

# JOCONDELAB

DOSSIER DE CONCEPTION GRAPHIQUE

## ◦ INTRODUCTION

UTILISATEURS

CHARTE GRAPHIQUE

MAQUETTES GRAPHIQUES

RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

# INTRODUCTION

## ↳ LE CONCEPT

---

### ○ *EXPLORATION, SURVEILLANCE ET PARTAGE.*

Notre concept vise à offrir une **expérience nouvelle et interactive** autour de la base de données JocondeLab, afin de permettre à l'utilisateur d'entrer dans la peau d'un explorateur.

Pour ce faire, nous avons développé un système de navigation par découverte de l'information, ainsi qu'un module de discussion instantanée permettant aux utilisateurs d'**échanger leurs connaissances**.

# INTRODUCTION

## ↳ LE CONCEPT

---

### ○ *Offrir aux utilisateurs de JocondeLab une expérience nouvelle par la découverte de l'information*

Le projet JocondeLab se présente sous la forme d'un **moteur de recherche par exploration**.

C'est-à-dire qu'on n'y entre pas de mots-clés pour une recherche directe classique, mais on y sélectionne un à plusieurs filtres dans une à plusieurs catégories, ce qui aura pour conséquence de rechercher parmi la base de données JocondeLab les résultats correspondant à tous les filtres sélectionnés.

Ce concept a pour but d'**immerger l'utilisateur dans une expérience interactive**, lui permettant de partir à la découverte de nouvelles connaissances à propos des sujets qui les intéressent, tels que l'art en l'occurrence.

# INTRODUCTION

## ↳ LE CONCEPT

---

### ○ *Exploration, surveillance et partage...*

Offrir une expérience autour de la base de données Joconde pour donner l'impression à l'utilisateur d'être un **explorateur moderne de données dans un univers en 3 dimensions**.

Donner un moyen facile et interactif d'explorer graphiquement la base de données pour améliorer les connaissances de l'utilisateur.

Développer une **surveillance globale**, pour donner la capacité et la sensation à tous les utilisateurs d'être « Big Brother ». Chaque action des utilisateurs connectés est visible sur le site JocondeLab.

Dans le monde digital actuel, la **discussion et le partage de centres d'intérêts** autour de l'art et des artistes est un moyen de donner vie au site JocondeLab. Un système de discussion instantanée a été développé pour le projet.

INTRODUCTION

◦ **UTILISATEURS**

CHARTE GRAPHIQUE

MAQUETTES GRAPHIQUES

RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

---

○ *Jeunes de 18 à 25 ans, de tous niveaux informatiques et utilisant quotidiennement ordinateurs, tablettes ou mobiles.*

Le projet JocondeLab peut toucher un large public dans la **tranche des 18 à 25 ans**, puisque son interface est très intuitive, et donc simple d'utilisation. Il convient tout particulièrement aux jeunes utilisant quotidiennement ou presque **ordinateurs, mobiles et/ou tablettes**.

Ce projet est conçu à l'heure actuelle pour un public français, mais peut tout à fait à l'avenir être décliné internationalement avec des bases de données étrangères.

# UTILISATEURS

↳ PERSONNAS



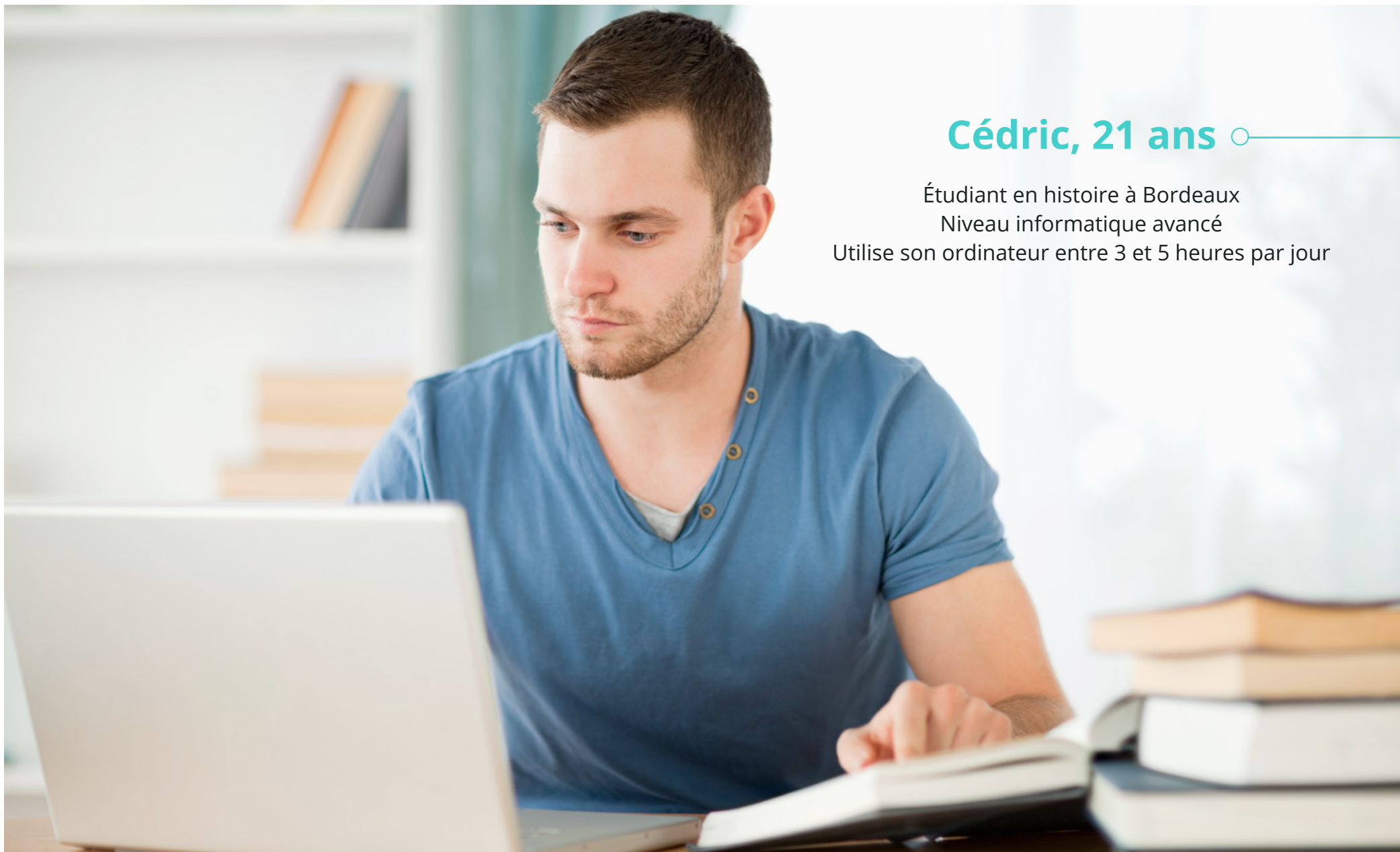
## Marine, 18 ans ○

Étudiante en graphisme à Paris  
Niveau informatique intermédiaire  
Utilise son ordinateur entre 1 et 3 heures par jour



# UTILISATEURS

↳ PERSONNAS



**Cédric, 21 ans** ○

Étudiant en histoire à Bordeaux

Niveau informatique avancé

Utilise son ordinateur entre 3 et 5 heures par jour

INTRODUCTION

UTILISATEURS

◦ CHARTE GRAPHIQUE

MAQUETTES GRAPHIQUES

RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

# CHARTE GRAPHIQUE

LOGOTYPE

# JOCONDELAB

JOCONDELAB

JOCONDELAB

JOCONDELAB

JOCONDELAB

JOCONDELAB

# CHARTRE GRAPHIQUE

↳ TYPOGRAPHIES

## ○ FAMILLE OPEN SANS *Titrages et textes courts*

### OPEN SANS REGULAR

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

### OPEN SANS ITALIQUE

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*0123456789*

### OPEN SANS BOLD

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**0123456789**

## ○ TREBUCHET MS *Typographie système, textes courants*

### TREBUCHET MS

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

# CHARTE GRAPHIQUE

↳ PICTOGRAMMES



*Panneau latéral*



*Zoomer*



*Flèches de déplacement*



*Bouton d'exploration*



*Fermer*



*Fil d'actualités*



*Discussion instantanée*



*Fenêtre de discussion*



*Envoyer le message*

INTRODUCTION

UTILISATEURS

CHARTE GRAPHIQUE

◦ MAQUETTES GRAPHIQUES

RECOMMANDATIONS TECHNIQUES



JOCONDELAB

○ *Page d'introduction*

Dès l'entrée sur le site, une animation mettant en scène le logotype se lance.

# JOCONDELAB

JE M'IDENTIFIE

Pseudonyme

OK

## ○ Page d'identification

L'animation d'introduction terminée, une fenêtre d'identification apparaît. C'est cette identification qui permet par la suite aux utilisateurs de discuter avec les autres personnes connectées, et également voir les fiches d'oeuvres que les autres personnes connectées visitent, via le fil d'actualités.



# MAQUETTES GRAPHIQUES

↳ PARCOURS UTILISATEUR

JOCONDELAB



EXPLORER



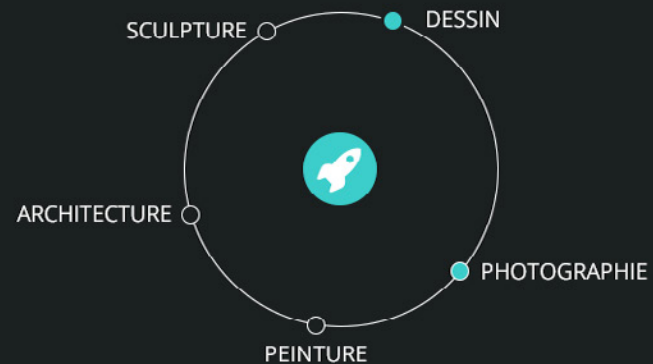
## ○ Interface principale

Dès le pseudonyme entré arrive l'interface principale du site. Il faut alors cliquer sur le bouton central pour débiter l'exploration.

# MAQUETTES GRAPHIQUES

↳ PARCOURS UTILISATEUR

JOCONDELAB

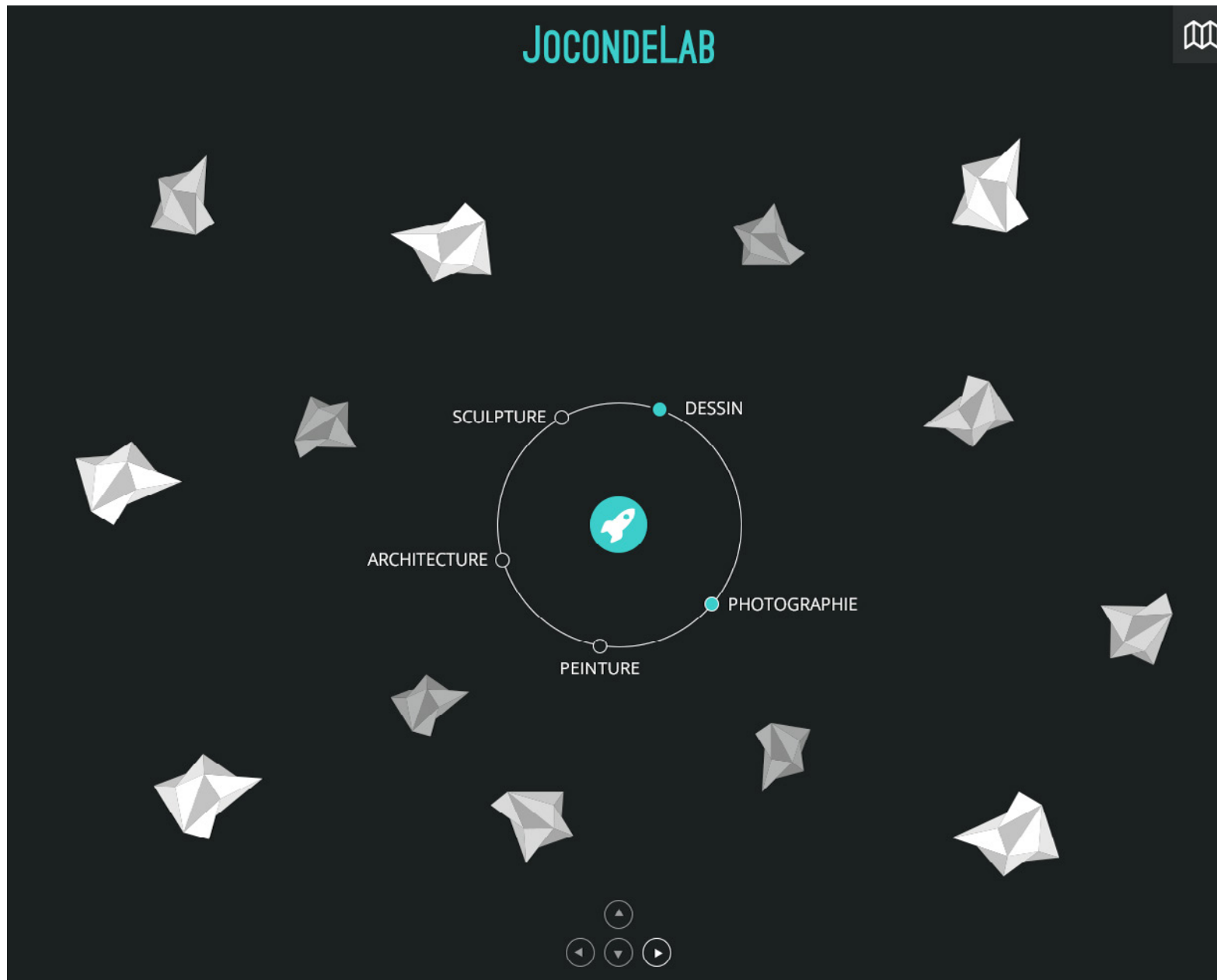


## ○ *Filtres de recherche*

Une fois le bouton d'exploration cliqué, apparaissent les filtres de recherche disponibles.

# MAQUETTES GRAPHIQUES

↳ PARCOURS UTILISATEUR



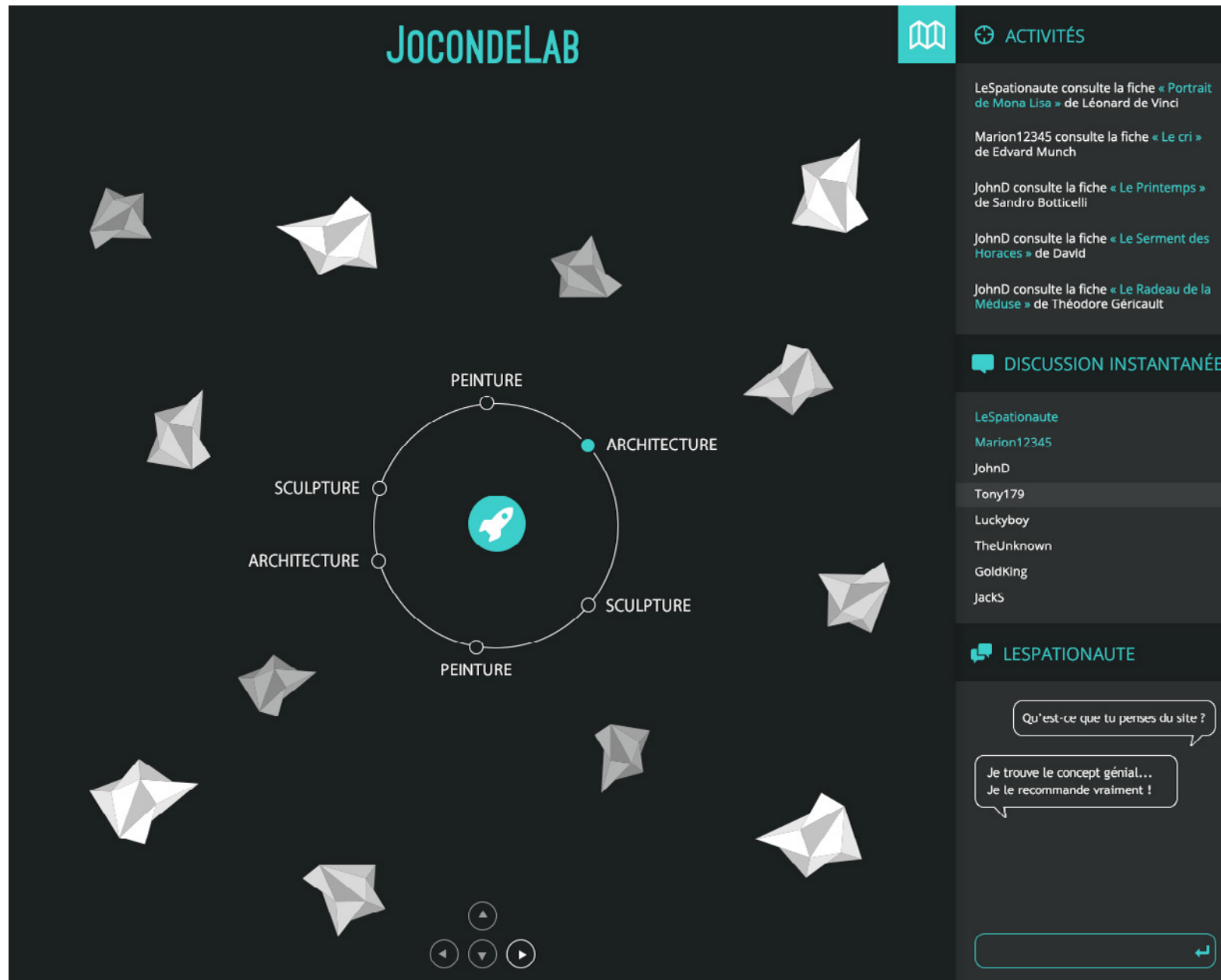
## ○ Résultats de recherche

Une fois le bouton central cliqué, un premier cercle de filtres apparaît, permettant alors de faire une première sélection.

Dès que le ou les premiers filtres sont sélectionnés, les résultats de recherche s'affichent autour du cercle, et sont mis à jour en temps réel lors de la sélection de nouveaux filtres.

# MAQUETTES GRAPHIQUES

PARCOURS UTILISATEUR



## Panneau latéral

Au clic sur les éléments de recherche, une fenêtre s'ouvre, laissant apparaître la fiche de l'oeuvre, comprenant sa photo, et toutes les informations la concernant, présentes dans la base de données JocondeLab.

Au survol de la photo de l'oeuvre, celle-ci s'assombrit et un pictogramme indique qu'il est possible de l'agrandir. La photo s'affiche alors en plein écran.

Pour fermer la fiche, il faut utiliser la croix présente dans le coin haut droit. Réapparaît alors l'écran avec les résultats de recherche.

## JOCONDELAB



**PORTRAIT DE MONA LISA**  
LÉONARD DE VINCI

1503 - 1506

PEINTURE

Musée du Louvre, PARIS  
Département des peintures

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem, ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem, ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt uttatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui

### ○ Fiche d'une œuvre

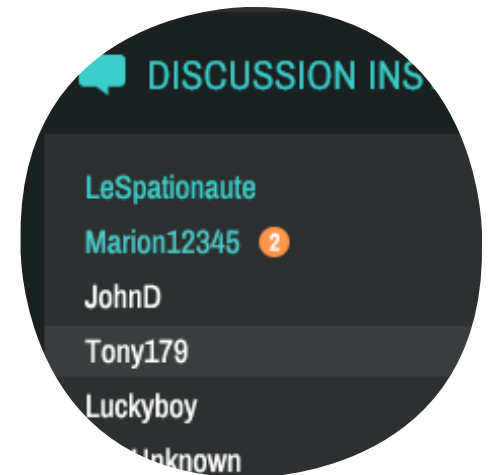
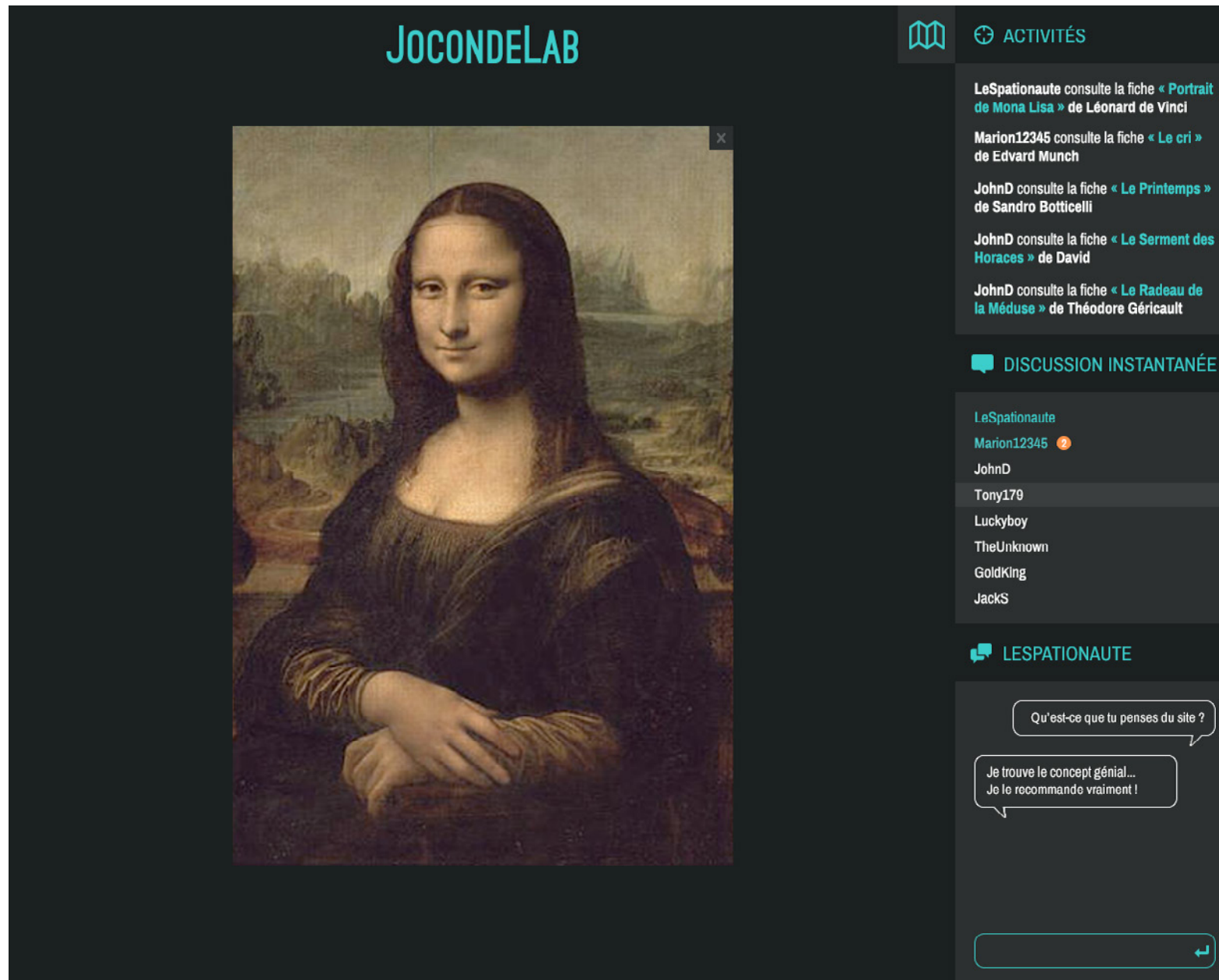
Au clic sur les éléments de recherche, une fenêtre s'ouvre, laissant apparaître la fiche de l'oeuvre, comprenant sa photo, et toutes les informations la concernant, présentes dans la base de données JocondeLab.

Au survol de la photo de l'oeuvre, celle-ci s'assombrit et un pictogramme indique qu'il est possible de l'agrandir. La photo s'affiche alors en plein écran.

Pour fermer la fiche, il faut utiliser la croix présente dans le coin haut droit. Réapparaît alors l'écran avec les résultats de recherche.

# MAQUETTES GRAPHIQUES

↳ PARCOURS UTILISATEUR



## ○ Notifications

Une pastille de notifications apparaît lorsqu'un utilisateur connecté souhaite entrer en contact avec vous. Il faut ensuite cliquer sur le pseudonyme à côté duquel est apparue la pastille de notifications pour afficher la fenêtre de conversation.

INTRODUCTION

UTILISATEURS

CHARTE GRAPHIQUE

MAQUETTES GRAPHIQUES

◦ RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

# RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

↳ EN RÉSUMÉ

- 
- Étant donnée la nature de notre concept, il a été judicieux d'utiliser la librairie Three.js pour **animer des objets 3D sur navigateur web**, en y injectant des Shaders pour alléger le processus graphique.

Concernant la communication entre le serveur et les différents clients, il a été naturel de choisir Node.js et Socket.io comme solutions techniques, notamment pour sa vitesse en terme de **communication en temps réel**.



# RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

## ↳ SCHÉMA TECHNIQUE

FRONT

THREE.JS / CANVAS 3D  
SHADERS  
JQUERY  
EXPORT CINEMA4D  
SVG



DISCUSSION INSTANTANÉE  
TRACKING / REQUÊTE SERVEUR



SERVEURS

Node.js  
Socket.io  
Sequelize

API REST



BASE DE DONNÉES JOCONDE

MySQL

BACK

# RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

↳ LEXIQUE

## THREE.JS

Framework Javascript libre permettant de créer des environnements 3D en profitant de l'accélération matérielle des cartes graphiques.

## SHADERS

Micro-programme permettant d'effectuer des calculs graphiques très rapidement sur la carte graphique.

## JQUERY

Bibliothèque JavaScript libre qui porte sur l'interaction entre JavaScript et HTML, et qui a pour but de simplifier des commandes communes de JavaScript.

## CINEMA4D

Logiciel de modélisation 3D.

## SVG (SCALABLE VECTOR GRAPHICS)

Format de données basé sur XML, et conçu pour décrire des ensembles de graphiques vectoriels.

## NODE.JS / SOCKET.IO

Node.js est un serveur Javascript proposant une alternative au modèle PHP/Apache.

Socket.io est une librairie facilitant la communication par Web Socket entre le serveur et les différents clients en temps réel.

## SEQUELIZE

Librairie Javascript facilitant l'envoi de requêtes HTTP vers l'API REST.

## API REST

Il s'agit d'une API permettant au serveur de communiquer avec une base de données via des requêtes HTTP.

## MYSQL

Système de gestion de base de données courant.

