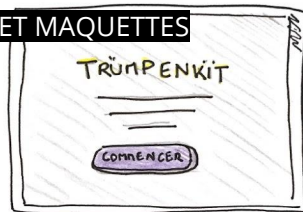


THRÜMPENKIIT

DOSSIER UX

01

Storyboard + Maquettes de l'expérience



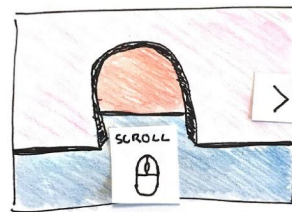
Étape 1 : INTRODUIRE - ATTIRER > Écran d'introduction

Écran d'introduction de l'expérience : Une phrase d'accroche amène l'utilisateur dans l'univers de l'expérience (Trump et l'ingérence russe en version meubles). Ton satirique, mystérieux et humoristique. Entrée dans l'expérience comme on ouvre un catalogue de meubles (bouton «Découvrir la collection»).



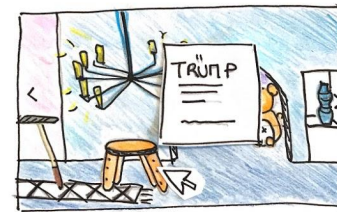
Étape 2 : IMMERSION - PARCOURIR > Vue globale

L'utilisateur découvre la première scène de l'expérience. Il contemple les différents objets présents.



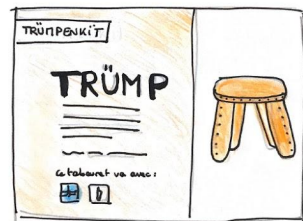
Étape 3 : GUIDAGE - INCITATION

Au bout de 10 secondes d'inactivité, une animation lui suggère de scroller dans la page pour découvrir les autres scènes. Il se déplace vers la droite en scrollant (mouvement travelling caméra). Des flèches apparaissent également sur les côtés pour suggérer un autre moyen de navigation que le scroll et pour indiquer le sens de la navigation.



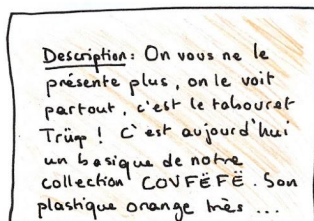
Étape 4 : DÉCOUVRIR > Hover sur un objet de la scène

Un meuble en particulier attire l'attention de l'utilisateur. Il survole l'objet avec sa souris et une vignette apparaît avec le nom de l'objet et ses caractéristiques. L'utilisateur comprend que ce tabouret a un lien avec Donald Trump grâce à son nom : TRÜMP. Il veut en savoir d'avantages sur ce qui relie la personnalité politique de Trump à un tabouret. Il clique donc sur le tabouret.



Étape 5 : CURIOSITÉ - DÉTAIL > Vue détaillée

Une fenêtre avec une vue détaillée de l'objet apparaît. Cette fenêtre ressemble fortement à un catalogue en ligne de mobilier. L'utilisateur reconnaît immédiatement car il est habitué à ce genre de présentation.



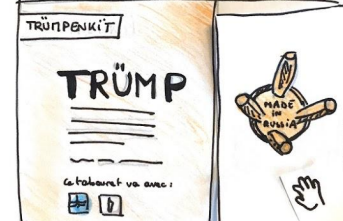
Étape 6 : LECTURE - RÉFLEXION - COMPRÉHENSION - AMUSEMENT > Descriptif objet

En lisant le descriptif de l'objet, il remarque que des références au personnage de Trump ont été transposées au champ lexical du mobilier. Il décrypte avec amusement les références cachées dans le texte.



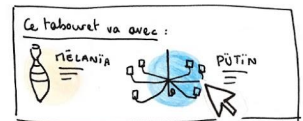
Étape 7 : GUIDAGE - INCITATION

Au bout de 20 secondes, une animation l'informe qu'il peut faire pivoter l'objet en vision 360°. Au hover sur l'objet, la souris se transforme en main pour faire comprendre à l'utilisateur qu'il peut s'en emparer.



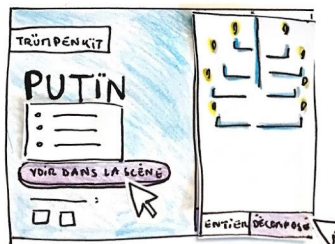
Étape 8 : DÉCOUVERTE - AMUSEMENT > Vue 360°

En tournant l'objet, l'utilisateur découvre un élément sous le tabouret, dissimulé au départ. En effet il est inscrit "Made in Russia" sous l'assise. L'utilisateur est flatté d'avoir trouvé cette partie cachée et amusé par la référence à Poutine.



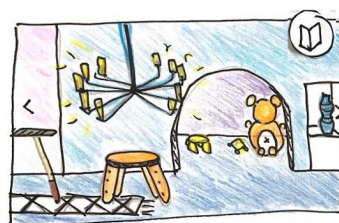
Étape 9 : OBSERVATION - NAVIGATION

À la manière des catalogues de mobilier, le tabouret TRÜMP est associé à d'autres meubles avec lesquels il se marie bien. Parmi eux : le vase MELANIA et le lustre PÜTIN. L'utilisateur clique sur le lustre PÜTIN.



Étape 10 : CURIOSITÉ - DÉTAIL > Vue décomposée

L'utilisateur est redirigé vers la vue détaillée du lustre PÜTIN. Il remarque qu'il peut voir l'objet décomposé grâce aux boutons situés sous l'objet. Il clique sur l'état «décomposé». L'objet change d'apparence. Il est montré en pièces détachées, à la manière des modes d'emploi. Le texte change également : Chaque pièce de l'objet est décrite. Pour PÜTIN, chaque ampoule fait référence aux hackers russes qui ont piraté les comptes facebook des américains pendant les élections.



Étape 11 : NAVIGUER - OBSERVER - COMPRENDRE

L'utilisateur décide de revenir à la scène avec tous les objets. Mais il choisit non de revenir sur le tabouret TRÜMP où il s'était arrêté auparavant mais de se diriger sur PÜTIN. Il clique sur "voir l'objet dans la scène" et la caméra le dirige vers l'objet. Il remarque alors que la composition de cette scène n'est pas anodine. Le lustre PÜTIN surplombe le tabouret TRÜMP, référence à la grande influence qu'il a sur lui en politique.



Étape 12 : NAVIGUER - PARCOURIR > Vue catalogue

L'utilisateur remarque une icône en haut de l'écran. Au hover, on l'informe qu'il s'agit du «catalogue». En cliquant dessus, une fenêtre s'ouvre à droite. Cette fenêtre regroupe tous les objets de la collection TRÜMPENKIT. Cela lui permet d'avoir un aperçu de l'ensemble des objets sans avoir à naviguer entre les différentes scènes. Il est replongé une fois de plus dans l'univers des catalogues en ligne.

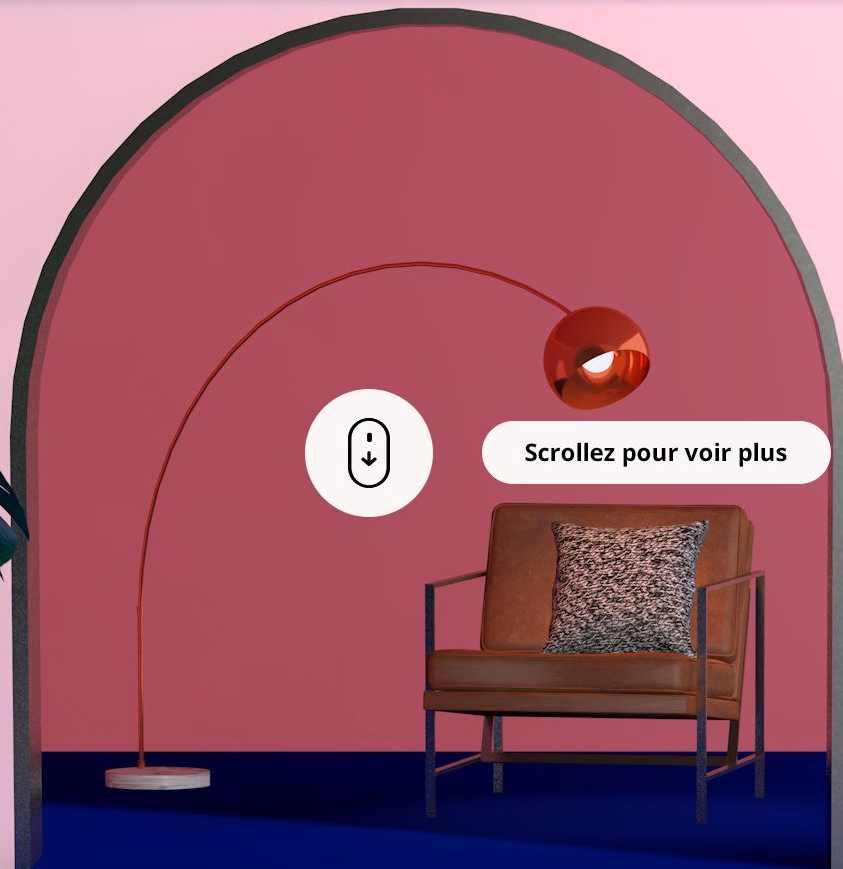
THRÜMPENKIIT

Cette année, la tendance est à l'ingérence russe dans les élections présidentielles américaines. La propagande russe arrive jusque dans les foyers américains.

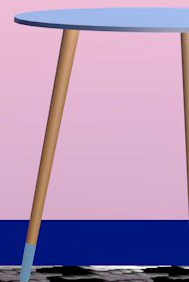
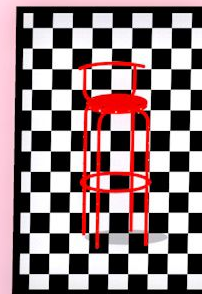
Voici la nouvelle collection de meubles TRÜMPENKIIT

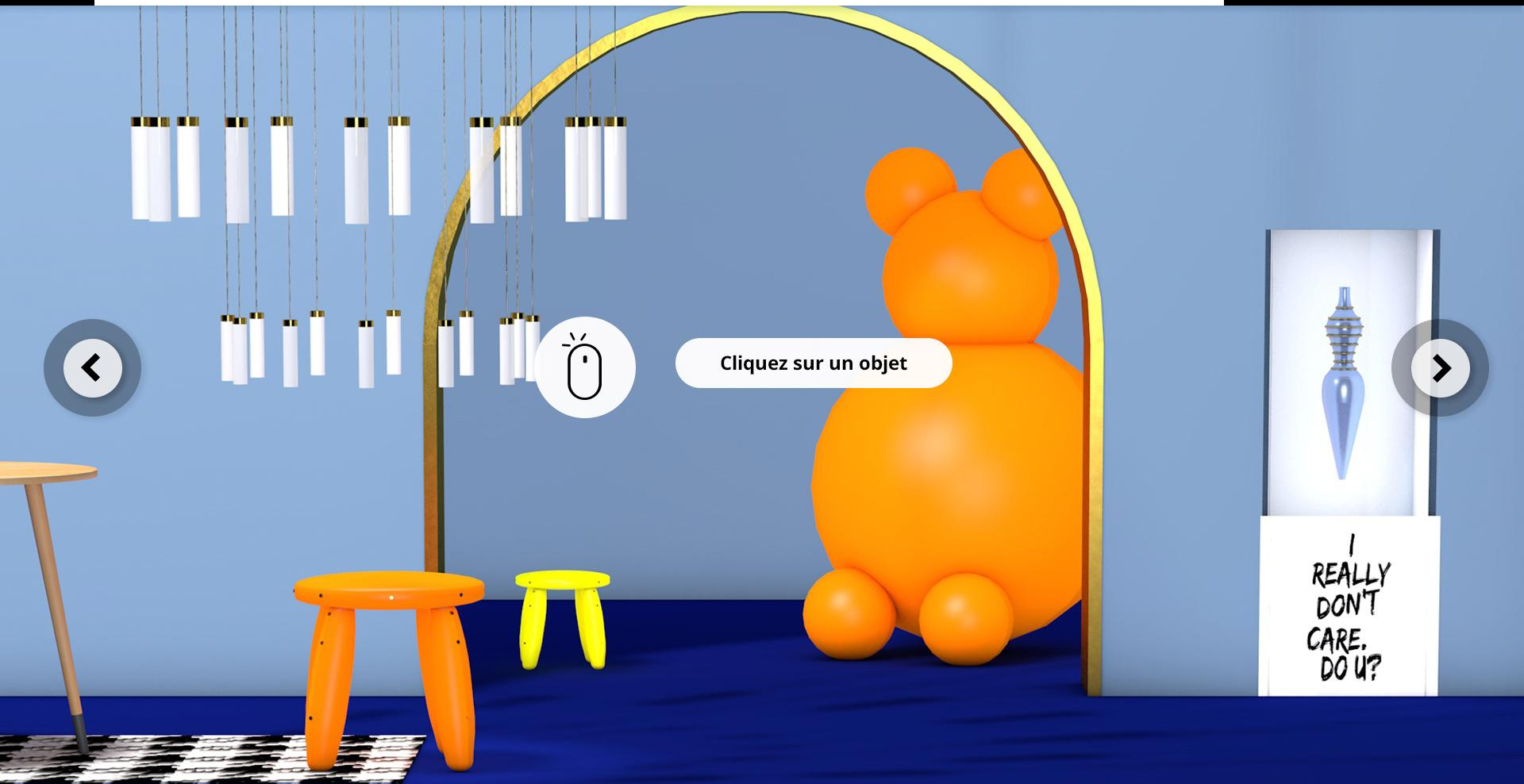
VOIR LA COLLECTION

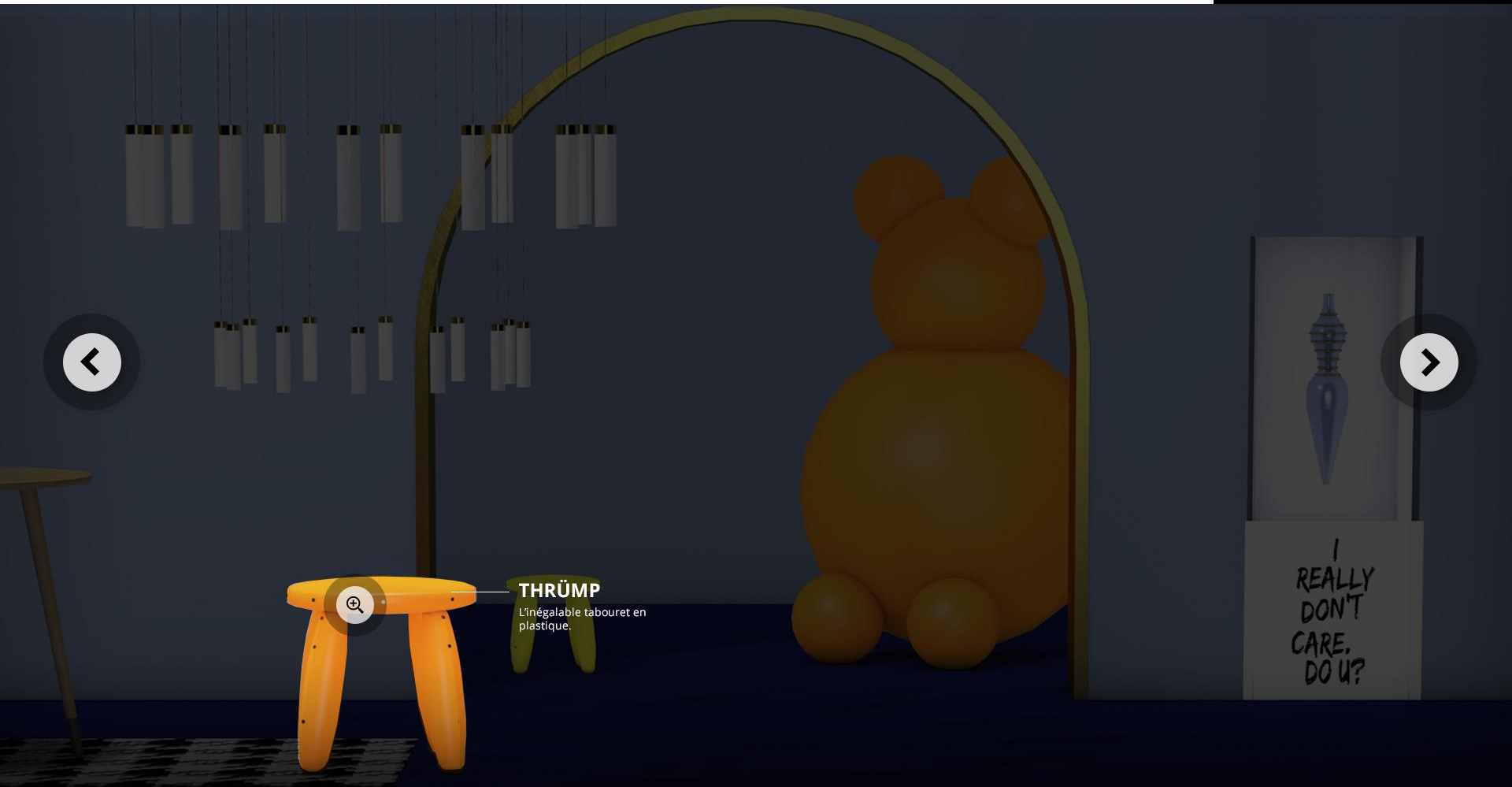




Scrollez pour voir plus







THRÜMP

L'inégalable tabouret en
plastique.

I
REALLY
DON'T
CARE.
DO U?

[RETOUR](#)**THRÜMPENKIIT**[CATALOGUE](#)[AIDE](#)[A PROPOS](#)

MĚLANĪĀ

RÉFÉRENCE — SLOV3N13

**Même si il n'y a rien à l'intérieur,
il reste un bel objet de décoration.**

Soyez tranquilles, MĚLANĪĀ n'a aucune influence sur son environnement.

Il habille à merveille chaque espace grâce à ses nombreuses parures dorées.

Pour les plus audacieux, le MĚLANĪĀ peut s'accorder avec le tabouret THRÜMP : Excentricité garantie !

CONSEIL D'ENTRETIEN

Faire briller avec un torchon tous les jours afin qu'il garde son éclat.

BON À SAVOIR

Il ne s'agit en réalité que d'une copie car l'original a disparu.

MĚLANĪĀ

se marie bien avec :

[DÉMONTER L'OBJET](#)[VOIR DANS LA SCÈNE](#)

THRÜMP

RÉFÉRENCE — MOGUL0117

C'est aujourd'hui un basique
de notre collection COVFĚĚ.

COMPOSITION



x 6

Vices **PÖWEER**



x 1

Vices **GÖLD**



x 4

Vices **SĚEX**



x 1

Assise **UNCÔMFY**



x 4

Pieds **DISGRÄSS**

THRÜMP
se marie bien avec :



MĚLANĚA



THRÜMP JR



PŮTHNE



REMONTER L'OBJET



VOIR DANS LA SCÈNE



✕ FERMER



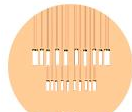
MÉLANIA



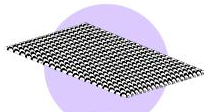
TRÜMP



TRÜMP JR



PÜTİN



HILLÄRY



OBÄMÄ



MICHELL



BIDÉN



BÜSH



SÄNDERS



PEÜPLE



TWITTÉR

THRÜMPENKIIT

QU'EST CE QUE C'EST ?

TRÜMPENKIIT est un projet étudiant réalisé en WebGL.

Ce projet répond au sujet «Trump et la Russie»..

Nous nous sommes appropriées le sujet en faisant le choix d'offrir une vision décalée et satirique de cette histoire en transposant chaque acteur de l'ingérence russe en mobilier d'intérieur.

La collection de meubles TRÜMPENKIIT regroupe l'ensemble des personnages impliqués de près ou de loin dans ce scandale politique.

Un projet signé :

Chloé David - Élodie Oudot

Léopoldine Mennessier - Eva Thivin



L'INGÉRENCE RUSSE

The New York Times - *RUSSIAN HACKING AND INFLUENCE IN THE U.S. ELECTION*

<https://www.nytimes.com/news-event/russian-election-hacking>

The Wired - *DID RUSSIA AFFECT THE 2016 ELECTION? IT'S NOW UNDENIABLE ?*

<https://www.wired.com/story/did-russia-affect-the-2016-election-its-now-undeniable/>

The Washington Post - *TRUMP RETURNS TO AN 'IF' ON RUSSIAN INTERFERENCE*

https://www.washingtonpost.com/gdpr-consent/?destination=%2fnews%2fpolitics%2fwfp%2f2018%2f08%2f21%2ftrump-returns-to-an-if-on-russian-interference%2f%3f&utm_term=.5cf12f60dee9

Usa Today - *A MOUNTAIN OF EVIDENCE POINTS IN ONE DIRECTION: RUSSIA SOUGHT TO SWAY THE 2016 US ELECTION*

<https://eu.usatoday.com/story/news/2018/08/03/russian-us-election-interference-donald-trump/878910002/>

02

Points clés en matière d'UX

Contexte

Un journal politique satirique américain propose une expérience interactive en 3D à ses lecteurs. Ce journal a décidé de traiter de manière caricaturale un sujet d'actualité : *L'ingérence russe dans l'élection présidentielles américaine de 2016*.

La satire réside dans la transposition des acteurs de l'ingérence russe en meubles et de constituer des scènes politiques à partir de ces derniers. Le journal traite ce sujet de manière très pointue dans le but de combler de fins connaisseurs en politique. Le but est de dénoncer les vices et les "magouilles" observés dans notre société au travers de références subtiles dissimulées dans l'expérience.

Cible

Amateurs de journaux satiriques, plutôt 40-50 ans, connaissent déjà le sujet de l'ingérence russe, pas toujours à l'aise avec la technologie.

1. Quelle expérience proposer à une cible déjà très au fait du sujet de l'ingérence russe ?

Nous proposons à cette cible une nouvelle forme de divertissement dans le monde de la satire. Le sujet est le même que dans les journaux satiriques mais la forme est différente. Dans une expérience interactive, l'utilisateur est plus impliqué dans sa lecture car il est acteur et non plus lecteur passif, il est amené à découvrir lui-même du contenu et à agir.

- a. **Travail de recherche rédactionnelle** > Humour et références subtiles à l'ingérence dans les descriptions de meubles. La cible est déjà habituée à cette forme d'humour. Le fait de proposer une expérience interactive nous permet d'impliquer l'utilisateur au coeur de la métaphore des meubles en kit.
- b. **Mise en scène et aménagement des meubles en fonction de leur rôle dans l'ingérence.** Proposer une expérience très visuelle et contemplative contrairement à l'expérience de la lecture d'un journal.
- c. **Proposer des détails cachés pour que l'utilisateur ait envie d'en chercher d'autres**
 - > **vue 360° de l'objet** qui permet de découvrir des allusions politiques liées à l'ingérence russe.
Ex : Pour TRÜMP : Étiquette "Made in Russia" cachée sous le tabouret.
 - > **vue décomposée de l'objet** : Chaque partie du meuble démonté est détaillée.
Ex : Pour PÜTİN : x10 ampoules Fancy Bear - Référence : APT28
La fuite de courriels lors de l'élection de 2016 s'inscrit dans une série d'attaques informatiques contre la convention démocrate, perpétrée par deux groupes liés aux services russes, baptisés Fancy Bear et Cozy Bear39, ou respectivement APT28 et APT29.

Tests utilisateurs

Expérience réalisée : Agnès, 54 ans, grande lectrice du Canard Enchaîné et d'articles sur internet, abonnée à divers journaux.

Devices préférés : Tablette, TV

En lisant nos texte, elle ne comprenait pas toujours le message et s'attendait à plus de références à l'ingérence russe.

Notre solution : Nous avons rendu nos textes plus explicites pour pouvoir faire le rapprochement avec la politique plus facilement.

Ex : Pour Melania : Nous avons insisté sur l'inutilité du vase Mëlaniiia en ajoutant dans sa description la phrase suivante :

Même si il n'y a rien à l'intérieur,
il reste un bel objet de décoration.
Soyez tranquille, MĚLANĬA n'a
aucune influence sur son
environnement.

Voir les autres descriptions des meubles ici :

<https://docs.google.com/document/d/193ZKN5szvgZX4PV8UQWg1OyKPEdclb3t-osE3q7I0P0/edit?usp=sharing>

2. Comment rendre l'expérience plus intuitive pour une cible pas forcément à l'aise avec la technologie ?

- a. En se basant sur des **codes visuels déjà connus** > visite d'un magasin dans lequel se trouvent différentes scénettes, vue catalogue, identité qui rappelle celle d'un célèbre magasin de meubles...
- b. **Aide à l'interaction** > changement de curseur lors du passage sur un objet, phrase d'aide qui s'affiche au bout de quelques secondes d'inactivité, bouton "aide" en dernier recours.
- c. **Travail sur l'affordance et le contraste visuel** des éléments > les meubles ont des couleurs vives, ils donnent envie de cliquer dessus et se distinguent fortement les uns des autres. Les éléments d'interface, eux, soit noir et blancs pour ne pas être confondus avec le reste du décor. La fiche du meuble prend la couleur principale de celui ci pour que l'on comprenne qu'on est sur le détail de ce meuble précis.
- d. Expérience possible **uniquement sur ordinateur** : comme c'est une expérience contemplative basée notamment sur le niveau de détail des meubles, sur l'observation de la scène, il est préférable de ne pas essayer de l'adapter sur un petit écran auquel cas l'utilisateur pourrait passer à côté de nombreux détails. De plus, notre cible utilise moins les smartphones que l'ordinateur.

Tests utilisateurs

Expérience réalisée : Jocelyne, 57 ans, lectrice de journaux et magazines.
Abonnée à Télérama. Regarde des émissions politiques à la TV.
Devices préférés : TV, Ordinateur

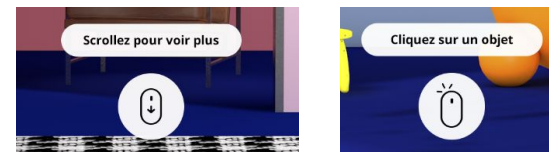
Nous avons fait tester la navigation de l'expérience à Jocelyne.

→ Le premier problème rencontré a été de comprendre comment se déplacer dans la scène.

Notre solution : Mettre les flèches de navigation plus en évidence et ajouter une animation sur l'écran pour inciter à scroller -> double système de navigation pour avoir le choix et être plus à l'aise.

→ Le second problème a été de comprendre que les objets sont interactifs quand ils sont dans la scène.

Notre solution : Ajouter une animation montrant que l'on peut cliquer sur un objet.



→ Le troisième problème a été de comprendre comment faire tourner l'objet en 360°

Notre solution a été de changer le picto et de rajouter une main au hover pour que cela soit plus explicite.



Avant



Après

→ Enfin, le dernier problème a été la partie "cet objet se marie bien avec". Jocelyne n'a pas compris que les objets étaient cliquables et qu'ils redirigeaient vers d'autres pages.

Nous avons donc repensé cette page pour faire ressortir davantage cette partie.



Avant



Après

3. De quelle manière organiser les objets pour rendre compte de leurs liens entre eux mais aussi de leurs caractéristiques individuelles ?

- a. Choix de **valoriser en priorité une navigation fluide** sous forme de scène "scrollable", pour une expérience plus agréable, le scroll étant aujourd'hui plus naturel et plus ergonomique qu'une série de clics. La scène rend compte d'une vision globale sur le sujet de l'ingérence russe.
- b. **Navigation transversale** : après avoir cliqué sur un meuble, je peux aller voir la fiche des meubles associés. Permet une meilleure compréhension des liens entre chaque élément.
- c. **Vue catalogue** > reléguée au second plan, elle peut aider à retrouver un meuble précis, les hiérarchise par catégorie.

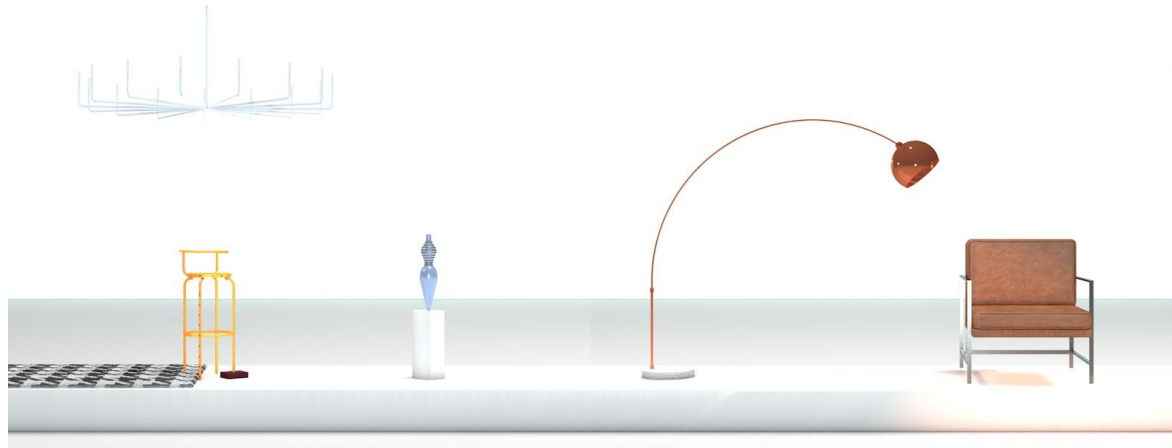
Notre réflexion sur ce point clé

Divergences d'opinions dans le groupe :

La vue catalogue serait-elle aussi importante que la scène ? Plus importante ? Faut-il laisser le choix à l'utilisateur de choisir l'une ou l'autre des vues ?

On s'est aperçu en faisant des **prototypes de notre expérience** que le fait de privilégier la scène laissait plus de liberté à l'utilisateur et insistait sur cet aspect découverte et contemplation.

Nous avons fait **plusieurs tests de scène**, au début il s'agissait uniquement d'un podium sur lequel étaient placés les meubles les uns après les autres (voir page suivante), puis nous les avons regroupés par scènes pour que l'utilisateur comprenne mieux les relations entre chaque meuble (le tapis écrasé par Trump, le couple Obama).



Avant - Après prototypage et tests de la scène

