

whilom

Laura Carrard CIE 5 Web App

SOMMAIRE

01	Recherche de concept
02	Planification
03	Analyse de la concurrence
04	Concept
05	Argumentation
06	Naming
07	Développement visuel
11	Boîte à outil graphique
12	Icône mobile
14	App design
15	User flow
16	modèle de page
21	Mockup

INTRO

Pour le CIE5 nous devons développer le concept d'une application mobile, de définir son fonctionnement ainsi que de créer son identité graphique pour au final en faire prototype.

RECHERCHE DE CONCEPT

HIT BOX



Des boxes sont placées dans la ville. Le smartphone à l'aide de l'application permet d'acheter le contenu et donc d'ouvrir la box. L'application permet de visualiser l'emplacement de ces boxes, si elles sont pleines ou vides ainsi que le contenu de celles-ci.

IN THE BOX



L'application vise à faire découvrir la vie sauvage animalière en utilisant la photographie. L'utilisateur prend une photo de l'animal qu'il vient de rencontrer à l'aide de son smartphone. Il est géolocalisé. La photo est scannée pour permettre à l'application de reconnaître l'animal et d'afficher des caractéristiques. Une carte est créée à l'aide de la photo. La carte est unique et appartient à l'utilisateur. Il est possible de voir sa propre collection dans une bibliothèque et de les visualiser sur une carte. L'échange de ces cartes est réalisable.

WHILHOM



Une application qui permet à l'utilisateur de de classifier, d'organiser et de partager une liste d'expériences qu'il veut vivre.

Le but de cette application est de pousser l'utilisateur à sortir de sa zone de confort et de sa routine.

TRYITON



L'application permet d'essayer des vêtements grâce à son smartphone. Une fois le produit sélectionné à l'aide de la caméra du téléphone il est possible de visualiser le vêtement en live sur soi-même.

Système de prix par rapport à la rareté de l'animal + un prix définis par l'utilisateur en fonction de la qualité de la photo.

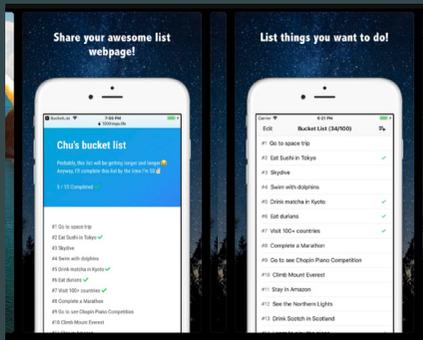
PLANIFICATION

	25.01	01.02	08.02	22.02	01.03	08.03	15.03	22.03	29.03	05.04	12.04	26.04	03.05	10.05	17.05
Définition du concept / but de l'app	■	■		■		■		■		■		■		■	
Planning		■	■	■		■		■		■		■		■	
Analyse concurrentielle		■	■	■		■		■		■		■		■	
Positionnement / Concept		■		■		■		■		■		■		■	
Recherches / Développement Visuel		■		■	■	■		■		■		■		■	
Boîte à outils graphique		■		■		■	■	■		■		■		■	
Icône mobile		■		■		■		■	■		■		■		■
App design		■		■		■		■		■	■	■		■	
Arborescence et modèles de page		■		■		■		■		■		■	■		■
Prototype		■		■		■		■		■		■		■	■
Mise en page du dossier		■		■		■		■		■		■		■	■

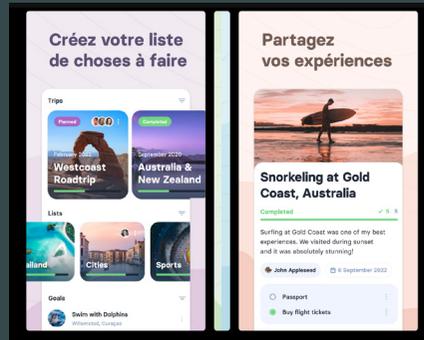
CONCURRENCE



Bucket List Maker



iBucket: Bucket List



POSITIF

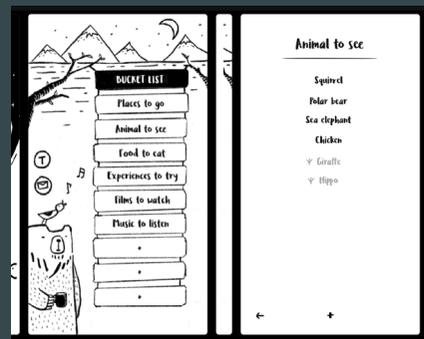
- coloré
- bonne organisation (catégorie)
- ligne de progression
- voir les users
- voir les étapes



Goal Setting Tracker Planner



BBL - Bear Bucket List



NEGATIF

- pas assez d'option
- interface oppressant
- trop proche d'un calendrier (fait penser au travail)
- design basique

DEVELOPPEMENT DU CONCEPT

CONCEPT

Contrairement au principe d'une Bucket list, cette application permet de mettre une deadline et/ou une date aux éléments de la liste. Plus que l'accomplissement d'un rêve, cette liste cherche à encourager son utilisateur à se dépasser. Deux types de d'expérience sont encouragées. Les choses qu'on a toujours envie de faire mais qu'on a jamais le temps ou l'opportunité ou des choses avec un challenge physique ou mental, dépasser une phobie, faire une chose dont on a pas l'habitude ou qui ne nous ressemble pas.

Une expérience est encore mieux si on la vit à plusieurs. C'est pourquoi il est possible de créer un groupe et de partager une liste avec des amis.

Pour avoir un souvenir des expériences accomplies, une bibliothèque permet de stocker photos, vidéos, enregistrements audio. En indiquant la localisation de l'expérience réalisée, il est possible de la partager avec le monde entier. Dans le sens inverse, il est possible de voir les expériences des autres utilisateurs.

GRAPHISME

L'application va se distinguer avec un design unique à ce genre d'application, s'éloignant des designs d'application liés à la productivité. Le design va être en contraste avec des typographies grasses et des fillements très fins qui feront en autre partie du design des illustrations de background. Les photos seront traitées en noir et blanc. Les éléments auront des arrondies pour justement s'éloigner du trop sérieux que peu avoir les listes de manière générale et montrer que les éléments sont faits pour se déplacer, changer d'état entre fait et non-fait.

CHOIX DU NOM

Out of the box
Out of the zone
Beyond
Outline
ZONE
ahead
farther
done
deed
once
whilom
quondam
anon
docket
yonder

ARGUMENTATION

POURQUOI ?

A cause de la pandémie beaucoup de plans ont été mis en suspend. Avec le confinement les interactions sociales ont été limitées et tout le monde à été forcé de travailler seul. Même à la fin du confinement, les .. non essentiels n'étant pas accessibles, les personnes ont dû adapter leur style de vie. Le travail est devenu la principale activité sociale. Maintenant que les restrictions se relâchent, c'est le moment ou jamais de rattraper le temps perdu. De se créer des souvenirs avec ses amis mais également d'un point de vue personnel d'être capable de se dépasser physiquement et mentalement.

Cette application est une mobile app parce que même si le déplacement n'est pas nécessaire son utilisation sur un smartphone est indispensable. Contrairement à un ordinateur, un

POUR QUI ?

Le public cible est entre 18 et 30 ans, dynamique, aventureux à la recherche de changement et de nouveauté.

Le public est international alors l'application sera en anglais.

NAMING

WHILOM

[HWAHY-LUHM, WAHY-] ARCHAIC

adjective
(prenominal) one-time; former

adverb
at one time; formerly; once

Origine

Whilom partage un ancêtre avec le mot while. Les deux remontent au vieux mot anglais hwīl, qui signifie «temps» ou «pendant que». En vieil anglais, hwilum était un adverbe signifiant «parfois». Cette utilisation est passée au moyen anglais (avec une variété d'orthographe, dont l'une était whilom), et au 12ème siècle le mot a acquis le sens «autrefois».

Utilisation

L'usage de l'adverbe a diminué vers la fin du 19e siècle et il a depuis été qualifié d'archaïque. L'adjectif est apparu pour la première fois sur la scène au 15ème siècle, avec le sens désormais obsolète de «décédé», et au 19ème siècle, il était utilisé avec le sens «ancien». C'est un mot très rare, mais il est parfois utilisé.

Pourquoi Whilom

Whilom est mot qui n'est plus utilisé. Remettre ce mot au goût du jour nous permet d'y attaché un nouveau sens (tout en gardant l'idée de son sens premier), de créer une identité singulière à notre application.

Ce mot veut dire quelque chose de passé, qui s'est fait, qui était. C'est le principe de l'application. Faire quelque chose qui n'est ensuite plus à faire. Une activité, une fois faite qui appartient au passé, mais dont nous gardons les souvenirs notamment dans l'application.

RECHERCHE DE TYPOGRAPHIE

Akshar - Bold

Akshar - SemiBold

Akshar - Medium

Akshar - Light

Outfit - Black

Outfit - Bold

Outfit - Medium

Outfit - Light

Montserrat - Bold

Montserrat - Regular

Montserrat - Italic

Montserrat - Light

Nunito - Bold

Numito - Medium

Numito - Medium Italic

Numito - Light

SELECTION DE TYPOGRAPHIE

Montserrat

Aa

Light Regular *Italic* **Bold**

AaBbCcDdEeFeGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRr
SsTtUuVvWwXxYyZz

RECHERCHE DE COULEUR



#1F1D1D



#661713



#A8241E



#E6332A



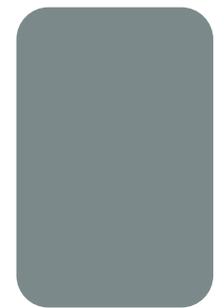
#3E4E50



#F2AA7E

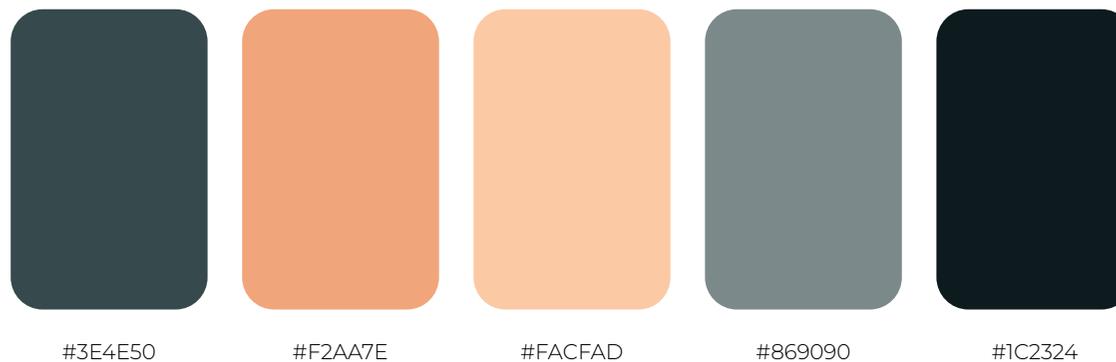


#FACFAD



#869090

SELECTION DE COULEUR

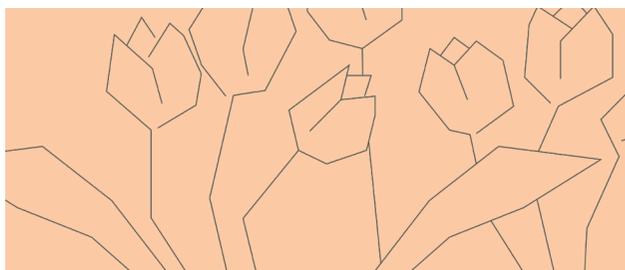
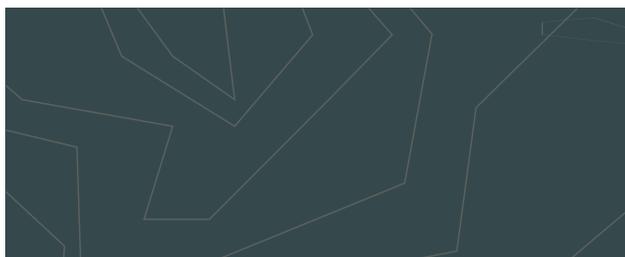
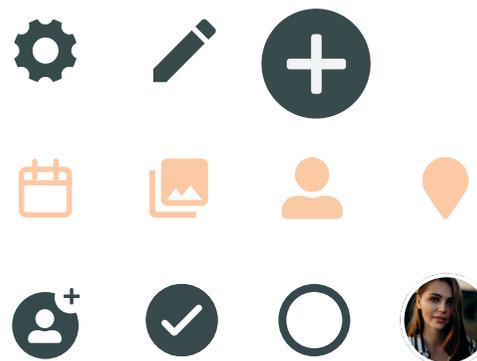


Une palette de couleur fraîche avec du contraste. Le gris et le noir reste dans les teintes du vert. Les teintes orange donne de l'énergie sans prendre le dessus sur le reste ce qui amène de l'équilibre. Ce sont également des couleur que l'on ne retrouve pas dans ce genre d'application ce qui lui permet de se différencier et de sortir du lot.

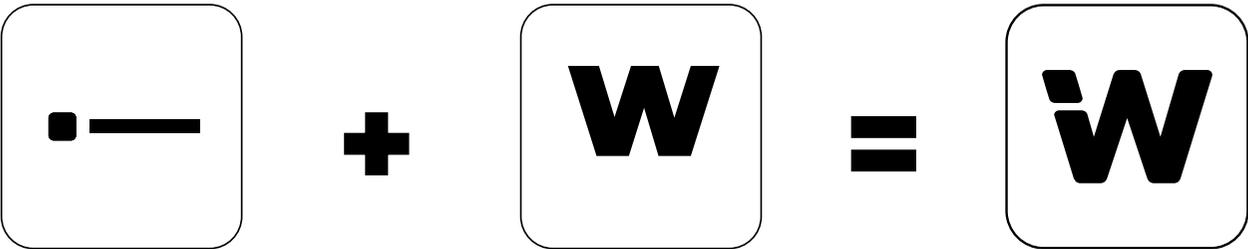
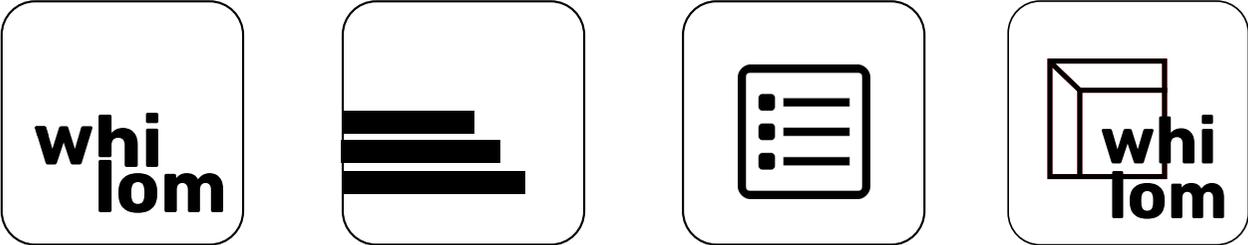
Titre de liste

sous-titre

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.



DESIGN DE L'ICON



ICON



DESIGN DE L'APP



Ceci permet d'accéder à une liste. Il est possible de la cocher pour la marquer comme faite. On peut y voir la date limite à laquelle toutes les activités doivent être faites. La prochaine activité, les amis concernés ainsi qu'une bar de progression.



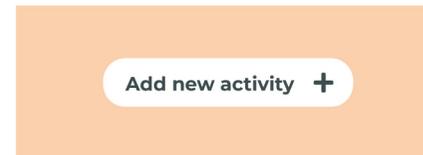
Ceci permet d'accéder à une activité. Comme pour la liste on peut y voir les amis, la date de l'activité, une bar de progression et la possibilité de la marquée comme effectuée.



Ceci est ce qui permet de lire les messages vocaux que l'on peut ajouter à chaque activité.



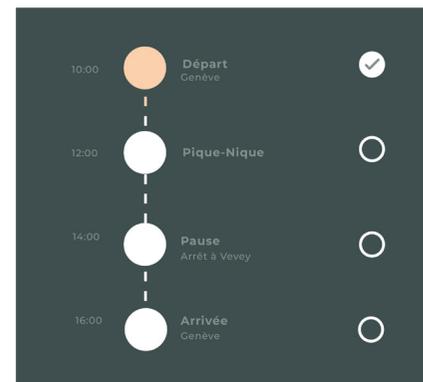
Ceci est le menu. Il permet d'aller dans le calendrier, la librairie, d'ajouter des listes, activités, amis et d'aller sur son profil et d'accéder à la map.



Ceci est le design pour les boutons comme «ajouter une activité» ou «tout voir». Il sont parfois sur des fonds clairs(comme dans l'exemple) ou ssur des fond foncé.

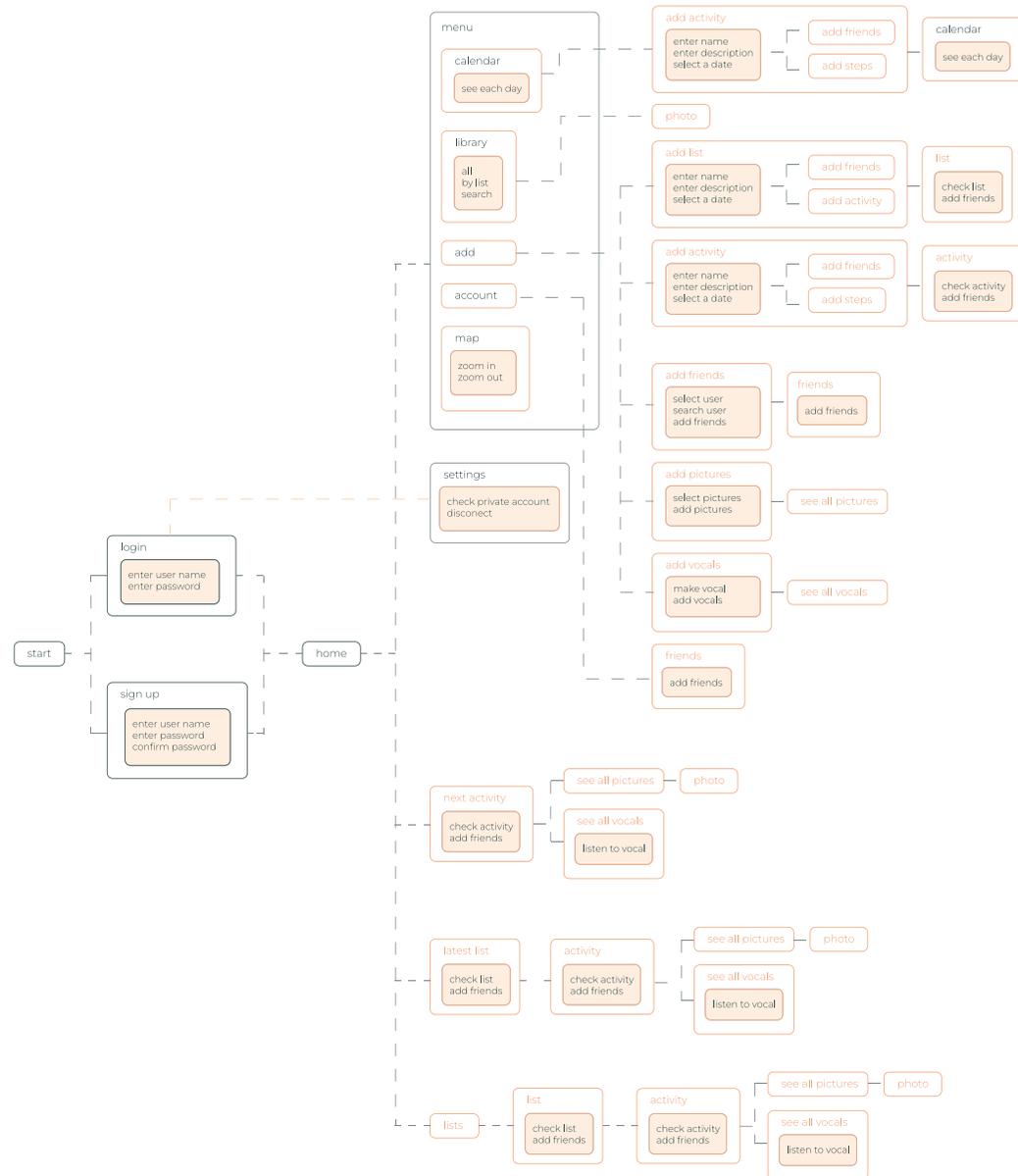


Ce bonton permet d'ajouter des amis aux listes et aux activités



Ceci est le design des étapes qui peuvent être ajoutée aux activités. Il est possible pendant l'activité de cocher les chose qui ont été faites.

ARBORESCENCE



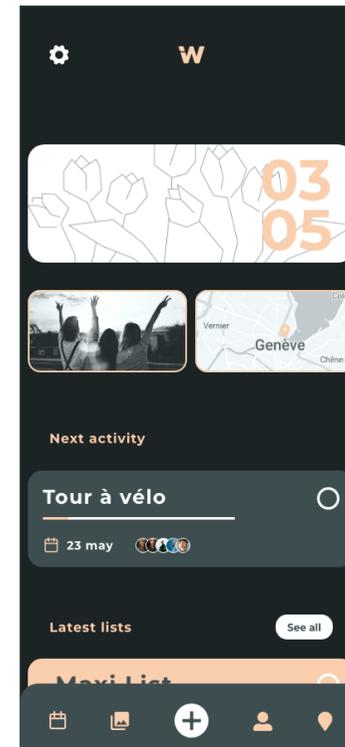
MODÈLE DE PAGE



Introduction

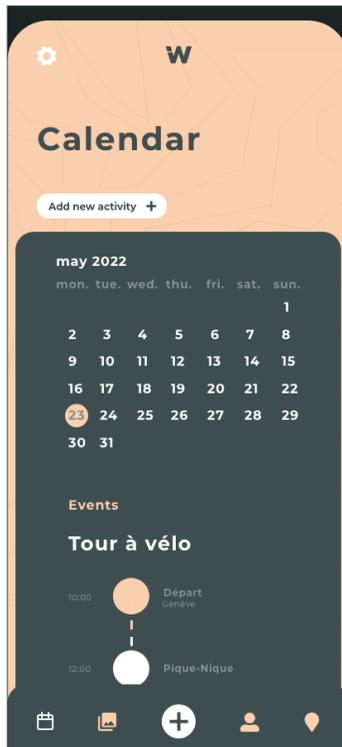


Log in

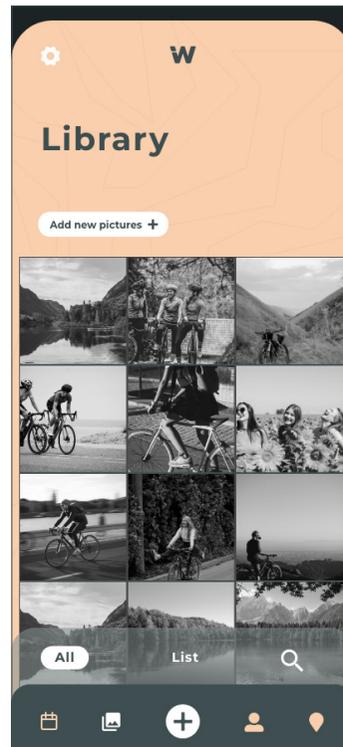


Homepage

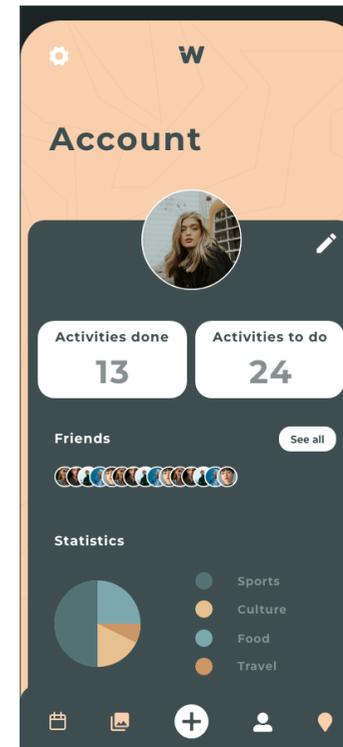
MODÈLE DE PAGE



Calendrier



Librairie



Profil



Carte

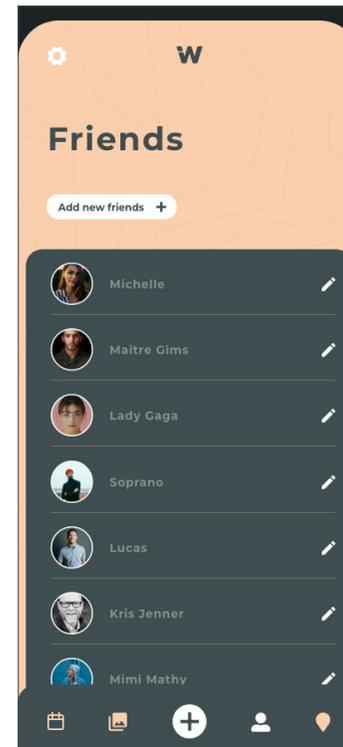
MODÈLE DE PAGE



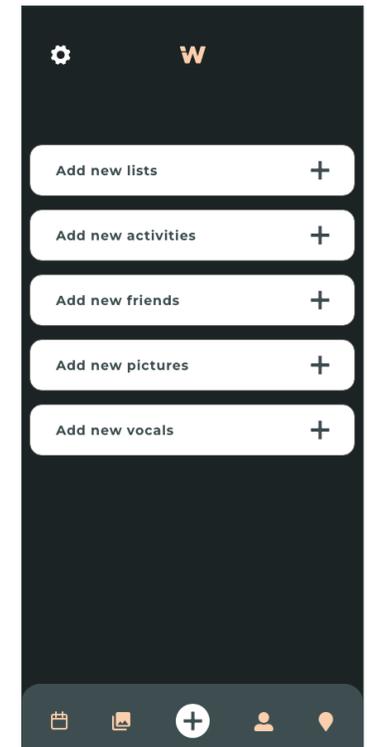
Toutes les listes



Une liste



Amis

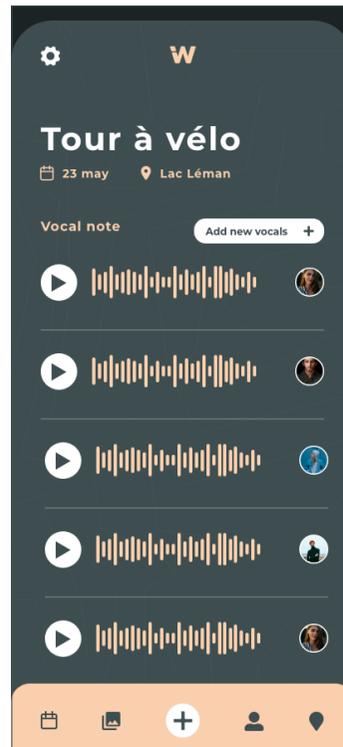


Ajouter

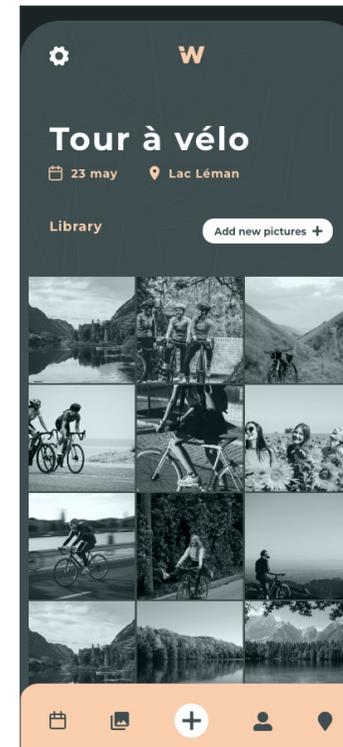
MODÈLE DE PAGE



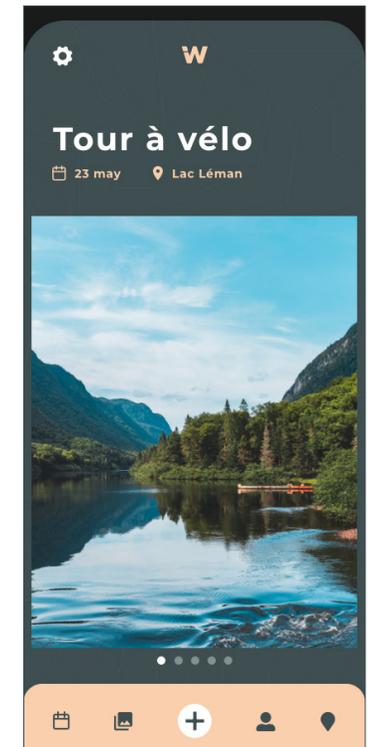
Activité



Activité vocaux

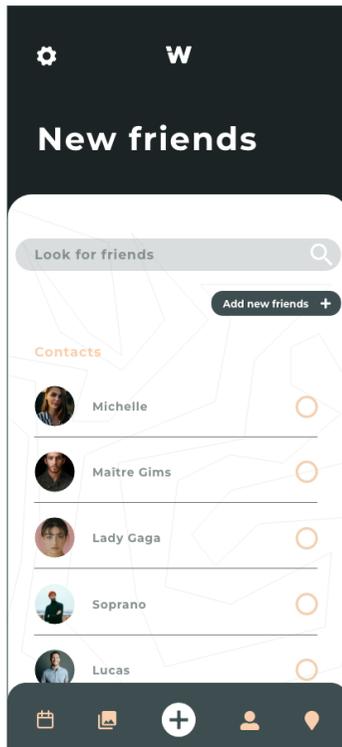


Activité photos librairie

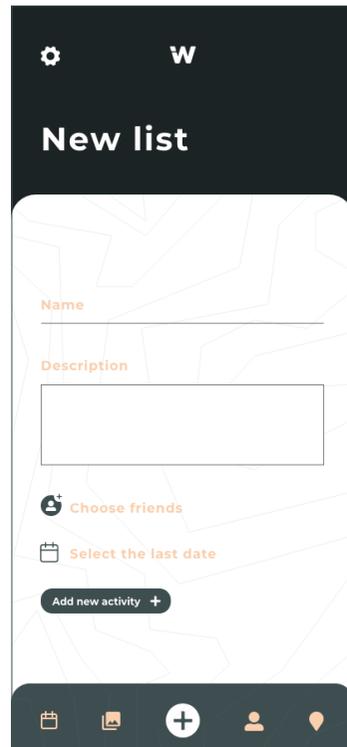


Activité photos

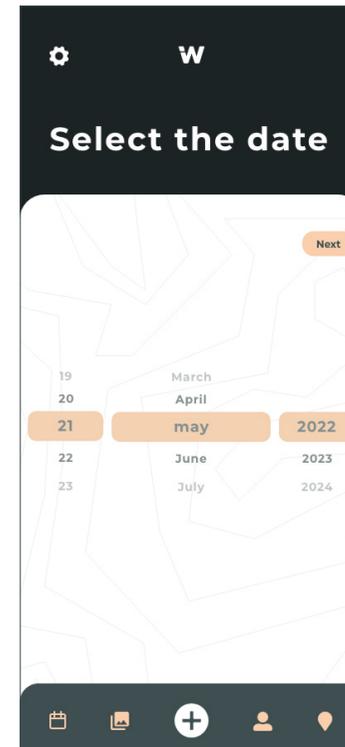
MODÈLE DE PAGE



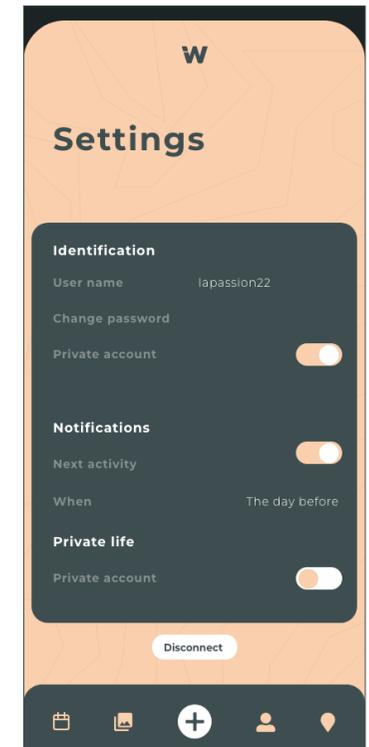
Ajouter des amis



Ajouter une liste



Sélectionner une date



Réglage

MOCKUP

