

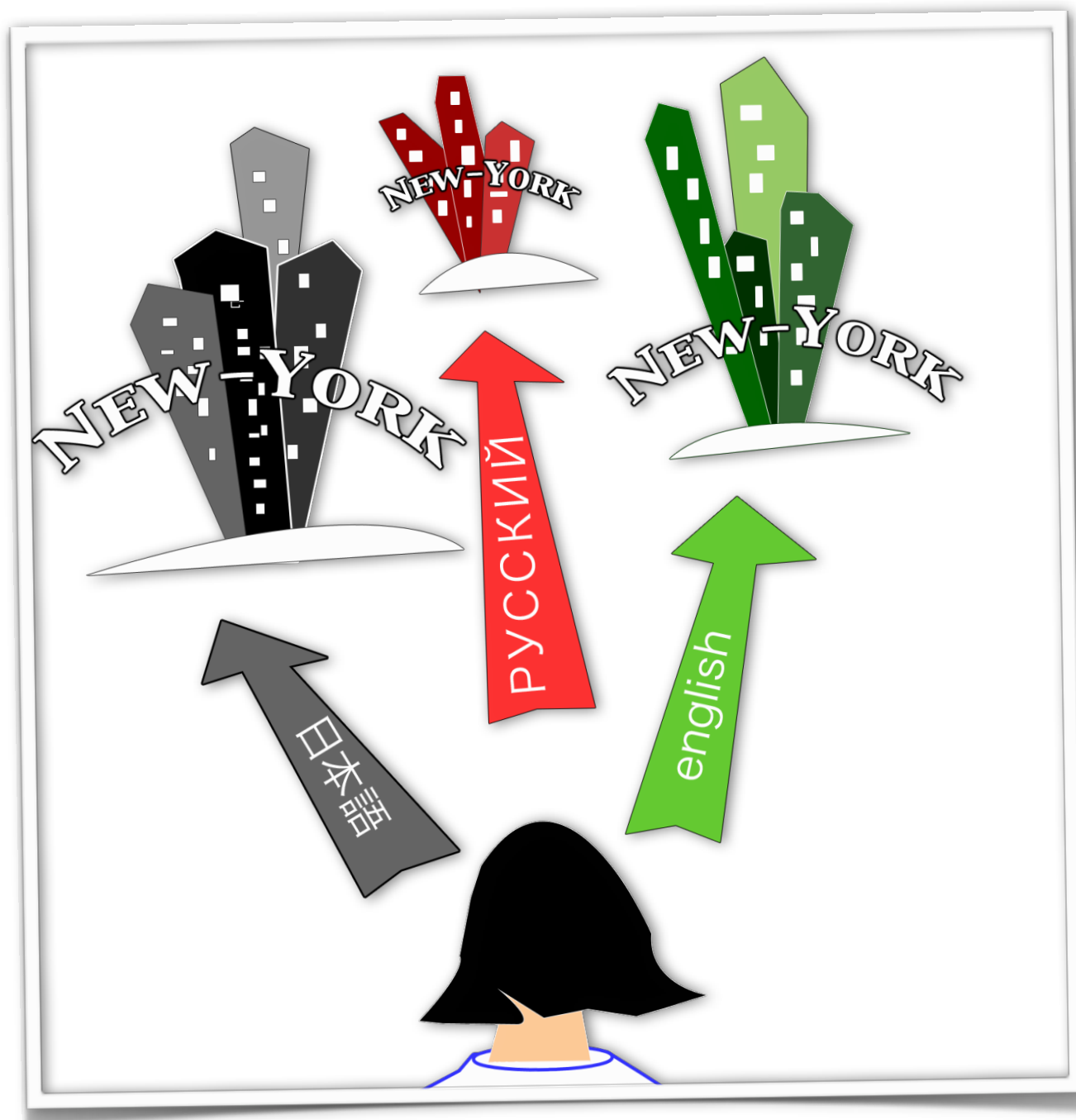
Dossier Design

Jean-Guy Descure

Encadrant: Annie Gentes
19 mai 2010



Le concept



Le concept de ce projet est de permettre aux voyageurs de découvrir une ville ou un quartier à travers différents points de vue, différentes cultures. J'ai réalisé **l'image-concept** ci-dessus qui illustre l'idée générale de mon projet: une personne veut découvrir la ville de New-York, et peut choisir de le faire à travers des regards culturels très différents: anglais, russe, ou chinois. Cette personne peut-être

américaine, anglaise, russe, chinoise, ou encore française, et elle a le choix d'aller vers la ville de New-York et de trouver des lieux (restaurants, bars, parcs, musées, etc.) à découvrir à travers le regard de la communauté anglaise, russe ou chinoise... C'est ce qu'expriment les flèches grise, rouge et verte qui indiquent différents chemins possibles pointant vers des villes qui paraissent différentes (suivant la culture choisie), mais s'avèrent finalement être la même ville de New-York.

Le logo que j'ai choisi pour mon projet (qui se trouve sur la page de garde) reprend cette idée en l'exprimant d'une façon visuelle un peu différente: une même ville, représentée au centre par des immeubles, est entourée de plusieurs flèches représentant différentes cultures, et donc différentes façons possibles de découvrir le même lieu.

J'ai choisi de donner à ce projet et à l'application qui en découle **le nom** suivant : The Foreigner Experience. Il s'agit en effet d'appréhender la découverte d'un lieu en temps qu'étranger, et à travers des cultures qui nous sont étrangères. Le concept d'étranger est donc double: il s'agit d'une part de la personne au milieu d'une ville qu'elle ne connaît pas, et d'autre part de cette même personne qui découvre cette ville à travers une communauté qui ne lui est pas familière.

À la base du projet...

L'idée de ce projet m'est venue après un séjour d'un an au Québec, ainsi que de l'idée que je me fais depuis longtemps d'un voyage à l'étranger... En effet, je conçois le voyage d'une manière générale comme une occasion de découvrir une culture différente, à travers les paysages et l'architecture bien sûr, mais également à travers la façon dont les gens vivent dans le pays. La première facette du voyage, qui consiste à «visiter», est à peu près communément expérimentée par tous les touristes. La deuxième facette, qui consiste à expérimenter la culture locale, l'est beaucoup moins.

Lors de mon année passée à Montréal, je me suis rendu compte de deux choses. Premièrement, les français, les italiens, les tunisiens, etc. qui



arrivent à Montréal se tournent d'emblée vers leur communauté. Ils y trouvent des compatriotes qui leur font découvrir la ville et rencontrer d'autres personnes, généralement de la même culture. Et c'est en effet rassurant pour une personne qui s'installe dans une ville

étrangère d'avoir des gens qui les comprennent, et qui sont capables de leur indiquer où trouver ce dont ils ont besoin, et qui seront surtout les plus à mêmes, étant de la même culture, de leur indiquer des endroits susceptibles de leur plaire... La deuxième chose dont je me suis rendu compte est qu'il est assez difficile de ne pas aller vers sa communauté (les français dans mon cas) car d'une part tout le monde s'attend à ce que vous vouliez en rencontrer, et d'autre part les «locaux» ne sont pas forcément prêts à accueillir immédiatement un étranger dans leur groupe (c'est particulièrement vrai pour les grandes villes et au Québec en particulier...).

Mon idée à la base était donc de créer un outil communautaire qui permette à un étranger de découvrir une ville à travers un autre regard que celui de sa culture d'origine, et éventuellement de rencontrer des habitants de cette ville qui ne soient pas forcément ceux de sa communauté.

Cette idée a ensuite évolué au fur et à mesure des discussions et s'est affiné pour donner l'application sur mobile qui est présentée plus loin...

Définition du projet

Une application sur mobile

J'ai choisi comme support de base le téléphone mobile. En effet, l'outil que j'imagine s'adresse à une population en déplacement qui n'a pas forcément accès à un ordinateur, et se veut donc accessible facilement avec le moins de contraintes géographiques possibles. Le support le plus adapté s'est donc imposé comme étant le téléphone mobile, et j'ai imaginé une application sur mobile.

Il est à noter que cette application peut (mais ça n'est pas obligatoire) se voir compléter d'un site Web comportant plus de fonctionnalité... L'un n'exclut pas l'autre, mais le coeur du projet reste l'application sur mobile, qui permet à un utilisateur en déplacement de s'en servir rapidement et de partout.

Un outil communautaire

Le but de cet outil est de découvrir à travers les yeux d'une communauté différente. Il est donc nécessaire d'avoir une base de données qui soit le reflet de la vision qu'a chaque communauté de l'endroit à découvrir. Cette application comportera donc deux modes: un mode utilisateur, et un mode contributeur. Les contributeurs auront à remplir à l'avance un profil qui prendra compte, entre autre, de la culture qu'ils représentent.

Utilisation la plus simple possible

Il s'agit en quelque sorte d'une charte graphique. J'ai pensé cette application comme devant être extrêmement simple d'utilisation, tant pour les utilisateurs que pour les contributeurs. Le nombre de champs à remplir à chaque utilisation doit donc être minimal, et ces champs ne doivent pas être trop compliqués renseigner. De plus, l'aspect général doit être «user friendly»...

Ces contraintes de design découlent des deux contraintes suivantes en termes d'utilisation: il est nécessaire que cet outil soit très rapide à utiliser, puisqu'il doit pouvoir être utile pour un utilisateur qui n'a pas planifié son voyage et qui décide à la dernière minute de ce qu'il veut

faire. Les contributeurs doivent également pouvoir poster leur contribution très rapidement, pour qu'ils le fassent sans contrainte de temps, et qu'ils ne soient pas rebutés par le fait de contribuer. Le but est d'obtenir ainsi une grande base de données utilisable par les utilisateurs.

La question du langage

La question du langage est cruciale dans cette application. En effet, il s'agit d'un outil à portée culturelle délibérément la plus large possible. On peut bien sûr imaginer une application qui soit traduite dans plusieurs langages. Mais il reste que les expressions utilisées doivent être choisies de façon à avoir le même sens quelle que soit leur traduction... Dans ce qui suit, j'ai choisi de faire des maquettes en anglais. Cette question du langage, bien qu'essentielle pour le développement d'un tel outil, n'a pas été entièrement résolue: je me suis pour l'instant attaché à trouver des expressions qui véhiculent des concepts plutôt que des notions précises.

Maquette de l'application



Écran d'accueil

L'écran d'accueil permet de choisir entre les deux modes de l'application: mode découverte (d'un lieu) et mode contributeur. Il est à noter que l'utilisateur aura rempli son profil au préalable, renseignant en particulier sa culture d'origine. Sur cet écran, l'utilisateur choisit de contribuer.

La partie contributeur

Lorsqu'une personne découvre un endroit, elle peut le référencer sur l'application en choisissant le mode contributeur. Elle accède alors à l'écran suivant. Les informations requises sur le lieu à référencer sont minimales: le nom du lieu, l'adresse, une note de qualité (ex: les plats servis dans ce restaurant sont-ils bons?), une note culturelle (ex: si je suis en France, cet endroit est-il typiquement français?), ainsi que l'activité à laquelle correspond ce lieu (musée, parc, bar, restaurant, etc.) et enfin un champ de commentaires sur ce lieu.



Le mode découverte

L'autre mode possible est le mode découverte: l'utilisateur qui arrive dans un ville veut découvrir cette ville à travers le regard d'une certaine culture et sélectionne donc le mode découvert dans le menu de l'écran d'accueil.



Menu découverte

L'utilisateur a seulement un champ à renseigner et trois roulettes à tourner pour obtenir les résultats de sa recherche. Il doit choisir une adresse autour de laquelle il veut découvrir de nouveaux endroits: il peut s'agir de l'adresse de son hôtel par exemple, et l'utilisateur veut trouver un restaurant ou manger à côté de son hôtel..., ou encore de l'adresse du restaurant où il va dîner le soir, et il cherche un endroit où aller boire un verre après..., ou il peut encore s'agir tout simplement de l'endroit où il se trouve... Dans ce dernier cas, il suffit de cliquer sur le bouton «here», qui géolocalise l'utilisateur et renvoie à l'application l'adresse à laquelle se trouve l'utilisateur. Les trois molettes à tourner permettent d'indiquer ce que l'on souhaite faire, à travers quelle culture on veut découvrir l'endroit, et avec quel degré de typicité...



Une fois les champs renseignés, il suffit d'appuyer sur la touche «discover», qui lance la recherche.

Résultats de la recherche

Les résultats de la recherche s'affichent sous la forme d'une carte centrée par rapport à l'adresse renseignée avant. Les lieux référencés sont indiqués en rouge avec :

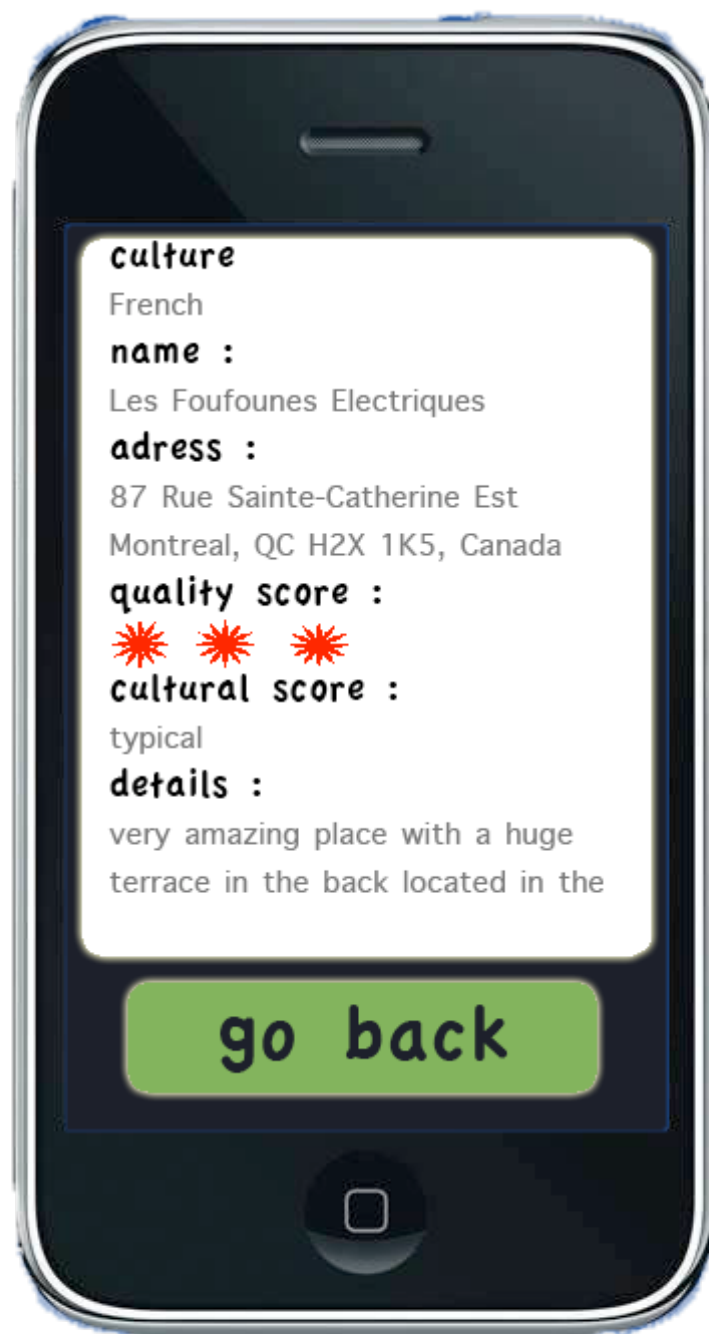
la note de qualité représentée par le nombre d'étoiles, ainsi que le nombre de contributions pour le lieu en question (nombre entre parenthèses). L'utilisateur a ainsi un aperçu global des possibilités qui s'offrent à lui.

Pour afficher la fiche détaillée d'un lieu, il suffit de cliquer sur le signe rouge qui lui correspond.



Fiche détaillée d'un lieu

On accède alors à la fiche détaillée du lieu, qui rassemble les informations rentrées par les contributeurs: nom, adresse, notes de qualité et culturelles, etc. L'utilisateur peut revenir à la carte des résultats si il le souhaite.



Les limites du projet

Les limites de ce projet se situent essentiellement dans les caractéristiques sémantiques de l'application (j'en ai parlé plus haut): quelles expressions sont les plus adaptées pour exprimer les titres des champs à remplir? et quelles champs sont pertinents à inclure? Mon travail a été de ce dernier point de vue un travail d'élagage: je n'ai conservé que les champs essentiels de façon à privilégier la simplicité d'utilisation, mais il faudrait réfléchir à la possibilité de faire plusieurs niveaux de recherche : basique et avancée...

Les autres limites sont les limites techniques: comment éviter par exemple qu'un même lieu soit référencé sous plusieurs fiches différentes?

Ce sont des problèmes qu'il faudrait résoudre (et qui rentrent dans le design de l'application) si l'on voulait développer pour de vrai cette application...