

ELISE

UNE HISTOIRE RESPONSIVE

TFE - DOSSIER DE PRODUCTION
Une narration responsive & interactive
Cécile Habran - 3TID2 - 2012-2013
Promoteur: Alexandre Plennevaux



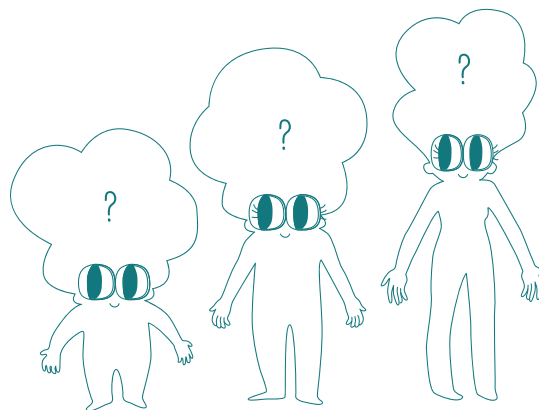


SOMMAIRE

DE QUOI PARLE-T'ON, D'ABORD?	3
Présentation générale du projet	4
Positionnement du projet	5
DE QUOI C'EST FAIT?	6
Origine des contenus (sources, crédits)	7
Liste des fonctionnalités	8
DE QUOI ÇA A L'AIR?	12
Historique illustré de l'évolution de l'interface	13
Justification de l'approche graphique	14
Principe de mise en page et choix graphiques	15
Grille	18
COMBIEN ÇA COÛTE?	19
Devis estimatif - plan financier	20
ET TOI, T'ES QUI?	21
Note personnelle	22
Curriculum vitae	23

- 1 -

DE QUOI PARLE-T'ON, D'ABORD?



PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

SITU ES NOUVEAU, UN RAPIDE PETIT RÉSUMÉ, JUSTE POUR TOI

Pour cette dernière année d'étude, il nous était demandé de rendre un travail représentatif de notre apprentissage en DWM. Issue d'une formation d'illustratrice, j'avais très envie de mixer l'illustration et un support web pour clôturer ces années d'études par un travail commun.

«Élise, une histoire responsive» est le titre choisi pour mon TFE.

Décortiquons-le pour voir:

ÉLISE

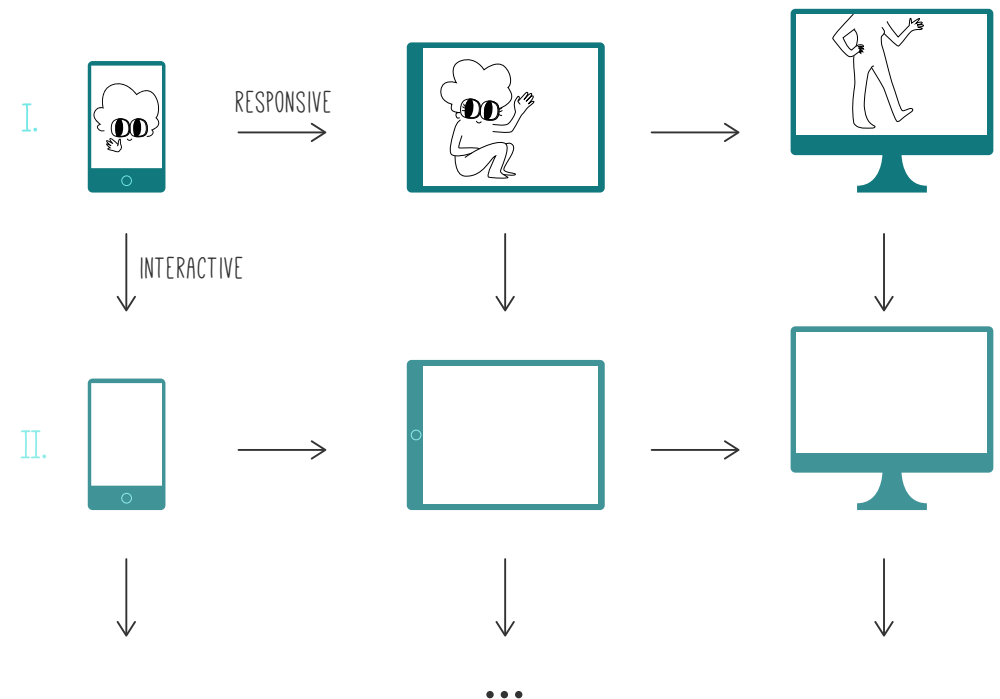
C'est l'histoire d'une petite fille qui grandit, une petite fille qui n'a pas tellement d'amis mais qui a beaucoup, beaucoup d'imagination. Elle vit dans un minuscule village sur la côte ouest de l'Écosse, et pour passer le temps, elle imagine une vie aux objets qui l'entourent. Toutes les histoires qu'elle s'invente forment ce conte illustré. Plusieurs petites histoires, un fil conducteur.

UNE HISTOIRE RESPONSIVE

Ce TFE c'est une histoire qui se lit et se regarde de plein de manières différentes. Elle est responsive parce qu'elle va évoluer avec ton support-écran. Élise a 8 ans, elle te raconte ses histoires dans ton smartphone. Élise en aura 20, elle te les racontera sur ton desktop.

TU VOIS LE PRINCIPE?

Ce TFE est donc une super-histoire multi-couches. Tu peux la lire à travers plusieurs résolutions, tu peux la lire aussi sur un seul support. C'est toi qui vois. Le principe, c'est qu'à chaque étape, toi, l'utilisateur, resizes ta page et trouves l'indice pour passer à la suite de l'histoire.



DIFFICILE DE POSITIONNER UN PROJET PAREIL

Après avoir plus ou moins défini mon concept, j'ai vadrouillé sur le net à la recherche de projets similaires, ou en tous cas proches.

Voici une série de liens, avec des sites qui se servent du responsive de façon un peu décalée :

* <http://play.bigspaceship.com/chrome-atic/>

Il s'agit d'une expérience Chrome où le son varie en fonction de la taille du browser. Au plus il est large, au plus le son est grave.

* <http://maximin.tv/srm/>

Petit jeu où l'utilisateur doit resizer sa page au bon format pour gagner l'épreuve. Une façon ludique d'utiliser la taille de l'écran.

* <http://www.intacto.com/responsive2012/card.html>

Carte de voeux responsive de l'agence Intacto. Énorme utilisation du resize, ou des illustrations sont animées au fur et à mesure, jusqu'à atteindre la taille adéquate pour délivrer le message.

* <http://stuffandnonsense.co.uk/design>

Ici c'est la transformation du header qui m'intéressait. En réalité, c'est ce qui se rapproche le plus du sujet de mon TFE, puisque le personnage à mobylette vieillit en fonction de la taille du browser.

* <http://blog.mimeoverse.com/>

* [https://developer.cdn.mozilla.net/\(...\)](https://developer.cdn.mozilla.net/(...)) (lien cliquable dans le pdf, mais url trop longue pour être imprimée ici)

Ces deux dernières url sont liées, il s'agit à la fois du jeu et du blog lié à son développement. L'auteur a repris SuperMario et se sert de la taille du navigateur pour le faire évoluer dans le jeu.

DONC

Il n'y avait en fait, pour ainsi dire, aucun projet utilisant le responsive à des fins narratives comparables à ce que je voulais mettre en place pour mon TFE.

C'était plutôt un bon point, dans la mesure où je ne risquais pas d'être trop inspirée par l'un ou par l'autre. J'ai pu faire mon petit bonhomme de chemin tranquillement.

- 2 -

DE QUOI C'EST FAIT?

ORIGINE DES CONTENUS (SOURCES, CRÉDITS)

ILLUSTRATIONS

Toutes les illustrations de l'histoire, le logo typographique et l'ensemble des éléments graphiques, sont ©Cécile Habran 2013.

CODE

★ Hammer.js (<http://eightmedia.github.io/hammer.js>)

Bibliothèque javascript pour le support tactile

★ SVGPan (<https://code.google.com/p/svgpan>)

Script javascript pour l'implémentation du zoom et du pan dans une image SVG

★ MobileDetect (<http://mobiledetect.net>)

Class PHP détectant le support utilisé (mobile, tablette, marque ...)

FONTES

Les polices sont libres de droit.

★ La Mathlete, utilisée pour les titres, est désignée par Mattox.

★ La Bitter, utilisée pour les textes (y compris cette page), est désignée par Sol Matas.

AIDE

Certaines parties du code ont pu être écrites grâce à la lecture du site MDN (<https://developer.mozilla.org>), du manuel PHP en ligne (<http://www.php.net/manual/>) et de façon plus générale, grâce à l'aide trouvée sur stackoverflow (<http://stackoverflow.com/>), ou grâce aux conseils avisés de professeurs.

LISTE DES FONCTIONNALITÉS

LE MODE D'EMPLOI

Il a vite été important de guider l'utilisateur dès le début de la visite. Au départ, baignant dans un univers de graphistes et de webdesigners, les réflexes quant au resize de la page me semblaient presque innés chez tout un chacun.

En fait non.

Le commun des mortels, les gens normaux qui ne passent pas autant d'heures sur leur machine à parcourir le web, ne connaissent en fait que peu cette possibilité qu'a leur fenêtre de changer de taille. Après des tests sur des personnes en dehors de l'ESIAJ ou de mes activités liées au web, il est apparu qu'un mode d'emploi était indispensable. Il fallait, au moins une fois, montrer à l'utilisateur comment faire.

À son arrivée sur le site via un support desktop, le visiteur est donc obligé de passer par une étape-démo, où il lui est demandé de redimensionner sa fenêtre. Les instructions suivent depuis une résolution maximum jusqu'à la plus petite, où l'histoire commence. Je suis donc certaine que l'utilisateur commencera le récit par le bon bout.

Pour m'assurer qu'il commence bien ce mode d'emploi avec une fenêtre maximisée (>1024px), je détecte sa résolution à son entrée sur le site, et affiche un message en fonction. Si la fenêtre n'est pas assez large, je lui demande alors de l'agrandir.

Tout va bien.

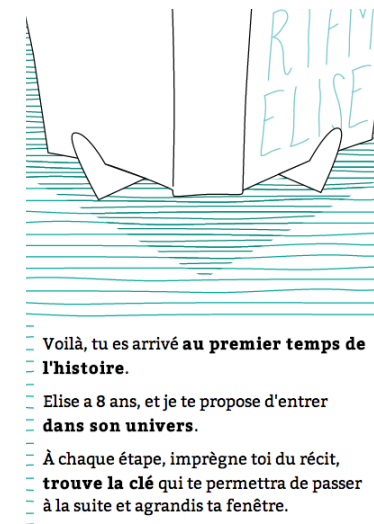
Desktop

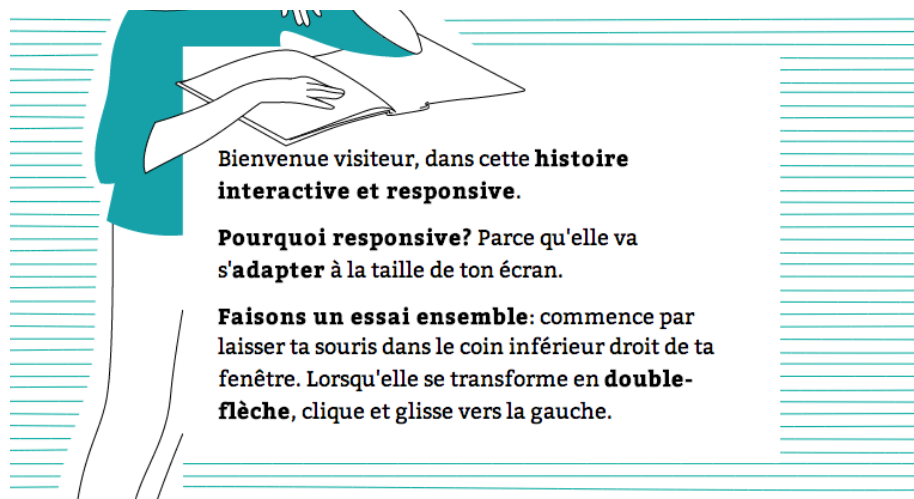


Tablette

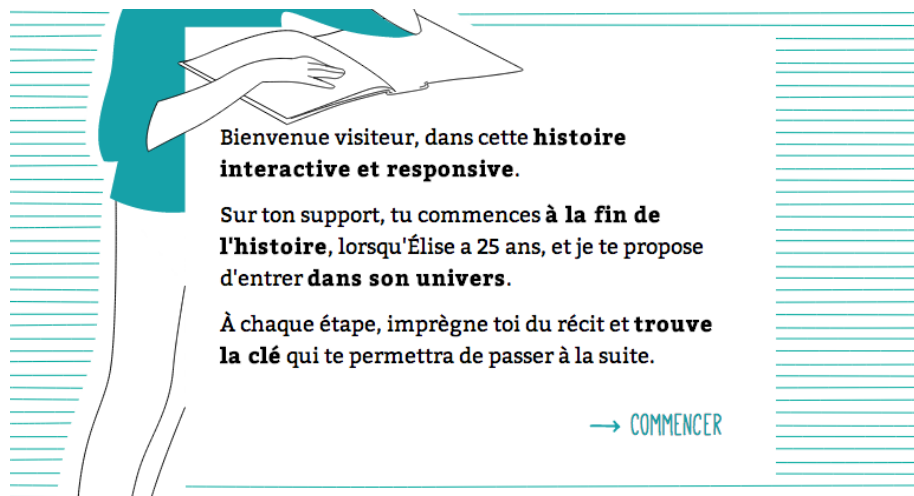


Mobile





Ici sur un support desktop : début du mode d'emploi.



La même page sur un support mobile.

L'ADAPTATION DE LA NARRATION POUR MOBILE

Il a fallu adapter un certain nombre de choses pour les formats mobiles type tablette ou smartphone. En effet, ces devices n'offrant pas la possibilité (pour l'instant) de redimensionner sa fenêtre, l'étape mode d'emploi était forcément corrompue. Il s'agissait donc de prévenir l'utilisateur, dès le départ, qu'il était à tel ou tel endroit de l'histoire.

Aussi, si une étape qui traverse les supports voit sa narration évoluer entre chaque taille de fenêtre, sur un format mobile en revanche, la narration n'est donnée qu'une fois par étape et doit se suffire à elle-même. Le texte est donc adapté pour délivrer l'histoire quand même de façon globale, au sein de chaque support.

LE PAN & ZOOM

Dans l'idée de recherche **d'indices**, il fallait avoir la possibilité d'explorer, de naviguer dans l'image. Cette fonctionnalité était d'autant plus importante que la surface est restreinte sur les supports mobiles. Il a donc fallu mettre en place des outils comme le zoom et le déplacement dans l'image SVG. C'est aussi là que l'utilisation du SVG prend tout son sens, puisque l'image garde une qualité parfaite même à 200%, sans alourdir le poids de l'ensemble.

L'utilisation du zoom sur un ordinateur est liée à la roulette de la souris (ou au trackpad) et au pinch sur les formats tactiles. La navigation se fait en simple cliquer-glisser.



LES INDICES

Si l'histoire était prévue interactive, l'idée n'était pas non plus d'en faire un jeu d'énigme complexe. Ainsi, le visiteur doit trouver un indice à chaque étape, mais tout est mis en place pour lui faciliter la tâche :

D'abord, le texte du récit donne déjà une piste pour le trouver. Ensuite, sur un ordinateur, le curseur de la souris se change en main lorsque l'on passe dessus, et enfin, une aide supplémentaire est fournie via le panneau «Besoin d'aide?» dans la droite de l'écran. En cliquant sur «Tu ne trouves pas l'indice», un nouvel indice écrit apparaît, et l'indice de l'image est mis en évidence par un rond blanc animé qui l'illumine.

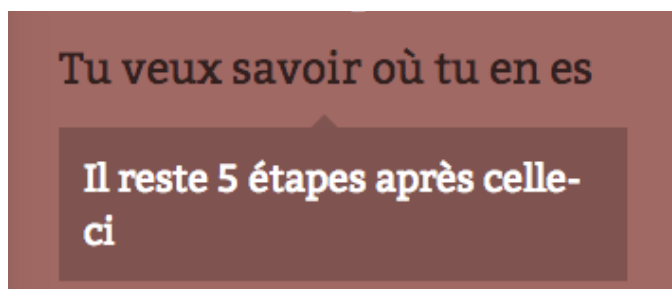
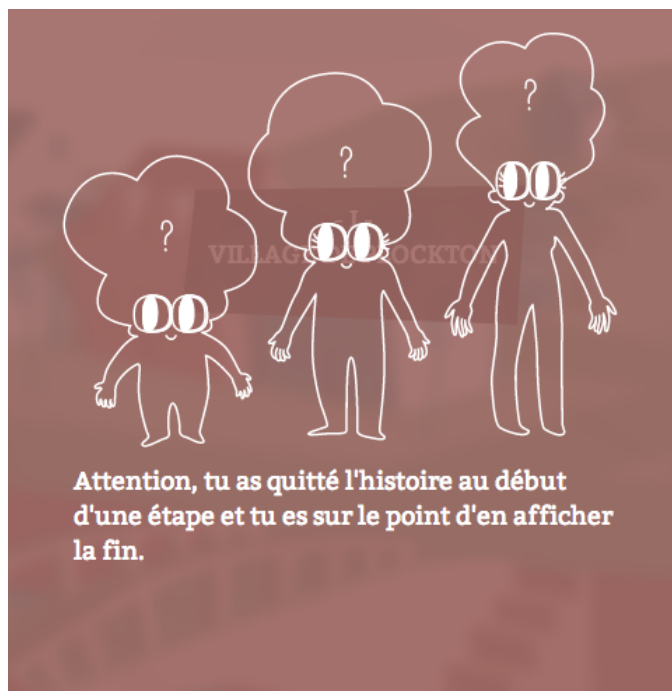
LES AIDES EN TEMPS RÉEL

Pour ne pas casser l'immersion du visiteur, l'aide n'est pas visible sous la forme d'un bouton superposé à l'image, initialement prévu dans mon storyboard. Elle s'affiche en temps réel, à l'arrivée sur une page ou en cas d'inactivité de la part de l'utilisateur pendant une certaine période.

Ces aides, sous la forme de pictogrammes, sont adaptées en fonction du support. En effet, les panneaux «narration» et «besoin d'aide?» s'affichent au clic sur desktop, mais via un swipe left ou swipe right. Les pictos sont donc affichés en fonction, après 3 secondes.

Le picto zoom ou pinch aussi, indique au visiteur qu'il peut explorer l'image, lorsqu'elle est affichée en pleine page (c'est-à-dire avec les panneaux latéraux fermés).





L'URL DE SAUVEGARDE

Comme l'utilisateur ne sait pas forcément combien de temps il a devant lui quand il tombe sur l'histoire, ou qu'il est interrompu en plein milieu, un moyen de revenir à l'endroit où il s'est arrêté était nécessaire. Comme ce projet n'avait pas la vocation de tourner sur les réseaux sociaux (dans le sens où ce serait dommage de partager une étape sans avoir vu les précédentes), un envoi par mail était pertinent. Le visiteur peut donc, à tout moment, «sauvegarder» son avancée dans l'histoire et s'envoyer l'url correspondante par mail.

Cette url reprend, en plus de l'étape en cours, la résolution à laquelle elle a été capturée. Ainsi, à son retour dans l'histoire, cette ancienne résolution est d'abord comparée à l'actuelle, et un message est affiché en fonction. En effet, l'utilisateur s'est peut-être arrêté en format moyen (tablette), puis revient en format desktop, c'est à dire un pas plus loin dans l'histoire. Il fallait donc l'avertir qu'il allait passer à la suite (ou revenir en arrière, c'est selon).

LE PLAN DE L'HISTOIRE

Pour la même raison mentionnée plus haut, savoir évaluer combien de temps il lui reste pour terminer l'histoire semblait important pour le visiteur. Cela se fait de façon assez discrète, il lui est simplement indiqué le nombre d'étapes restantes, à sa demande.

– 3 –

DE QUOI ÇA A L'AIR?

HISTORIQUE ILLUSTRÉ DE L'ÉVOLUTION DE L'INTERFACE

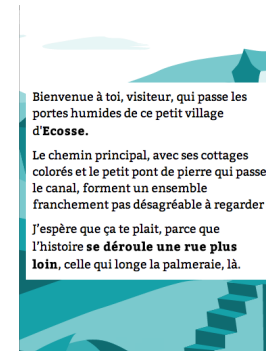
LES PAGES «NARRATION»

Au départ, les textes de l'histoire devaient s'afficher par dessus l'image, et disparaître au tap/clic. Les illustrations étaient d'abord pensées dans un camaïeu de bleus, quelle que soit la taille de l'écran. Le texte était assez long.

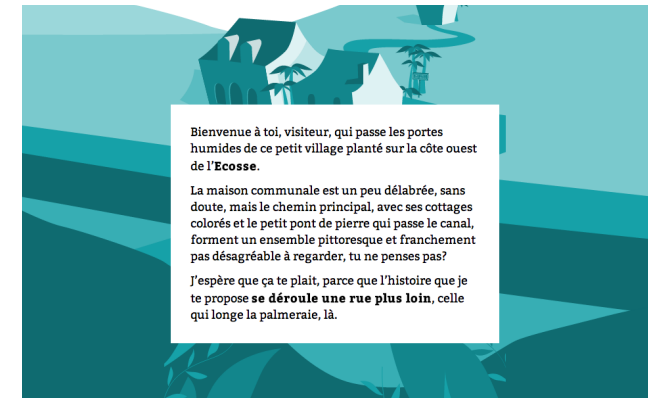
Par la suite, les couleurs ont été repensées pour qu'elles évoluent en fonction de la narration (une couleur supplémentaire par étape, voir **Les accords chromatiques**). Le système de lecture a changé pour garder un maximum d'immersion dans l'image. Les textes, raccourcis, sont donc cachés derrière l'image, et on fait glisser celle-ci lorsqu'on a besoin d'aller relire.

VOCABULAIRE GRAPHIQUE

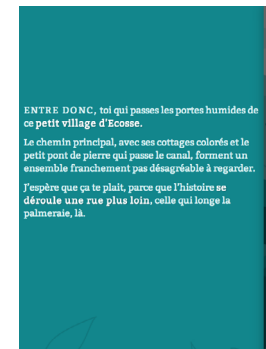
Certains éléments ont aussi été revus pour mieux coller avec les illustrations à la perspective bizarre. Tous les blocs colorés ont donc été déformés pour harmoniser l'ensemble.



Mobile v1



Tablette v1



Mobile v5



Tablette v5



Chapitre v1



Chapitre v5



JUSTIFICATION DE L'APPROCHE GRAPHIQUE

UNE ENVIE, UNE CONTRAINTE, UNE SOLUTION

Si je m'étais toujours dit que j'allais m'amuser avec les pixels, même peut-être travailler avec des vrais marqueurs sur du vrai papier et scanner le tout, je savais bien qu'un moment je devrais m'interroger sur la meilleure façon d'optimiser l'ensemble.

Parce que l'histoire est responsive et s'appuie donc aussi sur les performances d'un mobile, et la connexion qui va avec. Alors télécharger une image suffisamment grande que pour être navigable avec une connexion 3G, si c'est du bitmap, ça allait vite être pesant, dans tous les sens du terme.

Malgré mon envie de tâter du papier, l'idée du vectoriel a fait son chemin. Cela répondait à plusieurs interrogations:

- ★ comment gérer les images explorables (zoom)
- ★ comment garder une résolution impec' avec le design fluide et entre chaque support
- ★ comment rendre l'image interactive (pour les indices par exemple)
- ★ comment rendre tout ça pas trop lourd.

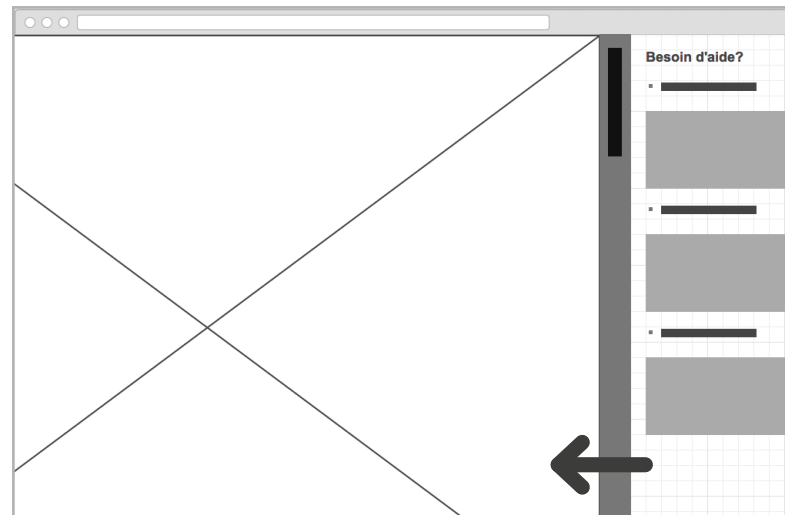
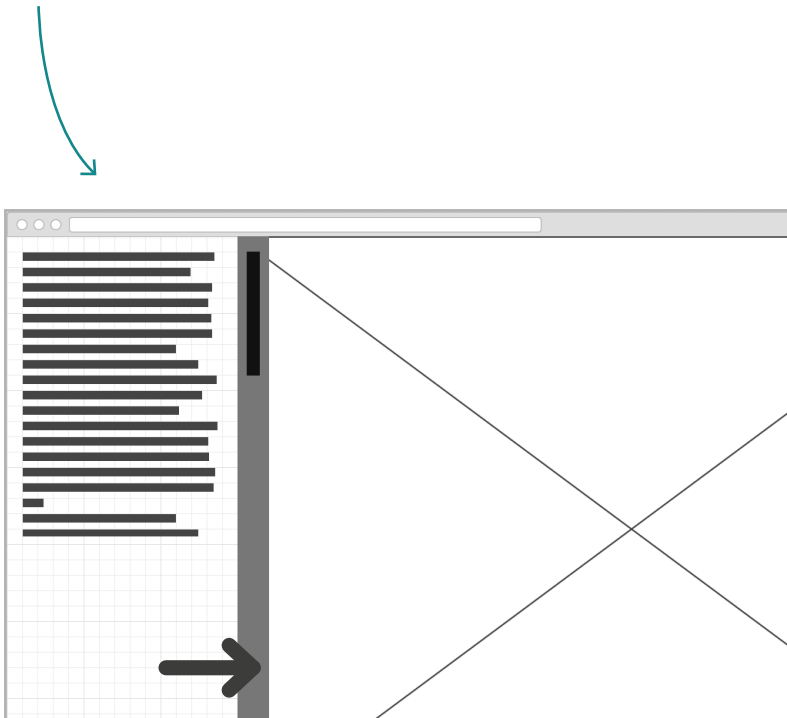
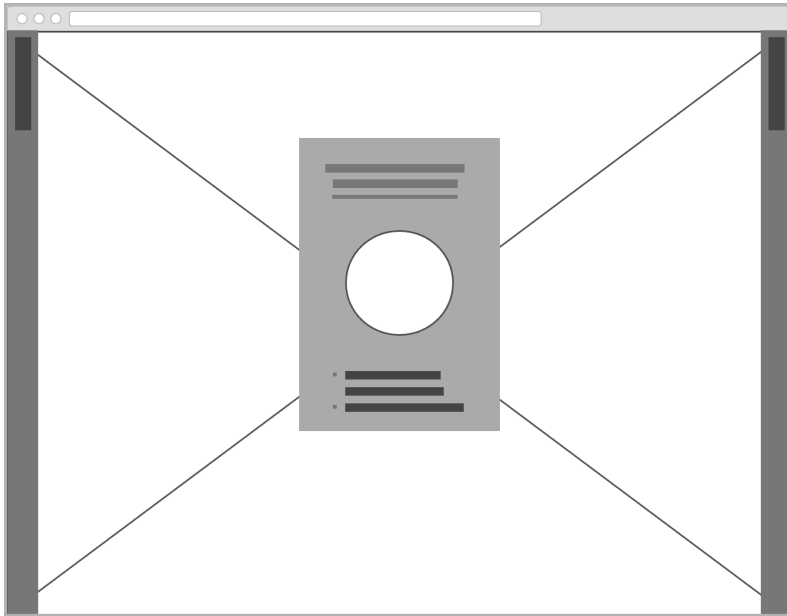
Ainsi, j'ai dû garder cette contrainte de poids en tête pendant mes recherches graphiques, parce que même si le vectoriel c'est chouette, ça pompe dans les performances pour générer les images, surtout si elles sont complexes.

PRINCIPE DE MISE EN PAGE ET CHOIX GRAPHIQUES

AFFICHAGE ET STRUCTURE VISUELLE DES ÉCRANS

Le principe de navigation est assez simple. La partie principale réside dans l'illustration en elle-même. Lorsqu'elle est visible en entier, aucun autre élément ne vient s'y superposer, hormis **les aides en temps réel** ou le panneau d'indice lorsque l'utilisateur trouve ce dernier (voir première image à gauche).

Les titres des panneaux cachés apparaissent en hover où lorsqu'aucune activité n'est détectée pendant au moins 3 secondes. Le panneau de gauche contient le récit, celui de droite les différentes aides (**url de sauvegarde**, **aide à l'indice**, **plan de l'histoire**). Pour que l'utilisateur sente que ces panneaux peuvent glisser, une première animation est jouée à son arrivée sur une étape de la narration, où l'illustration glisse vers la droite pour laisser place aux textes.



CHOIX TYPOGRAPHIQUES

★ Mathlete «bulky»

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
& @ → £ ?

La Mathlete, déjà choisie pour la vidéo/animation de la bande-annonce, s'accordait bien avec le sujet de mon TFE. Une typo handmade, uniquement en capitale, pour les titres ou le texte non-narratif et les typos à l'intérieur des illustrations.

Le problème avec cette typo c'est que les espaces sont assez mal construites. Les espaces inter-mots sont trop larges par rapport à l'interlettrage, il fallait donc le prendre en compte dans son utilisation en webfont.

Les textes sont toujours courts, et les letter-spacing sont systématiquement augmentés d'1 ou 2px selon le contexte.



★ Bitter regular, bold

The quick brown fox jumps over the lazy dog
The quick brown fox jumps over the lazy dog
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
& @

La Bitter (police libre de droit) a été choisie pour les textes longs et narratifs, pour la page de lancement et même pour ce dossier. Je voulais une typo lisible, serif et pas trop fine. Il fallait qu'elle s'harmonise avec la Mathlete, tout en apportant un contraste visuel visible, pour qu'on comprenne tout de suite qu'elle ne serve pas aux mêmes fonctionnalités.

La Bitter fait très bouquin de poche, du genre des vieux Agatha Christie perdus dans les bibliothèques des parents, où le papier jauni bon marché a absorbé l'encre et épaissi les caractères. C'était de ça dont j'avais envie, ça qui collait à l'atmosphère de l'histoire.

LA MODERNITÉ arrive quand
même, ici et là, sur les quais du village
portuaire.

ACCORDS CHROMATIQUES

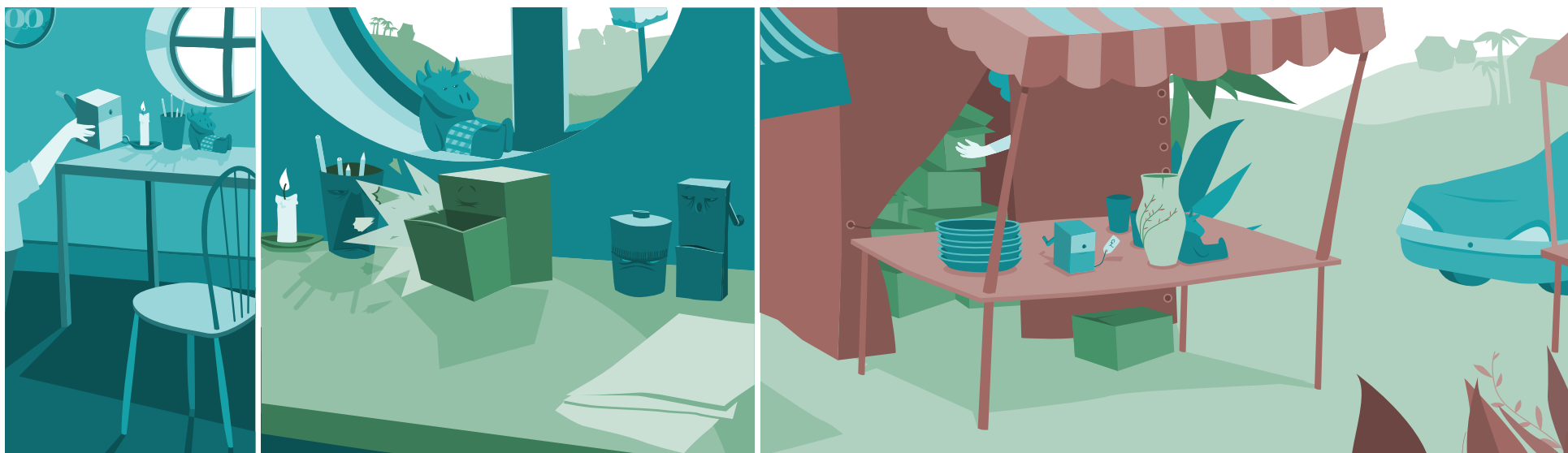
Le bleu turquoise est venu assez tôt dans les recherches pour les illustrations. J'aimais bien sa polyvalence, une couleur froide mais dynamique, et j'ai décidé de la garder.

Ensuite, après une série de discussions et conseils de professeurs ou d'autres élèves, il semblait nécessaire de marquer une différence, si pas graphique, au moins chromatique, dans l'évolution des illustrations. Pour que l'utilisateur sente bien qu'il changeait de temps dans l'histoire, j'ai donc décidé d'ajouter une couleur à chaque étape.

Le vert et le rose ont été choisis pour leur harmonie avec le turquoise et pour la progressivité vers les couleurs chaudes. Pour ne pas avoir de coupure trop nette entre les étapes, le vert apporte d'abord un peu de chaleur tout en restant proche du bleu.

Le rose arrive ensuite, sans choquer l'œil, en apportant un contraste et une couleur complémentaire par rapport aux deux premières.

Chaque couleur est ensuite déclinée en différentes teintes, pour obtenir une palette assez large et être utilisable dans une illustration complexe où seules les masses sont utilisées (aucun contour), et où donc le contraste uniquement permet de percevoir les formes.



UN NOMBRE, 1.618

En réalité c'est assez compliqué de parler d'une grille à proprement parler dans ce cas-ci, mais d'un combo `margin/font-size`, puisqu'il n'y qu'un bloc de texte à la fois à 100%, et jamais plusieurs colonnes.

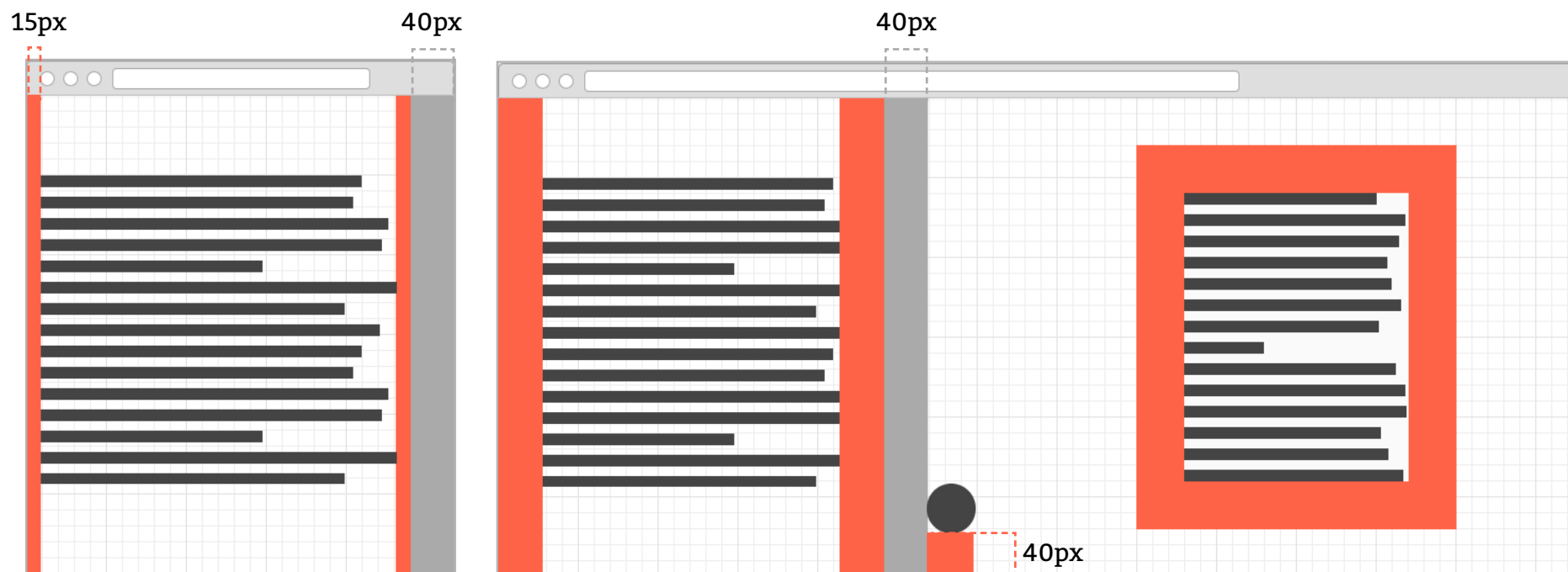
Néanmoins, voici comme j'ai procédé :

la `font-size` choisie est de 18px, pour une lecture confortable sur tous les supports, avec un interlignage de 1.4, soit environ 25px.

Les marges sont un multiple de cet interlignage par le coefficient du nombre d'or (1.618), soit,

- ★ en mobile: divisé par le nombre d'or -> 15px
- ★ à partir de 520px (tablette et au-delà), multiplié par le nombre d'or -> 40px

Ces valeurs, 15 et 40px, rythment l'ensemble des espaces ensuite utilisés, que ce soit l'emplacement des aides en temps réel, l'épaisseur des bandes verticales contenant les titres des panneaux aide et narration, etc.



- 4 -

COMBIEN ÇA COÛTE?

DEVIS ESTIMATIF – PLAN FINANCIER

CONCEPTION

* élaboration du projet, des fonctionnalités	4000
* écriture de l’histoire, copywriting.....	800
* recherches graphiques & design	1600
* storyboard, wireframes	2400
Total pour la conception:	8800

RÉALISATION

* développement front-end	
* HTML5, CSS3, mediaqueries	1600
* Javascript	1200
* développement back-end	
* PHP	800
* illustrations vectorielles	
* éléments graphiques accessoires	400
* 18 illustrations // narration	3600
* 3 illustrations d’accueil.....	600
Total pour la réalisation:	8200

COÛTS ANNUELS

* hébergement	
* nom de domaine	
Total pour les coûts annuels	50

TOTAL17.050

tous les prix s’entendent HTVA et en €

- 5 -

ET TOI, T'ES QUI?

CE QU'IL EN EST RESSORTI

Si je m'étais à la base lancée dans ce projet par plaisir de raconter et d'illustrer, il s'est avéré que les parties pour lesquelles je me suis le plus amusée c'était celles qui relevaient du code.

J'ai commencé ma troisième année avec d'assez grosses lacunes en javascript. J'aime la logique et j'adore les maths, ce n'est pas que j'ai des problèmes pour comprendre un script, mais je n'avais jamais pris la peine de me poser pour bidouiller quelque chose en javascript ou en jquery, et les parties théoriques de l'année passée me laissaient sur ma fin. Bref, mes bases étaient faibles et mon envie au niveau 0.

Ça a commencé à changer pendant mon stage, où mon maître de stage a pris la peine, un jour, de s'asseoir et de m'expliquer deux ou trois trucs, puis m'a laissée dans ma mouise à réfléchir plusieurs heures pour résoudre un problème. Et j'ai bien aimé.

En me lançant dans mon TFE, frustrée de ne pas pouvoir finalement illustrer le tout à la main (j'imaginais au début travailler au crayon de couleurs), j'ai commencé avec un croquis rapide de test pour pouvoir travailler directement la partie code. J'ai appris plus ces 6 derniers mois que depuis le début de la deuxième, et j'ai adoré passer des heures sur un souci. Au final, devoir retourner aux illustrations m'a parfois pesé, mais ça a eu du bon.

J'ai aujourd'hui l'impression d'être arrivée à ce que je voulais, à mixer autant que possible tout ce que j'ai appris.

CE QUE JE COMPTE FAIRE LES PROCHAINS MOIS (JE SAIS PAS, DES FOIS QUE ÇA T'INTÉRESSE)

Quand même, les illus papier et la peinture, ça me manque.

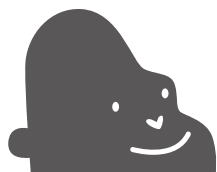
Alors je compte bien retourner à des séances de modèles ou partir me balader dans mon coin de campagne, un peu comme des vacances.

Mais il y a aussi beaucoup de projets qui m'attendent au tournant, ceux auxquels j'ai dit «Non, pas avant fin juin», et qui vont réapparaître à peine j'aurai eu le temps de me poser avec mes crayons. Ils me prendront du temps, mais seront sans doute une bonne base pour me lancer tout doucement, en continuant d'apprendre et en profitant de ces quelques mois où je n'ai pas encore de grosses responsabilités et où je peux prendre des risques.

Il y a aussi un appel à projet pour la Communauté Française qui traîne dans un coin et qui mériterait sans doute que j'y consacre un peu de temps, juste pour voir.

Et il y a toi, sait-on jamais, qui aurais peut-être une idée.

Merci, en tout cas, d'avoir lu jusqu'ici.



CÉCILE HABRAN

ILLUSTRATRICE, GRAPHISTE
& DÉVELOPPEUR FRONT-END

118, CHAUSSÉE DE WATERLOO
5002 SAINT-SERVAIS (BE)
+32(0)495.737497
HELLO@CECILE-HABRAN.BE
WWW.CECILEHABRAN.BE

 26 NOVEMBRE 1989

 LA LOGIQUE, LES MATHS,
LES ROMANS POLICIERS, LES
CRAYONS DE COULEURS ET LES
SINGES.

 2010-2013

Graduat en Infographie,
spécialité Web, Design & Multimédia.
École Supérieure d'Infographie
Albert Jacquard, Namur (BE)

 OCTOBRE 2012 - JANVIER 2013

Stagiaire chez Spade SPRL, agence web de communication basée à Bruxelles.
Développement front-end et illustrations.

 DEPUIS AOÛT 2012

Illustratrice occasionnelle pour misepage
SPRL et le Service Éducatif de la Médiathèque.

 DEPUIS JANVIER 2011

Infographiste régulière pour Transcultures,
une asbl d'événements culturels.

 2007-2010

Graduat en Arts visuels et de l'espace,
spécialité Illustration.
École Supérieure des Arts S^t-Luc, Bruxelles (BE)

 JUIN 2007

Diplôme de secondaires générales.
Institut de la Providence de Champion (BE)

 PRIX

Participation à Skills Belgium, médaille
d'argent en webdesign.

PROGRAMMES

Adobe Illustrator CS6	*****
Adobe InDesign CS6	*****
Adobe Photoshop CS6	***
Sublime Text 2	***
CodeKit	**

PROGRAMMATION

HTML5 / CSS3	*****
SASS/SCSS	****
Javascript	****
Jquery	***
PHP	***
Wordpress	***
Foundation 3.0	***

LANGUES

	Écrire	Lire	Parler
Français	*****	*****	*****
Anglais	****	****	***

(pictos : Entypo)

ALLEZ, MERCI, SALUT!