qu'il y a de plus chouette à faire dans celle-ci. Encore faut-il trouver un habitant, et ici, préparer sa visite à l'avance n'est pas toujours possible, à moins d'avoir un habitant sous la main.

Ma problématique était donc la suivante :
Comment proposer un service qui permettrait aux utilisateurs de découvrir une ville à travers les endroits qui la caractérisent le mieux, mais aussi et surtout, les plus appréciés par ses habitants.

LE PROJET

J'ai donc créé **eye c**.

«eye c» est une **web application communautaire** qui permet de **découvrir une ville** à travers les yeux de ses habitants et de **partager sa ville** à travers des photos et des conseils.
Mon application fonctionne donc comme ceci :
Les utilisateurs ont la possiblité de partager leur ville à travers des photos de lieux qui la représentent le mieux et qui méritent d'être visités. Elle leur offre aussi la possiblité de découvrir les villes des autres utilisateurs à

travers leurs images et leurs conseils. C'est un partage d'informations touristiques entre habitants, à travers tout d'abord, des photos, et par la suite, des informations et des conseils. L'application se base dés lors sur des images, des photos d'endroits. Si une image attire visuellement l'utilisateur, il va avoir envie d'en savoir plus sur celle-ci et va découvrir un endroit/une ville grâce à ce système.

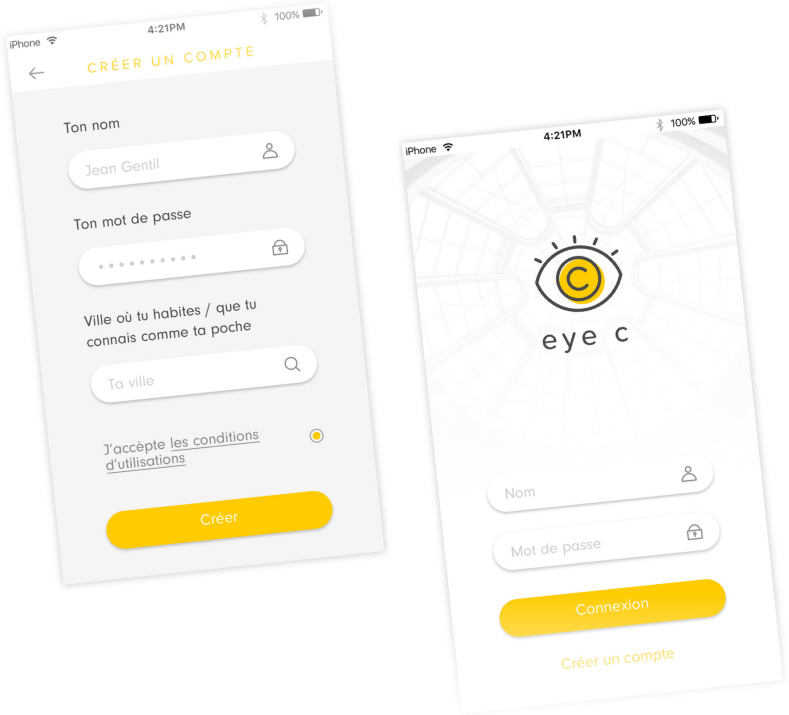
CONCURRENCE

Contrairement aux autres applications répertoriant des endroits, comme Foursquare ou Lonelyplanet par exemple, le contenu est ici, entièrement créé par les utilisateurs. De plus, le but n'est pas de répertorier uniquement des restaurants, des monuments ou des musées, etc, ça peut très bien être des paysages, une fête de village,... Tant que ceux-ci mettent en valeur la ville qu'ils représentent.

3 —
FONCTIONNALITÉS

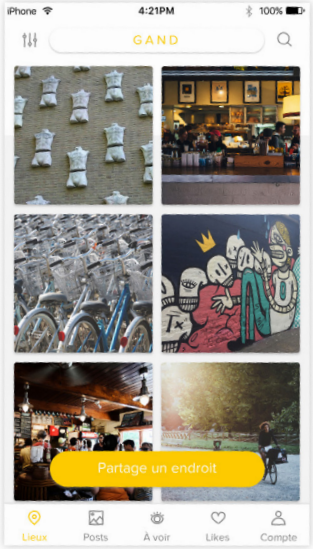
LOGIN & REGISTER

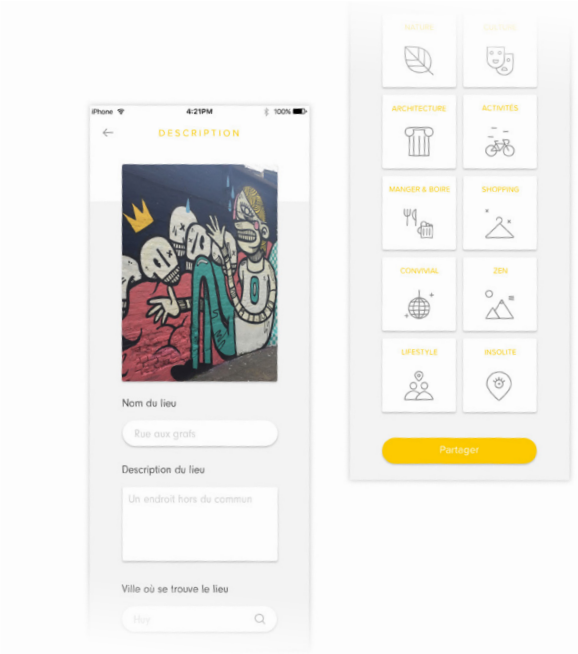
Il était essentiel que l'application possède un système de compte. En effet, celle-ci offre la possibilité aux utilisateurs de publier des photos de lieux appartenant à des villes. Mais je voulais que ceux-ci ne puissent poster des photos que dans les villes qu'ils connaissent le mieux. Pourquoi ? Car ceci permet d'avoir un contenu plus qualitatif et représentatif de ce qui mérite d'être vu dans une ville. De plus, on a tous une petite fierté pour l'endroit où on habite, on a donc une volonté de montrer à quel point celui-ci est le meilleur. Je demande dés lors aux utilisateurs : un peudo, un mot de passe et le plus important, la/les ville(s) qu'ils connaissent le mieux. Avec ces quelques informations, ceux-ci pourront se connecter à l'application et commencer l'expérience.



FLUX DE LIEUX

Ici s'affichent tous les lieux faisant partie de la ville recherchée par l'utilisateur. Par exemple, je fais une recherche sur la ville de Gand. Je vais donc obtenir toute la liste des photos de lieux postés par ses habitants. Cette page se base principalement sur le visuel des lieux, sans les informations qui leur correspondent. Et ceci, pour permettre à l'utilisateur de découvrir ces endroits comme il le ferait lors d'une visite réelle. On voit le lieu. Si celui-ci nous attire ou nous intrigue, on se rapproche et on obtient les informations qui le concernent.





PARTAGE DE LIEUX

C'est grâce à cette fonction qu'un utilisateur va pouvoir ajouter un lieux. Il pourra prendre une photo grâce à son smartphone, ajouter un titre, une description et des catégories. L'application va déterminer automatiquement où se trouve cet endroit grâce à la géolocalisation, et ainsi, vérifier premièrement, si l'utilisateur a le droit de poster un lieu de cette ville, et ensuite, permettre aux autres utilisateurs de retrouver où se trouve cet endroit grâce à Google map.

COMMENTAIRES, À VOIR PLUS TARD, LIKE & MAP

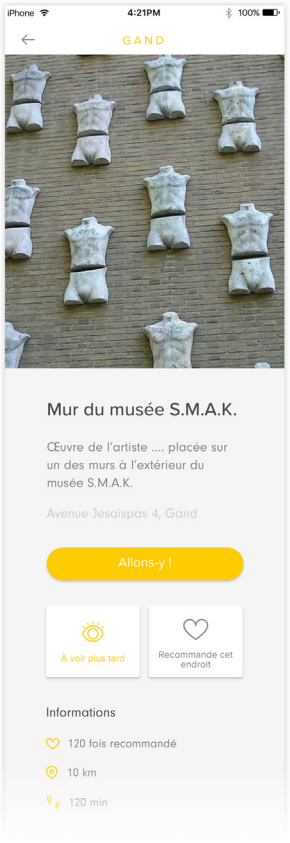
C'est lors de l'ouverture d'un lieu pour en avoir les informations, que l'utilisateur va avoir accès à ces fonctionnalités.

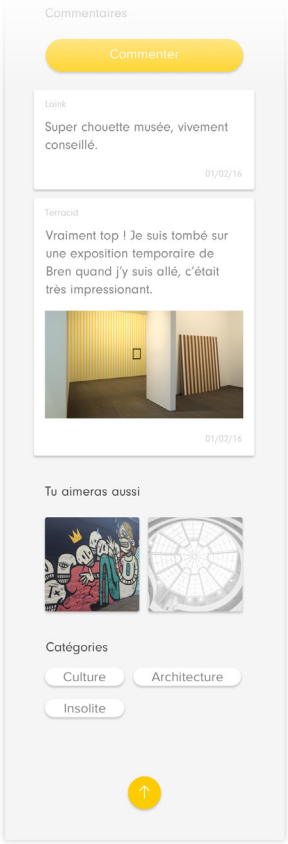
Premièrement, l'utilisateur va pouvoir commenter l'endroit, et ainsi, partager son expérience ou des conseils le concernant.

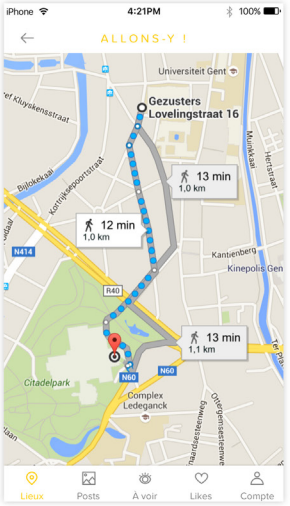
Deuxièmement, l'utilisateur aura la possiblité d'ajouter ce lieu dans une liste «à voir plus tard». C'est ainsi qu'il pourra garder des lieux de côté, afin de préparer une visite par exemple.

L'utilisateur aura aussi l'oportunité de «liker» le lieu. Ce like permettra à l'utilisateur de garder une trace de cet endroit dans sa liste de like, mais permettra également aux autres utilisateurs d'avoir une indication sur la qualité de l'endroit.

Pour finir, l'utilisateur pourra se rendre à l'endroit où a été prise la photo grâce à Google map.







FILTRES & AFFICHAGES

Cette fonctionnalité permet de filtrer les lieux affichés selon leur catégorie et permet également de changer l'affichage de ceux-ci. C'est à dire, les afficher en liste, en carreau ou en carré.

4 — PROCESSUS & ÉVOLUTION

PROCESSUS

Afin de développer mon projet dans les meilleures des conditions, j'ai décidé d'itérer un processus de création, pour garder en vue les besoins de mes utilisateurs potentiels et arriver à une architecture d'information intuitive.

Le processus était très simple et consistait à :

- Lister les fonctionnalités/le contenu
- Mettre en place l'architecture d'information
- Créer les wireframes/layouts de l'application
- Faire des tests utilisateurs
- Corriger mes erreurs et prendre en compte les remarques et critiques

Toutes les étapes n'étaient bien sûr pas réitérées à chaque fois, cela se faisait selon les critiques et les changements à apporter.

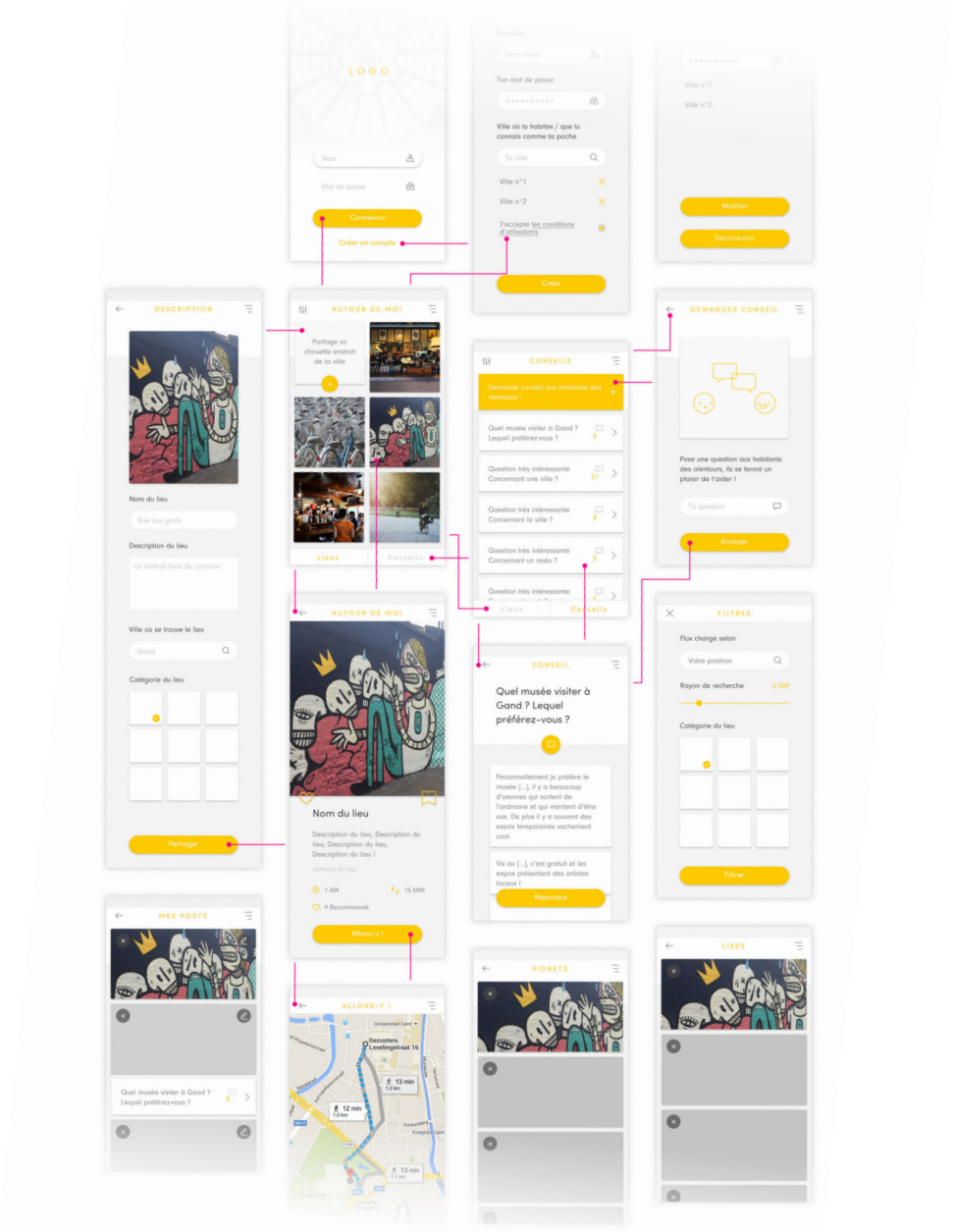
ÉVOLUTION

1. Lors de mon premier processus, je me suis penché essentiellement sur l'architecture d'information. J'ai donc créé un wireframe très simple, comprenant une première ébauche de mes pages, sans prêter attention au design. Le but ici était simplement de voir si les utilisateurs comprenaient le concept de l'application et parvenaient à se servir des fonctionnalités dans des scénarios simples.

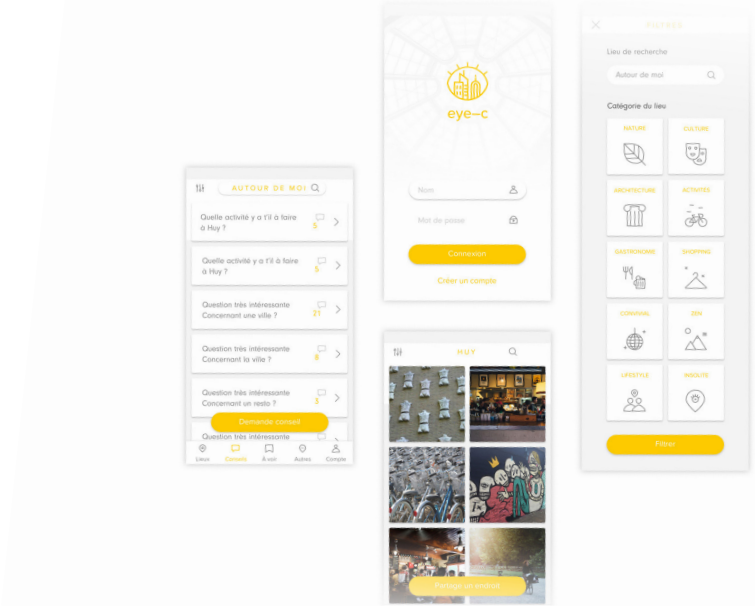
2. Dans la deuxième version, j'ai pris en compte ce qu'il m'avait été dit et j'ai rajouté les fonctionnalités proposées.

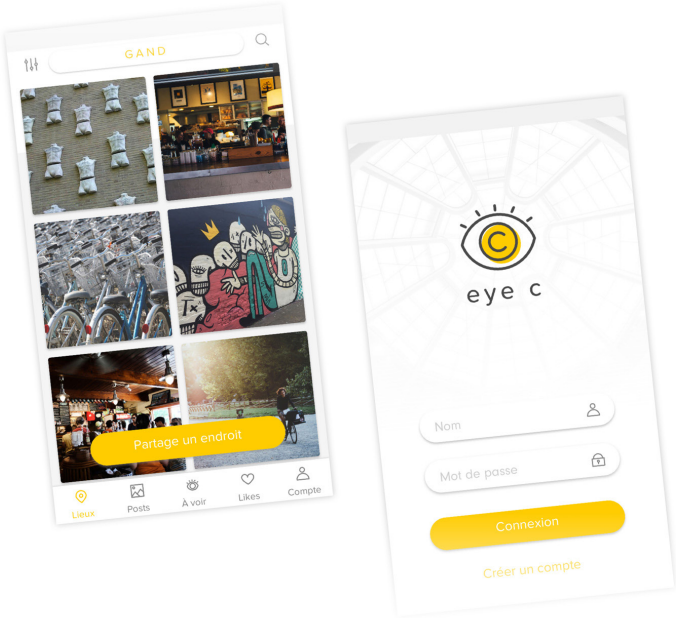
J'ai également commencé à réaliser l'aspect graphique de celle-ci. J'avais envie de partir dans quelque chose d'épuré, pour laisser ressortir les photos, mais également dans quelque chose de chaleureux. Pour donner ce côté chaleureux, j'ai choisi un jaune moutarde qui donnait du peps aux interractions. Pour le reste du design, j'ai écouté mon instinct et je me suis inspiré de ce que je voyais autour de moi dans le monde du web.

C'est ici que j'ai commencé à intégrer le front-end de mon application, afin d'avoir une version prototype pour la BETA.



3. Pour cette dernière itération avant la BETA, j'ai pris en compte les remarques qui m'avaient été faites par les profs durant les TP et un problème relativement important a été soulevé. En effet, les menus bien que faciles d'utilisation pour les utilisateurs habitués aux technologies, ne l'étaient pas du tout pour les personnes peu habituées et manquaient d'intuitivité. Le menu de bas de page qui permetait de se promener entre les images et les conseils était souvent confondu avec le menu suppérieur, l'utilisateur se perdait donc régulièrement. Pour régler ce souci, j'ai opté pour un menu plus traditionnel, en bas de page et menant vers les noeuds principaux de mon application.





4. Pour cet après-BETA, j'ai commencé par redesigner les points qui avaient été visés au niveau de l'application. C'est à dire, enlever le forum, car il risquait de devenir cahotique et réorganiser le menu. J'ai également fait un remaniement du logo.
Dés que ceci fut fait, je me suis lancé dans le BACK-END de mon application (PHP).

5 —
CHARTE GRAPHIQUE

TYPOGRAPHIE

NOM DE PAGE & bouton
— Proxima nova soft regular

Titre des lieux
— Proxima nova soft medium

Texte
— Neuzeit Grotesk regular

RAPPORTS

1.414 — Augmented fourth

COULEURS

#FFCC00 #F5F5F5 #CFCFCF #878787

#4A4A4A

Je voulais que mon application soit épurée, pour laisser ressortir les images, qui sont le point central de celle-ci. J'ai choisi des couleurs claires pour le fond, du blanc et du blanc cassé. Je voulais également ajouter une touche un peu plus chaleureuse, cette couleur allait être utlisée pour mettre en avant les élément d'interraction, j'ai choisi un jaune moutarde. Pour tout ce qui est texte, j'ai choisi une gamme de gris, que j'ai approprié à chaque texte selon sa hiérarchie.

ÉLÉMENTS

Input 1

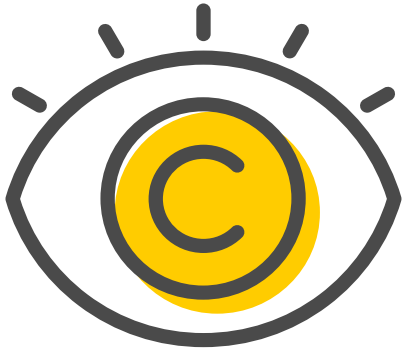
INPUT 2

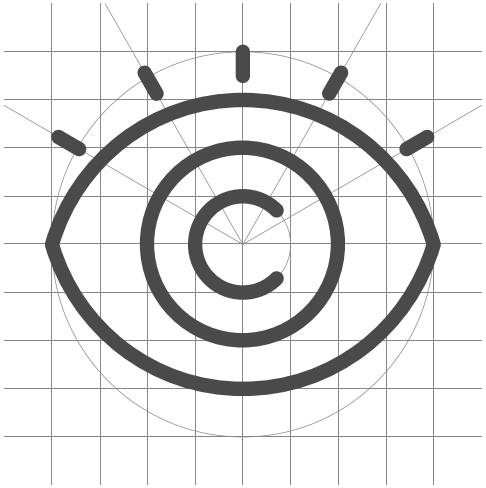
Boutons

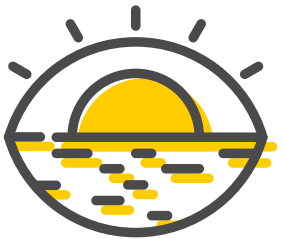
BOUTONS

ICÔNES

LOGO

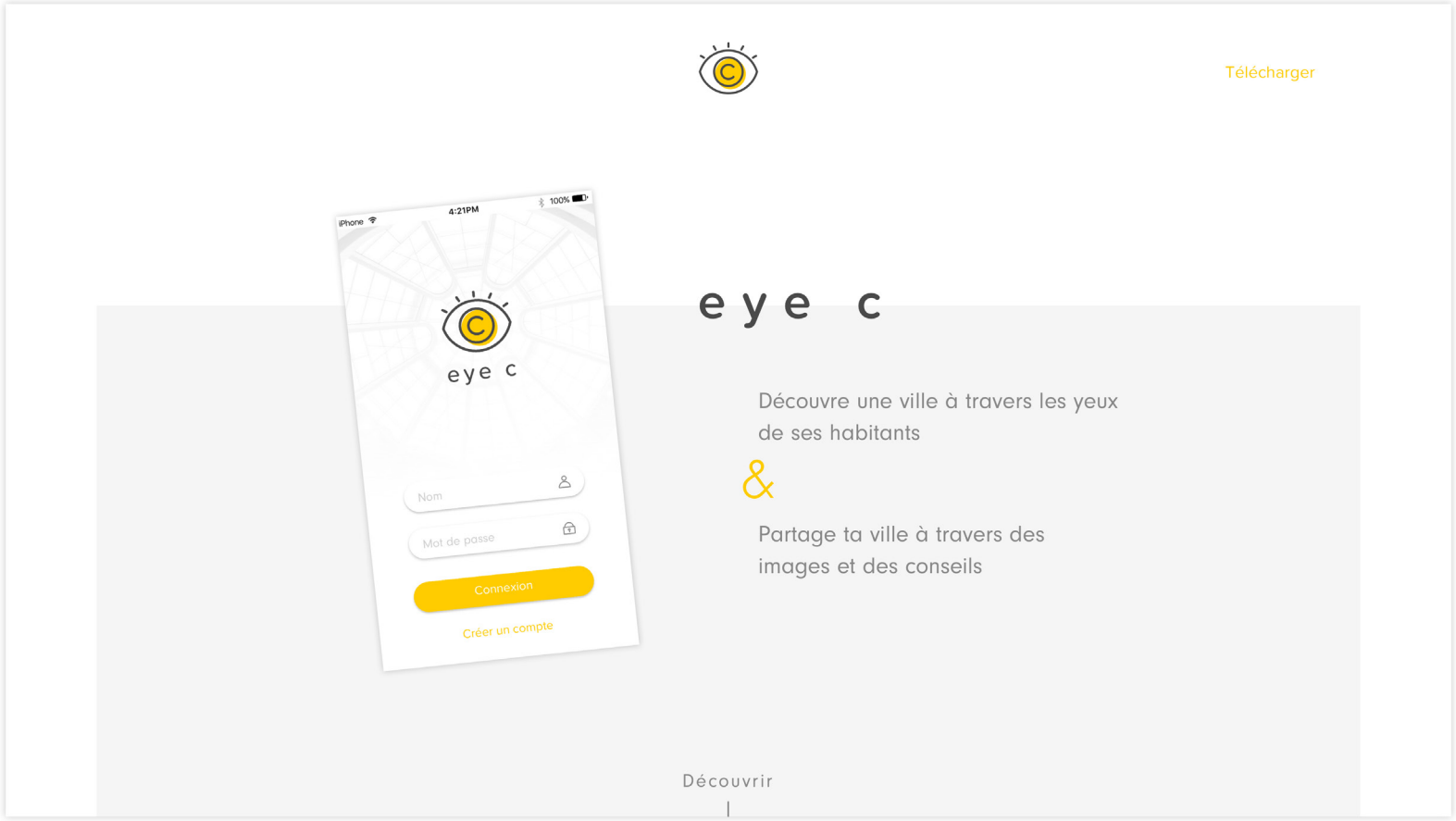






Je voulais que le logo soit **modulaire** et que chacun de ses états représente l'esprit et les centres d'intérêts de l'application. C'est avec tous les états du logo que j'ai réalisé l'animation de lancement de l'application.
Sa forme principale représente un oeil pourvu d'une pupille en forme de c et illustre le nom de l'application.

6 —
SITE WEB


Télécharger
iPhone
4:21PM
100%
eye c
Nom
Mot de passe
Connexion
Créer un compte
eye c
Découvre une ville à travers les yeux de ses habitants
&
Partage ta ville à travers des images et des conseils
Découvrir

7 —
CRÉDITS

POUR LA WEBAPP

- jQuery
- stay_standalone.js
- class.upload.php
- Google map API
- Images : Unsplash
- Typo : Typekit

POUR LE SITE WEB

- jQuery
- jQuery.imgx
- Images : Unsplash
- Typo : Typekit