

DURABILIA MAQUETTES



ArchInfoUX

Dario Antonini, Benaiah Finkel,
Laure-Hélène Revaclier, Vincent Tarrit
M49-1



INTRODUCTION

Dans le cadre du cours d'ArchInfoUX dispensé par M. Bolli en troisième année de Bachelor d'Ingénierie des Médias, nous avons été mandatés pour réaliser la maquette d'un site web présentant la recherche et la plateforme du projet Durabilia. Durabilia est un projet de recherche du MEI qui concerne la durabilité, définie par 17 buts sociétaux (Sustainable Development Goals) énoncés par l'ONU, et qui a pour livrable le développement d'un jeu basé sur ces 17 SDG. La plateforme du projet serait adressée en premier lieu à des associations et à des bailleurs de fonds, donc un public adulte qui ne connaît pas le projet et qui devrait pouvoir s'en faire une idée en une ou deux minutes. Elle combinerait également l'univers du *gaming* avec celui de la durabilité.

Plusieurs réflexions ont mené à notre maquette finale présentée ci-suit, en version desktop. Cette maquette est également accessible sur Figma afin de mieux constater les interactions entre les différentes pages et fonctionnalités via [ce lien Figma](#).

La réflexion retenue demeure la suivante : pourquoi ne pas imaginer un univers avec une planète idéale sur laquelle les 17 SDG de l'ONU sont atteints ? Cette planète s'appellerait Durabilia et représenterait en réalité la Terre, sans ses principaux défauts.

Une véritable histoire est racontée et transmise dans notre page d'accueil, atout majeur de notre site, tout comme dans la page de mini-jeux, livrable principal du projet Durabilia. Nous expliquerons plus en détail la réflexion et la construction derrière chaque page et fonctionnalité créée dans notre maquette par la suite. Globalement, nous avons produit des visuels très fantaisistes qui font ressortir l'aspect *gaming* du projet et permettent une immersion totale dans ce monde que l'on a créé.

Nous n'avons plus qu'une chose à vous dire : bienvenue à Durabilia.

PAGE D'ACCUEIL

DURABILIA

Embarquez avec nous vers Durabilia, Terre isolée où les 17 objectifs de développement durables (SDG) définis par les Nations Unies sont atteints.

[VOIR NOS JEUX](#)

[REJOINDRE LE PROJET](#)

PROPOSITION

Durabilia est une plateforme de jeu en ligne basée sur les 17 SDG des Nations Unies. Destinée aux romandés de 16 à 25 ans, elle est co-créée et co-diffusée en partenariat avec des associations de terrain spécifiques à chaque thématique. La mécanique ludique et l'expérience utilisateur sont co-développés par des professionnels et des étudiants en HES, dans une logique de sensibilisation et de formation aux pratiques collaboratives, avec le soutien du Swiss Game Center. La diffusion se fait par les HES partenaires et par les associations dans une approche de marketing collaboratif.

Durabilia forme ainsi un projet de recherche appliquée qui explore la transdisciplinarité et les dynamiques communicationnelles par le jeu, ou service aux enjeux systémiques de la durabilité.

OBJECTIFS DE PRODUCTION

Pour répondre à la problématique définie plus haut, le projet Durabilia propose deux démarches de recherche appliquée :

- Création et développement d'une plateforme de jeu en ligne qui regroupe les 17 SDG sous forme d'un ensemble d'étapes qui forment un parcours et une narration globale cohérents ;

Chaque étape est un mini-jeu défini en lien avec un SDG particulier, qui fait progresser le jeu jusqu'au cours le parcours global de compréhension de l'ensemble des SDGs

- Mise en œuvre d'une démarche collaborative pour la création et la diffusion du projet avec les associations actives dans une ou toutes les thématiques de la durabilité, le public-cible (16-25 ans) via la population d'étudiants des HES porteuses du projet et des experts romands du jeu (studios indépendants en particulier).

OBJECTIFS DE RECHERCHE

Durabilia contribuera à mieux identifier les leviers de motivation, en particulier par l'usage de mécaniques ludiques interactives, et les modalités de création et de diffusion collaboratives dans le contexte et le jeu de sensibilisation à des thématiques complexes telles que la durabilité. En ce sens, les deux objectifs de recherche sont :

- Évaluer l'impact/efficacité du projet, de sensibilisation et de motivation du public-cible via le jeu, vis-à-vis des enjeux de la durabilité en se basant sur des retours d'expérience qualitatifs (interview).
- Mesurer la pertinence et l'efficacité essentielles des démarches de co-création et de co-diffusion en recroisant des retours d'expériences auprès des acteurs concernés.

MÉTHODOLOGIE

COMMUNICATION RESPONSABLE

Le projet se base sur les 3P (proximité avec les Parties Prenantes, communication de Proximité, apport de Preuves)

- Durabilia va s'appuyer fortement sur les portes préexistantes par une approche collaborative et en développant des liens étroits avec les associations de terrain d'une part et les réseaux en réseaux vidéo-ludiques d'autre part (notamment le Swiss Game Center).
- La communication de proximité est également une composante importante du projet qui se focalise volontairement sur les enjeux spécifiques à la formation. La mise à contribution des étudiants et des HES permettra de mieux cerner les préoccupations et les motivations du public-cible romand qui est visé ;
- Le travail avec des associations expertes dans certains domaines des SDG garantira la pertinence du contenu et l'apport d'éléments de preuves qui enrichissent l'expérience du jeu.

POURQUOI LE JEU POUR COMMUNIQUER LES SDG ?

- Apprentissage dynamique : les joueurs expérimentant à leur rythme ce qui limite le désengagement
- Expériences de première main : l'interaction ludique aide à se

Concrètement, la mécanique d'un jeu de motivation favorise la mémorisation

- Empathie : les jeux développant l'empathie en permettant de tester les conséquences de ses actions
- Simulation : les jeux peuvent simuler des modèles et des processus complexes impossibles dans le monde réel

PLANIFICATION

Durée du projet : 6 mois
Dates du début et de fin du projet : 18 janvier 2023 - 16 septembre 2023

PLUS D'INFORMATIONS

Pour plus d'informations sur le projet Durabilia, téléchargez et consultez le texte de référence.

[TÉLÉCHARGER LE PDF](#)

PARTENAIRES DU PROJET

NOS JEUX

La Terre

Inscrivez-vous à notre newsletter

Soyez les premiers à être au courant de l'avancée du projet Durabilia ou encore de l'arrivée d'un nouveau jeu. Ne ratez aucune information et améliorez le monde avec nous.

Nom * Prénom *
 Institution / Société
 E-mail *
 Commentaire
 Commentaire

* champs obligatoires

[ENVOYER](#)

[ACCUEIL](#) [MINI-JEUX](#) [NEWS](#) [CONTACT](#) [PROFIL](#)

Mentions Légales | HEIG-VD © 2022

PAGE D'ACCUEIL



Comme dit en introduction, nous avons souhaité raconter et transmettre une véritable histoire dans notre page d'accueil, page sur laquelle les personnes qui ne connaissent rien au projet Durabilia et qui tombent sur le site doivent se faire une idée du projet. Voilà la raison pour laquelle nous avons commencé par le titre du projet, une phrase d'accroche expliquant l'histoire racontée et deux boutons permettant de rejoindre la page de jeux et de rejoindre le projet, la page de contact non créée. C'est également la raison pour laquelle nous avons, en termes de contenus de la page, repris les points que nous jugeons les plus importants du texte de référence (fourni au préalable) afin de transmettre le fondement du projet aux personnes cibles. Ils sont affichés sous la forme d'un titre et de petits paragraphes qui apparaissent au fil du scroll.

Les SDG étant liés aux mini-jeux, qui demeurent le coeur du livrable, nous avons également souhaité les mettre en avant dans cette page d'accueil. Ils sont, eux, présentés dans des bulles contenant le numéro, le titre et l'icône de chaque SDG. Il est possible d'agrandir les bulles en passant simplement la souris dessus (visualisable dans la fenêtre "Présentation" de Figma) pour dévoiler plus en détail de quoi il s'agit avec un texte explicatif, le partenaire principal et la vidéo du mini-jeu associé qui se lance automatiquement et pour permettre de mener vers ce dernier via un bouton dédié. Cette bulle agrandie, créée uniquement pour le premier SDG dans notre maquette, l'a été en tant que fonctionnalité à part de cette page d'accueil (cf. capture d'écran à la page suivante) et nous avons lié et animé les deux bulles. Les SDG dont les mini-jeux ont déjà été développés se différencient des autres de par le rayon qui les entoure ; les autres sont simplement agrandissables pour voir les informations sans possibilité de jouer aux mini-jeux.

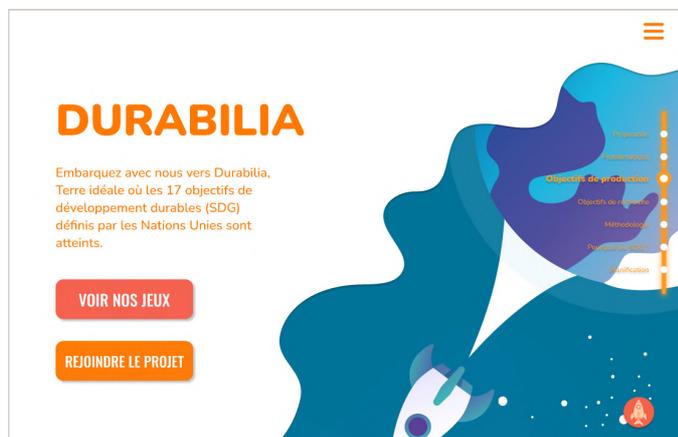
PAGE D'ACCUEIL



Après avoir parlé du contenu de la page, parlons plus globalement des visuels en fond et de l'histoire racontée. Une fusée décolle d'une planète et fait tout un voyage dans l'espace, en croisant astronautes, fusées, étoiles et planètes, pour finalement arriver à Durabilia, la Terre.

Trois boutons sont disponibles et cliquables en tout temps sur la page d'accueil. D'abord, le menu burger en haut à droite, menant aux différentes pages de notre site (cf. Menu Burger à la page 6). Puis, une barre de navigation à droite qui se développe en passant la souris par-dessus, permettant de gagner de l'espace sur la page mais restant accessible au besoin. Cette barre de navigation agit comme un menu secondaire et affiche les titres des sections de la page d'accueil en mettant en avant celle affichée actuellement à l'écran, tous cliquables pour s'y rendre directement, sans scroller (cf. captures d'écran à la page suivante). Enfin, une petite fusée en bas à droite qui permet de remonter jusqu'en haut de la page.

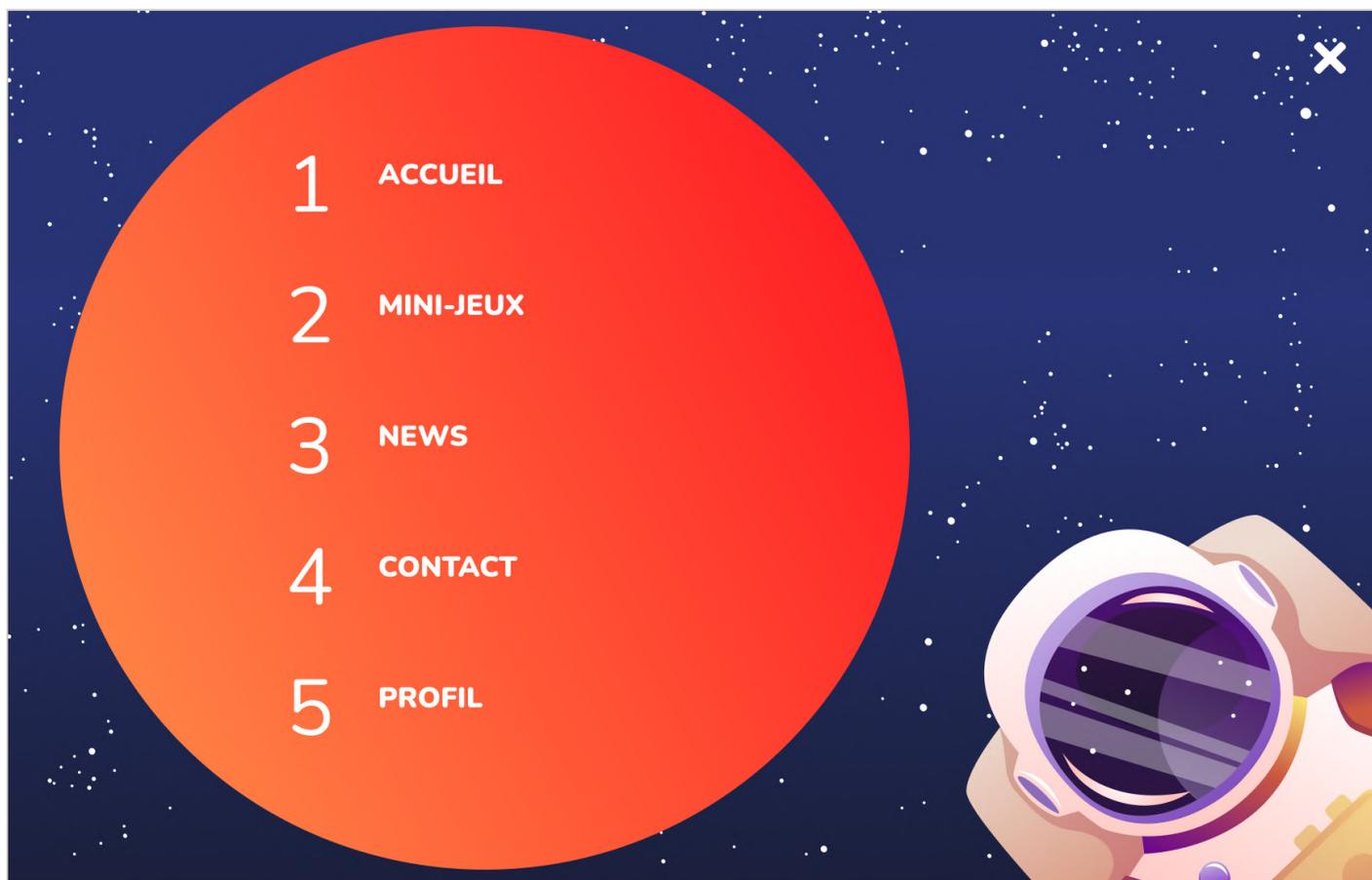
PAGE D'ACCUEIL



Ces visuels très fantaisistes font ressortir l'aspect *gaming* du projet et permettent une immersion totale dans ce monde que l'on a voulu créer.

Dans cette dernière partie, juste avant et dans le *footer*, nous proposons d'abord le moyen de télécharger le PDF du texte de référence pour offrir aux intéressés la possibilité de lire le texte présentant le projet en entier. Puis, nous listons les logos des différents partenaires – associations ou bailleurs de fonds – du projet. Ensuite, à l'arrivée sur la Terre Durabilia, un gros bouton orange qui amène vers la page de jeux est mis en évidence. Enfin, une section d'inscription à une newsletter est proposée, ainsi que les différents menus de notre site, les logos de notre école et les mentions légales.

MENU BURGER

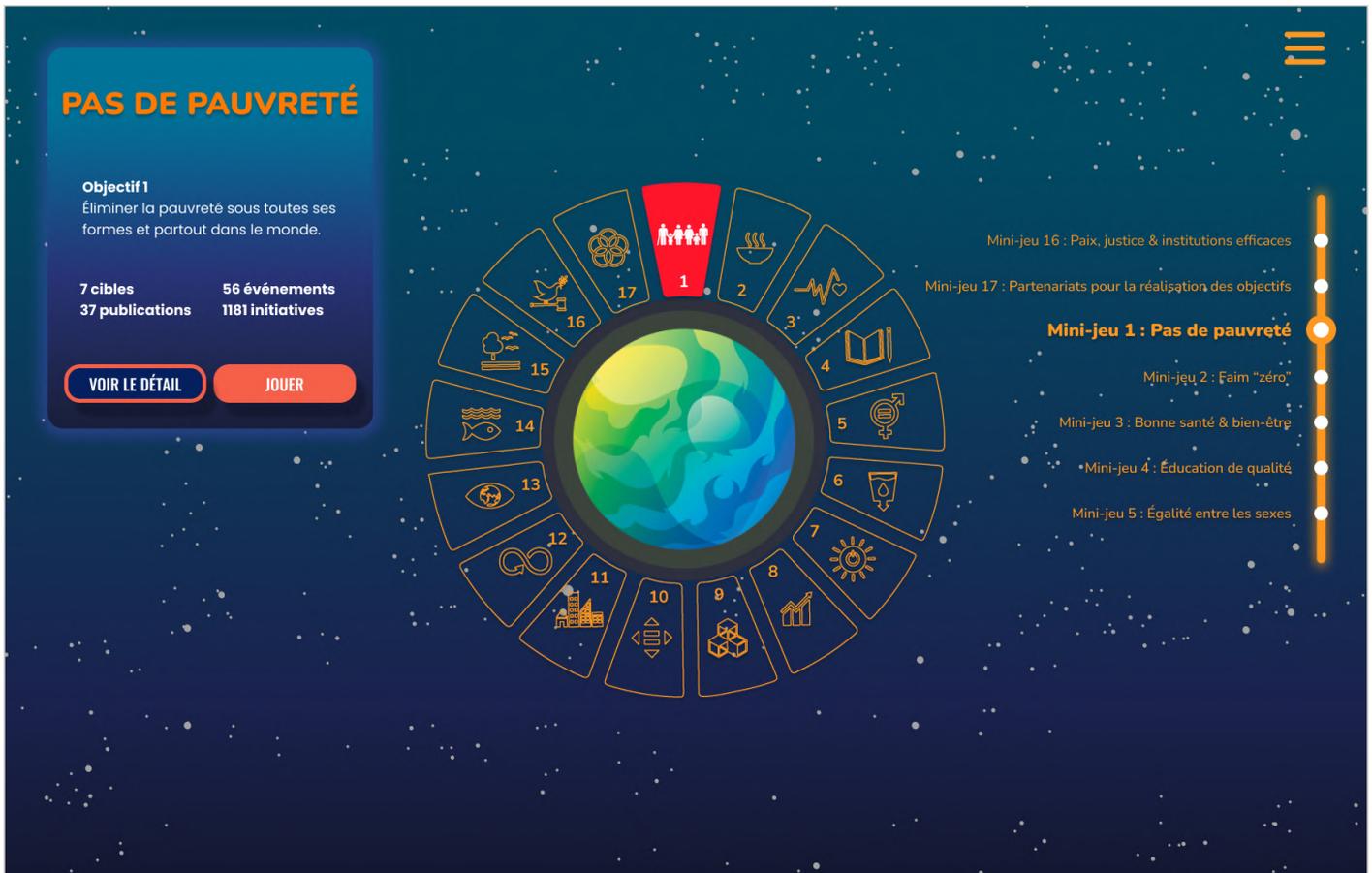


En plus de la page d'accueil, nous avons développé d'autres pages et fonctionnalités, qui reprennent l'univers visuel développé initialement sur la page d'accueil.

D'abord le menu qui contiendrait notre site, menant à la page d'accueil, la page des mini-jeux, une page de news, une page de contact et un profil utilisateur. Cela reprend tous les contenus demandés dans le mandat.

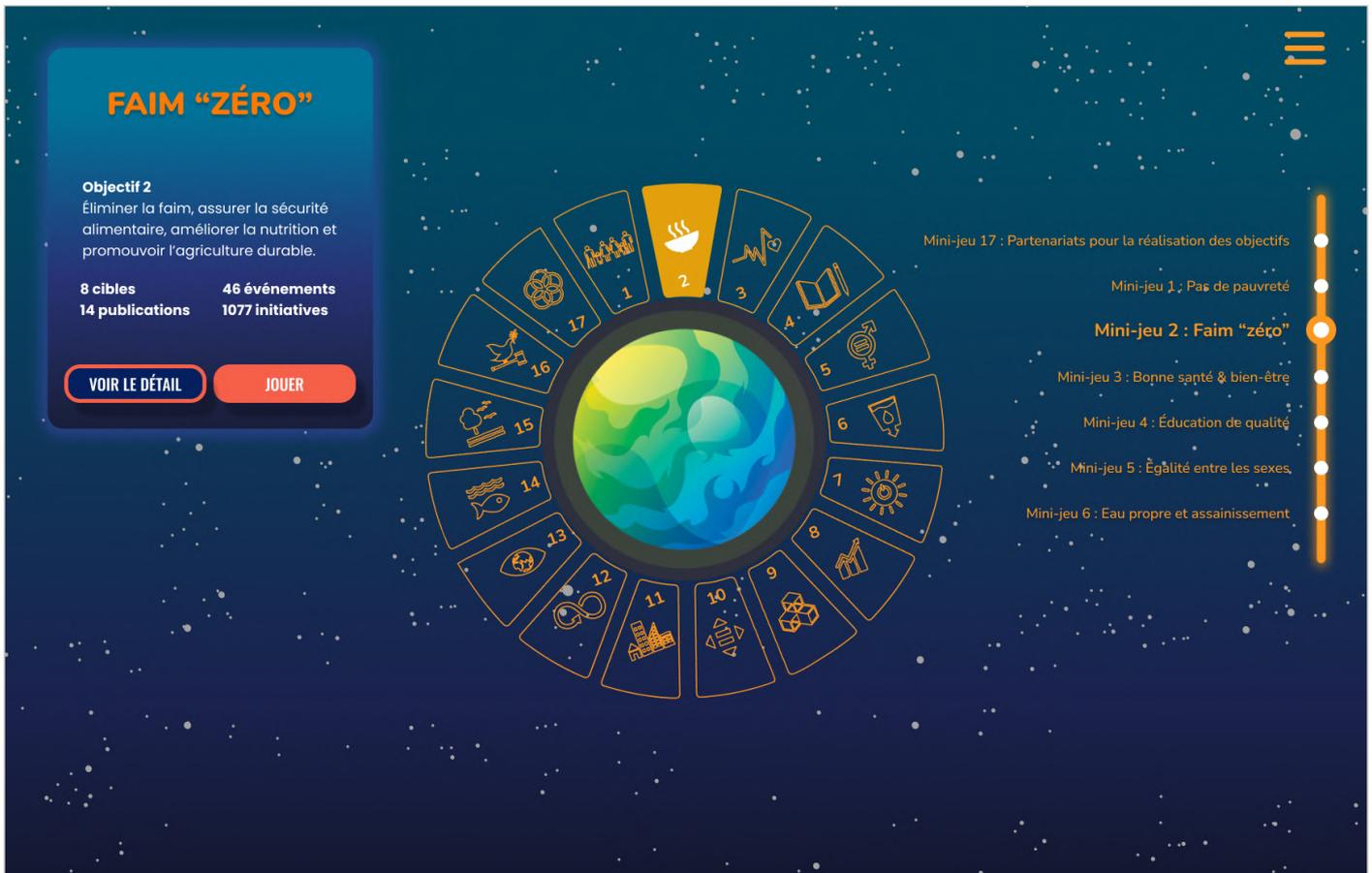
Dans notre maquette, nous n'avons créé que les deux premières pages.

PAGE MINI-JEUX



Ensuite, nous avons créé la page des mini-jeux, livrable principal du projet Durabilia. L'idée était la suivante : reproduire une interface similaire à ce que l'on pourrait retrouver lorsque l'on joue à un jeu vidéo. Nous avons donc les 17 mini-jeux des 17 SDG, dont les 17 icônes gravitent les uns après les autres autour de la Terre et dont les noms de 7 des 17 mini-jeux défilent point par point sur une barre, et ce de façon automatique. Le principe pour le défilement sur la barre est le suivant : le mini-jeu sélectionné (manuellement par l'utilisateur ou automatiquement) prend la place du mini-jeu 1 et il y a une adaptation au niveau de l'apparition ou de la disparition des autres mini-jeux après ou avant le mini-jeu, de sorte à ce qu'il y ait toujours 7 noms présentés. Le défilement automatique est illustré par cette capture d'écran ci-dessous ainsi qu'à la page suivante. Il est également possible de cliquer sur n'importe quelle icône ou nom pour accéder directement au mini-jeu / SDG désiré.

PAGE MINI-JEUX



Cette capture d'écran montre le défilement automatique des icônes autour de la Terre et des noms sur la barre, qui fait suite à la page précédente. Nous voyons qu'avec l'arrivée du mini-jeu 2, qui a pris la place du mini-jeu 1, le mini-jeu 16 a disparu tout en-dessus et le mini-jeu 6 est apparu tout en bas. Ainsi, nous gardons 7 des 17 noms de mini-jeux, car cela s'adapte automatiquement. Il est également possible de cliquer sur n'importe quelle icône ou nom de mini-jeux pour accéder directement au mini-jeu / SDG désiré.

À chaque fois qu'un mini-jeu est sélectionné (manuellement ou automatiquement), une petite fiche explicative du SDG apparaît à gauche. Elle contient toutes les informations contenues dans chaque carte du site <https://sdgs.un.org/fr/goals>, donc l'objectif et quelques chiffres. Il y a également deux boutons : un bouton "Voir le détail" et un bouton "Jouer". Le bouton "Jouer" lance directement le jeu, que nous n'avons pas illustré dans notre maquette, tandis que le bouton "Voir le détail" fait apparaître une fiche technique que nous détaillons à la page suivante.

FICHE TECHNIQUE

PAS DE PAUVRETÉ

L'éradication de l'extrême pauvreté pour tous, partout dans le monde, d'ici 2030 est un objectif central du Programme de développement durable à l'horizon 2030. Le taux de pauvreté dans le monde a fortement augmenté en 2020, ce qui retarde la réduction de la pauvreté d'environ trois ans.

Mini-jeu 16 : Paix, justice & institutions efficaces
Mini-jeu 17 : Partenariats pour la réalisation des objectifs

Mini-jeu 1 : Pas de pauvreté

Mini-jeu 2 : Faim "zéro"
Mini-jeu 3 : Bonne santé & bien-être
Mini-jeu 4 : Éducation de qualité
Mini-jeu 5 : Égalité entre les sexes

MES SCORES

58	danto23	324
72	danto23	133
89	danto23	74

MEILLEURS SCORES

1	ELLH12	1357
2	npmInstalVinc	1299
3	BenTenBen	1278

LES COMMANDES DE JEU

W = Avancer A = Aller à gauche
A = Reculer S = Reculer D = Aller à droite
Barre d'espace = Sauter

JOUER

Enfin, si l'on clique sur le bouton "Voir le détail" de la fiche explicative de chaque mini-jeu (cf. pages 7 et 8), une fiche technique apparaît. Elle contient une vidéo de présentation du jeu, que l'utilisateur doit lancer via le bouton *play*, le titre et un texte d'introduction au SDG, les scores de l'utilisateur, les meilleurs scores globaux, un guide des commandes du jeu ainsi que le bouton "Jouer" mis en évidence en bas au milieu.

On retrouve également la barre contenant point par point les noms de 7 des 17 mini-jeux. Dans le cas où l'utilisateur souhaiterait rejoindre la fiche technique du mini-jeu 5, il pourrait directement cliquer sur le nom, qui prendrait la place du mini-jeu 1. Ainsi, cela ferait disparaître les mini-jeux de 16 à 2 avant lui et apparaître les mini-jeux de 6 à 9 après lui. Cependant, dans le cas où l'utilisateur souhaiterait rejoindre la fiche technique du mini-jeu 12, soit il le fera de la même façon qu'énoncée à l'instant, soit en cliquant sur la croix pour revenir à la page des mini-jeux (cf. pages 7 et 8), sélectionner l'icône du mini-jeu 12 et cliquer sur le bouton "Voir le détail" de sa fiche explicative.

