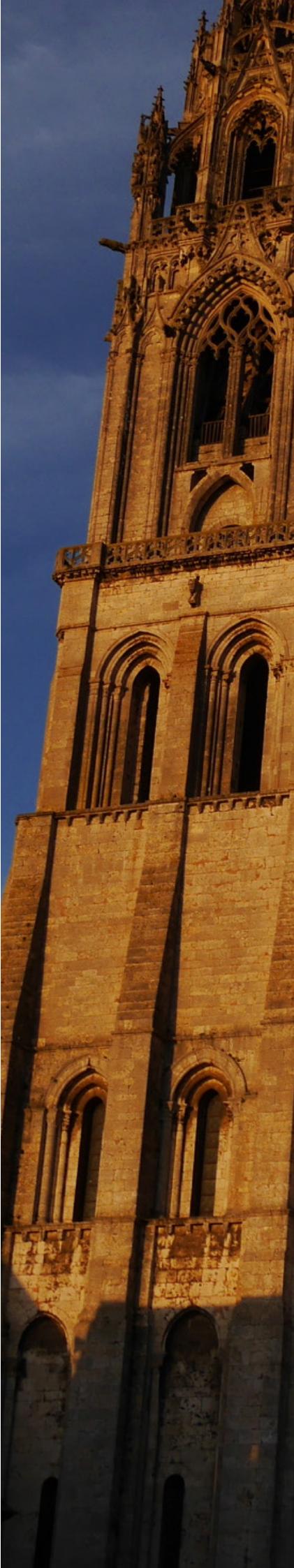


 **Kidee
Chartres**



ELEAUME Justin

PLANTÉ Loris

MARRTINEZ Alexis

BUSSY-CHARISSIADIS Yannis

Yves



EDITO

Dans le cadre de notre projet de fin d'année, nous devons proposer un lieu singulier et réaliser une application dédiée proposant une interactivité ambitieuse avec le lieu et ses activités. Nous avons donc décidé de choisir la cathédrale de Chartres pour notre projet.

Suite à une visite du lieu et des besoins des différents touristes, nous avons créé une application pour enfants destinés aux 6 à 12 ans qui viennent visiter la cathédrale avec leurs parents. L'objectif de notre application est de proposer une visite ludo-didactique et éducative à travers diverses activités tout au long de leur visite avec leurs parents.

Vous trouverez à travers ce dossier l'évolution et la naissance de Kidee Chartres, une application se trouvant disponible sur des tablettes qui sont louables à l'entrée de la cathédrale, créée pour les enfants.

SOMMAIRE

EDITO 3

Introduction 6

Choix du sujet 6

Le commanditaire 8

Orientation de l'application 10

Recherches centrées utilisateurs 12

Benchmark 12

Les jeux pour enfants 13

Les lieux ludo-didactiques 17

Une application pour qui ? 20

Empathy Map 21

Personas 22

Contenu textuels 25

Caractéristiques des contenus textuels 25

Technique rédactionnelle 25

L'application 28

Gestion du projet	28
La Charte Graphique	29
La Typographie	31
Les couleurs	33
Le logo	35
La mascotte	46
Le squelette de l'application	48
Les activités	50
Vidéo d'explication	51
Jeu d'observation	52
La signalétique	54

La V2 56

La technique	56
Les activités	56

Bilan 57

Sources 62

Introduction

Choix du sujet

Avant de parler du choix du sujet, nous vous présentons le groupe avec lequel nous avons travaillé sur le projet.

Les membres du dernier projet se sont naturellement réunis pour ce second projet. La cohésion d'équipe était déjà présente, nous connaissions également nos points forts et faiblesses et savions comment nous organiser. Nous avons ajouté un dernier membre avec de bonnes compétences afin de compléter les aptitudes et de stabiliser la charge de travail. Comme nous l'avons dit dans le rappel du projet, notre application porte sur

la cathédrale de Chartres. Ce choix est arrivé suite à la proposition de Justin qui a habité à Chartres pendant 20 ans. Le lieu présentait différents arguments positifs. Tout d'abord, le lieu est très orienté sur la visite avec 2 millions de visiteurs par an. Cela amène déjà notre cible: les visiteurs. Nous avons donc pensé très vite à la création d'une application qui permet de faire la visite en temps réel de la cathédrale. D'un autre point, Chartres étant une petite ville, il est assez simple d'avoir des contacts qui peuvent aider à développer le projet et d'ajouter de l'information intéressante. En plus de cela, la famille de Justin pouvait nous accueillir lors des week-ends si nous voulions travailler sur place.



Le commanditaire

Le commanditaire de cette application serait la ville de Chartres. L'objectif de la ville est d'attirer plus de touristes dans la ville. L'objectif est de développer les activités de la cathédrale afin de prolonger la durée du séjour des visiteurs afin qu'ils aillent dans les commerces de la ville avec pour but final de faire croître la ville.

La ville étant très tournée vers la technologie et le digital, elle souhaite faire un premier pas vers cela avec la cathédrale en proposant une visite digitale et interactive afin de concurrencer des lieux comme les châteaux de la Loire qui proposent ce genre de visite.

L'objectif de l'application n'est pas d'être rentable. Au contraire, elle doit être accessible au plus grand nombre. La création de cette dernière a purement l'objectif d'attirer le visiteur et qu'il aille consommer dans les différentes enseignes de la ville.





Orientation de l'application

Afin de déterminer au mieux les besoins de la cathédrale que notre application pourrait couvrir, une sortie a été organisée sur le site. Nous sommes donc partis pour la journée à Chartres, afin de glaner des informations, rencontrer les acteurs existants dans la sensibilisation/éducation, s'imprégner des lieux et commencer à en apprendre nous-même sur son histoire.



La journée fut rapidement très enrichissante et plus utile que ce à quoi nous nous attendions. Nous avons pu identifier les 3 structures présentes qui proposaient des activités en lien avec la culture du lieu : le clergé, la ville de Chartres et le centre des monuments nationaux. À ceux-là, s'ajoutent les guides en freelance avec qui nous avons également pu avoir un contact très instructif.

Suite à différentes rencontres, nous avons pu définir ce que nous pourrions proposer comme application pour le lieu. Suite à notre passage dans le lieu, nous avons remarqué l'unique présence de visite pour enfant en groupe. Nous nous sommes posé la question suivante : "Y'a-t-il des outils de visites pour les enfants à disposition dans la cathédrale ?". Nous avons posé cette question à différentes entités : le clergé, les responsables des visites de la cathédrale, à l'office du tourisme, les guides des

monuments de France ou encore à Yves, personnage particulier et attaché sentimentalement à la cathédrale. Les réponses de ces derniers ont montré que rien n'existe pour les enfants qui venaient découvrir la cathédrale avec leurs parents. Les seuls documents que nous avons pu trouver à ce sujet sont des guides catholiques qui ressemblent plus à un jeu faisable en dehors de la visite plutôt qu'un accompagnement.

Une fois que nous avions vu ce point, nous nous sommes empressés de creuser le sujet et poser le maximum de question aux différents intervenants qui pourrait nous aider dans notre quête de création et d'information.

De là, Kidee Chartres est née. Son objectif est de proposer aux enfants de 6 à 12 une visite interactive, ludo-didactique et moderne de la cathédrale sur une tablette en location à l'entrée de la cathédrale à un prix abordable.

Recherches centrées utilisateurs

Benchmark

Pour notre benchmark, nous avons établi 3 types de concurrents à notre application : les jeux et applications pour enfants, les lieux de visite ludo-didactique dédiés aux enfants et les lieux qui mêlent à la fois ces deux variables.

Les jeux pour enfants

Dans notre questionnaire, nous avons posé la question suivante : " Connaissez-vous des sites/applications destinés à des enfants avec des activités ludo-didactiques ?"

À partir des réponses obtenues et de nos recherches personnelles, nous avons pu voir plusieurs sites ou applications qui semblent être intéressantes à analyser dans leur contenu ou même dans leur charte graphique.

Questions

Réponses

15

Paramètres

Connaissez-vous des applications / sites destinés à des enfants avec des activités ludo-didactiques ?

Si oui, lesquelles ?

10 réponses

non

Non

BBC learning English

NON

Non

Scratch, lalilo, gcompris

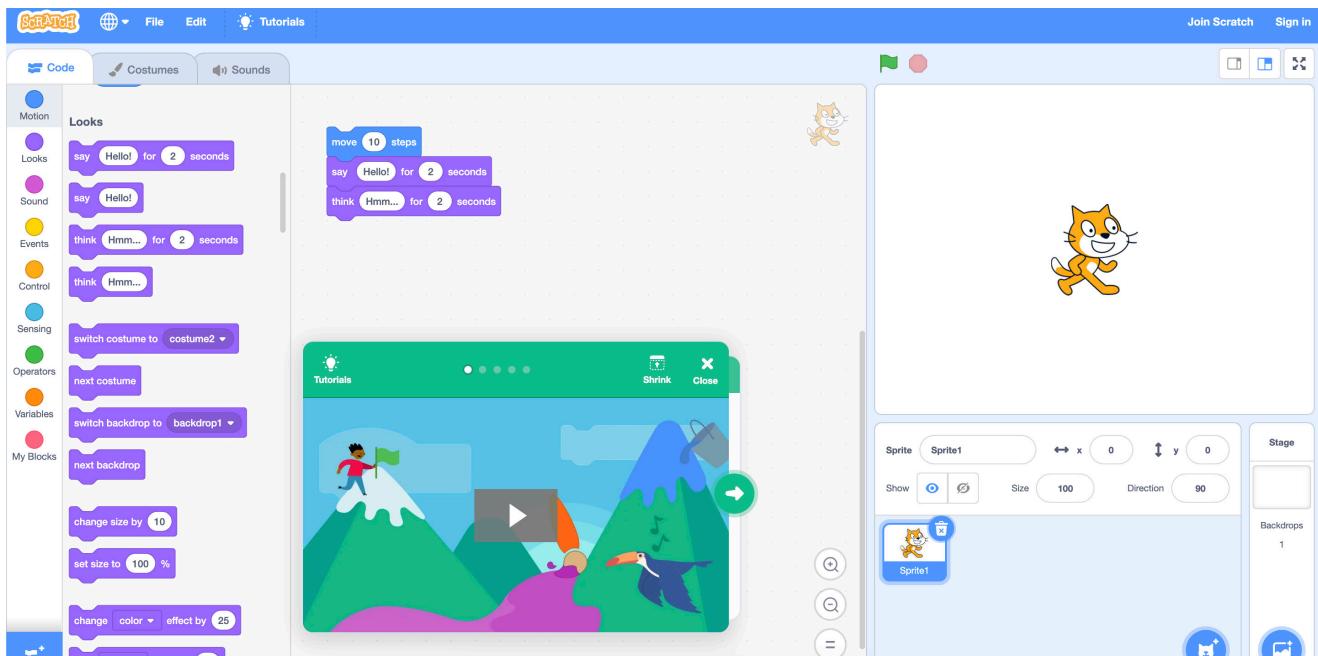
Oui mais je ne me rappelle plus le nom c etait durant la covid

Okoo



Lalilo

Site web et application dédiée aux enfants, Lalilo est une application pour les professeurs qui permet de faire des exercices dans divers domaines avec un environnement ludique et didactique. Une application créée en collaboration avec le ministère de l'Éducation nationale, avec une direction artistique intéressante qui a guidée une part de notre identité graphique. On retrouve les codes de l'application pour enfant avec des couleurs pastel.



Scratch

Scratch est un site web qui permet aux enfants d'apprendre et de développer leur créativité. Avec une interface assez grande qui laisse place à l'imagination, Scratch a été pour nous une grande source d'inspiration pour la réflexion des jeux. Scratch propose des jeux qui laissent libre cours à la décision de l'enfant et nous souhaitons apporter cela à notre application.





Bayam

Application destinée aux 3_10 ans, Bayam propose une large gamme d'activités, allant de la lecture, le visonnage de dessins animés, des petits jeux divers... Son analyse fut très enrichissante en terme d'UI, nous nous sommes inspirés de leur choix de typographie, de leur pictogrammes et des couleurs.



Les lieux ludo-didactiques

Ces lieux, dédiés aux enfants, sont des sources d'inspiration pour nous. À travers des expériences, ils occupent l'enfant tout en l'instruisant, ce qui correspond à notre objectif.

Guédelon

Ayant pour objectif de recréer un château avec les techniques d'autrefois, le château de Guédelon accueille petits et grands dans son infrastructure afin de découvrir les métiers médiévaux d'autrefois. Au programme, plusieurs activités physiques comme le taillage de la pierre, mais aussi des activités culturelles comme des activités légères sur le fonctionnement du pont-levis.





Le musée de la cité de la musique

Véritable lieu témoignant de l'évolution de la musique à travers le temps, le musée propose des expériences interactives avec des instruments à disposition comme le thérémine. D'autre part, il est proposé des activités pour les enfants avec des acteurs/musiciens qui mettent en scène des pièces musicales en reprenant les classiques de la musique classique entremêlé à des comptines pour enfants.

Il y a beaucoup d'autres lieux proposant des activités pour enfants que nous pourrions aborder, mais nous avons préféré nous intéresser à ceux que nous avons pu visiter vivre de nos propres personnes.





Une application pour qui ?

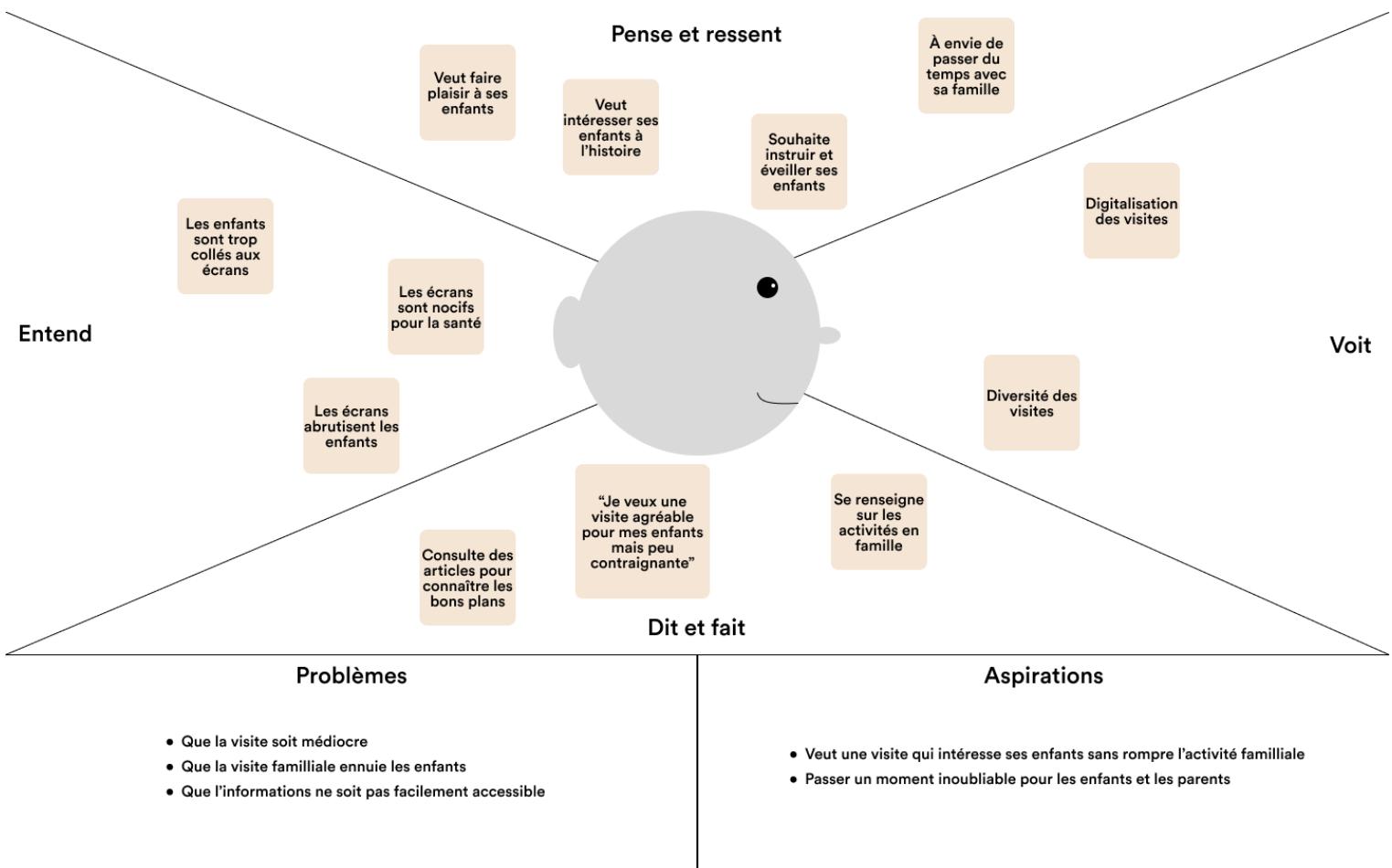
Après la phase d'analyse des différents concurrents, nous devons analyser qui est notre réelle cible.

Certes, les enfants de 6 à 12 ans sont les utilisateurs cible de notre application, mais ce sont leurs parents qui achètent la tablette sur laquelle se trouve l'application. Il faut répondre aux besoins d'un jeune public, s'adapter à son langage et à sa compréhension tout en lui proposant un contenu intelligent. De plus,

nous devons penser à être crédible aux yeux d'adultes qui décident si l'application sera rentable pour leurs enfants.

À partir de cela, il nous faut réfléchir à une double conception d'application. Une interface ludo-didactique, simple et qui donne envie à l'enfant de faire les activités et de visiter la cathédrale par lui-même. Mais aussi une application qui propose un contenu intelligent qui convient aux parents. À partir de cela, nous avons déterminé une mind-map des parents.

Empathy Map



Personas

À partir de notre empathy map, nous avons pu établir des questions que nous avons pu poser, à un public assez large, des questions concernant notre application et ce que le public chercherait s'il allait visiter la cathédrale avec ses enfants. Grâce aux réponses que nous avons reçues, nous avons pu établir 2 personas types de parents qui voudraient venir à Chartres avec leurs enfants.

USER PERSONA 1



Personnalité

- Très investie dans sa vie professionnelle
- Aime la découverte
- Très protectrice envers sa famille
- Curieuse
- Aime sa liberté

Prénom	Louise
Âge	43 ans
Statut	Mariée
Enfants	2 enfants à charge
Localisation	Luxembourg
Métier	Juriste en entreprise

Objectifs

Passer du temps avec ses enfants
Découvrir de nouveaux lieux
Se reposer et profiter des moments en famille

Frustrations

Des activités qui ne sont pas intergénérationnels
Les files d'attentes
Un encadrement trop rigoureux
L'accessibilité et la capacité de logement

Motivations

Événements autour des enfants
Activités culturelles
Modernité des visites

USER PERSONA 2



Personnalité

- Proche de son fils unique
- Généreux
- Passionné d'histoire

Prénom	Thierry
Âge	35 ans
Statut	Paxé
Enfants	1 enfant à charge
Localisation	Paris
Métier	Banquier

Objectifs

Partager sa passion à sa famille
Découvrir de nouveaux monuments
S'évader pendant son week-end
Faire plaisir à son fils

Frustrations

Manque d'informations
Activités non incluantes

Motivations

Proximité de chez lui
Activités culturelles sur l'histoire

USER PERSONA 3



Personnalité

- Rebelle
- Dynamique
- Curieuse

Prénom	Léa
Âge	9 ans

Objectifs

S'amuser
Découvrir des nouvelles histoires
S'affirmer

Frustrations

Trop de trucs à lire
Application trop lente

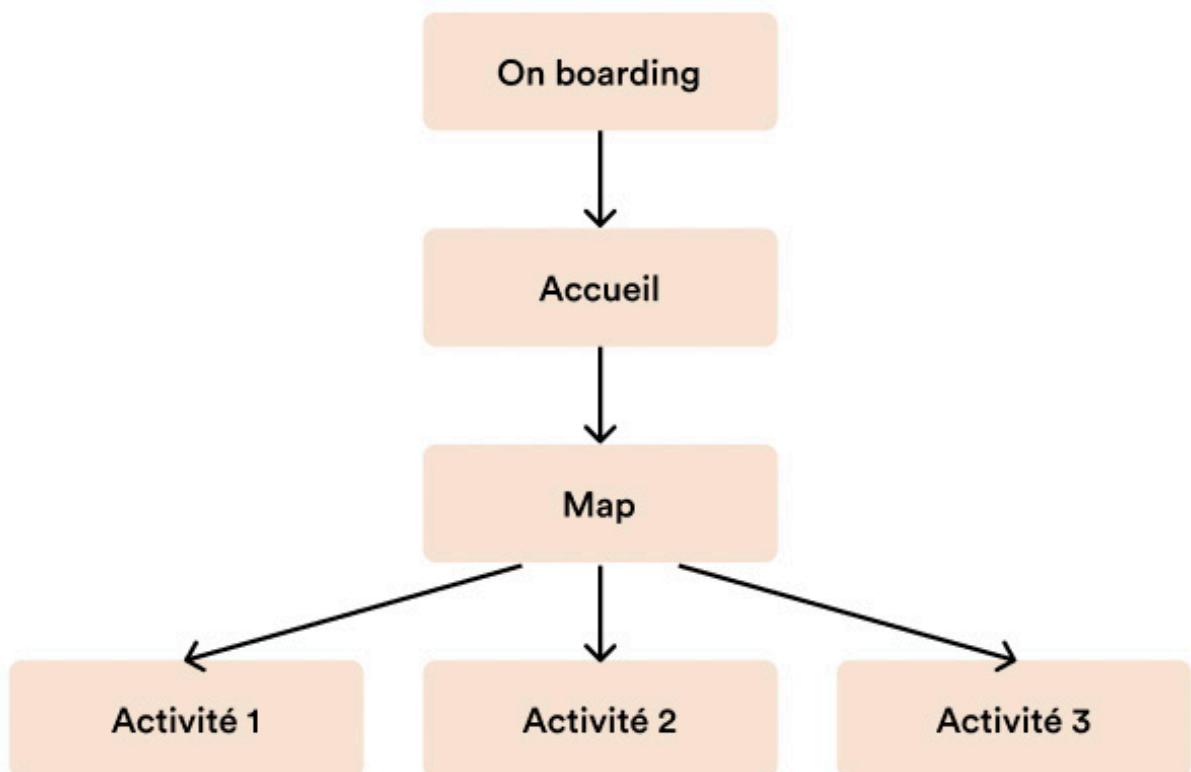
Motivations

Faire des activités avec ses parents
Être au centre de l'activité
Partir à l'aventure

Arborescence

Nous avons décidé d'aborder notre arborescence d'une manière assez simple. Nous souhaitons que l'utilisateur de l'application puisse se déplacer à son bon vouloir dans la cathédrale. Pour cela, nous souhaitons encadrer le visiteur au minimum. Notre utilisateur sera encadré par un on-boarding afin de lui présenter l'application et son utilisation, ainsi qu'un guide de fin pour retrouver la sortie et rencontrer la personne à qui rendre la tablette, c'est l'endroit où le guide numérique dira au revoir à son utilisateur. Entre-temps, il pourra se balader à son souhait dans toute la cathédrale grâce à une carte qui renseignera les différents endroits de la cathédrale où se trouvent les activités.

Sur notre prototype, nous avons fait un chemin unique que l'utilisateur est obligé de suivre. La raison de cela est la présentation de notre projet. Nous souhaitons présenter dans un certain ordre notre application, pour cela, nous avons déterminé un chemin logique pour montrer nos envies de contenus.



Contenu textuels

Le contenu textuel est très impacté par les particularités de notre cœur cible. Nous pouvons facilement décrocher l'utilisateur, voire le bloquer.

Il nous a fallu trouver une façon de rédiger qui puisse convenir aux enfants. Vulgariser et adapter le discours est fut difficile mais primordial.

Caractéristiques des contenus textuels

Concernant la mise en page de nos textes, celle-ci doit répondre aux contraintes qu'un utilisateur dont la lecture peut ne pas être parfaite amène.

Nos textes doivent en effet être particulièrement lisibles. Cependant, le vrai défi consiste à apporter cette lisibilité avec une identité de police adaptée au besoin de fantaisie du public.

Ainsi, plus la police que nous avons choisie est singulière, plus nos choix de mise en page du texte devront compenser cette perte de lisibilité. De plus, le support est important à prendre en compte. Notre application n'est utilisable qu'avec une tablette de 810/1080.

Tous ces éléments considérés, nous avons estimé qu'un espacement de 130% en interligne, pour une taille de police de 18px pour le texte seraient suffisants.

Technique rédactionnelle

Dans notre application, nous nous adressons aux enfants. Nous avons orienté notre application autour d'un langage simple pour les enfants. Nous avons organisé de façon méthodique les contenus que nous transmettons à travers les bulles de dialogue de notre personnage "guide". Pour ce qui est du contenu en lui-même, nous avons limité à 5 lignes de texte maximum et 2 paragraphes maximum. Nous avons visé large, mais nous essayons d'être aux alentours de 3-4 lignes par paragraphe, mais certaines parties de notre application nécessitent un peu d'explication et donc plus de texte.

Concernant le contenu en lui-même, nous avons pris le parti d'être le plus simple possible. Nous ne voulons pas partir dans l'explication et la définition de différents principes ou rôles que portaient tel ou telle Homme à l'époque et quand nous le faisons, nous le résumons en 1 phrase. L'objectif n'est pas de perdre l'enfant dans un long monologue à lire sur l'application, mais de bien le stimuler avec des interactions rapides.

«Le 24 Juin, à midi, les rayons du soleil devaient passer à travers le trou dans le vitrail et dessiner un cercle lumineux sur le clou. Cette magnifique expérience devait indiquer le “midi vrai” local. Cet événement très intéressant se reproduit encore tous les ans.»



L'application

Gestion du projet

Comme pour le projet ParCour, nous avons commencé à analyser les différents profils de notre équipe afin de bien répartir les missions entre nous.

À partir de ce constat, nous avons mis en place différents outils afin de pouvoir avancer de façon concrète sur notre projet. Nous avons utilisé un trello pour définir les grandes missions que nous avions à faire ainsi que les sous-missions que nous allions rencontrer.

Le grand enjeu de ce projet est le temps. Pour rappel, nous avions 4 mois pour concevoir une application. Nous avions beaucoup de temps au début de notre projet ainsi que pendant l'été pour anticiper les différents points que nous allions rencontrer. Pas sûr de l'idée de notre projet, nous avons défini que lors

de cet été, la gestion du groupe serait notre priorité, et qu'à la rentrée, nous nous concentrerons plus sur le contenu de notre projet et de nos ambitions.

Nous avons mis en place un discord et un drive qui nous servaient d'espaces d'échanges et de recherches ensemble. Nous avons repris les différents jalons du dernier projet pour pouvoir anticiper le temps des différentes missions et de mieux prévoir les différents temps que nous devrons accorder pour chaque mission. Nous avons donc gagné du temps sur les points suivants : Motion, création de logo, design thinking, UX et UI.

La Charte Graphique

Une fois que notre projet était en place, nous avons commencé à penser notre charte graphique. Nous avons réfléchi aux différents éléments que peuvent composer notre application, et suite à nos différentes visites, nous avons relevé des éléments qui nous paraissent intéressant à ajouter à l'application. Nous avons donc réalisé un kit UI qui permet à chacun des membres du groupe d'avoir une bibliothèque d'information sur la charte graphique du projet.





Monochrome



Couleurs secondaires



ACME

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Circular Std

ABCDEFGHIJKLMN
JKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
123456789

Jeu

Communication

La Typographie

Dans notre application, nous utilisons la typographie P22 Bangersfield dans sa graisse "regular" pour ce qui concerne les contenus de notre application. Nous l'utilisons dès qu'il y a une interaction entre notre personnage "guide" et l'utilisateur. On le retrouve aussi dans nos textes d'explications ou encore dans les sous-titres qu'il peut y avoir dans diverses vidéos. Elle se décline en 4 types de graisses ce qui nous permet de l'utiliser pour toutes les niveaux d'importance du texte.

Ainsi, nous utilisons cette typographie pour nos titres avec la graisse "Demi" afin de ne pas avoir de trop grosse rupture entre le texte et le titre.

Nous utilisons la graisse la plus forte pour nos CTA.

Notre police devait être ronde. Après une rapide analyse de ce qui se fait pour la jeunesse, cet aspect devient évident. C'est rassurant pour l'enfant, amusant et donc plus attractif.

Nous voulions également qu'elle ait un aspect manuscrit, par soucis d'identification. Le joueur, qui se sent ainsi compris, accorde plus de confiance et d'attention aux informations que nous lui proposons.

La hauteur de x était également importante, celle-ci nous relie à la cathédrale.

Malgré ces aspects, la police doit être lisible assez rapidement.

P22 bangersfield fut retenue parmi une dizaine d'autres polices pour sa douceur et sa légèreté. Totalement arrondie, manuscrite mais droite, elle s'apparente à l'écriture d'un «bon» élève de primaire. Nous pouvons imaginer que si elle devait avoir été écrite à la main, s'eût été à l'aide d'un feutre, médium favori des enfants.

P22 BANGERSFIELDS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Activité

Es-tu prêt à m'aider?

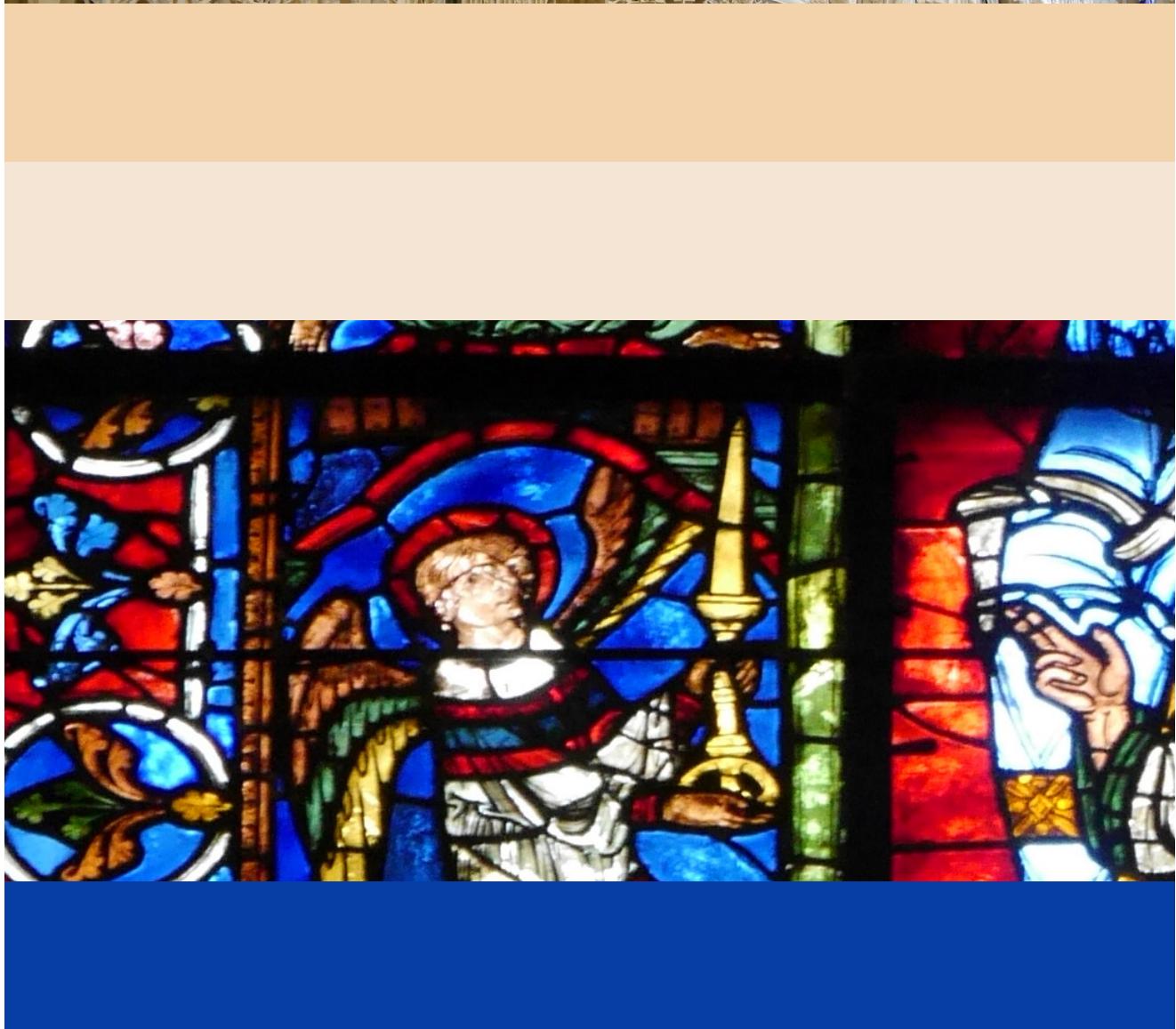
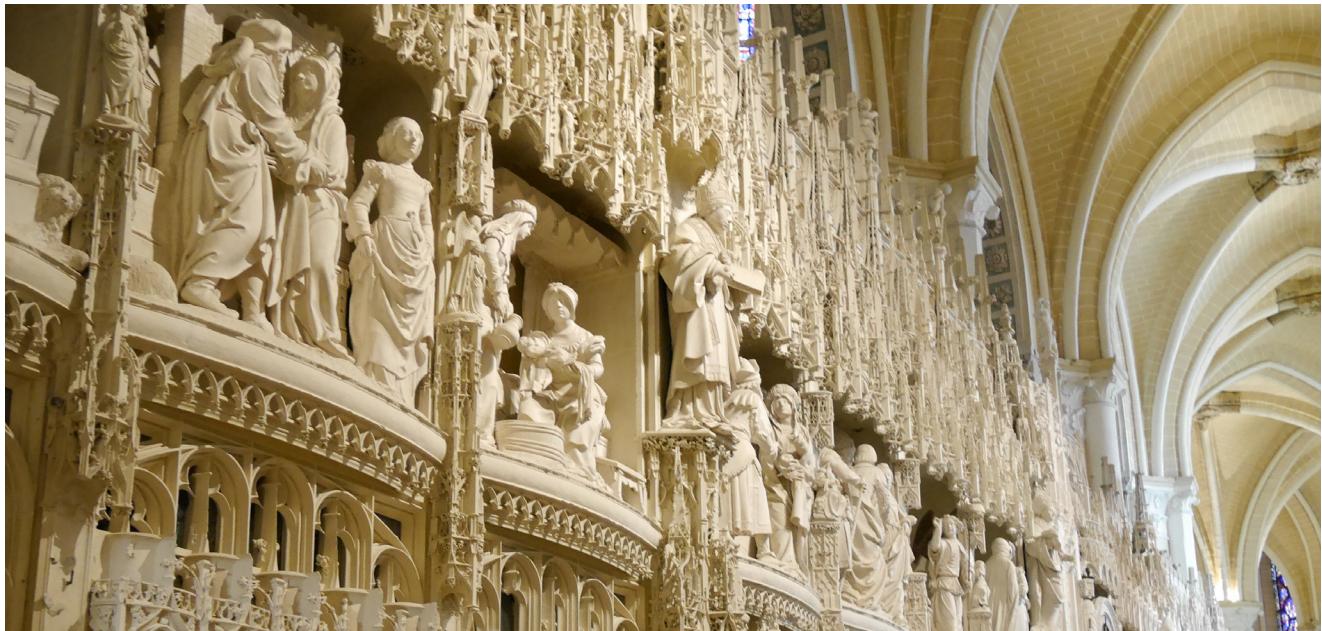
Clique sur le bouton pour
commencer la visite.

Rejoindre

Les couleurs

Dans notre application, nous utilisons 5 couleurs différentes. Le choix de ces couleurs a été défini lors de notre visite de la cathédrale. Le lieu respire plusieurs couleurs qui ne peuvent échapper aux yeux du visiteurs. Dans ces couleurs, nous retrouvons 2 bleus, dont celui qui est connu pour être le "Bleu de Chartres". Il a une valeur particulière car il est sur l'un des vitraux les plus connus au monde qui est celui de la "Belle Verrière". Ces deux bleus sont extraits des différents vitraux de la cathédrale. Dans ces vitraux, on retrouve aussi un rouge vif. Il était extrêmement présent sur les vitraux car autrefois, le rouge était la couleur de la pureté, un jugement qui a bien évolué avec le temps. Si on sort des vitraux, une couleur est très importante dans la cathédrale. Chartres étant une ville dans la Beauce, de nombreuses carrières de

calcaires sont à proximité de la ville. La cathédrale a été faite avec ces pierres et lui donne une identité toute particulière que nous voulons faire ressentir avec deux nuances de cette couleur. Le choix d'avoir deux nuances de cette couleur se fait de manière naturelle car à l'heure où nous sommes (fin 2022), la cathédrale, et depuis maintenant des années, suit une rénovation continue de tout le bâtiment. Nous avons donc des colonnes de calcaire restaurées qui sont très claires et des parties qui sont en attente de restauration et qui sont elles bien plus sombres. Nous avons rajouté volontairement un peu de rouge dans ces couleurs afin de les rendre plus chaleureuses et plus adaptés à une application pour enfants.



Le logo

Notre projet possède son logo propre dont l'utilisation principale se trouve sur les pages d'accueil et de fin de l'application. Nous en avons besoin aussi pour les affiches publicitaires.

À partir de notre idée, nous avons défini les besoins graphiques de notre logo. Pour cela, nous avons mené notre analyse en faisant un benchmark de ce qui existait déjà dans l'univers du tourisme pour enfants. Nous nous sommes donc orientés vers des sites (lieux) comme le château de Guédelon et le Zoo Parc de Beauval. En analysant ces logos on retrouve très vite des traits communs: une identité très reconnaissable et orientée pour les enfants.

Nous avons aussi décidé d'analyser des logos de lieux comme la cathédrale de Strasbourg ou encore la Sagrada Familia qui sont des lieux de culte avec une forte présence touristique (notamment pour la Sagrada Familia).

Guédelon

Guédelon est un endroit où des artisans font un château fort avec les techniques d'autrefois. Les enfants sont donc invités à découvrir le lieu et les

activités avec les artisans dans un cadre pédagogique et didactique. Très prisé des écoles primaires, le lieu est tout autant prisé par les familles lors des week-ends et les vacances scolaires.

Le logo de Guédelon est très simple avec l'utilisation d'une typographie sur un fond de couleur vive. La typographie du logo a été créée spécialement pour le lieu. Il s'agit d'une typo n'étant pas uniforme, ce qui rappelle un aspect enfantin. Le logo existe sous deux déclinaisons. Le premier, qui doit être l'original, reprend le nom du lieu écrit dans la typographie appartenant à ce dernier, ainsi que le château. Celui-ci connaît plusieurs déclinaisons. On peut retrouver le logo de différentes manières. Soit simplement avec le nom et le château, soit avec le nom, le château et la phrase "ils bâissent un château fort" ou encore, avec une version qui a l'air d'avoir disparu, où le nom "Guédelon" est inscrit dans les remparts du lieu. Il existe ensuite la version favicon du site qui reprend la lettre principal du lieu (le g) en minuscule avec un fond de couleur vive (ici le orange qui est principalement utilisé pour le lieu). Cette typographie utilisée dans le titre va être ré-utilisée dans tous les titres du site avec la même couleur que le logo.

Le Zoo de Beauval

Plus grand zoo de France, le zoo de Beauval a connu au cours de ces dernières années une forte volonté d'expansion en passant par des investissements forts. Leur politique est donc tournée vers les enfants et on reconnaît cette forte identité à travers leur logo.

Le logo du zoo de Beauval est un logo typographique reprenant le nom du lieu. On voit que comme le château de Guédelon, il s'agit d'une typographie créée spécialement pour le lieu. Il s'agit aussi d'une typographie enfantine ressemblant à une typographie manuscrite qui est reprise tout le long du site.

Cathédrale de Strasbourg

La cathédrale de Strasbourg est un lieu religieux réputé notamment pour son horloge astronomique qui attire beaucoup de visiteurs chaque année.

Le logo du site que nous analysons appartient à un site religieux qui répertorie les messes et les différentes actualités de la paroisse. Le logo est intéressant car il reprend la forme primitive du rond avec un cercle non fini qui est coupé par la flèche unique de la cathédrale et un deuxième cercle sur le monument en lui-même représentant la rosace présente sur la façade principale du lieu.

La Sagrada Familia

La Sagrada Familia est la plus grande cathédrale du monde se trouvant à Barcelone. Étant toujours en construction, elle accueille de nombreux touristes de par le monde qui sont attirés par la grandeur du monument et l'immensité de sa création.

On observe que le logo reprend les flèches de la cathédrale, élément marquant du lieu car la cathédrale comporte pas moins de 12 flèches. Le logo est accompagné du nom du monument sur le côté. Le logo est le texte qui l'accompagne sont tous les deux en blanc. Cette couleur dominante permet d'avoir un logo épuré qui permet une lisibilité plus simple pour le lecteur. Il passe en rouge quand il est plus petit ou sur fond clair. On notera que les flèches de la Sagrada Familia ne sont pas pointues et sont donc beaucoup plus faciles à exploiter.

Ces 4 lieux nous permettent de définir comment axer notre direction artistique, notre charte graphique et donc notre logo. Nous connaissons désormais les codes du milieu dans lequel notre logo doit évoluer. Il nous reste plus qu'à définir les éléments de confection du logo pour pouvoir passer à la conception.

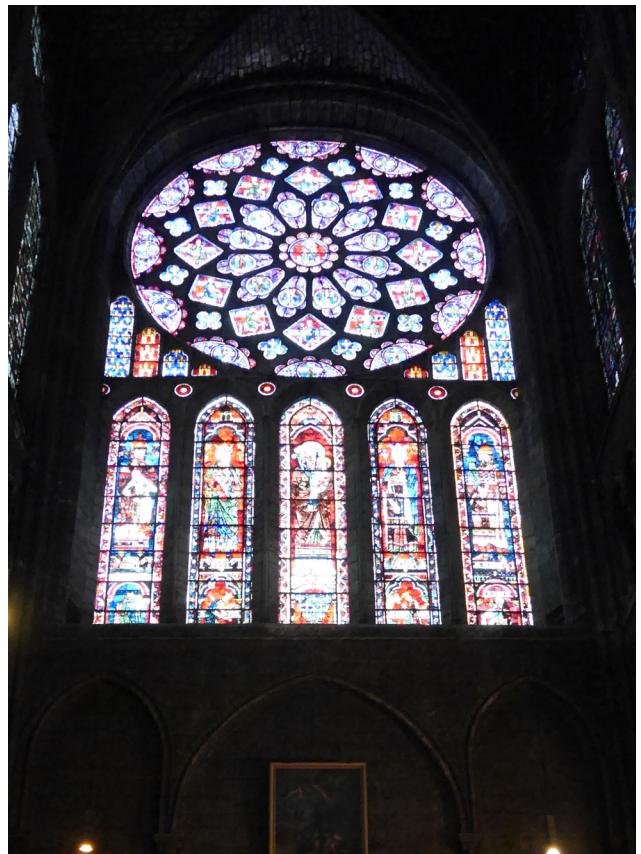
Pour définir ce que devra contenir notre logo, nous devons définir les éléments et les formes qui représentent le lieu et notre projet. Pour cela nous avons défini 4 axes importants pour le fil rouge de notre logo.

Les formes

La cathédrale de Chartres regroupe beaucoup de formes qui font partie des primitives ou non.

Le rond

On retrouve dans le lieu une forte présence du rond. La cathédrale étant réputée pour ses vitraux, on retrouve beaucoup de rosaces tout au long de la cathédrale. L'une d'entre elle a une place très importante car se trouvant sur le portail principal. Cette rosace rend la cathédrale de Chartres encore plus unique car à cet emplacement on retrouve toujours un orgue. Les façades de cathédrale ont donc très peu de rosaces hormis quelques cathédrales comme celle de Chartres ou encore de Paris. De plus, la cathédrale de Chartres à une très grande rosace reconnaissable. Le rond est très intéressant à travailler pour nous car il est très doux et agréable à l'œil, ce qui est parfait pour les enfants. En plus de cela, il permet d'attirer l'œil ce qui est un aspect intéressant pour un logo.



La flèche

La flèche est un élément très présent sur la cathédrale. Elles sont présentes sur les flèches de la cathédrale et ont une forte symbolique pour l'aspect religieux. Elle représente un signe d'élévation vers le ciel, le paradis. On sait que la cathédrale est un lieu connu principalement pour ses deux flèches qui sont différentes et appartenant toutes deux à un style architectural différent. La flèche datant de l'époque et la flèche datant de l'époque gothique (fin du mouvement donc appartenant au gothique flamboyant) font la renommée et l'image de la cathédrale. Le sommet de la flèche gothique culminant à 115 mètres de hauteur permet à la cathédrale d'être visible jusqu'à 25 km autour du lieu. La cathédrale, grâce à ses flèches, est donc un point de convergence pour tous les habitants des environs.

Cependant, les flèches de la cathédrale posent deux problèmes: Le premier étant l'aspect religieux. Nous ne souhaitons pas mettre en avant la religion sur notre premier. Le second porte sur la forme en elle-même. Pour un enfant, une flèche est un objet piquant et l'enfant peut donc ressentir un rejet vis à vis de cela.

La flèche est donc une forme intéressante à exploiter pour représenter le lieu mais comporte une part de risque dans son utilisation.



Les couleurs

La cathédrale de Chartres est connue pour ses couleurs grâce à ses vitraux et à son architecture.

Les couleurs des vitraux

Concernant les vitraux, l'utilisation du bleu de Chartres qui est originaire du vitrail de la "Belle Verrière" est une évidence de par son aspect unique et identitaire de la cathédrale. On retrouve un autre type de bleu, qui lui est plus sombre et qui est présent comme couleur de fond des histoires racontées sur les vitraux. Il est fortement présent sur tous les vitraux et dans l'ensemble de la cathédrale. En 3ème lieu, on retrouve l'utilisation du rouge qui à son époque était un signe de religion (représentant le sang du Christ ou encore les enfers) mais qui représente aussi un symbole d'amour, de beauté ou de gloire.

Les couleurs de l'architecture

On retrouve dans l'architecture de la cathédrale deux types de couleurs. La couleur du toit de la cathédrale qui est faite en cuivre oxydé présentant un vert

reconnaissable et qu'on peut trouver sur plusieurs cathédrales de part le monde (Prague, Strasbourg, etc.). On retrouve aussi une autre couleur reprenant l'essence et la création de la cathédrale. Le beige calcaire appartenant à la pierre de calcaire, minerai de la région dont on peut retrouver plusieurs carrières notamment à Berchères Les Pierres. À travers cette pierre, on a pu extraire deux couleurs, l'une claire et l'autre sombre, représentant les parties rénovées et non rénovées de la cathédrale.

Ces couleurs nous sont utiles pour la réflexion autour du logo mais aussi pour notre charte graphique. Nous avons décidé de garder une grande partie de ces couleurs présentes dans la cathédrale afin d'intensifier l'immersion de notre projet.

Les objets

Le vitrail

Le vitrail est sûrement l'un des éléments principaux pour représenter la cathédrale de Chartres. À deux pas de la cathédrale, on retrouve le centre international du vitrail qui propose une école pour les futurs artisans des vitraux. Le lieu est réputé pour la qualité de création et de rénovation du vitrail et la cathédrale est une sorte d'immense exposition de leur capacité. En plus de cela, comme nous l'avons expliqué lorsque nous avons parlé des couleurs, le vitrail de la Belle verrière est connu de par le monde pour son bleu unique et intact depuis près de 1 000 ans. Ce bleu qui est le même bleu que nos ancêtres observait font des vitraux un objet intemporel témoins de l'histoire et représente à lui seul une grande partie de la cathédrale aux yeux de la planète.

La croix

Objet religieux très important pour les croyants. Cependant, nous ne souhaitons pas utiliser d'objets religieux car notre projet n'est pas porté là dessus mais nous avons pensé que de parler de cela était tout de même assez essentiel au vue de l'importante présence de l'objet dans tout le lieu et même dans son architecture (création en forme de croix). Nous ne pensons pas l'utiliser car cela fait fortement penser à une application religieuse et est donc problématique car nous ne voulons pas donner cette direction à notre logo.



Le Labyrinthe

Tatoué entre les homoplates d'un des plus grands chanteurs de rock du monde (Sting), le labyrinthe de la cathédrale de Chartres a une reconnaissance mondiale. Il est intéressant de savoir que la cathédrale n'est pas uniquement un lieu de culte religieux. Elle est aussi un grand lieu de spiritisme reconnu de par le monde. Beaucoup de touristes asiatiques, ayant pour religion le bouddhisme se rapprochant donc de l'aspect spirituel des choses, viennent visiter en nombre chaque année la cathédrale. Le labyrinthe représente le centre de cela. Autrefois emprunté à genoux par les croyants afin de se repentir de leurs péchés, le labyrinthe est aujourd'hui observable et praticable tous les vendredis matins dans la cathédrale.

La labyrinthe a donc une place particulièrement intéressante dans la représentation de la cathédrale mais est à double tranchant. Le principe du labyrinthe peut être apparenté à un jeu pour l'enfant et peut avoir un biais positif sur le logo. Cependant, dû à son histoire, il peut se rapprocher des idées différentes de l'objectif de notre application.

La typographie

À l'aide de l'analyse des logos, nous avons pu remarquer que la typographie devait ressembler à de la manuscrite. Nous avons donc fait une recherche et nous avons rapporté que plusieurs polices pouvaient nous intéresser. Dans un premier lieu, nous avons pensé à des typographies un peu rondes comme la ubuntu qui est aussi assez grasse dans son écriture. Nous avons aussi remarqué la neucha qui est elle plus manuscrite et peu régulière entre les différentes lettres. Nous avons ensuite opté pour une police un peu pastel qui peut être intéressante pour la typographie de notre logo.



Logo rosace

La forme

Le logo prend une base ronde, forme primitive qui attire l'œil sur l'objet au centre de ce dernier (ici présent la rosace).

La couleur

Le logo reprend 3 couleurs que nous avions identifié:

Le bleu: Massivement présent dans les vitraux, il nous semblait important de le faire vivre ici en évoluant avec notre logo. celui ci est un dégradé qui tend vers le beige calcaire.

Le beige calcaire: Il représente la pureté et la clarté du bâtiment

Le rouge: Il est au centre et représente le cœur. Il est chaleureux et est une couleur primitive qui attire l'œil et la curiosité de l'enfant à découvrir le centre / l'histoire du lieu.

On peut remarquer que notre logo prend la décision d'utiliser un dégradé. Pouvant être difficile à utiliser car n'étant pas d'actualité, le dégradé à ici toute sa place dans l'interprétation du vitrail qui laisse passer la lumière afin de dévoiler toutes ses couleurs. Le dégradé partant du centre fait aussi penser que le centre du vitrail, en rouge, fait vivre la lumière et embaume le vitrail de sa chaleur.

L'objet

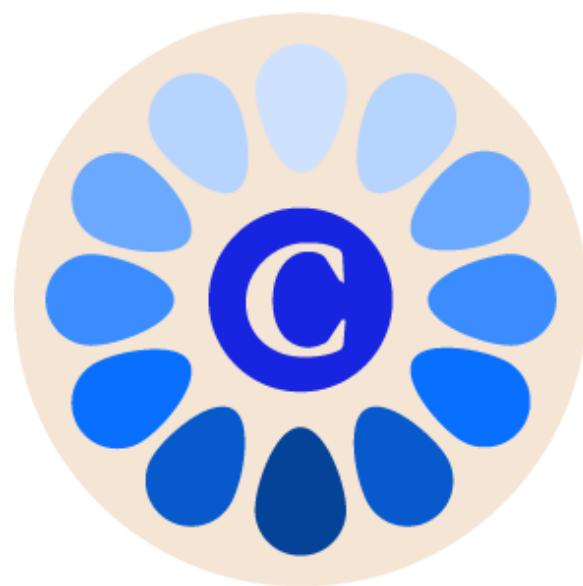
Nous avons décidé de partir dans un premier temps sur un logo reprenant la rosace de la cathédrale de Chartres. L'aspect enfantin de la rosace qui rappelle les mandalas était assez évident dans la compréhension de notre logo.

Dans ce logo on retrouve donc la rosace principale de la cathédrale avec les "pétales" qui sont de couleurs blanches avec une opacité faible afin de créer cet aspect de vitre pour l'œil. Le centre de la rosace représente donc le cœur du vitrail, du logo ou de la cathédrale. On comprend l'importance de la rosace dans le lieu.

La typographie

Nous avons décidé d'utiliser une typographie enfantine pour reprendre le nom de l'application. Parmi les différentes déclinaisons de notre logo nous trouvons en son centre un C qui représente à la fois la cathédrale et aussi la ville, Chartres. Nous avons essayé de faire différents jeux avec ce C et nous sommes partis sur plusieurs typographies différentes. La version de base est une typographie à empattements, la Spectral, qui est modifiée pour paraître un peu plus ronde. Nous sommes ensuite allés sur des formes plus rondes et moins piquantes pour l'enfant. Nous avons changé plusieurs fois d'avis pour modifier la typographie et le nom de l'application. Nous avons pris le choix de nommer le nom « Kidee Chartres » avec une typographie assez ronde et agréable à la lecture.

Ce logo est celui que nous apprécions le plus et qui paraît le plus concret pour l'application que nous souhaitons proposer. Un nom qui évoque les enfants, une activité ludo-didactique et qui reprend les éléments de la cathédrale.



Le logo vitrail

Ce logo est beaucoup plus mature que le précédent. En effet, nous avons affiné notre proposition pour la cathédrale que plus tard, soit après les premières idées provenant de ce logo. Ici le logo reprend 2 points importants.

Le vitrail

Sûrement l'objet le plus important de la cathédrale, nous avons décidé de le mettre en avant sur notre logo. Plusieurs déclinaisons reprennent les liaisons de plomb que l'on retrouve sur tous les vitraux (pas que dans la cathédrale de Chartres). Les vitraux reprennent les différents bleus que l'on peut retrouver dans le lieu à travers des dégradés ressemblant à ce que l'on peut voir avec le jeu du soleil sur les vitraux. On retrouve des couleurs assez clairs laissant la place à la lettrine au centre du vitrail

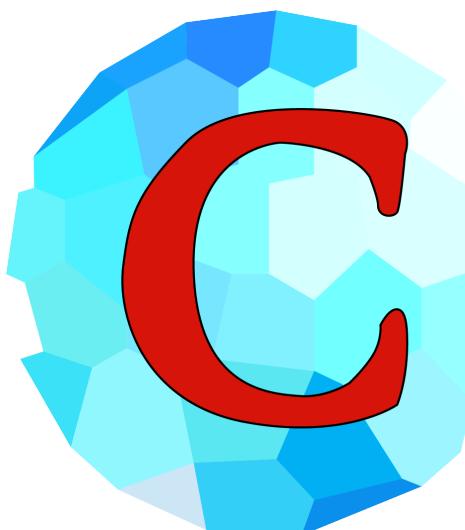
La lettrine

Datant de l'époque de la Renaissance, la lettrine fait penser tout de suite à quelque chose d'ancien. Le choix de la lettrine est donc quelque chose d'évident. Elle représente à la fois le mot cathédrale et aussi la ville de Chartres. Se trouvant seule dans le logo en tant qu'icône app, on la retrouve complétée par les deux mots qu'elle représente sur le grand logo. Elle est en rouge pour représenter la puissance de la lettrine et aussi les vitraux qui présentent beaucoup de rouge.

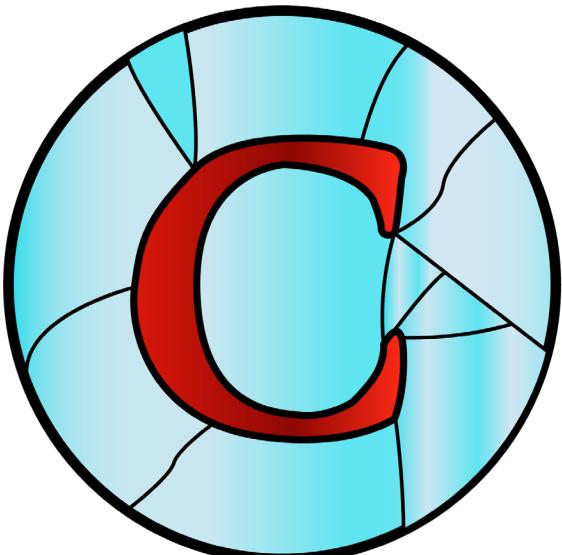




Chartres
cathédrale



Chartres
cathédrale



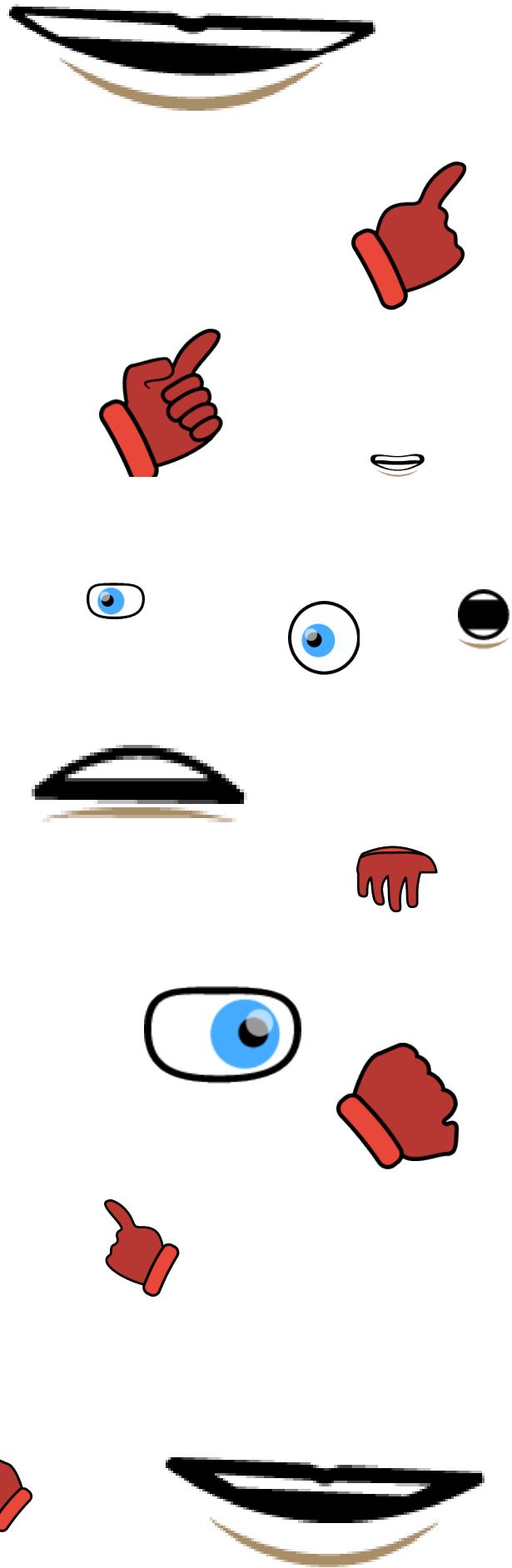
hartres
athédrale

La mascotte

Pour notre application nous utilisons une mascotte qui se prénomme Max. L'objectif de ce personnage est d'accompagner l'enfant tout au long de sa visite de la cathédrale. Pour mettre dans le contexte, la mascotte est un guide de la cathédrale qui est quelque peu débordé par le travail au moment où l'enfant lance l'application. Max demande donc de l'aide pour faire visiter la cathédrale à sa famille.

Notre mascotte est là pour aider l'enfant à faire la visite en lui donnant les informations qu'il pourra transmettre à sa famille et donc jouer le rôle de guide.

L'utilisation d'une mascotte est importante pour l'imaginaire de l'enfant. L'imaginaire permet de l'impliquer d'avantage et de lui donner des souvenirs persistants de sa visite.





Le squelette de l'application

Suite à la définition du design, à l'aide des personas et des différents retours de potentiels utilisateurs, nous avons commencé à faire la conception de nos parcours utilisateurs et la conception de nos wireframe.

Nous voulons tourner notre application vers une grande visite interactive et libre dans le lieu. La problématique du lieu de culte nous est vite apparue. Pour cela nous avons décidé de faire des activités assez éloignées des lieux de recueillement et donc partir sur des explications basées sur l'histoire dans un thème général.

Pour respecter nos volontés, nous voulons donc proposer une application où l'on se déplace grâce à des balises GPS positionnés aux différents points de la cathédrale. Les activités se lancerait

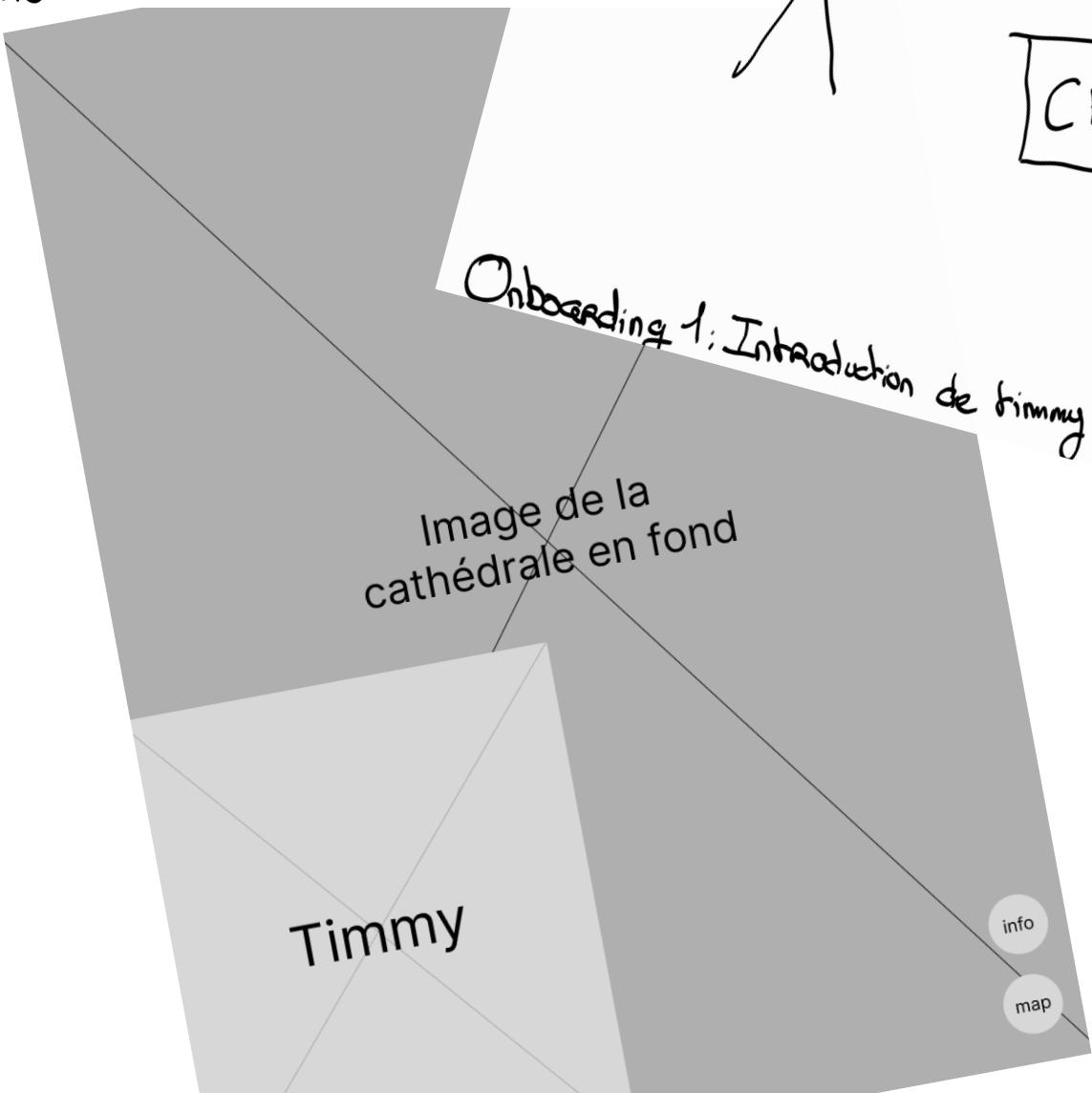
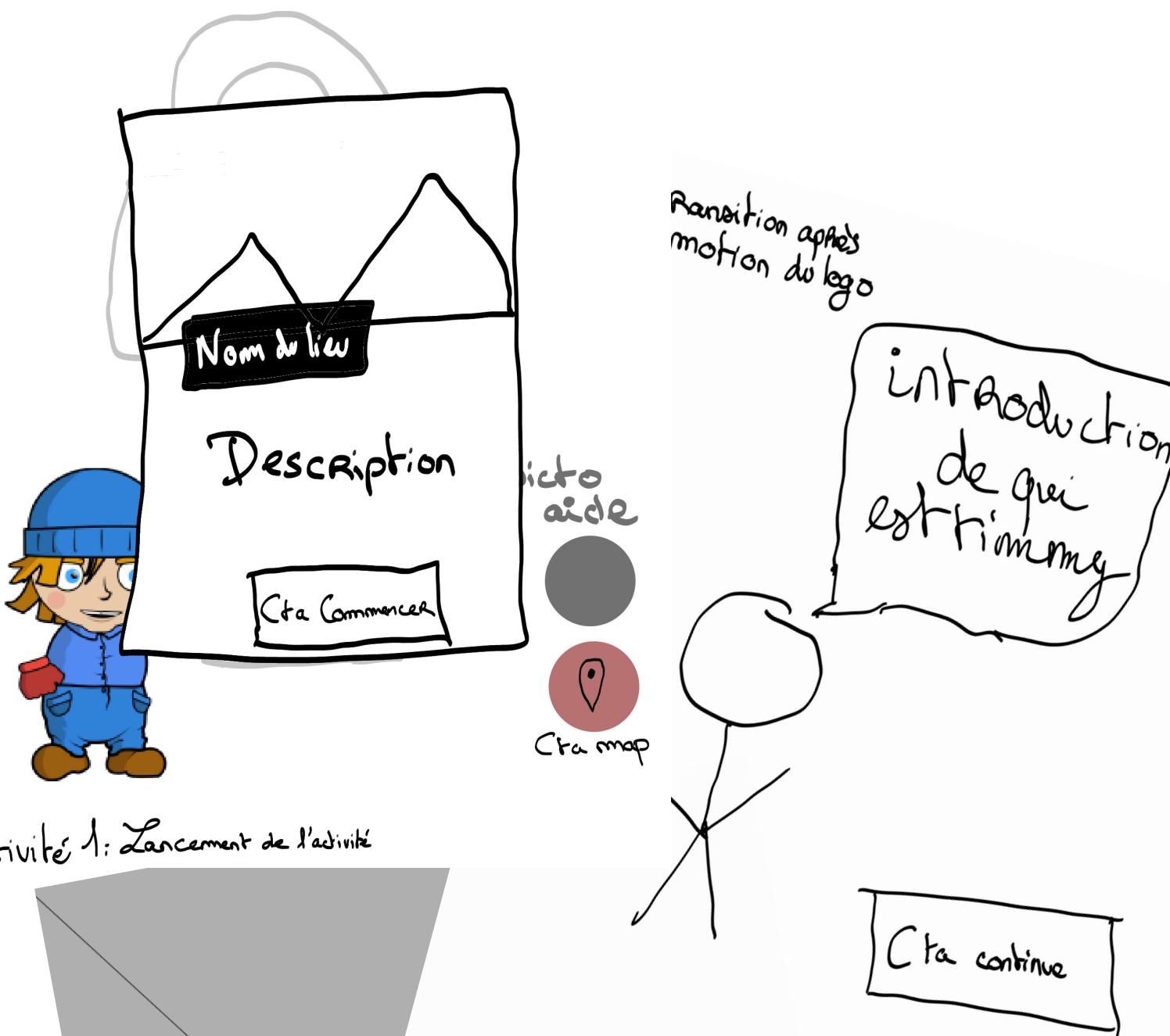
uniquement si nous sommes dans une distance maximum de 10 mètres du lieu afin d'être sûr que l'utilisateur se trouvera au bon endroit. Il nous est donc apparu très vite l'obligation de créer une carte qui permettrait au joueur de naviguer comme il le souhaite.

Application ressemblant à un jeu oblige, nous avons aussi défini qu'il nous faudrait une phase d'on-boarding afin de comprendre le fonctionnement de l'application et surtout de la carte afin de ne pas se perdre. Nous utiliserons des codes couleurs intuitifs ainsi que des CTA placés aux bons endroits pour faire comprendre à l'utilisateur l'action qu'on souhaite lui faire entreprendre.

Une fois ces deux étapes faites, il nous fallait développer nos activités afin de les intégrer dans l'application.

retour

info



Les activités

Éléments principaux de l'application qui lui donne sa légitimité, la conception des activités exige le plus grand soin. Pour se faire, nous avons lors de notre visite à Chartres glané le plus possible d'information sur ce qui se fait déjà pour les visites des enfants.

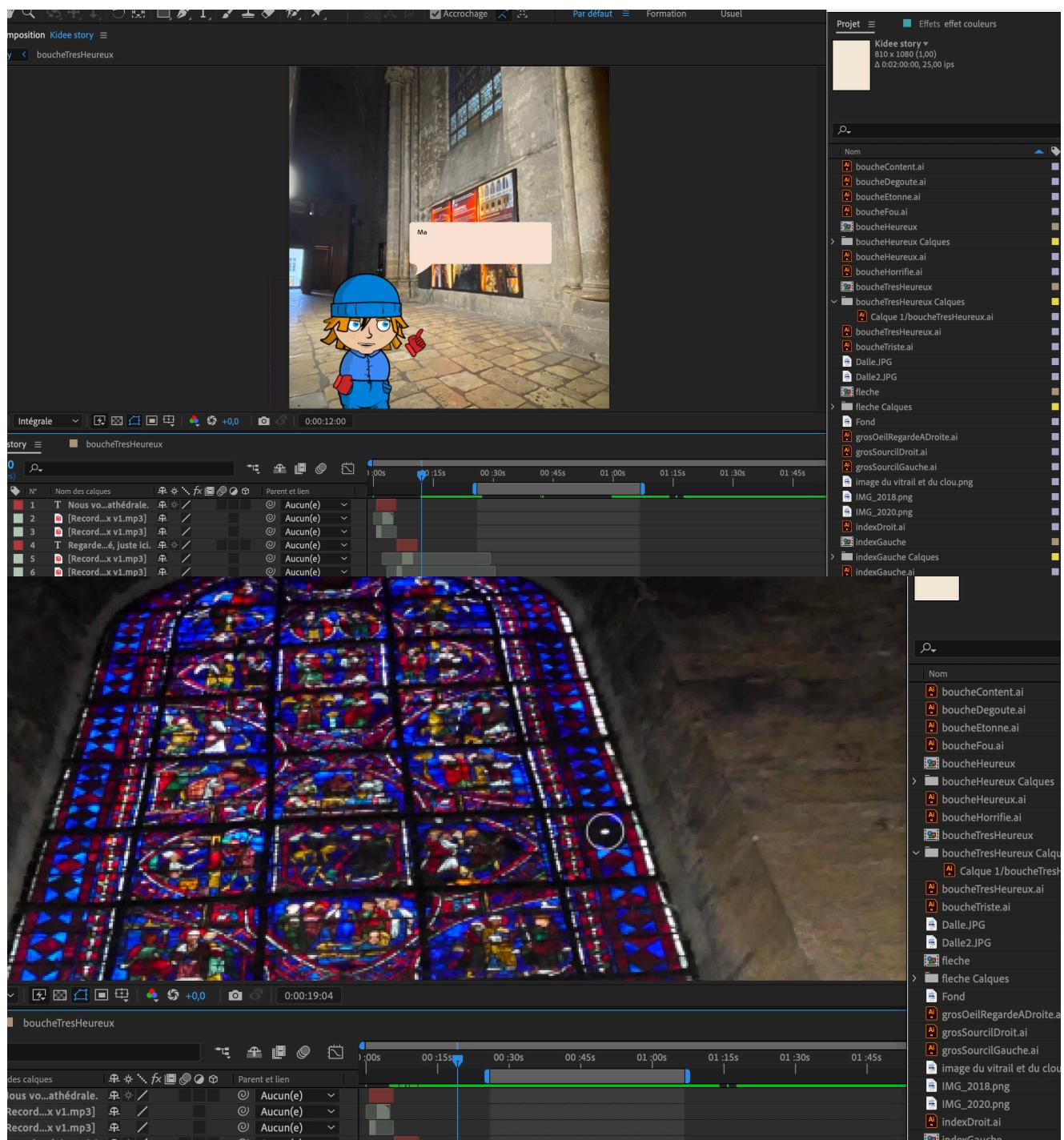
Après avoir rencontré des guides et récupéré des livrets de jeux à destination des 6-12 ans, nous avons étudié les activités qui pouvaient être transposables à une application sur tablette.

Le facteur numérique apporte de nouvelles possibilités intéressantes, les interactions peuvent être nombreuses.

Dans notre projet nous avons proposé 3 activités différentes. Nous pensons partir sur une grande diversité d'activités par la suite mais nous aborderons cela dans une v2, les fonctionnalités de l'application étant à nos yeux plus importantes.

Vidéo d'explication

Pour la première activité que nous présentons sur notre projet, nous avons mis en avant l'histoire d'un endroit connu de la cathédrale. Nous avons créé une vidéo animée avec notre personnage principal qui explique l'histoire de ce lieu. Nous avons pris des photos et des repères que l'utilisateur peut voir de lui-même dans la cathédrale. L'objectif de ce genre d'activité est de raconter une histoire.



Jeu d'observation

Le second jeu que nous proposons dans notre prototype est un jeu d'observation. Le personnage guide Max demande de l'aide à l'utilisateur car il a perdu le nom des personnages qui est affiché en bas de certains vitraux. Il lui signale où trouver le nom de ces derniers. L'utilisateur se trouve face à un nom et il doit le placer au bon endroit grâce à ce qu'il voit en temps réel dans la cathédrale.

C'est vers ce genre d'activité que nous trouvons que l'application est très pertinente. Nous pouvons faire apprendre aux utilisateurs des noms de personnages historiques ou même leur histoire en les sensibilisant à travers des applications qui nécessitent leur participation.



Les vitraux du portail Nord



Viens remporter le badge couronne

Les vitraux du portail nord sont situés près de l'entrée latérale (sur le côté nord de la cathédrale). Vous repérerez facilement ses vitraux qui sont dans l'axe de l'hôtel de la cathédrale.

Commencer

La signalétique

Pour le prototype de notre application nous souhaitons avoir une navigation simple et intuitive. Nous utilisons des codes très simples comme la croix pour fermer un onglet, la flèche pour retourner en arrière, la flèche qui fait un rond pour le bouton relire, ainsi que des CTA à deux étages afin de faire comprendre qu'ils sont utilisables.

Concernant la géolocalisation, nous utilisons des gouttes, avec un code couleur est une légende adaptée pour signaler où se trouve les différentes activités à notre utilisateur.

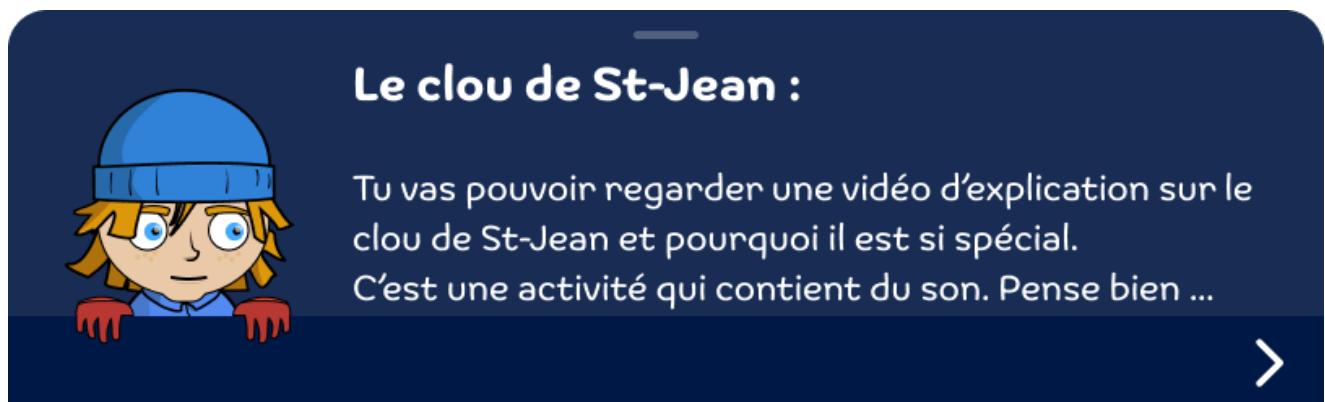
Comme vous pouvez le remarquer, nous utilisons des codes clairement ancrés

dans le monde digital. Nous n'avons pas l'objectif de casser des codes en proposant quelque chose de nouveau mais de rassurer très vite l'utilisateur avec un environnement qu'il connaît très bien.

Nos pictogrammes suivent notre charte graphique et sont légèrement arrondis avec un faible trait autour d'eux.



Je suis ici



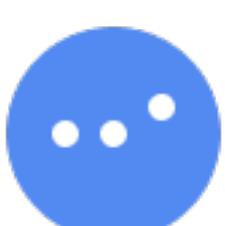
Le clou de St-Jean :

Tu vas pouvoir regarder une vidéo d'explication sur le clou de St-Jean et pourquoi il est si spécial.
C'est une activité qui contient du son. Pense bien ...



CARTE

CARNET



La V2

Notre objectif comme nous l'avons affirmé plus tôt est d'avoir une application 100% autonome permettant une réelle immersion dans la visite. Pour cela nous voulons développer l'application sur certains points.

La technique

Nous avons déjà réfléchi à comment mettre en place notre projet. Il nous faudrait un point dans la cathédrale qui nous permettrait de proposer la location de notre tablette moyennant un tarif et une caution à la carte. Ce lieu peut se trouver dans la boutique de la cathédrale qui se trouve en bas d'un des sommets.

Une fois la tablette louée, nous devons mettre en place un système de géolocalisation des tablettes et des différents lieux où nous pourrons faire les différentes activités. Pour cela nous

avons pensé au système que propose Apple avec les Airtag. Nous pourrions ainsi facilement localiser les tablettes et avoir un système qui nécessite à l'utilisateur de se situer à moins de x mètres pour pouvoir lancer l'application.

Concernant la tablette, il nous faudrait donc un produit Apple tant que nous n'avons pas de solutions alternatives à cela. Il faudra donc demander une caution à la carte bancaire au locataire de la tablette. Celle-ci devra être protégée par nos soins afin de résister aux chocs.

Les activités

Nous devons aussi développer plus nos activités dans la cathédrale. Nous avons réfléchi à un système qui rendrait l'aventure plus attrayante au global, comme une chasse au trésor dans la cathédrale, en lien avec notre univers.

Nous avons réfléchi à des activités comme un jeu de couleur avec les vitraux pour comprendre comment ces derniers sont créés et quelles sont leurs spécificités. Nous avons aussi réfléchi

à des jeux musicaux avec le grand orgue de la cathédrale ou encore à une explication animée de la toute la fresque sculptée que nous pouvons retrouver tout autour du cœur de la cathédrale.



Bilan

Nous avons passé de nombreuses heures sur ce projet et nous avons tous apprécié la réalisation de ce dernier.

Il n'était pas simple de penser passer du bon temps à la conception d'une application sur un lieu religieux mais nous avons relevé ce défi et avons réussi à faire un résultat qui correspond à nos attentes et surtout, à nos ambitions de départ.

Nous voudrions finir par un point personnel de notre expérience à travers ce projet.



Étant un habitant de Chartres, je peux dire que j'avais un intérêt particulier à faire une application sur ce lieu. Notre projet nous a mené bien plus loin que là où je l'aurais espéré. Nous avons rencontré beaucoup de gens, j'ai appris énormément d'informations concernant le lieu de ma ville et j'ai aussi découvert une nouvelle partie du monde du digital. Je ne pensais pas que le monde des enfants était si difficile à travailler en tant que designer. Les attentes des enfants sont assez difficiles à cerner et cette expérience m'a permis de grandir en tant que designer d'interfaces mobiles UX et UI. Néanmoins, j'ai fortement apprécié réaliser ce projet. Le défi était d'envergure mais grâce aux professeurs qui nous ont accompagnés, les différentes personnes que nous avons rencontrées et qui nous ont aidés à améliorer notre projet ainsi que mes 3 camarades, je pense que nous avons réussi à faire quelque chose de cohérent et adapté à notre ambition. J'espère que vous avez aimé notre proposition.



La cathédrale est un des plus beaux monuments qu'il m'ait été donné de visiter. Nous avons en plus eu la chance de le faire de fond en comble (littéralement, nos visites nous ont permis de rencontrer beaucoup de passionnés dont des guides qui nous ont offert la visite des combles). Le projet, en plus d'être intéressant, fut un vrai challenge. Très éloigné de nos centres d'intérêt et des sujets dont on a l'habitude, nous avons eu l'impression de travailler pour un vrai client. Le travail de recherche était très amusant et nous y avons passé beaucoup de temps car nous avions peur de nous tromper d'approche. La phase de création était plus difficile, malgré nos recherches poussées, il a souvent fallu revenir sur ce que nous faisions car nous manquions de recul. Finalement, je suis assez fier de ce que nous avons produit, c'est le fruit d'un long investissement et d'un travail sérieux.



Ne connaissant la ville de Chartres et sa cathédrale que de noms, ce projet m'a permis de mieux apprendre à connaître cette ville et surtout ce monument historique. J'ai beaucoup aimé en apprendre plus sur cet édifice et son histoire. Le fait que l'application que nous avons créé soit destiné aux enfants m'a beaucoup plu car c'est une façon bien différente de penser l'application (UX/UI, design, etc...) que pour une application classique destiné à un public plus âgé. Étant plus habitué à coder lors des projets, le fait que ce projet ne demande pas de codage m'a permis d'apprendre de nombreuses nouvelles choses et de développer mes compétences dans d'autres domaines que je ne soupçonnais pas apprécié.



Justin étant un habitant de Chartres, j'ai développé un intérêt pour la ville et ce qui la compose. La cathédrale de Chartres faisant partie de l'Histoire de la ville, nous avons porté notre projet sur cet édifice. J'ai apprécié découvrir ce lieu en profondeur, sous tous ses aspects et non seulement ses aspects disponibles au grand public. J'ai énormément apprécié designer une application destinée aux enfants, car les réflexions et façons de penser sont spécifiques à la tranche d'âge cible que nous avons choisie. J'ai beaucoup appris en termes de design, de développement personnel et culturel, j'ai aussi appris à travailler d'une manière différente de celle du premier projet avec des collaborateurs qui n'avaient pas les mêmes rôles, ainsi qu'une grande diversité dans les différentes tâches.

Sources

Office du tourisme de Chartres

Clergé de la cathédrale de Chartres

cathedrale-chartres.fr

Yves

Centre des monuments nationaux

Différents guides papiers

