

Note d'intention de Ethan Chaffraix :

Portfolio interactif

Ce projet de portfolio interactif a pour objectif de démontrer mes compétences en conception et prototypage sur Figma, pour ce faire, je présente la communication de l'entreprise Nintendo et sa place dans le marché. À travers une interface immersive et dynamique, je souhaite surtout mettre en avant mes compétences de conception d'expériences engageantes et innovantes.

L'idée est de concevoir une interface inspirée de certains codes graphiques de Nintendo et de mes idées de présentation, alliant ludisme et ergonomie. Ce portfolio ne sera pas une simple succession de slide, mais un véritable parcours, où l'interactivité permettra de découvrir mes compétences.

Objectifs fixé :

- **Démontrer mes compétences sur Figma** : je veux montrer ma maîtrise des composants avec un prototypage stable et un design système simple à comprendre.
- **Valoriser la communication de Nintendo** : je veux analyser et réinterpréter la stratégie visuelle et communicative de Nintendo.
- **Optimiser l'engagement utilisateur** : je veux offrir une découverte du sujet fluide et agréable grâce à des animations.
- **Enfin, montrer mes compétences sur Figma (facultatif)** : je veux intégrer un composant Figma complexe sous forme de carte du monde qui pourrait être interactive elles aussi, car cela fait partie d'un autre projet réalisé en même temps. Si le temps me le permet, on pourra normalement sélectionner le pays.

Points notables :

! (je conseille de lire cette section après avoir parcouru l'interface une première fois.)

La typographie utilisée sera Arial, je voulais à la base utilisée la typographie Pretendo qui reprend au mieux la typographie originale de Nintendo, mais de nombreux caractères manquent et empêchent l'utilisation pour des textes et pour certains titres. Il y a trois types de boutons :

- Dans un premier temps, il y a les boutons rectangles utilisés pour passer d'une étape à une autre. Ils apparaissent au bout de quelques secondes pour garder un certain contrôle de l'utilisateur plus, puisqu'il s'agit de "call to action", il change de couleur pour que l'utilisateur comprenne qu'il faut cliquer dessus.

- Ensuite, il y a les boutons flèche qui sont utilisés comme bouton retour, suivant ou dernier recours, si l'utilisateur veut retourner en arrière ou passé la partie ou s'il est bloqué, il peut utiliser ces boutons pour retourner à la page précédente ou à la page suivante.
- Et enfin les boutons menu qui permettent d'aller dans les différentes parties de la présentation.

Les menus sont composés de deux ou trois boutons de menu, ils ont pour mission de localiser les boutons et être perceptible par l'utilisateur ce qui renforcera l'expérience utilisateur. Les diaporamas qui expliquent le contexte actuel de l'histoire de Nintendo et le marché du jeu vidéo sont des diaporama fait sur Figma avec une particularité chacun :

- Le diaporama sur Nintendo à des boutons qui lance une fenêtre pop up pour donner des exemples de ce que j'avance.
- Le diaporama sur le marché a des liens externes à la présentation qui ouvre une nouvelle fenêtre sur le navigateur.

Les sections des chartes et des communications seront faites avec la même idée : donner la notion de choix pour l'utilisateur dans l'information. Chacune à trois parties dispositions de la même façon pour ne pas perdre l'utilisateur.

Conclusion : Ce projet vise à allier technique et créativité pour proposer mon portfolio interactif qui reflète mes bases dans le design d'interface et le prototypage sur Figma. Je souhaite démontrer ma capacité à concevoir des expériences engageantes, interactives et mémorables. Je fais le choix de ne pas donner le plan du site pour laisser les utilisateurs utiliser l'interface sans idées pré-faites.