

# Recherches graphiques projet 3e année

\_site proposant des kits d'interfaces HUD pour FPS compétitifs

# Notions principales

## \_FPS

First-Person Shooter (Jeu de tir à la première personne). Le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il incarne.

Ce genre se concentre sur le combat avec des armes à feu, la précision et les réflexes dans des environnements immersifs.



## \_HUD

Interface visuelle qui fournit des informations essentielles aux joueurs dans les jeux vidéo.

Le HUD présente des données telles que la barre de vie, les munitions restantes, la position des ennemis et les objectifs de mission, de façon claire et accessible.



# Le projet

Ce projet naît d'une réflexion sur les interfaces dans les jeux vidéo compétitifs, en particulier les HUD dans les FPS. Cette étude a mis en évidence un point essentiel : le design d'interface influence directement la performance des joueurs, notamment en termes de lisibilité, de réactivité et de prise de décision.

À partir de ce constat une problématique s'est imposée : Si les HUD sont si déterminants, pourquoi leur conception reste-t-elle difficilement accessible aux développeurs indépendants et aux petits studios ?

Aujourd'hui, des entreprises comme Coherent Labs proposent des outils puissants permettant d'intégrer des interfaces en HTML/CSS/JS dans des moteurs comme Unity ou Unreal Engine mais ils sont techniques et ne proposent pas de solutions prêtes à l'emploi.

## \_Le projet

\* Créer une plateforme/ site de distribution de HUDs modulables et prêt à l'emploi pour FPS compétitifs : catalogues de kits, tutoriels et documentation pour guider les développeurs dans l'intégration des HUDs et informer sur les tendances / actualités en matières de jeux vidéos.

\* Présence sur les réseaux sociaux et des newsletters pour informer des mises à jour et des nouveaux kits.

## \_Position du projet

Le site proposé ne cherche pas à concurrencer Coherent Labs, il le complète. Là où Coherent Labs fournit la technologie de création d'UI, notre plateforme fournit de la documentation et des ressources concrètes, modulables et prêtes à intégrer dans des FPS compétitifs, avec un focus particulier sur la performance, l'ergonomie et l'e-sport.

## \_Objectif

- Faciliter le travail des jeunes développeurs
- Améliorer la qualité des interfaces en jeu
- Valoriser le rôle du design dans la performance
- Fournir une documentation de qualité

**Comment le design graphique peut-il rendre  
accessibles des interfaces performantes pour  
les FPS compétitifs ?**

# Naming et slogan

## \_Le naming

**Objectif :** proposer une identité courte, mémorable et immédiatement compréhensible pour le public cible. Le nom devait évoquer à la fois la performance, la précision et l'interface utilisateur (HUD), tout en restant moderne et adaptable à une marque digitale.

- GetHud : met en avant l'idée de «solution prête à l'emploi», suggère que l'utilisateur peut rapidement équiper son jeu d'un HUD optimisé sans effort.
- ModuHUD : évoque une interface HUD modulaire, flexible et personnalisable, permettant aux joueurs d'adapter leur expérience de jeu à leurs besoins.
- HudVerse : élargit le concept en suggérant un «univers» complet autour du HUD, suffixe «verse» donne une dimension immersive, proche des tendances actuelles (metaverse, univers digitaux).
- HudVision : met l'accent sur la clarté visuelle et l'amélioration de la perception en jeu, renvoie également à une idée plus abstraite : la projection dans le futur et de l'innovation quant à la création du futur projet de jeu vidéo.

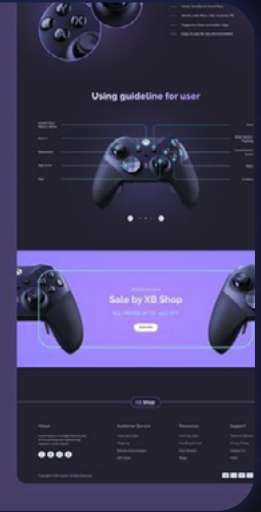
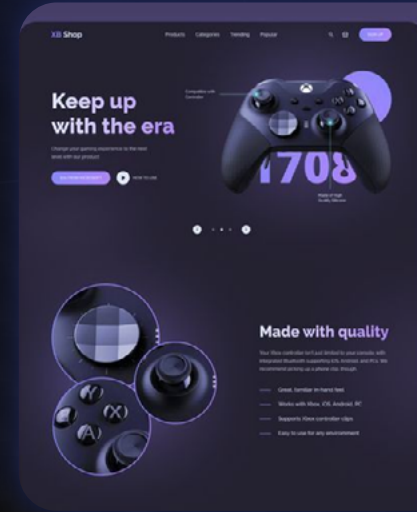
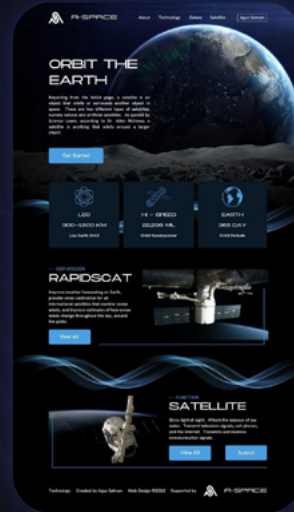
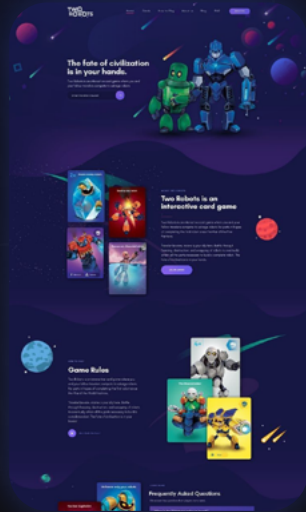
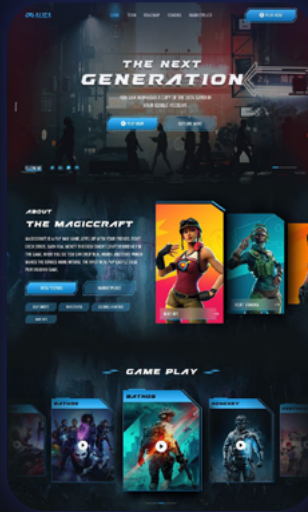
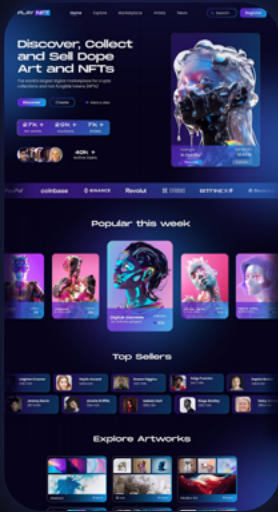
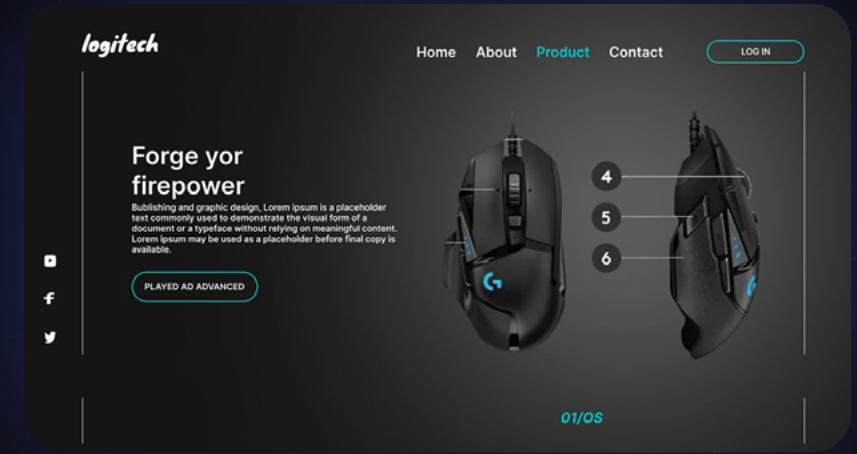
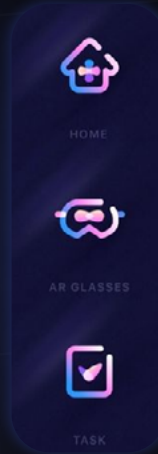
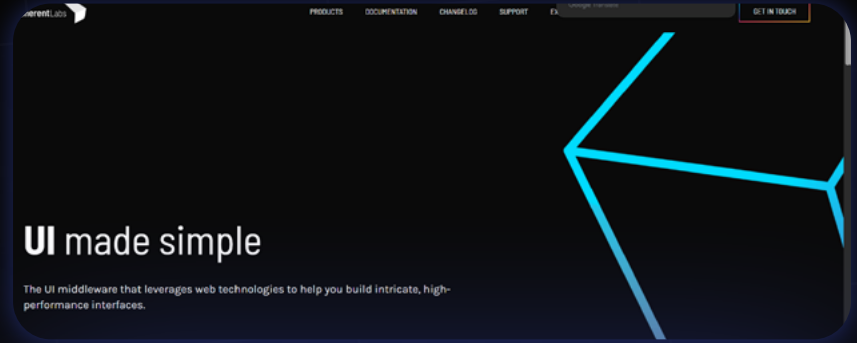
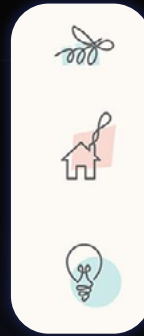
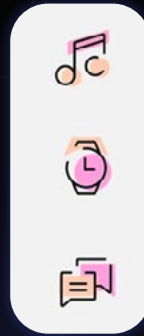
## \_Slogan – Intention et message

**Objectif :** Mettre en avant les bénéfices utilisateurs et la promesse du projet, communiquer rapidement une valeur claire et impactante.

- «Des interfaces prêtes à jouer pour vos FPS compétitifs» : la simplicité d'utilisation et l'adaptation directe aux jeux compétitifs, message est informatif et rassurant.
- «Le HUD qui vise juste.» : Slogan court et percutant, basé sur une métaphore du «tir précis», associe directement le produit à la performance.
- «Focus sur le gameplay, on s'occupe du HUD.» : idée du confort utilisateur grâce aux outils proposés
- «Le meilleur du HUD, en quelques clics.» : la rapidité et l'efficacité, valorise l'aspect pratique et accessible du projet

# Moodboard

\_Home page



# Moodboard

## \_Catalogue

**TRENDING NFTS**

CLONEX #181 103,555,275  
CLONEX #183 127,555,275  
CLONEX #338 181,555,275

highest bid 6.32 ETH Auction  
highest bid 4.42 ETH Auction  
highest bid 7.31 ETH Auction

highest bid 1.81 ETH Auction  
highest bid 4.89 ETH Auction  
highest bid 6.88 ETH Auction

**Most popular** Categories

ADRIFT 6.268 9.99 \$

Osaka Blue Poe Skuhl Wisest Broken

Highest Live Bid

Ly Face 1.8 ETH  
Skull City day 3.8 ETH  
Cut Auld 7.1 ETH

Explore Art Work

Place Bid Place Bid Place Bid Place Bid  
Place Bid Place Bid Place Bid Place Bid

WIZARDSHOCK IS A CASTLE FULL OF MAGIC, ADVENTURES, HITCHES AND WIZARDS.

AN EVIL WIZARD IS ATTACKING WIZARDS, HITCHES, AND NON MAGIC PEOPLE THE WORLD IS FALLING APART AND PEOPLE ARE DYING! SOMEONE NEEDS TO BE A HERO! BUT WHO?

LEOPOLD THE OLD DARK LORD MERCLESS RECRESHA AND HER WOLF

A BEACON OF LIGHT AND MESSOR TO THE YOUNGER MESSOR EDUCATION IS A TIE OF SUCH INSTABILITY. UNFORTUNATELY HE CANNOT COOK, DOES NOT EVEN KNOW HOW TO MAKE HIMSELF A SANDWICH.

WANTS TO BE RECOGNIZED AS THE UNDERATED LORD AND MASTER OF DARK MAGIC, BUT THERE IS NO SUCH THING AS DARK MAGIC ONLY MAGIC HIS FAVORITE COLOR IS PINK, HE HAS A RARE PHOBIA OF PANTS, AND HIS FAVORITE REFERS TO HIM BY HIS REAL NAME: "PINK".

RECRESHA IS VERY SMART AND IS ALWAYS HELPED BY HER VERY LOVAL WOLF ♀.

explore landings  
web mags digital editorials  
readymac

STREETWEAR INDUSTRIES  
342 WORLDWIDE STREETWEAR INDUSTRIES CONCEPTUAL

STREETWEAR INDUSTRIES  
FUTURE

Spot Margin P2P Convert & Block Trade  
Trading Bots Copy Trading APIS Square  
Academy (Learn & Earn) Blog Research  
VIP & Institutional NFT Launchpool Fan Token  
Megadrop Web3 Wallet Mining Pool Mining Pool  
Pay Charity Loans Options

MARKET CHART

art beauty business  
design dreams  
education experience  
failure faith family  
fear food friendship  
funny future  
happiness health

art beauty business  
design dreams  
education experience  
failure faith family  
fear food friendship  
funny future

12

# Recherches typographiques

Inter-Regular   Inter-Medium   Inter-SemiBold   Inter-Bold   Inter-ExtraBold   Inter-Black

Space Grotesk Light   Space Grotesk Medium   Space Grotesk Bold

BEBAS NEUE REGULAR   Audiowide Regular

Shentox Regular   Shentox Medium   Shentox SemiBold   Shentox Bold

Source Code Pro Regular   Source Code Pro Medium   Source Code Pro SemiBold   Source Code Pro Bold

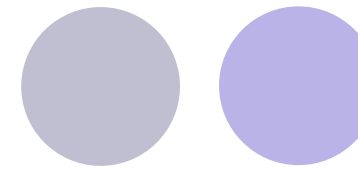
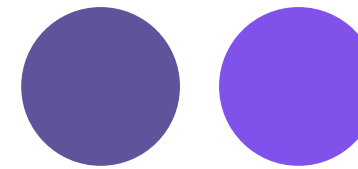
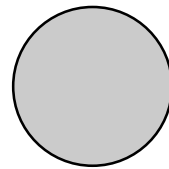
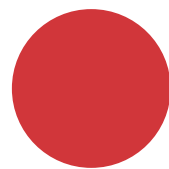
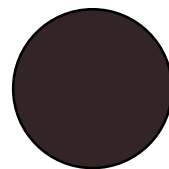
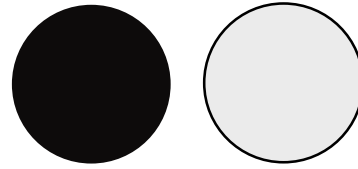
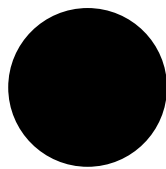
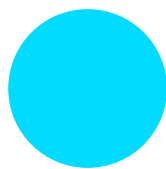
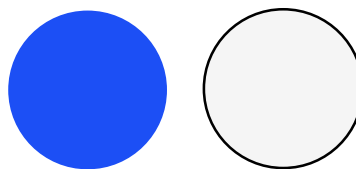
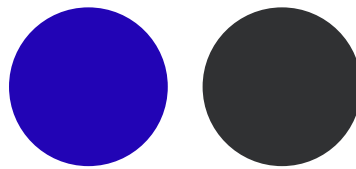
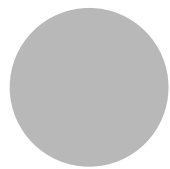
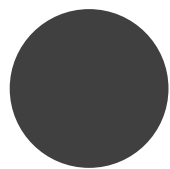
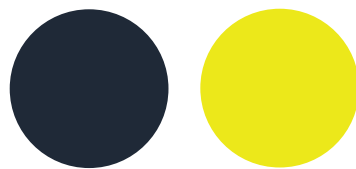
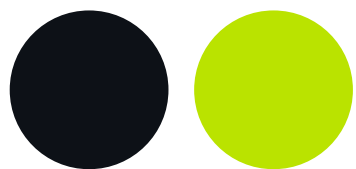
Orbitron Regular   Orbitron Medium   Orbitron Bold   Orbitron ExtraBold

Lexend Regular   Lexend Medium   Lexend Bold   Lexend Black

Caudex Regular   Caudex Bold

Como Regular   Como Medium   Como Bold   Como ExtraBold

# Recherches palettes de couleurs



# Les personas

## Lucas Martin – Développeur Indie FPS



30 ans

Paris, France

Niveau technique : Intermédiaire à avancé (maîtrise Unity ou Unreal Engine, connaissances en HTML/CSS/JS)

### Objectifs :

- \* Créer des FPS compétitifs avec une interface claire et performante
- \* Gagner du temps dans le design des HUDs
- \* Accès à de la documentation

### Frustrations :

- \* HUDs standards peu adaptés à la compétition et pas prêts à l'emploi
- \* Outils techniques existants complexes
- \* Manque de ressources

### Comportements :

- \* Consulte des forums et tutos sur UI/UX pour jeux vidéo
- \* Teste régulièrement des FPS compétitifs
- \* Suit l'actualité e-sport et les tendances de design de HUD

### Attentes :

- \* Accès à des HUDs modulables et prêts à intégrer
- \* Filtres par style, accessibilité et performance
- \* Démonstrations interactives pour tester avant intégration
- \* Documentation sur les bonnes pratiques UI/UX compétitives

## Emma Dubois – Étudiante en Game Design



21 ans

Toulouse, France

Niveau technique : Débutant à intermédiaire, familiarité avec Unity et Unreal Engine, notions de HTML/CSS

### Objectifs :

- \* Comprendre comment un HUD bien conçu améliore la performance en jeu
- \* Expérimenter avec des interfaces professionnelles pour ses projets scolaires ou personnels en gagnant du temps
- \* Apprendre les bonnes pratiques UX/UI dans un contexte compétitif

### Frustrations :

- \* Accès limité à des HUD professionnels et modulables
- \* Manque de ressources pédagogiques concrètes et interactives
- \* Difficulté à prototyper rapidement sans savoir quelles interfaces fonctionnent le mieux

### Comportements :

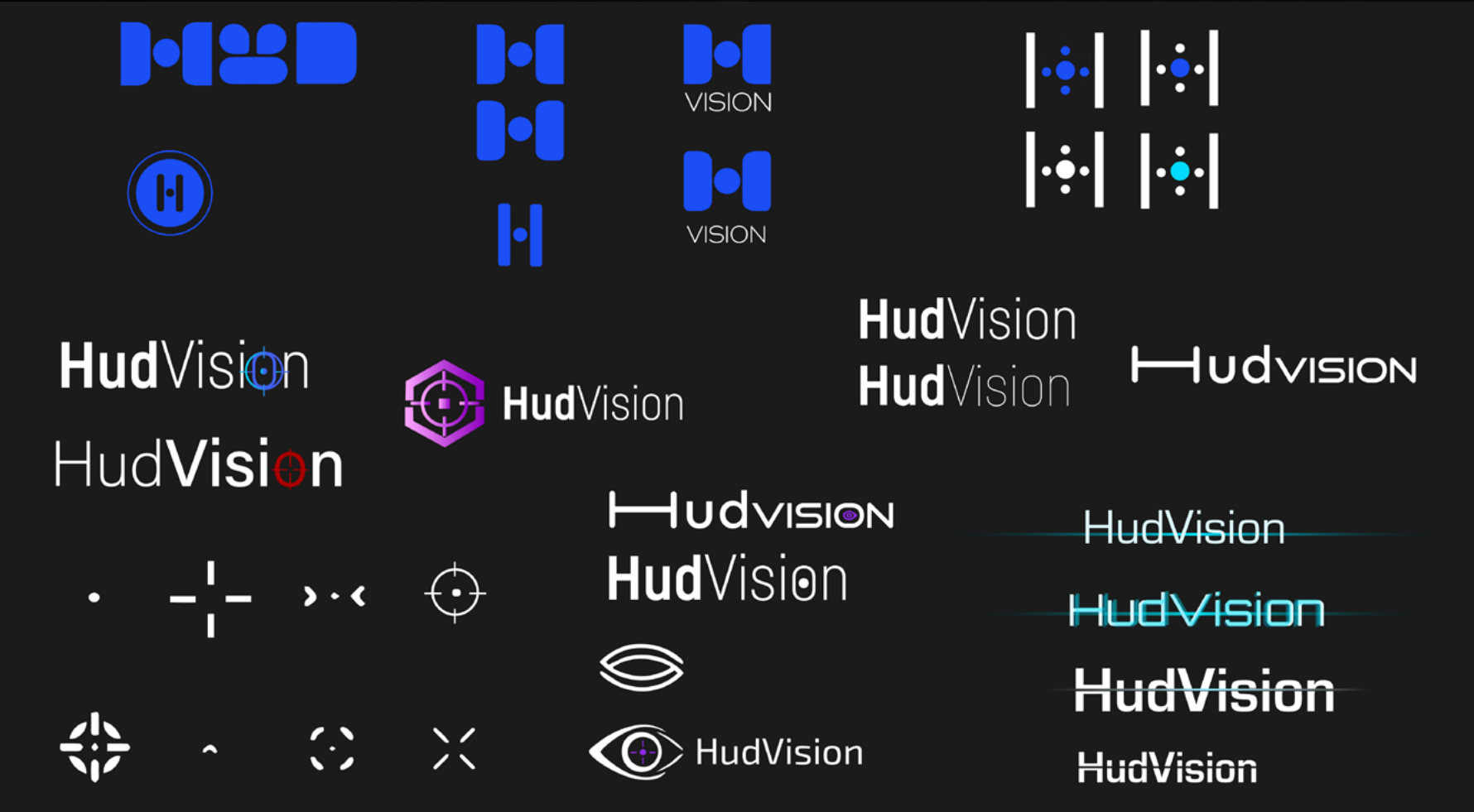
- \* Analyse les HUD de jeux FPS compétitifs pour s'inspirer
- \* Participe à des forums et tutoriels sur UI/UX et game design

### Attentes :

- \* Offre des kits HUD prêts à intégrer et modulables
- \* Permet de tester des interfaces de façon interactive
- \* Fournit une documentation pédagogique et des analyses de tendances UI/UX

# Recherches logos

\_HudVision : Focus sur l'idée du viseur, de la précision, vision, aspect futuriste



## Recherches logos

\_Essai textures s'inspirant des jeux vidéos et interfaces

HudVision

HudVision

HudVision

HudVision

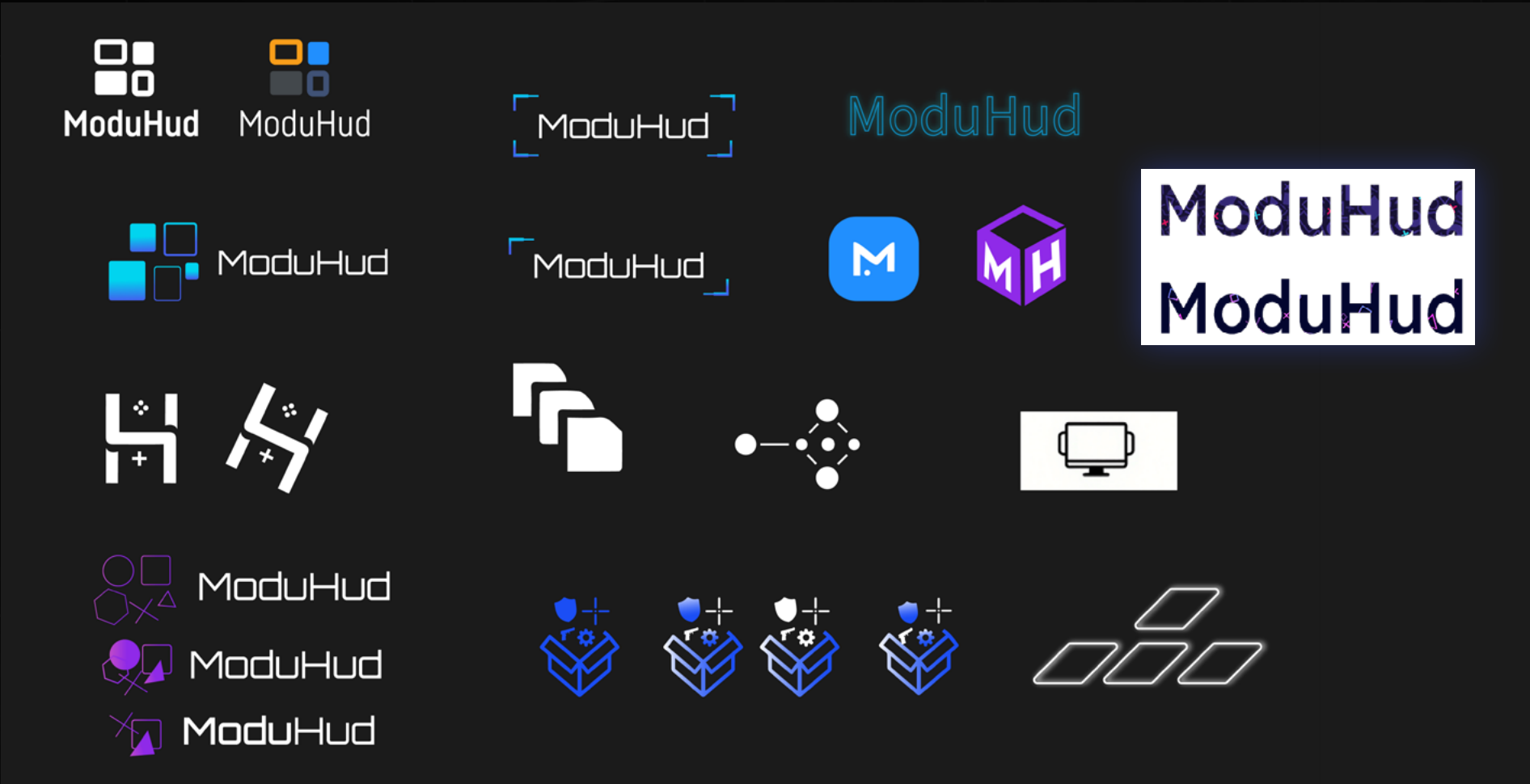
HudVision

HUDVISION

HudVision

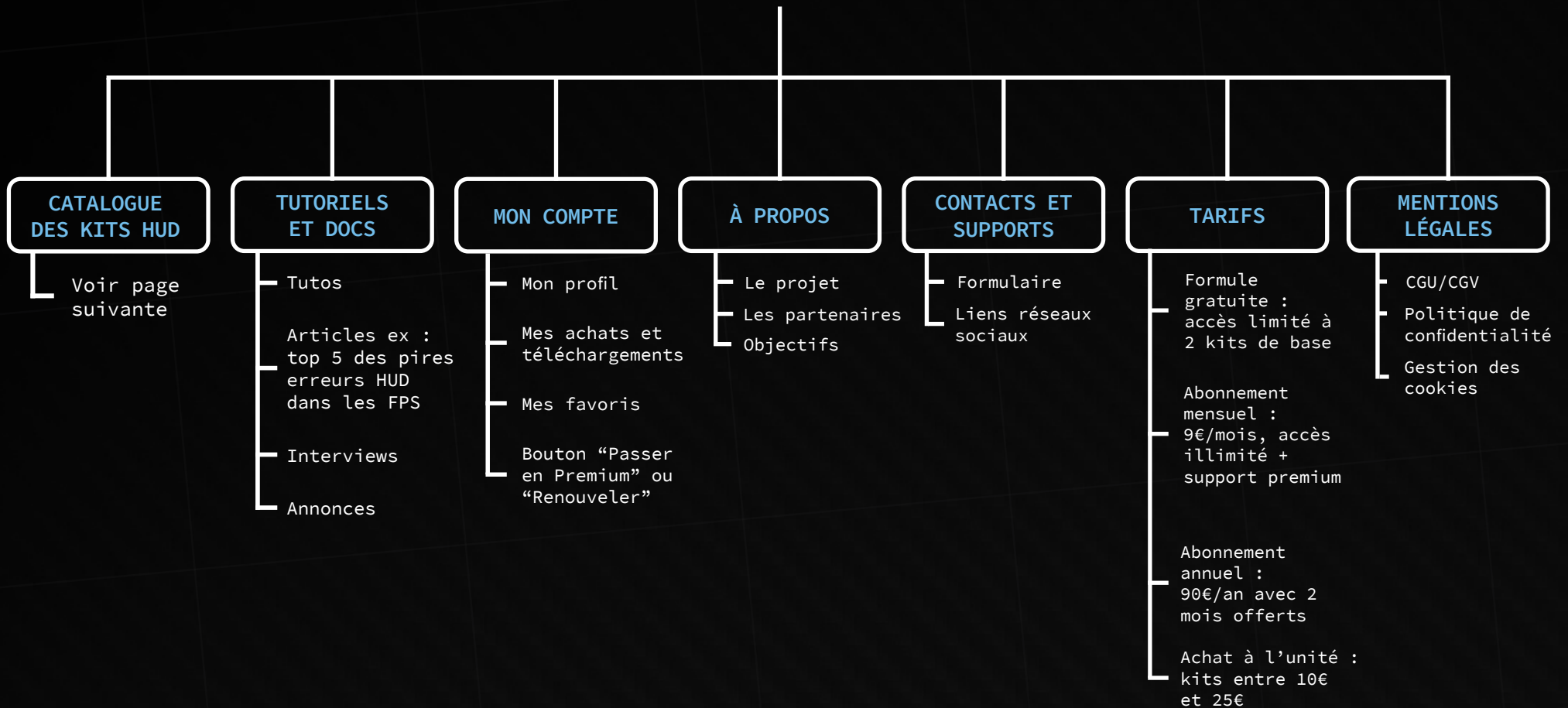
# Recherches logos

\_ModuHud : Focus sur l'idée du modulable et des éléments de l'interface HUD et du HUD en lui-même



# Arborescence

## ACCUEIL



# Arborescence

## \_Plus concret

Contenu du site :

### ACCUEIL

But : donner une vue d'ensemble claire de l'offre, inciter à l'exploration ou à l'achat.

Contenu en plus du contenu présent dans le header :

- \* Slogan
- \* Résumé du projet en quelques phrases avec bouton CTA «explorer les kits» et «tarifs»
- \* Logos partenaires (Coherent Labs, studios...)
- \* Kits en vedette : 3 à 5 HUDs mis en avant avec visuels, compatibilité, bouton "Voir plus"
- \* Contenu à la une
- \* Pourquoi choisir cette plateforme
- \* Avis autres utilisateurs

### 1.1) CATALOGUE DE KITS

But : permettre aux utilisateurs de naviguer parmi les HUDs disponibles.

Contenu :

- \* Barre de recherche
- \* Filtres dynamiques : Style visuel : cyberpunk, sobre, militaire... - Accessibilité : tailles adaptatives, daltonisme - Gratuit / Premium
- \* Grille de kits : Carte par kit : image, nom, style, moteur compatible, prix (ex à voir plus bas) - Tri : Date d'ajout, popularité, prix croissant/décroissant

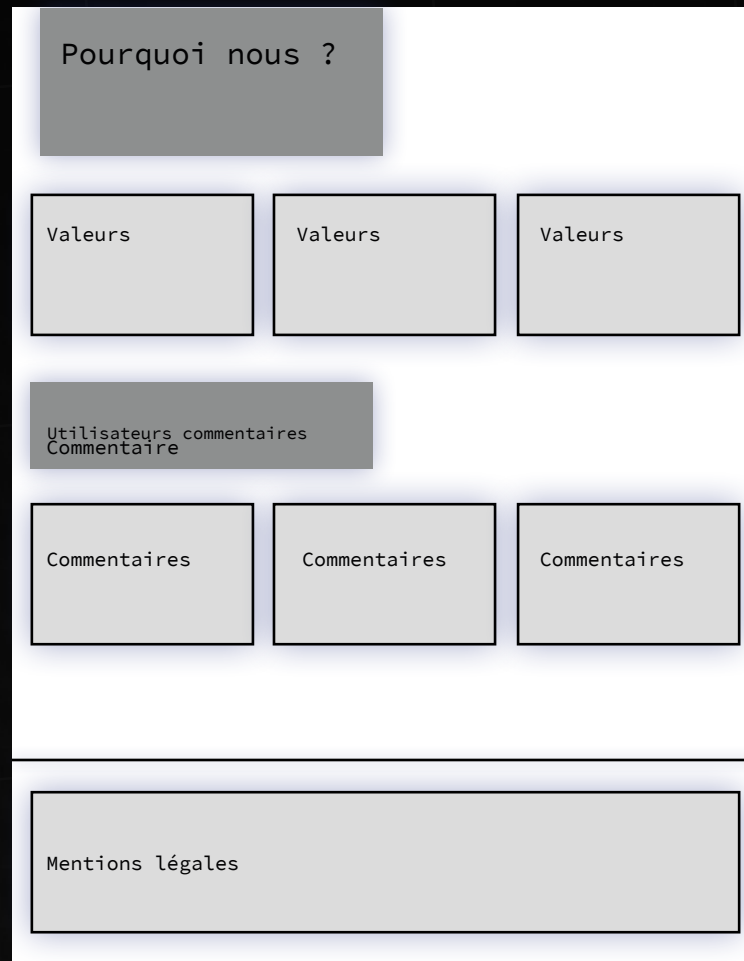
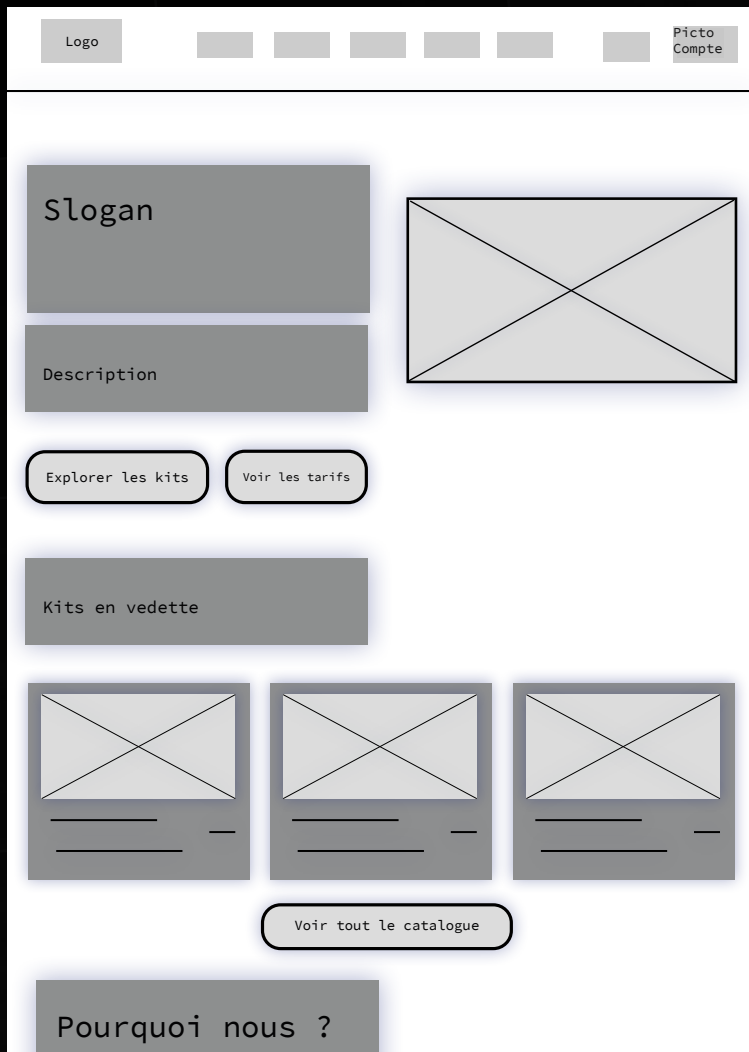
### 1.2) PAGE D'UN KIT

But : convaincre et donner toutes les infos techniques + achat/téléchargement.

Contenu : Titre du kit - Visuel + Démo interactive intégrée ? - Description - Compatibilité - Download - Avis clients

# Wireframe

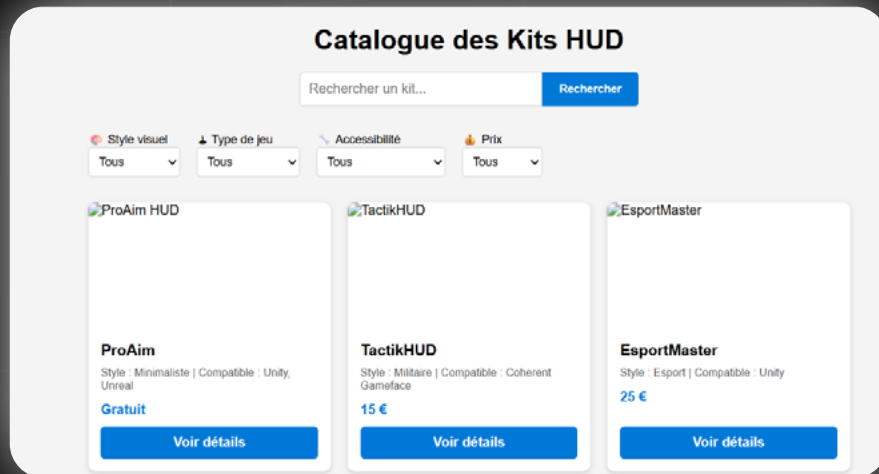
## \_Home page



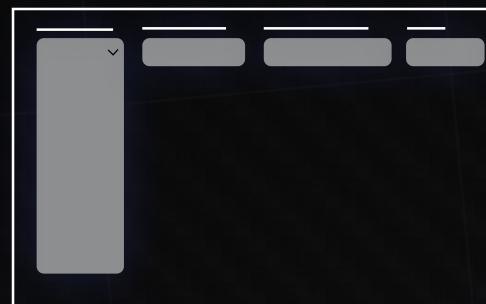
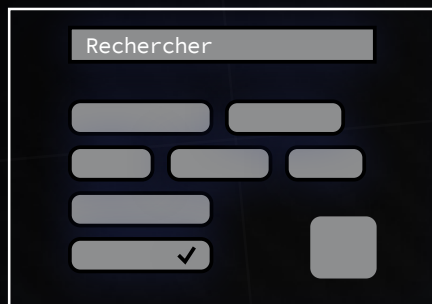
# Wireframe

## \_Catalogue kits

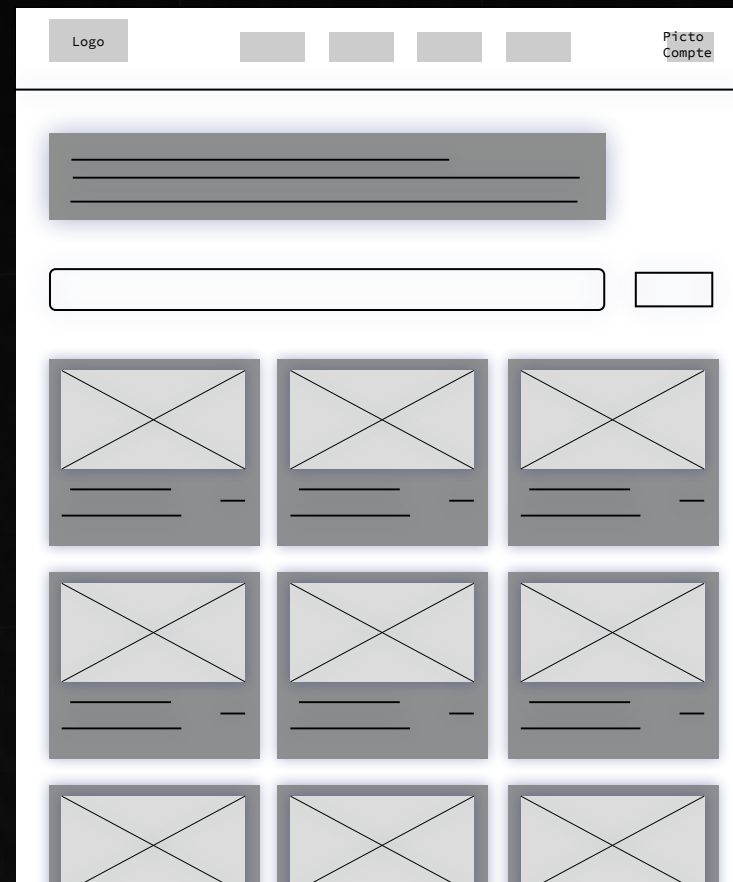
Plusieurs idées : un système où c'est à l'utilisateur d'agir sur les filtres ou les kits sont déjà présentées en fonction de leurs caractéristiques + différentes recherches de présentations



Exemple brut sans CSS, codé en HTML via Visual Studio Code



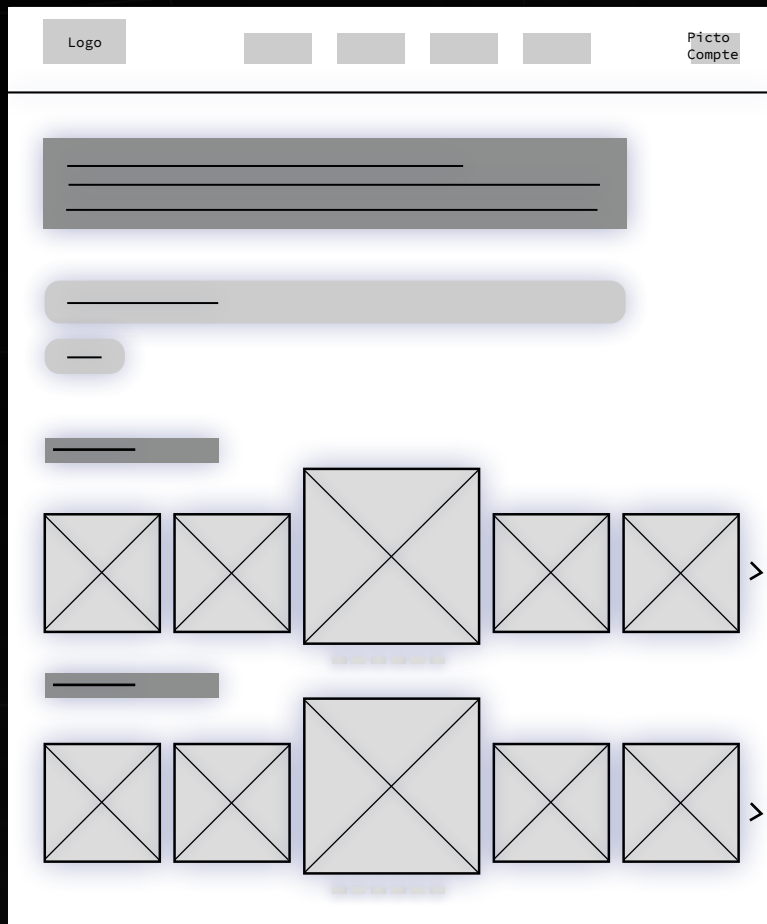
Système de filtres sous formes de bulles ou listes



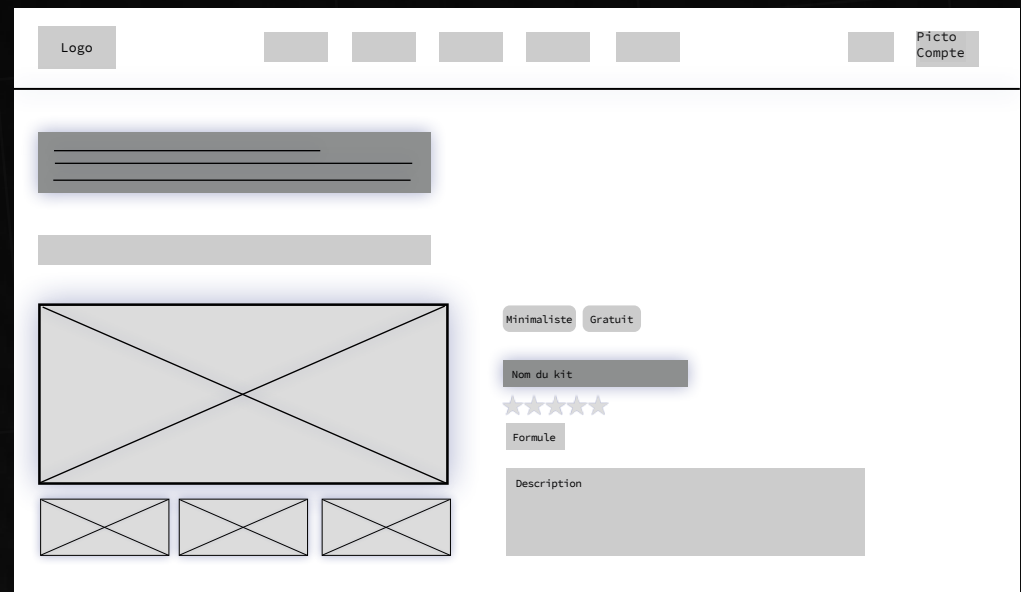
# Wireframe

## \_Catalogue kits

Plusieurs idées : un système où c'est à l'utilisateur d'agir sur les filtres ou les kits sont déjà présentées en fonction de leurs caractéristiques + différentes recherches de présentations



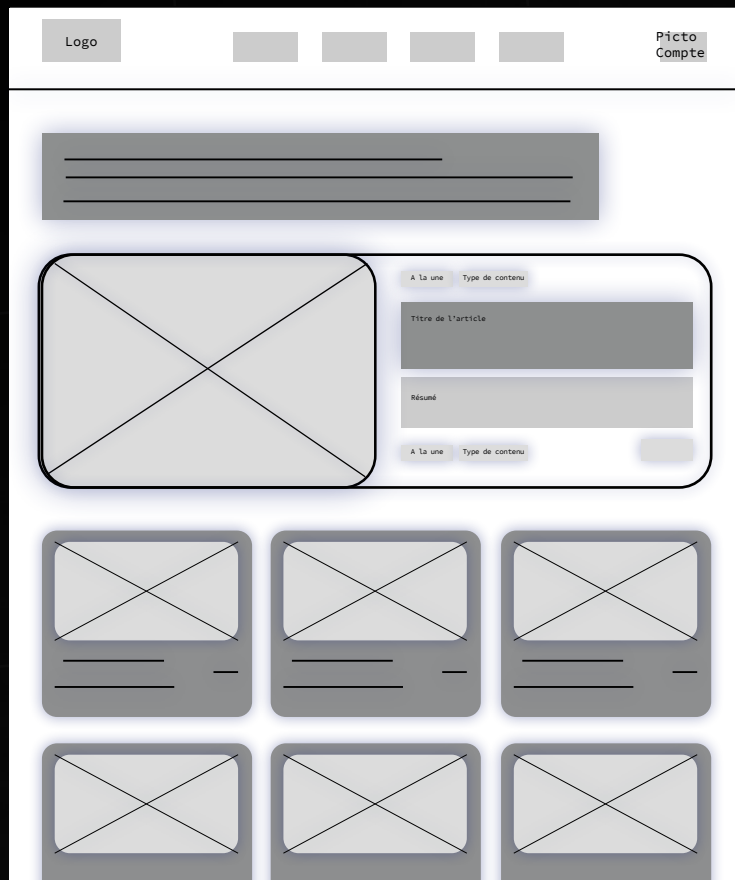
## \_Page kit



# Wireframe

## \_Tutos et docs

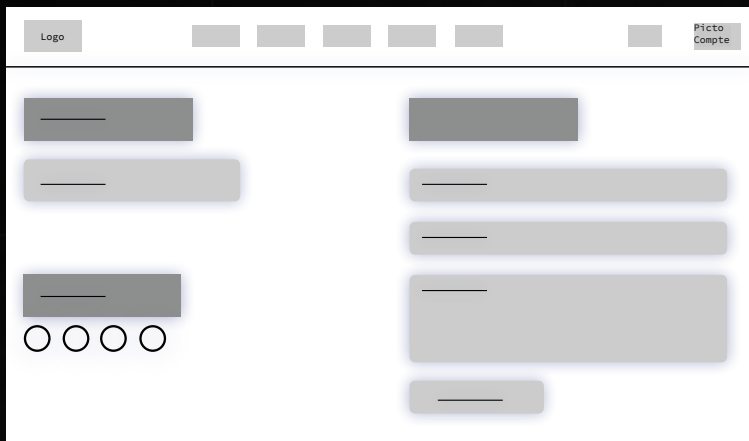
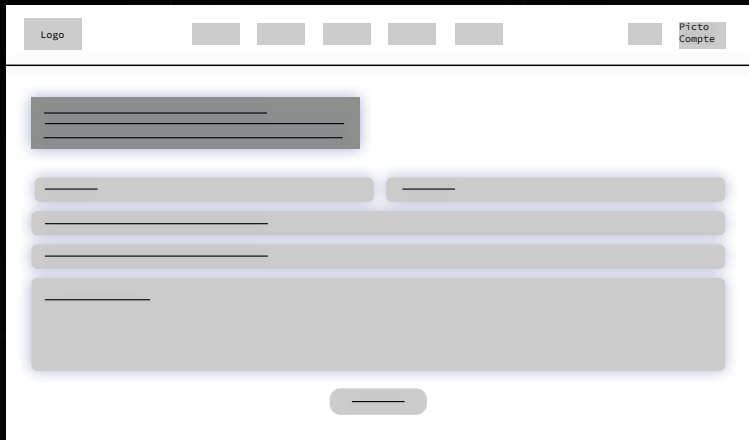
En haut de la page on a l'actualité à la une suivi de tous les autres articles



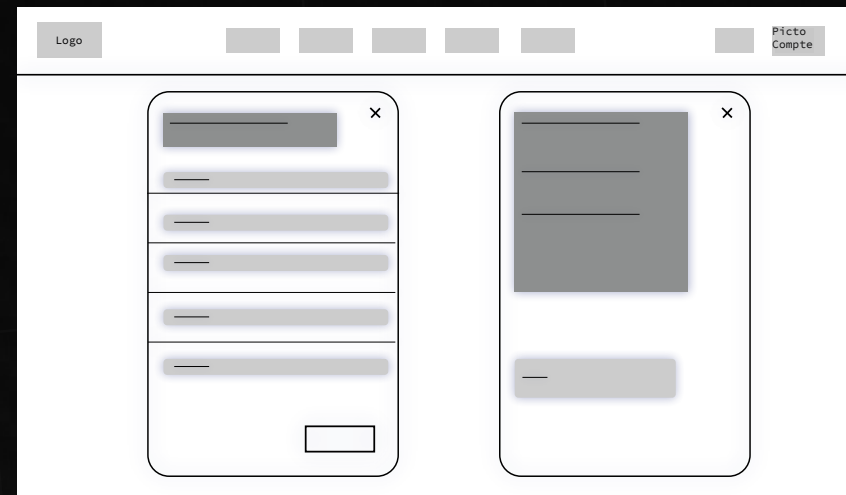
# Wireframe

## \_Formulaire de contact

Formulaire de contact basique : nom - prénom - email - objet - message ou en rajoutant également les contacts de l'entreprise à gauche



Exploitation de l'idée de l'interface



# Wireframe

## \_Tarifs

Reprend à nouveau l'idée du HUD : nom du pack, bouton CTA, prix, résumé de l'offre



## Essais de HUD prêts à l'emploi

Comme expliqué le HUD dans un fps compétitif est l'interface qui permet de guider le joueur lors de la partie. J'ai réalisé un sondage auprès d'amis joueurs en demandant ce que serait leur HUD préféré. Les recherches sont toujours en cours.

