

KNAPP Oriane

METTER-ROTHAN Jérémie

MMI2

PTWEB3

Présentation du contexte

Objectifs :

Proposer une gamme de jeux inspirés ou influencés par l'univers rétro développés récemment par des développeurs indépendants (majoritairement). Promouvoir ce type de jeu en opposition avec les jeux à gros budgets (AAA). Mettre en avant les créations des petits studios indépendants et faciliter leur accès aux joueurs. On peut éventuellement envisager des partenariats avec des évènements comme le "Ludum Dare" qui est une compétition de développement de jeux indépendants dont naît un bon nombre de projets de jeux ambitieux et intéressants.

Avantages de ce type de jeux :

- prix réduits
- jeux pas trop long
- créativité accrue
- nostalgie du rétro
- liberté accordée par la technologie actuelle

Public cible :

Il existe une véritable demande de la part de la communauté des joueurs pour ce type de jeux. Joueurs casuels c'est à dire un public très large, ne se limite pas aux amateurs de jeux rétro, car accessibles sur les plateformes modernes et très rapidement.

NB : ne s'adresse pas aux collectionneurs pour rendre le site viable économiquement.

Arborescence :

- accueil
- catalogue
- fiche produit
- mon panier
- mon compte (onglet : historique des achats)
- support technique

Le mode de livraison des jeux : **immédiat**, ce qui implique qu'une fois le jeu acheté, l'utilisateur peut suivant le jeu, soit lancer le téléchargement depuis le site ou alors recevoir la clé d'activation du jeu pour l'utiliser sur les plateformes de téléchargement légale (et jouer dans la foulée).

Ce qui signifie que le site n'a pas besoin de gérer l'envoi postal des jeux, dans la mesure où les contenus sont entièrement **dématerielisés**.

Du fait de la politique des plateformes telles que Origin et Steam le jeu ne peut pas être revendu, c'est pourquoi nous ne proposerons pas la vente d'occasion des jeux.

Le site permet de parcourir l'ensemble des jeux fournis, d'afficher une fiche propre à chaque jeu avec les informations nécessaires dedans. D'ajouter le jeu dans son panier virtuel et de procéder à l'achat sur la page panier.

Chaque nouveau client dès le premier achat va créer un compte qui lui permettra d'accéder à différents services tels qu'un suivi détaillé de ses commandes, l'accès aux jeux qu'il possède, et le support en ligne en cas de problème.

Proposition graphique

CHARTE GRAPHIQUE

Nom:Mod'Rétro



Lato Bold
LATO BOLD
Lato Regular
LATO REGULAR
Lato Light
LATO LIGHT

ACCUEIL :

Pour la page d'accueil je voulais quelque chose de simple et structuré comme pour l'ensemble des pages pour que l'utilisateur puisse s'y retrouver facilement. J'ai donc mis un slider avec des images des jeux que l'on peut retrouver sur le site. Ce slider comporte 4 images qui défilent en boucle mais on peut s'arrêter avec les boutons en dessous sur l'image que l'on veut. En dessous on retrouve une partie «Nouveauté» pour inciter et attiser la curiosité des clients et en dessous la même chose avec une partie «Promotions». Sur le côté, on retrouve des Avis sur les jeux de manière aléatoire et une pub pour le jeu Mario Kart. Le titre est un lien cliquable qui envoie directement au site de l'annonceur.

COULEURS :

Pour les couleurs j'ai voulu rester dans les couleurs du logo qui rappellent les boutons de la manette de Nintendo. La cible étant des gens d'une trentaine d'année nostalgique et sensible au côté rétro des jeux vidéo, j'ai voulu attirer leur inconscient avec un souvenir identitaire de cette période. Pour le gris, j'ai repris celui de la manette et le gris est une couleur assez neutre qui s'adapte à beaucoup de sujets.

LOGO :

Pour le logo nous avons voulu en faire deux différents pour proposer plus de choix. Je suis donc partie sur le nom suivant : Mod'Rétro. Il évoque le phénomène de mode qu'il y a actuellement avec le retour aux choses anciennes mais aussi au côté moderne que nous lui apportons avec l'aspect Stream qui est non négligeable pour des personnes ayant connu les évolutions technologiques et qui sont fans de jeux. De plus, le terme de Mod' peut aussi évoquer les différents modes de jeu existants.

BANNIERE :

Pour la bannière j'ai repris les éléments du logo en transparence avec un fond vert pour rappeler toujours le coté rétro. En effet, les jeux vidéo rétro ont comme caractéristique d'être souvent pixelisés et avec peu de couleur et de constraste. Le vert est une couleur qu'on retrouve pas mal dans ces vieux jeux.

CATALOGUE :

Pour la page de catalogue j'ai voulu faire plusieurs classification car les utilisateurs n'ont pas forcement la même expérience des sites web et donc auront une demande de recherche totalement différentes. Ainsi grâce à un tri par ordre alphabétique, par genre, mode de jeu ou encore un tri par rapport aux dates et prix cela nous permet au mieux de répondre aux attentes de l'utilisateur. Et tout cela en gardant une publicité pour les revenus du site.

COMPTE

Pour la partie compte, j'ai voulu un espace personnalisé avec le nom de la personne et un petit message d'accueil. On peut y retrouver les téléchargements de jeux déjà effectué et la possibilité de les retélécharger et d'accéder à ces informations. De plus, à chaque passage de souris sur l'image du jeu une sorte de fenêtre pop up zoom et donne plus de détails sur le jeu.

PANIER

Pour la partie panier, j'ai voulu rappelé à l'utilisateur les choses qu'il avait mis dedans tout en lui laissant la possibilité de supprimer ou de sauvegarder son achat s'il souhaite payer plus tard. J'ai ajouté le montant qui se calcule directement au fur et à mesure qu'on ajoute un produit. Puis en dessous pour rassurer le client j'ai mis un symbole de cadenas qui prouve la sécurité du site et l'ensemble des cartes de paiement que l'on peut utiliser pour le paiement.

Proposition graphique

CHARTE GRAPHIQUE : Joystick

Police : des linéales, sobres et passe-partout.

- par défaut : **Dosis** (light, regular, bold)
- titres : **PT Sans Narrow** (regular, bold)
- titre du logo : **Roboto** (thin)

Couleurs :



#bf3c41

#303030

#dddcdd

Les couleurs ont été choisies afin de faire référence à la manette de la console NES datant de 1985 symbolisant la période des jeux 8 bits. Le site apporte une touche de modernité, en tenant de faire coïncider cet esprit rétro et un design plutôt moderne dans la continuité des sites de vente de jeu récents.

Logo : référence directe aux jeux d'arcades et reprise des couleurs de la charte graphique.

JUSTIFICATIF DE LA MAQUETTE

Éléments en commun :

Menu principal :

La barre de menu permet d'accéder aux différentes pages importantes du site à savoir :

- l'accueil
- le catalogue
- le support

Header : Contient le logo à gauche permettant de revenir en cliquant dessus sur la page d'accueil. A droite on trouve le raccourci vers le panier et le compte utilisateur. Le contenu change en fonction de la nature de l'utilisateur : connecté ou pas. On y affiche son profil au cas où il est connecté sinon les liens vers les lightbox de connexion ou d'inscription.

Footer : Rassemble l'ensemble des liens "utiles" tels que les meilleures ventes, les jeux à prix réduit ou les nouveautés du catalogue.

Permet d'accéder directement (tel un raccourci) aux informations du compte utilisateur ou les pages d'aide. Permet également de s'inscrire à la Newsletter pour recevoir les dernières offres promotionnelles.

Fond : Le font est composé d'un dégradé gris de base auquel s'ajoute parfois sur certaines pages qui contiennent beaucoup de visuels ou rattachée à un jeu un second dégradé de couleur. Le but étant de créer un effet de transparence visant à :

- harmoniser les couleurs pour créer plus de cohérence avec les visuels (exemple : slider de la page d'accueil)
- créer une atmosphère/ambiance liée à un jeu (exemple : fiche produit avec une image du jeu en transparence)

1. Page ACCUEIL :

Première page que le client voit en arrivant sur le site, l'accueil se divise en 3 différentes parties :

- les nouveautés
- les jeux les plus vendus
- les jeux à petit prix

Au centre du header se trouve une barre de recherche permettant de chercher directement un jeu dans la catalogue grâce de la recherche prédictive et asynchrone. (Les résultats sont affichés en direct lorsque l'on commence à taper le nom d'un jeu).

Le but étant de pouvoir satisfaire l'ensemble des clients potentiels, ceux en quête de nouveautés, ceux cherchant plutôt des valeurs sûres ou ceux qui ont des finances limitées. Le tout sur la même page, qui est une introduction à la recherche plus poussée possible sur le site sur la page catalogue.

Parallèlement, l'accueil présente les engagements tenus par le site afin de rassurer le client potentiel sur la transaction.

Elle informe aussi le client sur les moyens de paiement qui sont disponibles.

La présentation des jeux repose essentiellement sur les visuels présents. Le slider est destiné à présenter des visuels attractifs et mettre en avant les jeux phares du moment.

2. Page CATALOGUE :

Le catalogue permet aux clients de consulter l'ensemble des jeux proposés par le site. Pour ce faire, il permet d'effectuer des recherches avancées en utilisant différents filtres ainsi que la recherche par mots clés. Le panel des filtres donne la possibilité de réduire ses différents onglets. La barre des filtres actifs permet de visualiser rapidement les filtres appliqués et si nécessaire de les supprimer pour simplement les faire revenir à leur état initial.

Les résultats peuvent être triés par ordre alphabétique (A-Z ou Z-A), prix croissant / décroissant, ou par nombre de ventes.

3. Page FICHE PRODUIT

Cette page permet d'afficher l'ensemble des informations nécessaires sur un jeu, elle y est entièrement dédiée.

Elle comprend des visuels (images ou vidéos) qui sont la pièce maîtresse de la page, un slider destiné à attirer l'attention et proposer des aperçus du jeu, donner envie de jouer. Il y a aussi des avis, la note du jeu, ses informations basiques, son prix et des spécifications techniques tels que la configuration à avoir.

Elle permet également à un client d'ajouter le jeu à son panier ou à sa liste de souhait qui est accessible dans la partie compte.

Elle propose en plus, une suggestion de jeu similaire discrète qui pourrait intéresser le client en fonction du jeu qu'il consulte.

Le client peut donner son avis sur le jeu grâce à une lightbox.

4. Page PANIER

La page permet une visualisation complète de l'ensemble des produits ajouté au panier. Elle ajoute plusieurs options comme modifier la quantité de jeu à acheter (pour offrir ou autre) et de supprimer un jeu de la liste.

Elle permet au client de finir ses achats en choisissant son mode de paiement ou de sauver dans sa liste de souhait le panier.

5. Page MON COMPTE

Cette page est constituée de plusieurs onglets :

- historique des achats
- liste de souhaits
- mes informations
- mes avis
- déconnexion

J'ai décidé de développer d'avantage l'onglet "historique d'achat" et d'en faire la maquette car c'est une page importante du compte utilisateur.

Historique des achats :

C'est sur cette page que le client peut avoir un aperçu de tous les jeux qu'il a acheté avec son compte. Il peut depuis cette page retrouver le jeu pour pouvoir imprimer sa facture, contacter le support en cas de problème ou tout simplement commencer à jouer. Pour ce faire, il peut suivant les jeux soit télécharger le jeu directement ou pouvoir consulter la clé d'activation du jeu pour pouvoir le télécharger ensuite sur l'ensemble des plateformes légales (steam, uplay ou origin).

La page contient des informations complémentaires sur le jeu.

6. Page SUPPORT

La page permet au client en cas de problème de pouvoir ouvrir un ticket et bénéficier d'une assistance technique.

Elle offre la possibilité de pouvoir discuter directement ou par messages interposés avec le service technique du site.