

---

JOCONDELAB

Exploitation de la base de données «Joconde» dans le but d'élargir son champ d'action.



Notre proposition vise à répondre aux problématiques suivantes :

Comment permettre au novice de commencer à explorer la base de données ?

Comment mettre en valeur les données brutes de la base ?

# Sommaire

---

## **A/ Analyse**

A1/ Benchmark

A2/ Moodboard

## **B/ Principes généraux**

B1/ Concept général

B2/ Technologies employées

B3/ Architecture

B4/ Solution envisagée pour l'adaptabilité de l'interface

B5/ Wireframes

B6/ Concept Board

## **C/ Prise en main par le public**

C2/ Scénario d'usage

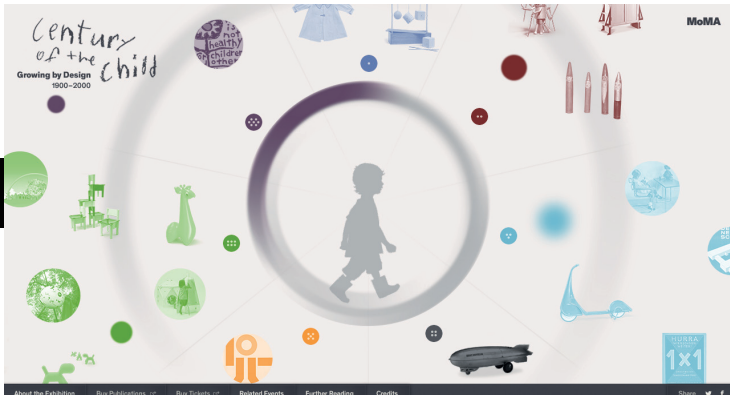
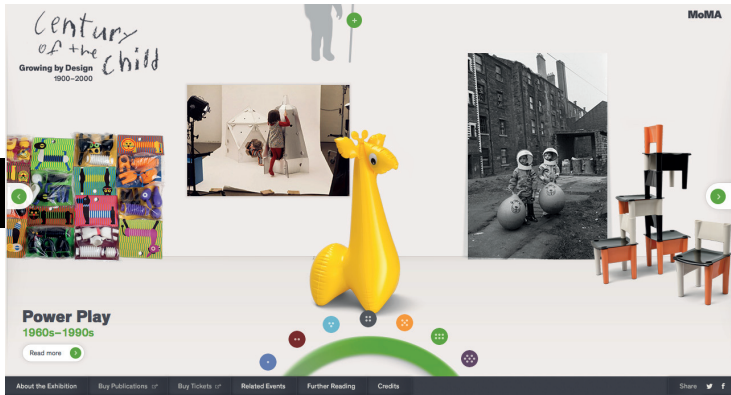
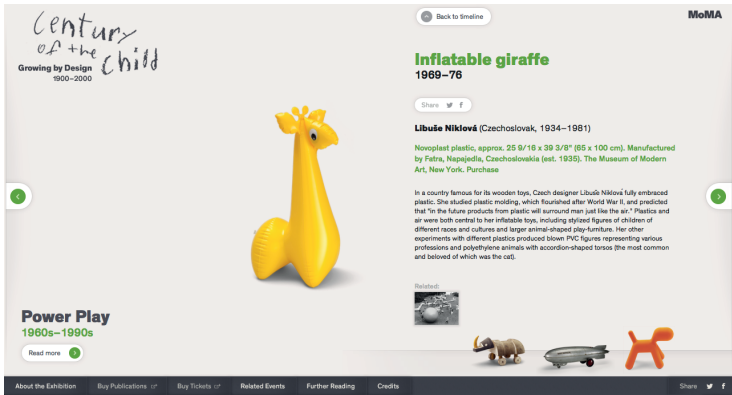
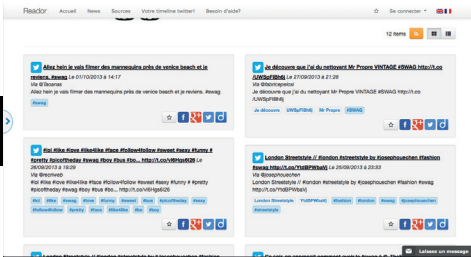
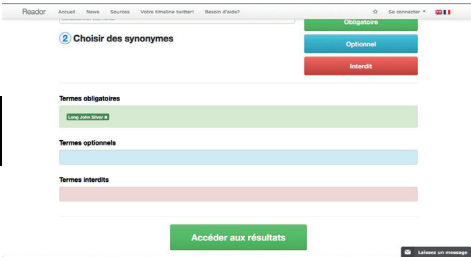
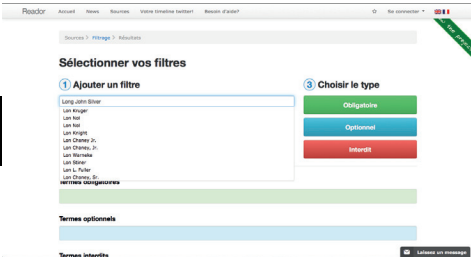
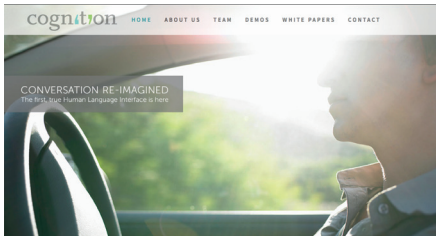
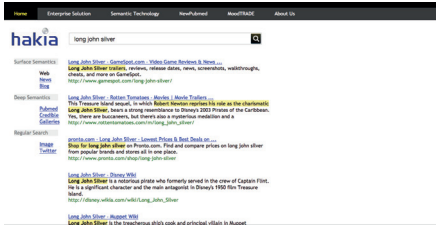
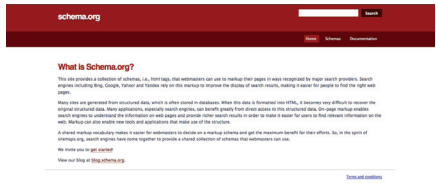
**A/**  
**Analyse**



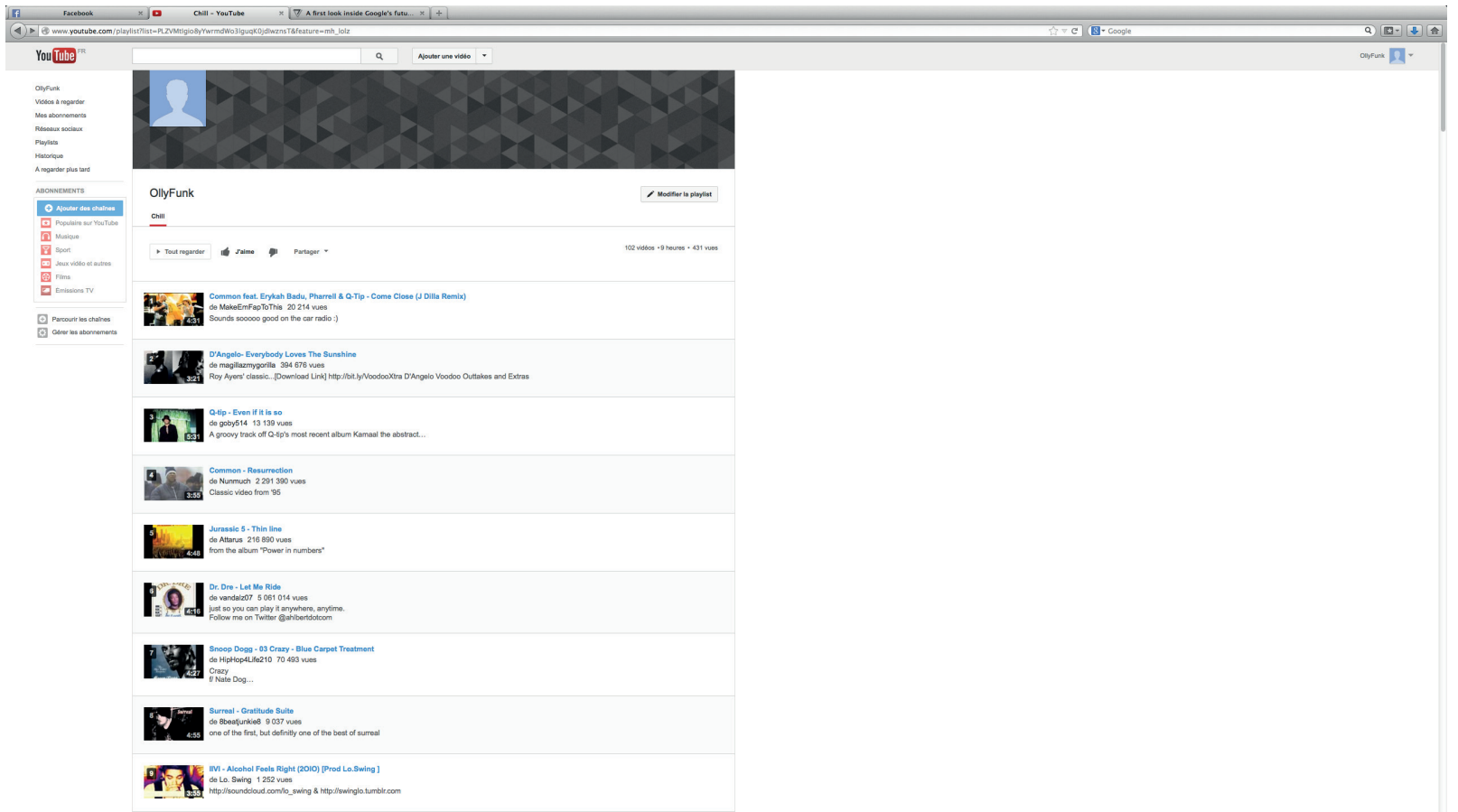
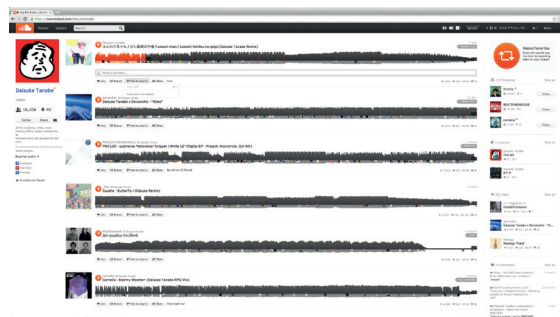
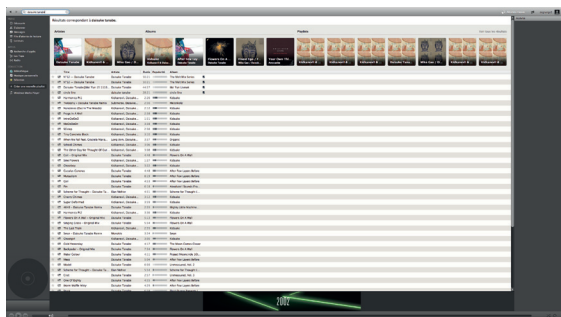
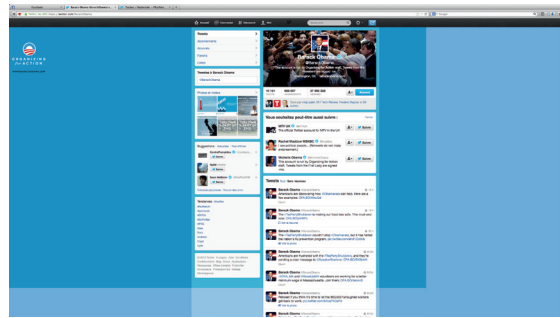
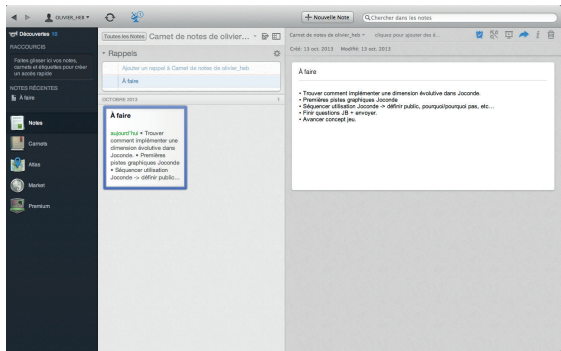
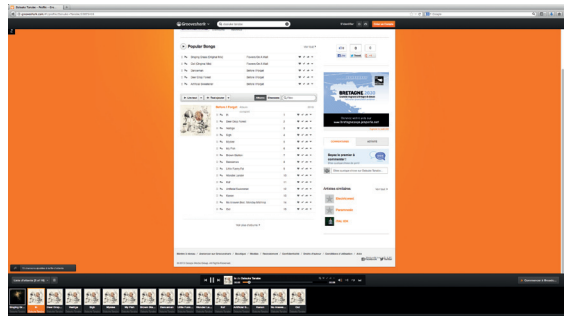
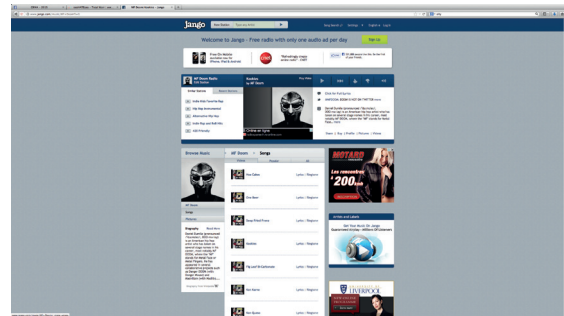
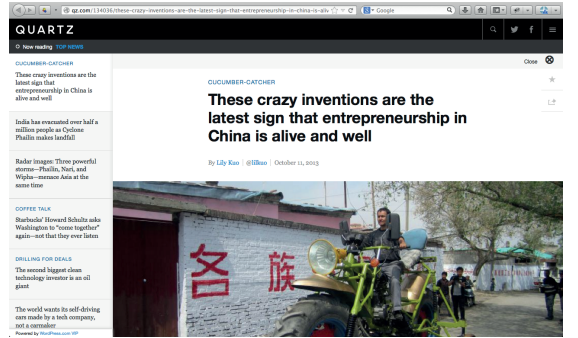
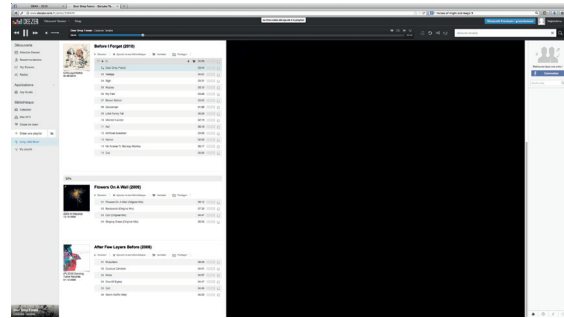
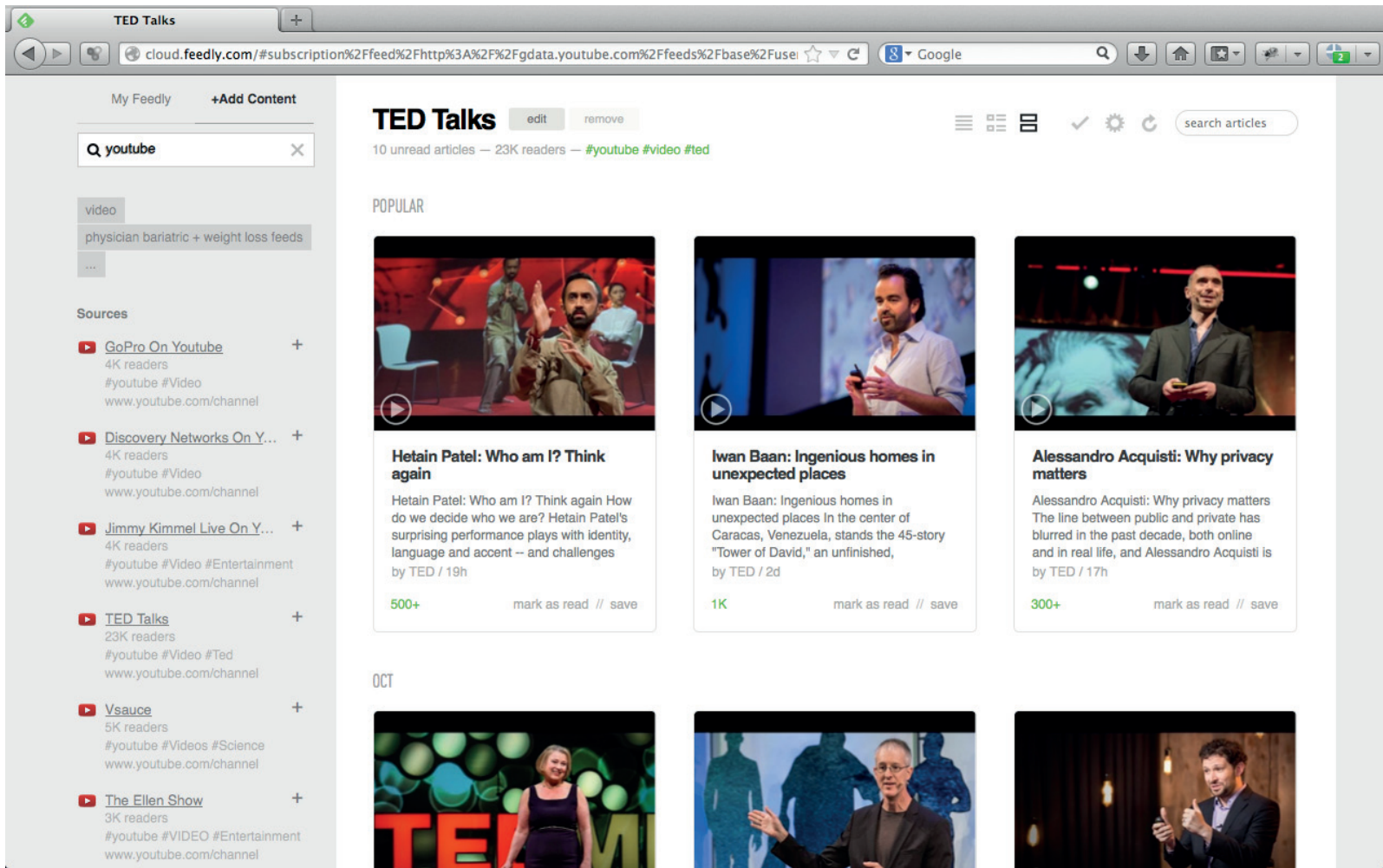
# A1/ Benchmark

La recherche sémantique et le traitement massif de données sont des notions qui ont été exploitées de nombreuses fois par le passé. Faire l'état des lieux de l'existant est une étape essentiel pour soulever en les problématiques principales.

Cette partie compile des prises de vues de services similaires à Joconde et des références d'articles traitant de sujets liés.







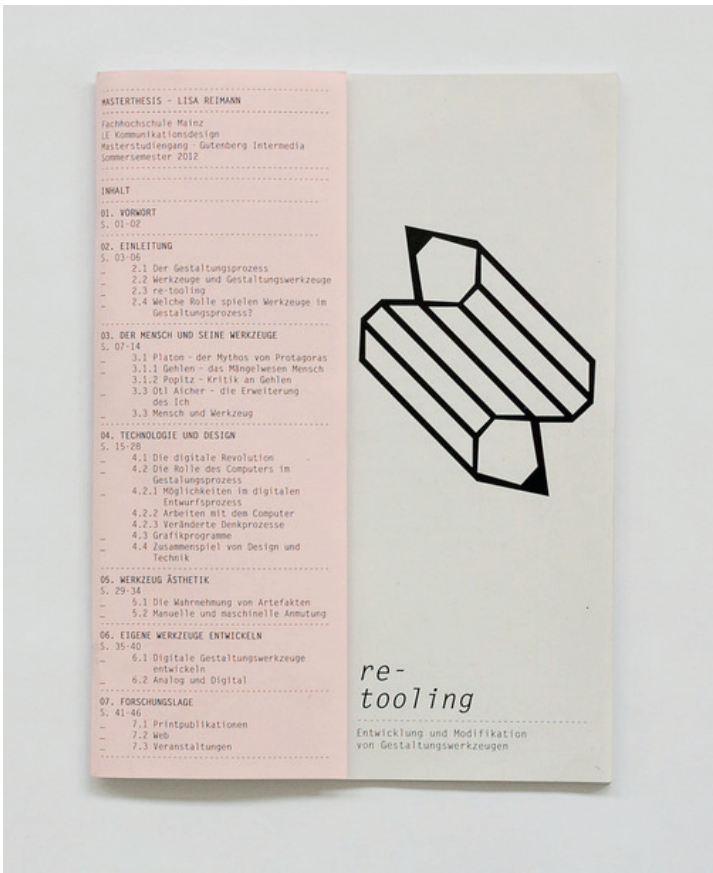
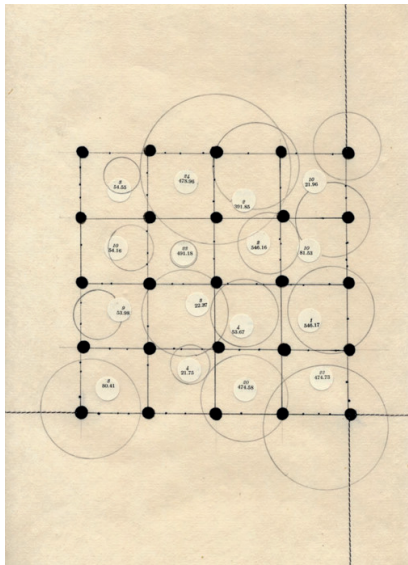
# A2/ Moodboard

Les problématiques soulevées par le benchmark ont fait naître des idées qui se résument en notions les plus vagues possibles. De ces notions se développent, en parallèle, le principe général du service et son principe graphique, qui se traduit alors en un ensemble d'images évocatrices.

Cette partie compile des images évoquant des univers graphiques possibles pour l'application, organisées par grandes thématiques.

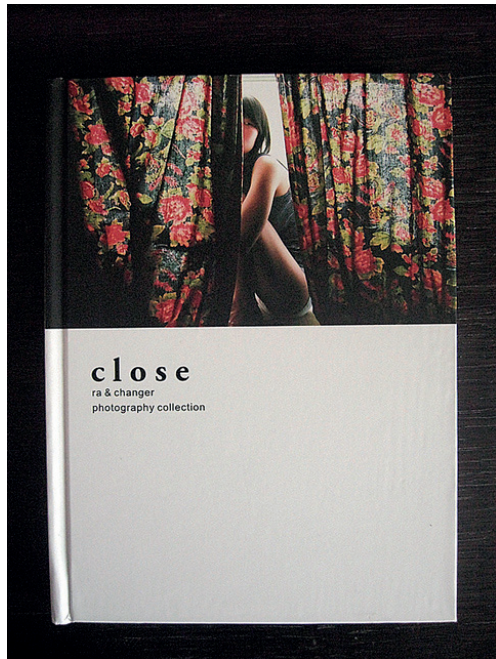


Fonctionnel



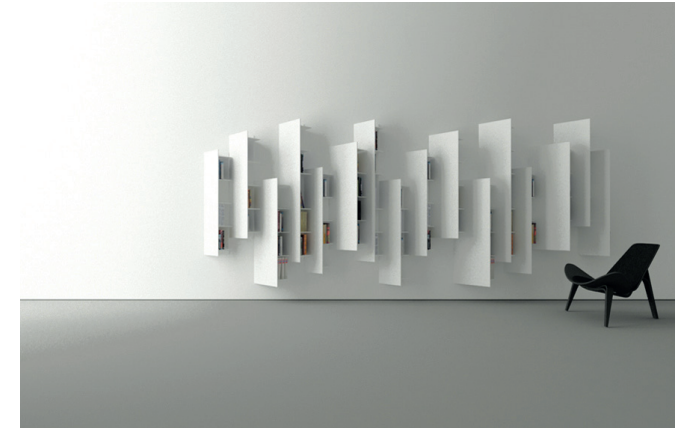


Orthogonal  
Reconfigurable

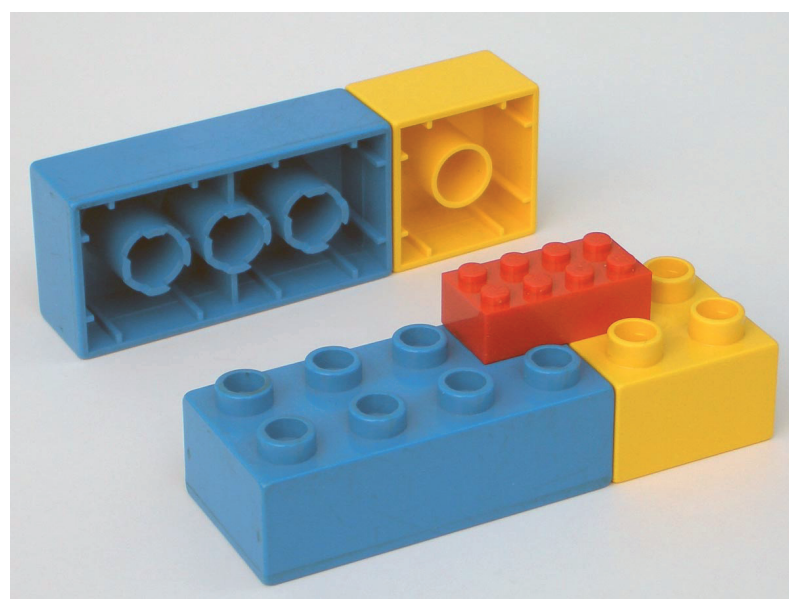




# Orthogonal Reconfigurable

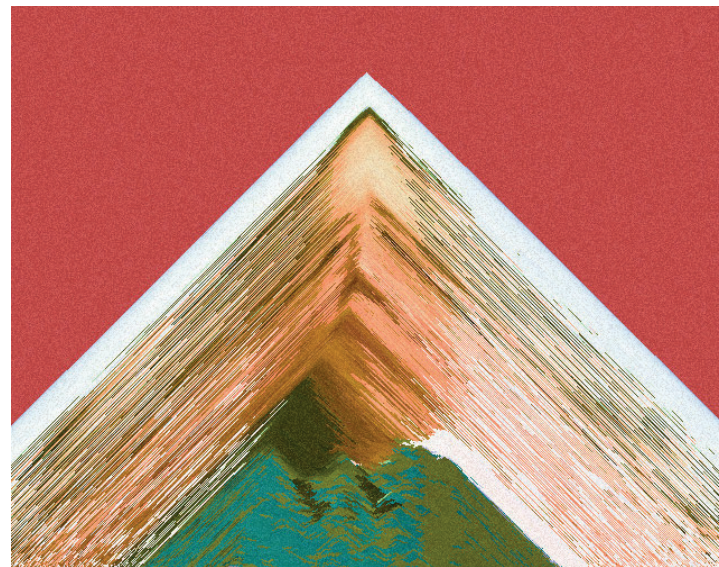


# Hybride Combinatoire

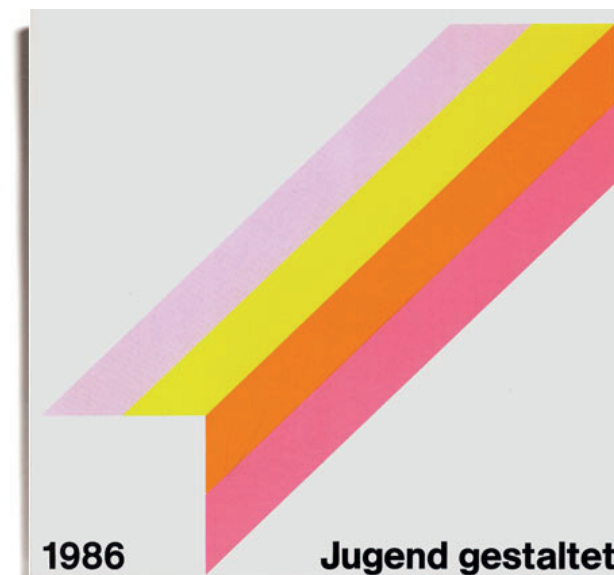
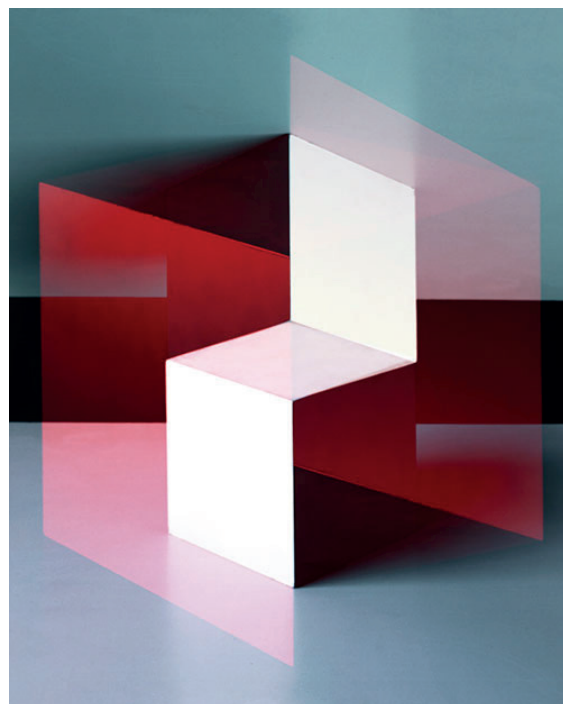
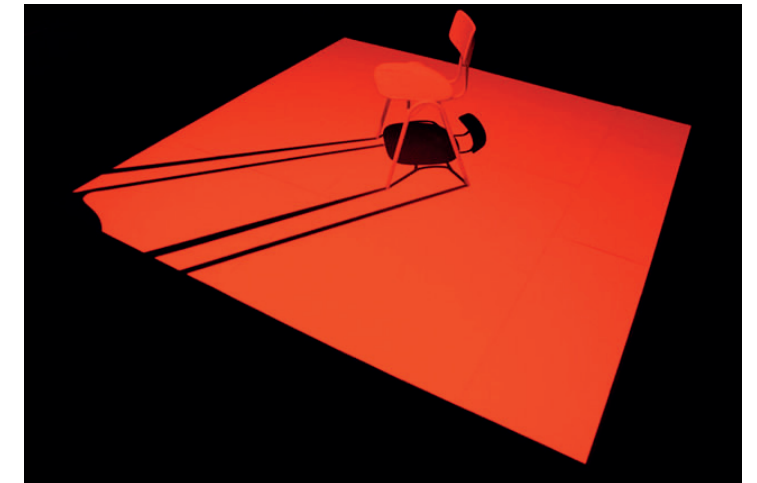




# Strates Homotétique

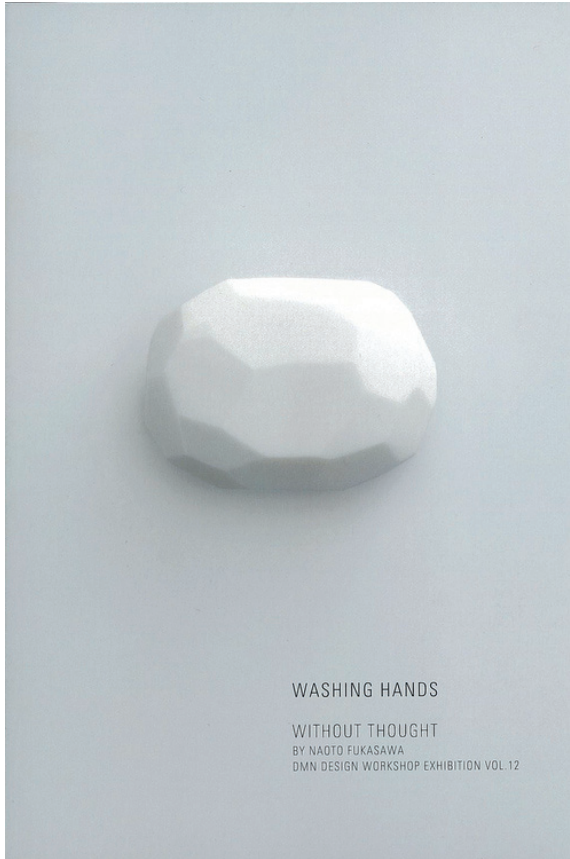


Simplicité géométrique  
Dynamisme angulaire





Géométrie variable



# B/

## Principes généraux

# B1/ Concept

Permettre aux utilisateurs de se constituer des collections sous les thématiques de leur choix et de les rendre accessibles à tous.

# B2/

## Technologies employées

Le projet sera développé avec l'aide de NodeJS. Cette plateforme n'étant, toute seule, pas orientée vers le développement de sites internet, nous utiliseront le framework Express. Afin de communiquer avec les différentes bases de données (Joconde, ainsi qu'une petite base propre à l'application, permettant de gérer les utilisateurs et les collections), nous nous serviront de l'ORM Sequelize.

L'utilisation de NodeJS nous permettra de gagner en vitesse (par rapport à un langage tel que le PHP), ainsi qu'une plus grande modularité de l'application.

# B3/ Architecture

L'application sera composée d'un serveur web, ainsi que de deux serveurs de base, un pour Joconde et un pour la liste des utilisateurs et des collections.

La notion d'utilisateur étant, dans ce projet, réduite à sa plus simple expression, la table correspondante comprendra seulement les clé de connection, les pseudonymes, les collections créées par l'utilisateur, les termes relevant le plus souvent dans ses recherches ,ainsi que les adresses IP (toujours basée sur la dernière connection).

La table des collections contiendra les références des oeuvres présentes dans chaque collection, les commentaires associées à celles-ci, les descriptions, ainsi que les noms de chaque collection.

# B4/

## Solutions envisagées pour l'adaptabilité de l'interface

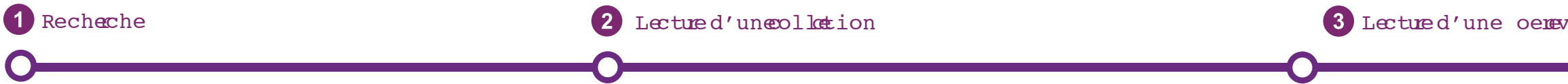
Afin de connaître les tendances de l'utilisateur, et ainsi de pouvoir modifier les résultats de la recherche, et l'apparence de l'interface en fonction, on se basera sur le nombre de collections créées par celui-ci, ainsi que la fréquence à laquelle il les poste (on en déduit donc un profil, créateur ou spectateur). Les termes qui reviennent le plus souvent dans la recherche de l'utilisateur (y compris, indirectement, dans les résultats), permettront de modifier les suggestions en fonction.



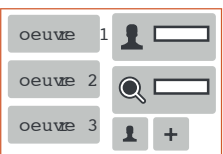
# B5/ Wireframes

La construction purement ergonomique des écrans permet de construire l'expérience de l'interface par l'utilisateur. La forme des zones de texte, d'images, ou d'interactions est pesée pour transmettre l'information de manière efficace et intuitive.

Ici, l'interface s'adapte au profil de l'utilisateur. Les wireframes sont donc travaillées comme les bases d'un objet évolutif : les points principaux sont ancrés, et l'on montre les possibilités d'évolution.



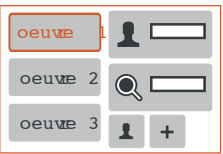
Page d'accueil  
Flux continu de collections



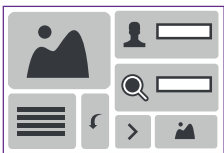
En savoir plus



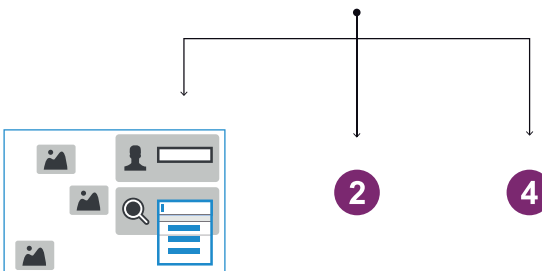
Voir le profil de l'auteur



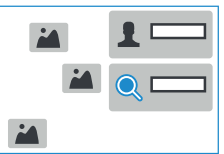
Choisir une proposition



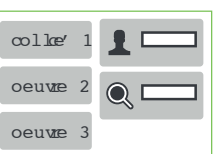
Affichage de l'oeuvre



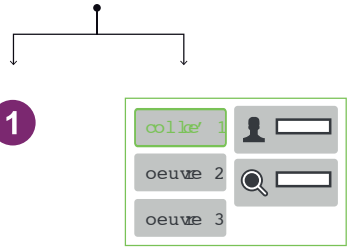
Entrer ses mots clés



Lancer la recherche



Affichage des résultats



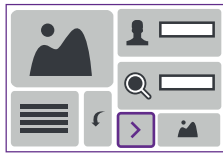
Choisir une proposition



Infos sur collection



Retour



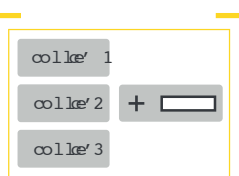
Oeuvre sélectionnée



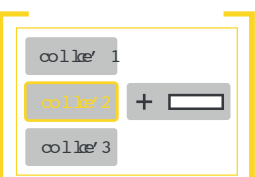
Oeuvre suggérée



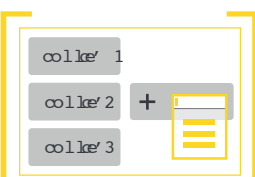
Ajouter l'oeuvre à une collection



Pop-up ajout

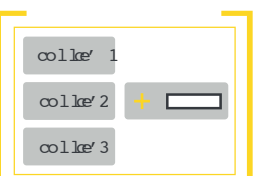


Choisir une collection existante



Ajouter l'oeuvre à une nouvelle collection

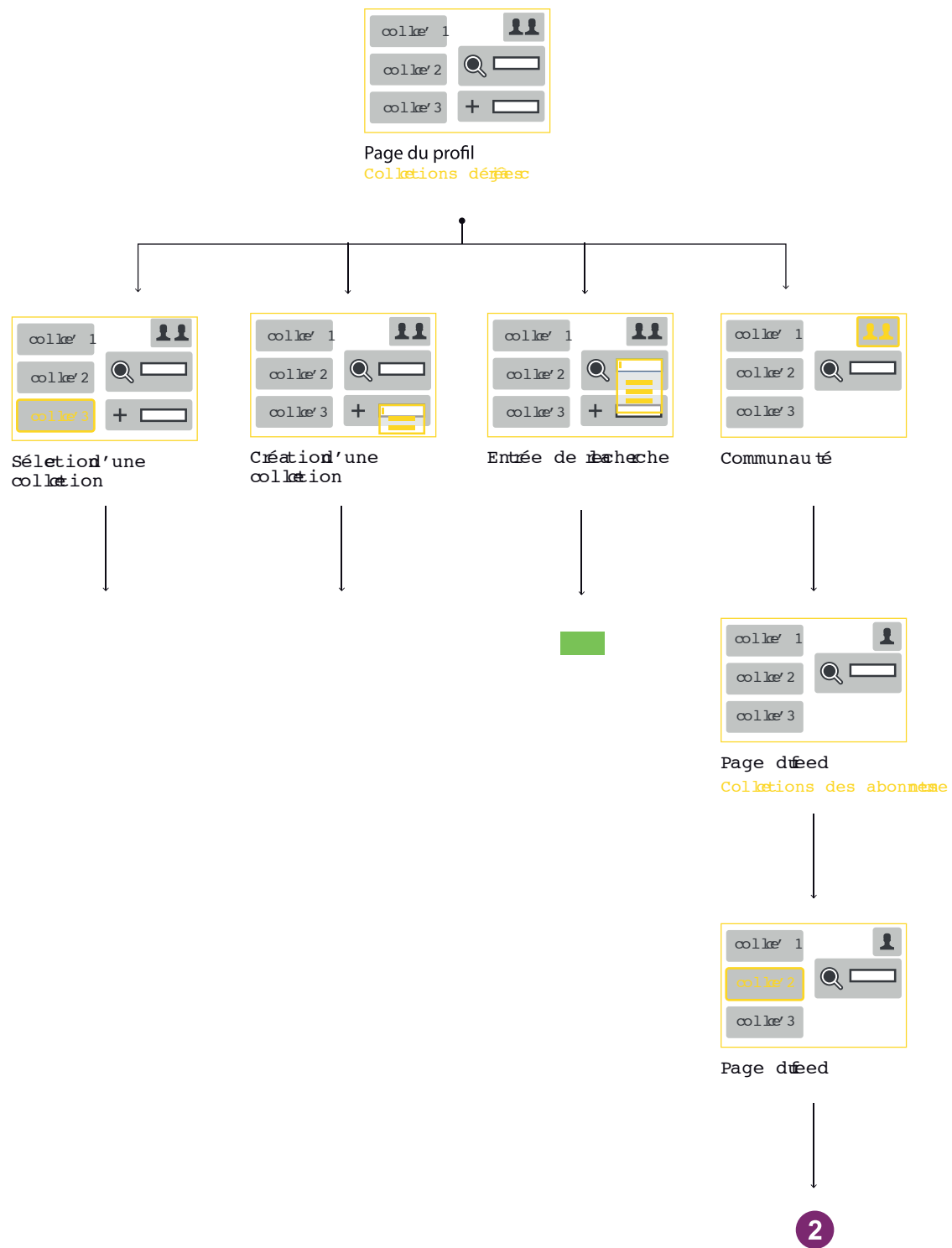
Nommer la collection



Ajouter l'oeuvre à une nouvelle collection

Valider

4 Gestion compte



ÉCRANS D'ACCUEIL

ÉCRANS AFFICHAGE DES RÉSULTATS

ÉCRANS COLLECTIONS

ÉCRANS OEUVRE

ÉCRANS GESTION

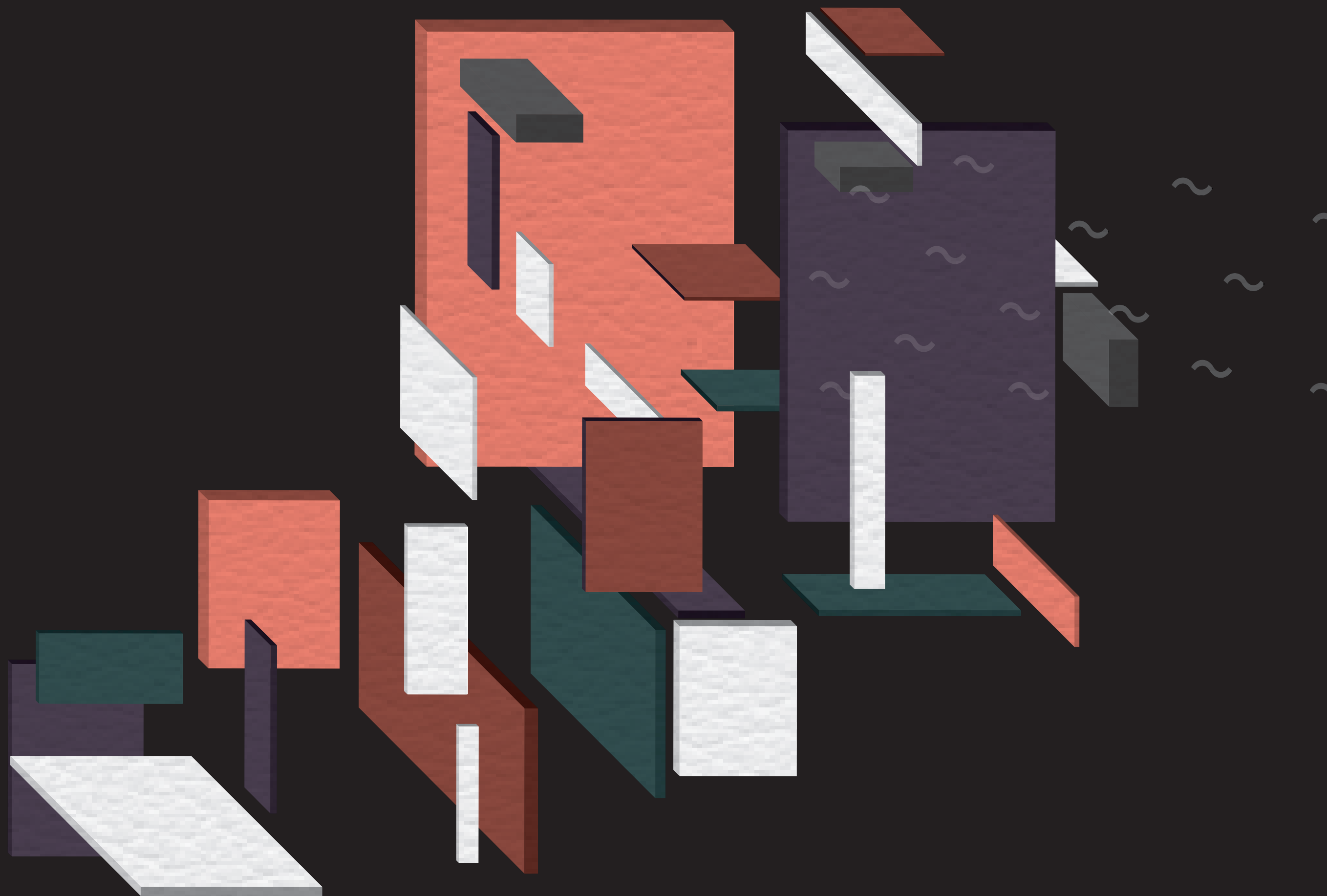
[ ] POP-UPS

# B4/ Concept Board

L'ensemble des données récoltées précédemment est condensé en un visuel : un ersatz de l'identité visuelle et sensible du produit final.

Ici, le visuel met en avant les notions d'élémentarisation et d'intégration des éléments de l'interface. Le vocabulaire visuel est celui du modulaire, de l'adaptatif, du solide et du structuré.

Les couleurs sombres et les textures donnent contre-balancent la froideur abstraite de la structure en lui donnant une note intimiste.



C/

Prise en main  
par le public

# C1/ Scenarios d'usage

Les utilisateurs cibles sont représentés par des avatars figurant leurs caractéristiques principales : ce qu'ils cherchent dans l'utilisation du service, leur facilité à se l'approprier, etc...


On imagine leur parcours dans le service pour en identifier les points clé et s'assurer de répondre correctement aux besoins de tous.

Ici, deux profils type d'utilisateurs sont dépeints : le créateur et le spectateur. Chaque visiteur de Joconde se placera entre ces deux pôles extrêmes.

# Scénario 1 :

## L'enfant explorant sa première collection



### Pierre, un écolier curieux



Pierre

8 ans  
écolier

Expertise techno  
★★★★★

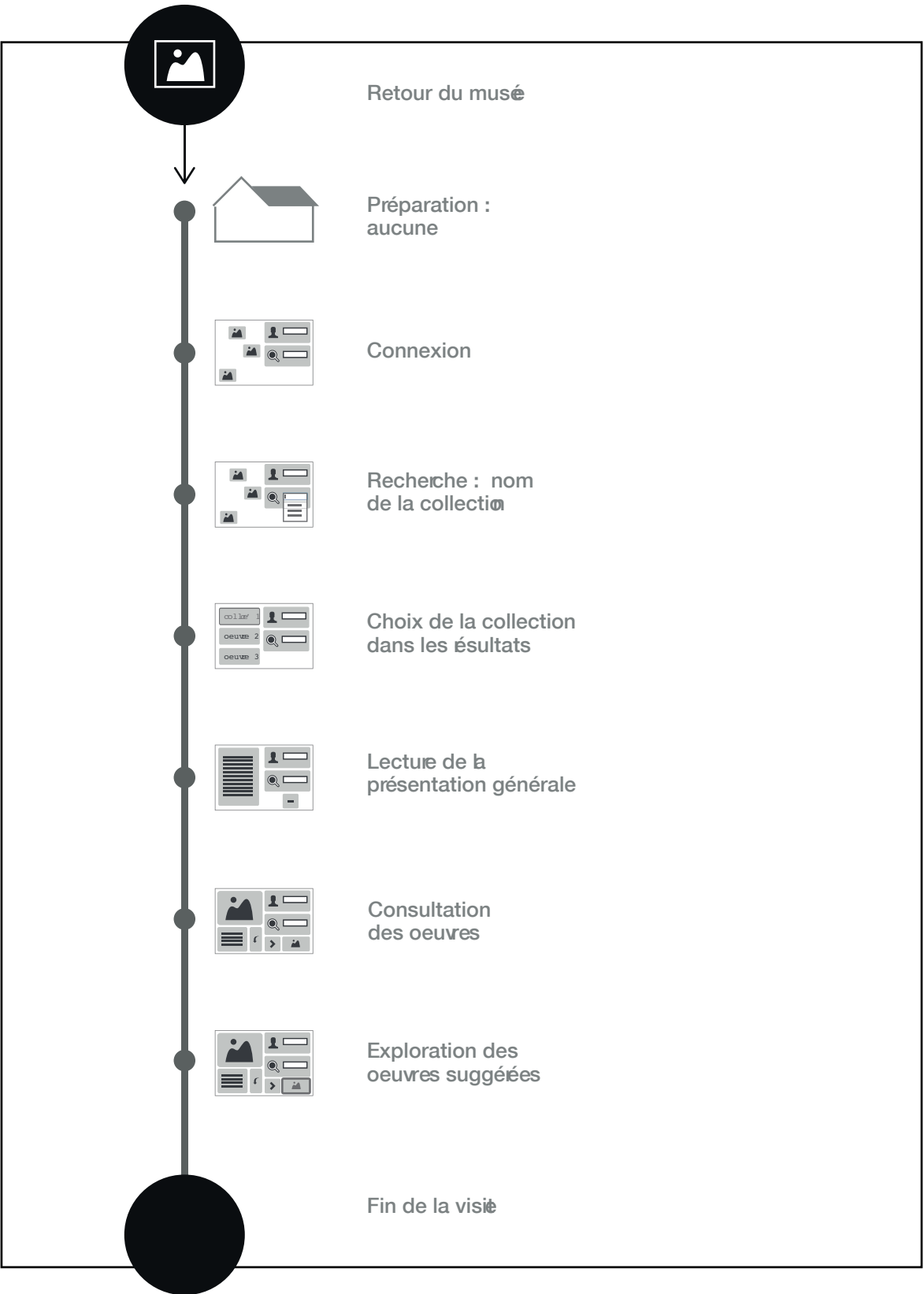
Outils  
 

**Connaissance des arts**  
Pierre est un élève de primaire. Ses parents l'amènent parfois au musée, mais il ne connaît pas encore grand chose à l'art.

Avec sa classe Pierre a visité le musée du Louvre, accompagnés d'une guide qui leur a parlé de plusieurs tableaux. Après le parcours, elle leur a donné le code de la collection correspondant à leur visite. Pierre se sert donc de Joconde pour assouvir sa curiosité.

**Manques / frustration**  
Peur de perdre ses repères, de ne pas comprendre.

**Ressentis de l'utilisation**  
Les oeuvre de la collection sont les mêmes que celles présentées par la guide, accompagnées par d'autres aux thèmes liés. Les commentaires qui les accompagnent en expliquent clairement les enjeux. Pierre retrouve donc vite ses repères et est guidé vers de nouvelles connaissances.






# Scénario 2 :

## La passionnée mettant une collection à jour



Anne, une passionnée qui veut partager



Anne

34 ans  
architecte d'int.  
en couple

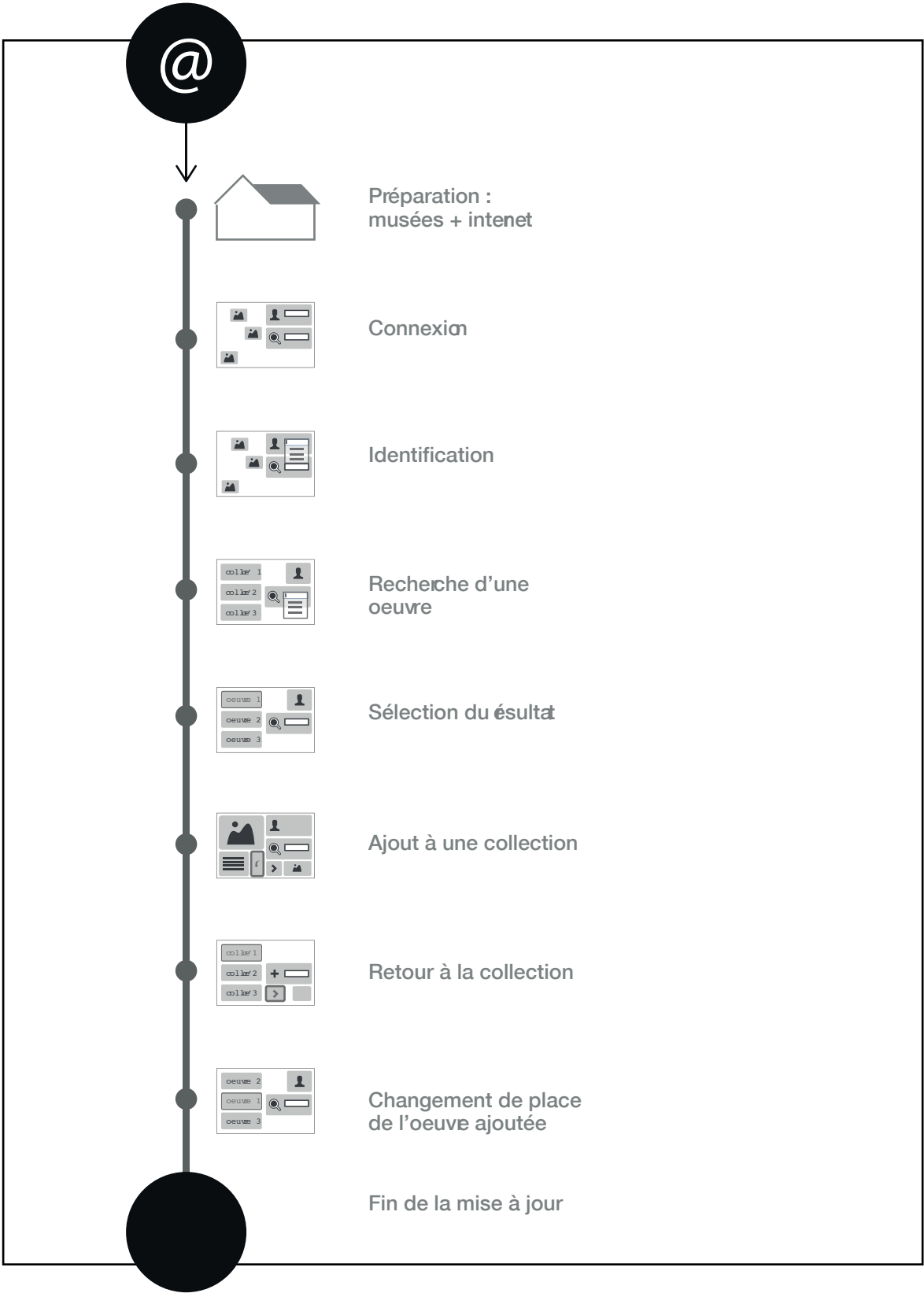
Expertise techno  
★★★★★

Outils  
 

**Connaissance des arts**  
Anne a étudié les arts appliqués et exerce aujourd'hui le métier d'architecte d'intérieur. Dynamique, elle visite de nombreuses expositions et achète des livres spécialisés pour parfaire sa culture visuelle et artistique. Forte de son expérience et sa curiosité, Anne est toujours prête à échanger et partager ses connaissances. C'est pour-quoi elle est déjà l'auteur de plusieurs collections.

**Manques / frustration**  
Elle trouve difficile de parler d'une oeuvre sans pouvoir en montrer l'image.

**Ressentis de l'utilisation**  
Elle a trouvé rapidement les oeuvres de sa nouvelle collection, qu'elle a pu construire rapidement grâce aux outils proposés par l'interface adaptée à son utilisation. Le plus difficile a été de choisir un sujet et des oeuvres.



---

JOCONDELAB

# Exploitation de la base de données «Joconde» dans le but d'élargir son champ d'action. (2)



Notre proposition vise à répondre aux problématiques suivantes :

Comment permettre au novice de commencer à explorer la base de données ?

Comment mettre en valeur les données brutes de la base ?

# Sommaire

---

## A/ Concept UX

A1/ Site outil

A2/ Personnalisation

## B/ Concept graphique

B1/ Zonings

B2/ Identité

## C/ Technique

C1/ Recommandations techniques

C2/ Architecture du projet

C3/ Diagramme de la base du back

AI/

Concept UX

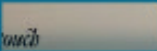
L'expérience utilisateur est un des point-clés de la commande : il faut que le site soit accessible.


Notre approche du projet impose une grande clarté de l'interface, et doit provoquer chez l'utilisateur le sentiment d'accéder aisément aux fonctions qu'il recherche.

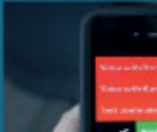
C'est grâce à l'avancement de ce travail d'UX que l'interface graphique est construite.

# A1/ Site-outil

Il s'agit d'un point clé de notre travail : donner aux utilisateurs la sensation d'un outil complet et fonctionnel, directement sur le web.  
Voici quelques uns des moyens exploités pour y parvenir.

William Turner

Gauguin  
*Les Nonnes*  
Tableau

John Donne  
*Portrait de Madame Lloyd*

### Ajouter cette oeuvre à une de vos collections

Top 30 des tableaux de la Re... ↶

Rothko ↶

Exposé 2014-03-15 ↶

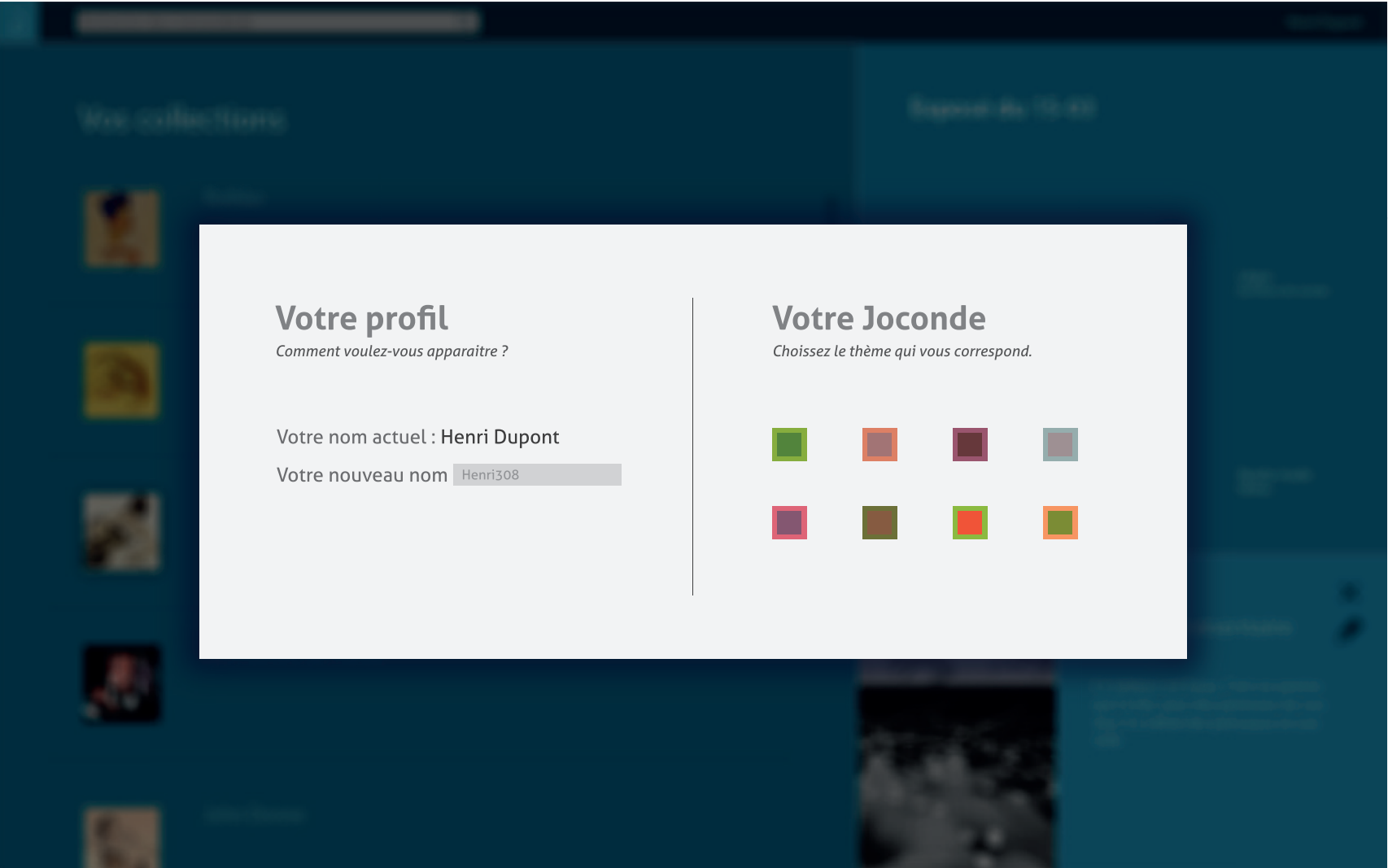
Nouvelle collection +



# **A2/**

## **Personnalisation**

La seconde thématique clé de ce projet est l'aspect variable de l'interface et du moteur de recherche, afin de s'adapter au mieux aux attentes de l'utilisateur.  
Suit une description des aspects intéressés.



# B/ Concept graphique

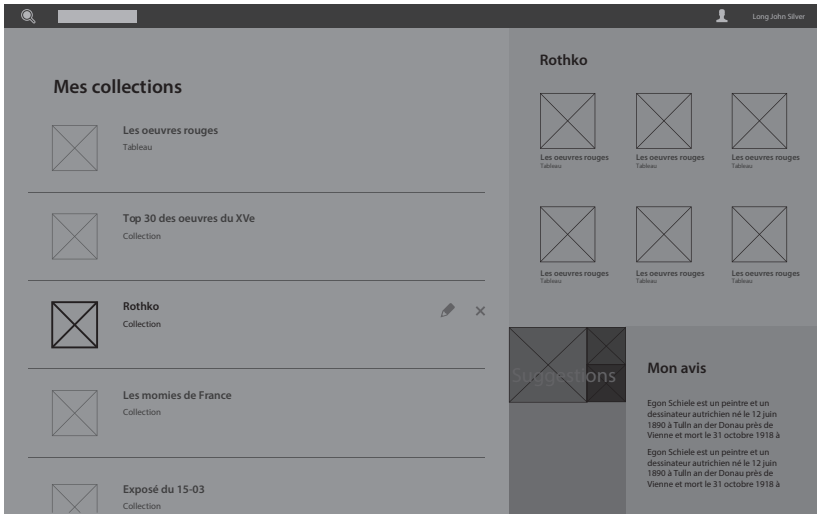
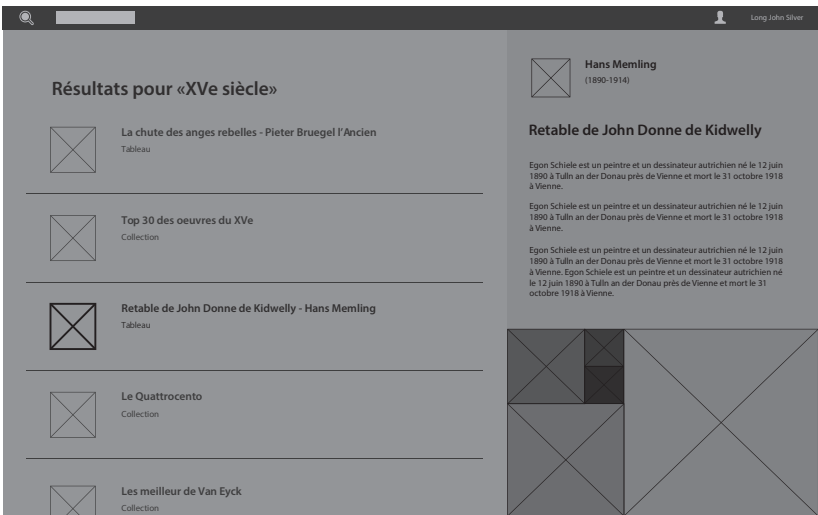
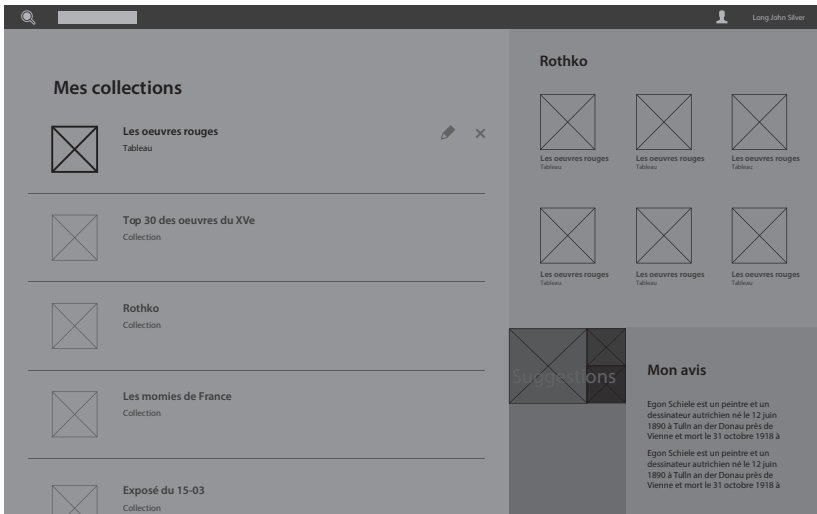
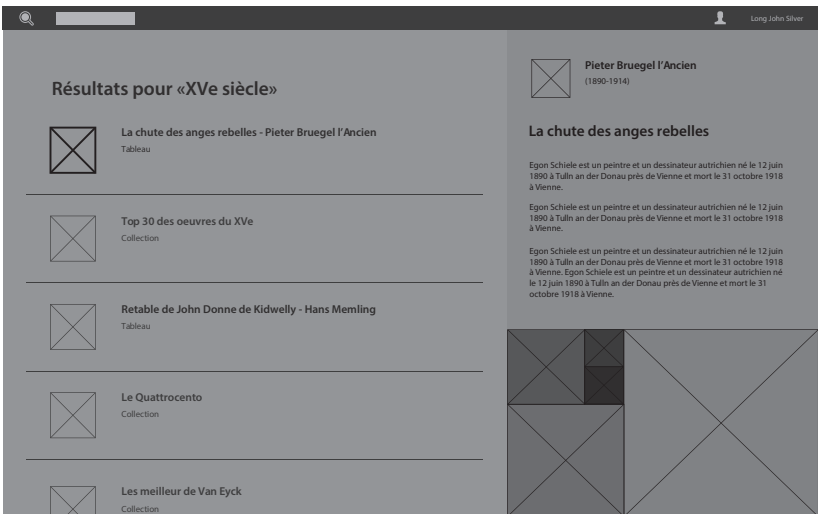
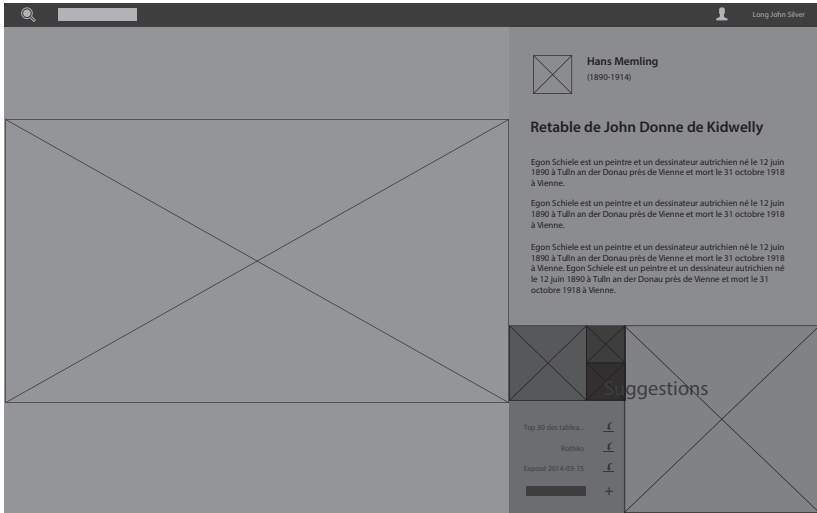
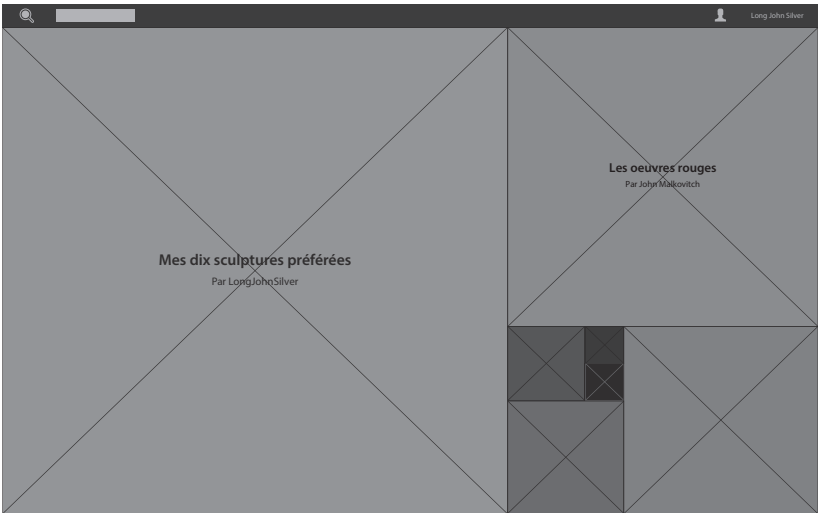
L'interface et l'identité visuelle du projet résultent des contraintes d'UX, de la cible visée, et du discours du service.

Ici, les notions les plus récurrentes sont l'accessibilité et la modularité.

# B1/ Zonings

Le zoning est le lien direct entre l'UX et le design graphique. C'est un travail de composition et d'architecture de l'information débarrassé des contraintes d'identité.  
Voici un rapide tableau de l'évolution de l'interface par les itérations successives.

Long John Silver



# B2/ Identité

Les éléments d'identité donnent la personnalité visuelle du projet. Dans notre cas, il s'agit de retranscrire les valeurs citées plus haut. Voici les moyens employés pour y parvenir.





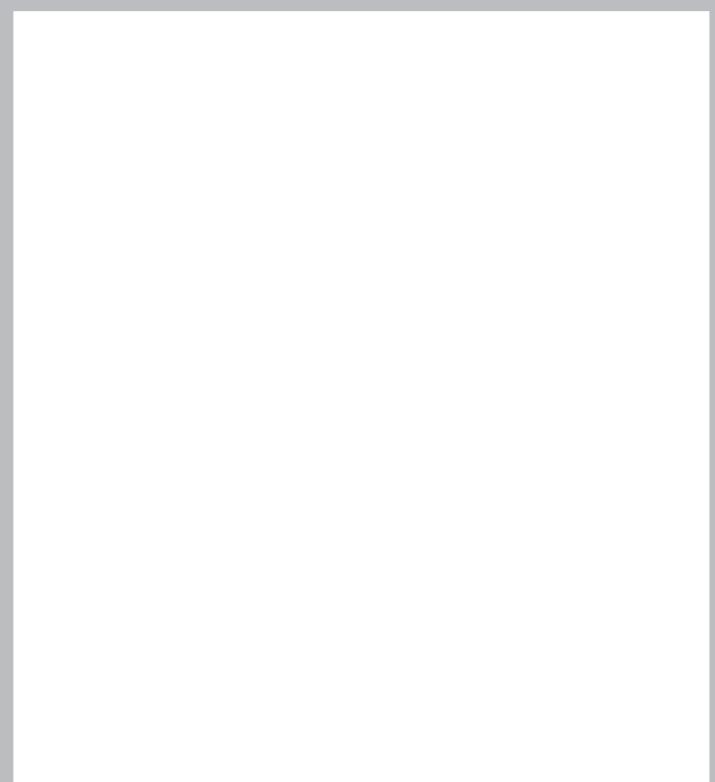
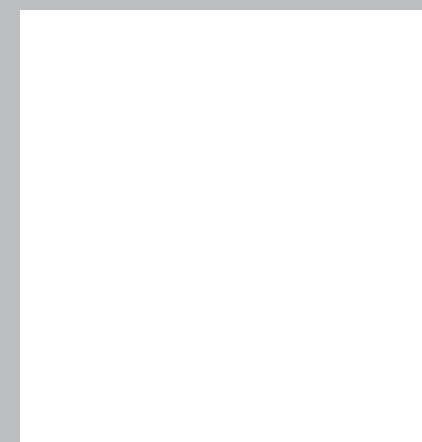
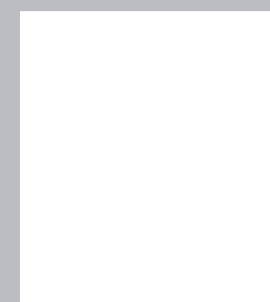
**Aller Bold**

Aller Regular

*Aller Italic*



Imbrications  
Modularité  
Simplicité



# C/ Technique

**La manière dont est réalisé le projet est détaillée dans cette partie. Il s'agit de sa structure interne, de la gestion des multiples serveurs, etc...**

# C1/

## Recommandations techniques

Le projet JocondeLab utilise les librairies et framework suivants.

En back :

- Node.js v 0.10.23
- Socket.io V9
- Express 3.0.0
- Sequelize 1.7.0
- Sphinx 2.1.3

En front :

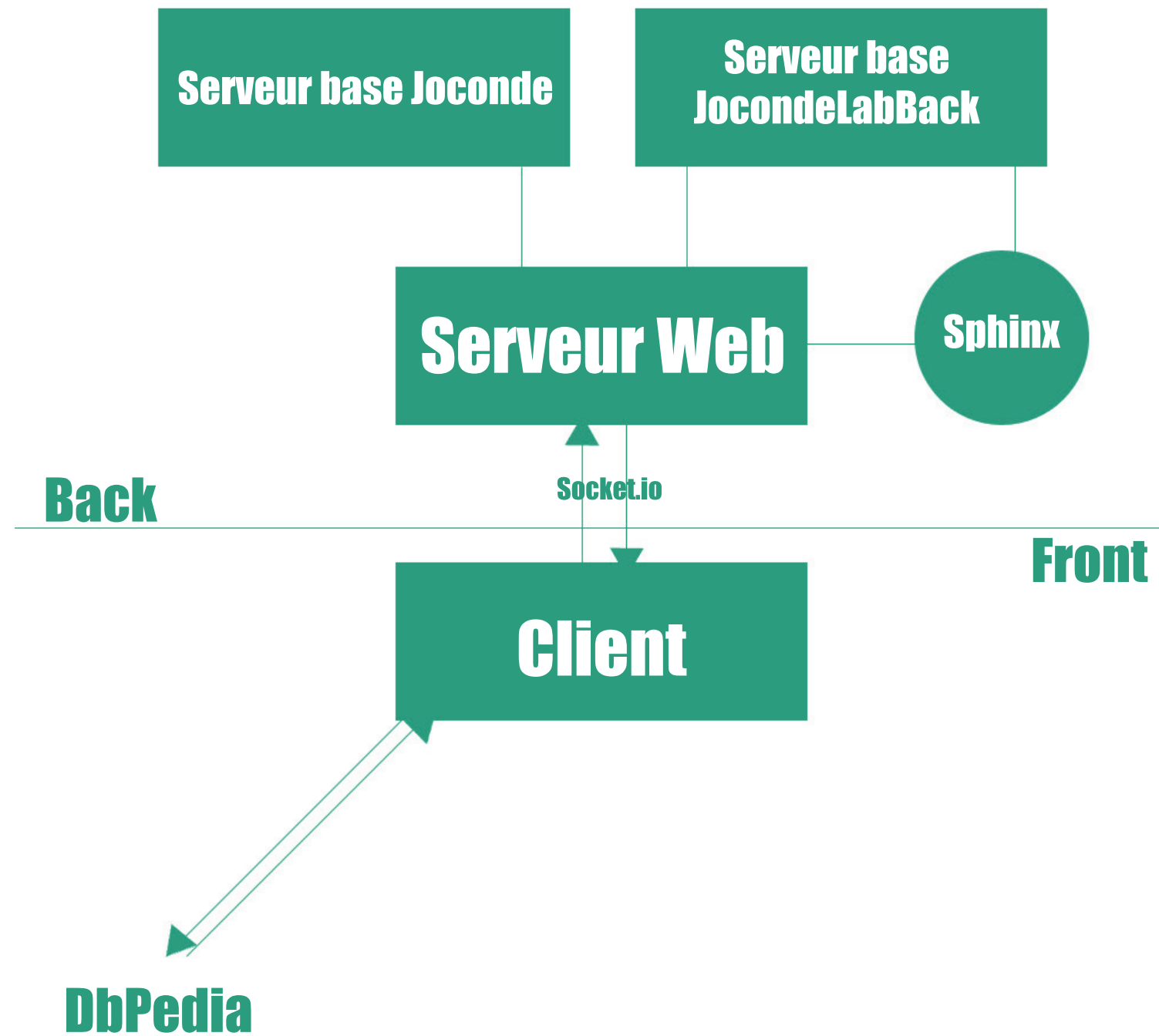
- JQuery 1.8
- JQuery UI 1.10.3
- Cookie.js
- CustomScrollbar

Le projet dispose de deux bases de données, toute deux en MY SQL : joconde, et jocondeLab-Back. Cette dernière stocke les utilisateurs et les collections du projet.

# C2/

## Architecture du projet

Les utilisateurs cibles sont représentés par des avatars figurant leurs =



**C3/**

**Diagramme de la base du back**

