

PROJET
DE FIN
D'ÉTUDES

TERRES RECHERCHES & EXPERIMENTATIONS

MANON
HERNANDEZ

SOMMAIRE



RAPPELS

REMARQUES

PROBLÉMATIQUE



ÉTUDE DE CAS: WAZE



D'AUTRES PLATEFORMES

TENK / CIBM



IDÉE DE PROJET



EXPÉRIMENTATIONS

NAMING

MOODBOARDS

DIRECTION ARTISTIQUE

INTERFACE UI/UX

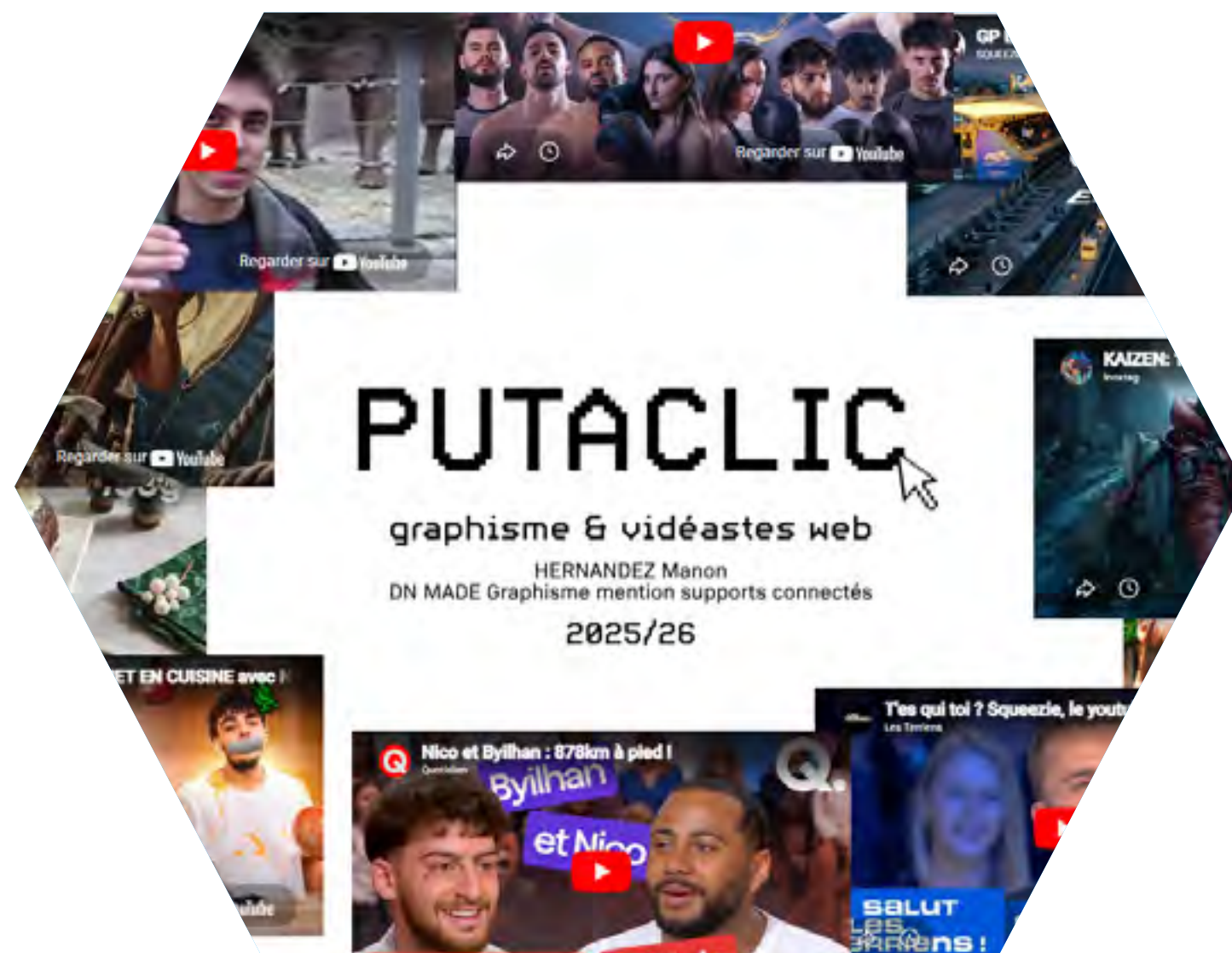


RAPPELS

ARTICLE & NOTE D'INTENTION

RAPPELS

REMARQUES



dans MON ARTICLE, j'ai PU MONTRER QUE LE GRAPHISME JOUE UN RÔLE DÉTERMINANT DANS L'ASCENSION DES VIDÉASTES WEB FRANÇAIS, DEPUIS L'ÉMERGENCE DE YOUTUBE ET TWITCH JUSQU'À LEUR PROFESSIONNALISATION ACTUELLE. À TRAVERS LES MINIATURES, LE MOTION DESIGN, LES OVERLAYS, LES IDENTITÉS VISUELLES ET LA DIRECTION ARTISTIQUE DES ÉVÉNEMENTS, IL CAPTE L'ATTENTION, FACILITE LA COMPRÉHENSION ET CONSTRUIT UNE IMAGE DE MARQUE FORTE ET COHÉRENTE. LE PASSAGE DU CRÉATEUR SOLITAIRE À DES ÉQUIPES PLURIDISCIPLINAIRES RÉVÈLE L'IMPORTANCE CROISSANTE DES GRAPHISTES DANS LA QUALITÉ ET LA LÉGITIMITÉ DES PRODUCTIONS.

LE GRAPHISME PERMET AINSI AUX VIDÉASTES DE RIVALISER AVEC LES STANDARDS DU CINÉMA, DE LA TÉLÉVISION OU DE L'ÉVÉNEMENTIEL, TOUT EN POSANT DES QUESTIONS SUR L'ÉQUILIBRE ENTRE AUTHENTICITÉ, STRATÉGIE D'IMAGE ET LOGIQUE INDUSTRIELLE.

LE PROJET S'INSCRIT DANS LES PLATEFORMES DE VIDÉOS EN LIGNE AMATEUR COMME YOUTUBE, TWITCH, VIMEO ET KICK, DES ESPACES TRÈS UTILISÉS PAR LES JEUNES OÙ LE GRAPHISME EST OMNIPRÉSENT : MINIATURES, OVERLAYS, INTERFACES, ANIMATIONS. LORS DE LA RÉDACTION DE MON ARTICLE, j'ai REMARQUÉ QUE, SOUS L'INFLUENCE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET DES LOGIQUES D'ALGORITHME, LES VISUELS TENDENT À SE RESSEMBLER. LES MINIATURES SUIVENT LES MÊMES CODES, LES COULEURS ET LES TYPOGRAPHIES SONT RÉPÉTITIVES : LE GRAPHISME DEVIENT AINSI STANDARDISÉ ET FORMATÉ.

RAPPELS

PROBLÉMATIQUE COMMANDITAIRE

Le COMMANDITAIRE FICTIF DE CE PROJET EST YOUTUBE. La PROBLÉMATIQUE IDENTIFIÉE EST LA STANDARDISATION CROISSANTE DU GRAPHISME SUR LA PLATEFORME : SOUS L'INFLUENCE DES ALGORITHMES ET DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, LES VISUELS DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS UNIFORMES, OPTIMISÉS POUR LA PERFORMANCE PLUTÔT QUE POUR LA SINGULARITÉ. CETTE LOGIQUE FAVORISE DES IMAGES « EFFICACES », MAIS APPAUVRIT LA DIVERSITÉ ESTHÉTIQUE ET RÉDUIT L'EXPRESSION CRÉATIVE DES VIDÉASTES. PAR AILLEURS, LE SPECTATEUR ADOPTE UNE POSTURE MAJORITAIREMENT PASSIVE, ENCHAÎNANT LES CONTENUS DANS UNE CONSOMMATION RAPIDE, AUTOMATIQUE ET MÉCANIQUE.

L'enjeu serait donc, pour YouTube, de repenser la place du graphisme afin de réintroduire du communautaire et de l'humain au sein de la plateforme : encourager l'interaction, valoriser la créativité singulière et redonner au spectateur un rôle plus actif dans l'expérience visuelle et participative. La cible principale reste constituée de jeunes, habitués au doomscrolling et au multitâche, mais aussi de créateurs amateurs en quête d'intégration et d'expériences numériques plus engageantes et collaboratives.

ETUDE DE CAS: WAZE

DESIGN PENSÉ POUR LE COMMUNAUTAIRE

2

ETUDE DE CAS: WAZE

1. interface claire et collaborative

L'interface de Waze est conçue pour que les informations essentielles soient immédiatement compréhensibles, même en conduisant. Les icônes sont codifiées et intuitives : un triangle rouge avec un point d'exclamation signale un danger imminent, un cône de chantier jaune indique des travaux, et une voiture orange avertit d'un accident sur la route. Les couleurs sont choisies pour être distinctes et visibles au premier coup d'œil : le rouge attire l'attention sur les alertes critiques, le jaune prévient d'un événement à surveiller, le bleu ou le vert indique un trafic fluide, créant un contraste qui guide instinctivement le conducteur.

Les alertes sont également accompagnées de signaux sonores distincts, comme un bip pour un accident ou un son particulier pour un radar, permettant au conducteur de rester informé sans détourner son attention de la route.

Cette combinaison de formes, couleurs et sons, associée à la valorisation de la participation des utilisateurs, crée une interface claire, sécurisante et fondée sur la collaboration, où chaque conducteur contribue au flux d'information et bénéficie de l'expérience collective de la communauté.



2. gamification et reconnaissance

Waze utilise des points, niveaux et badges pour récompenser les utilisateurs actifs, transformant la contribution en un véritable jeu social. Chaque signalement d'accident, radar ou correction de carte rapporte des points qui permettent de progresser dans les niveaux et de débloquer des badges spécifiques, par exemple pour avoir signalé un certain nombre d'incidents ou confirmé des informations. Ces récompenses visuelles sont visibles par la communauté, valorisant publiquement l'engagement de chaque utilisateur et stimulant l'émulation entre conducteurs.

Cette gamification va au-delà des récompenses : elle crée un sentiment d'appartenance et de responsabilité. Les utilisateurs voient l'impact de leurs actions sur la communauté et contribuent à la fiabilité des informations. L'expérience devient interactive et collaborative, donnant à chaque conducteur un rôle actif dans le partage d'informations.

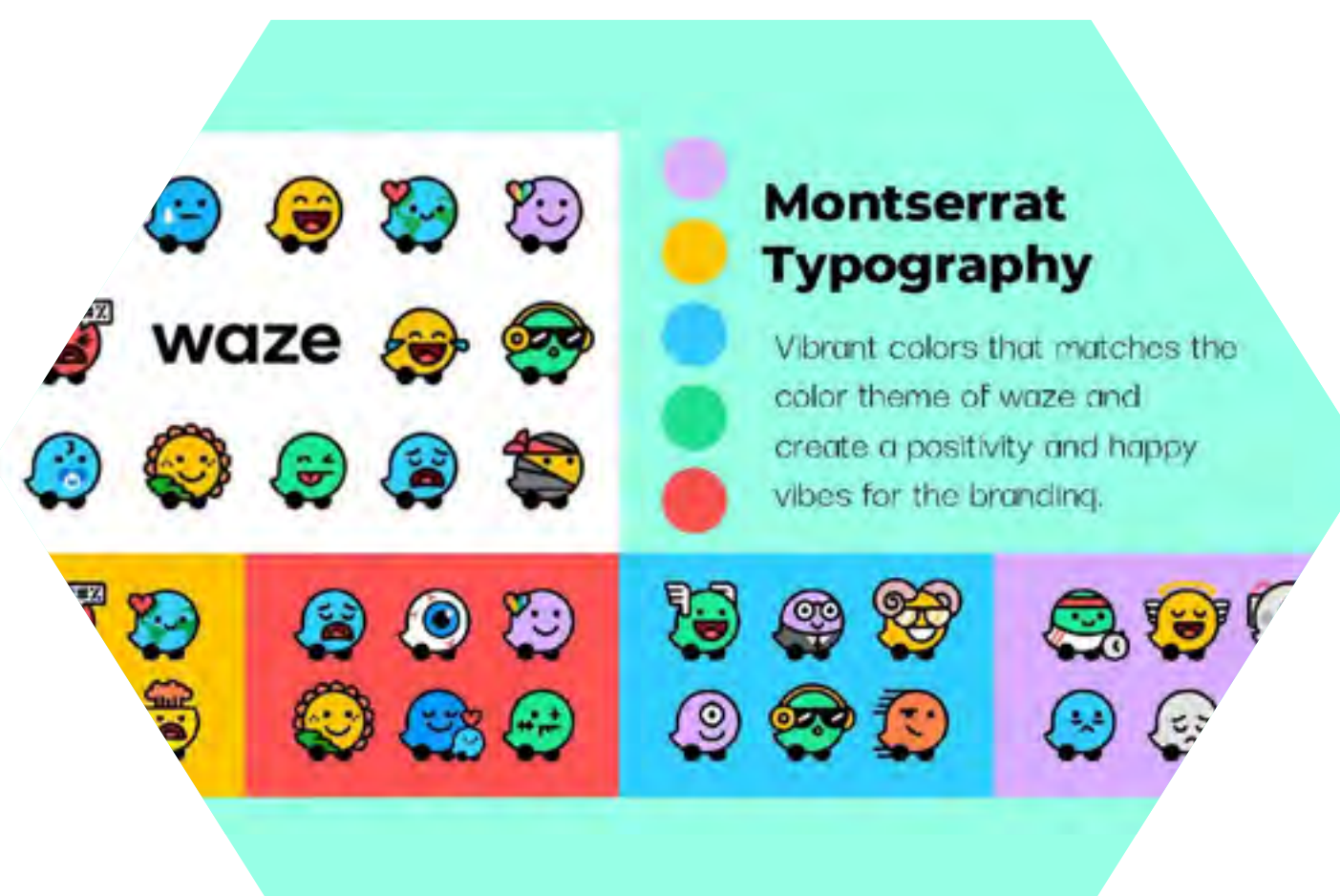
ETUDE DE CAS: WAZE

3. interactions sociales indirectes

Même si les utilisateurs de Waze ne se voient pas, l'application crée un réseau social implicite : chaque signalement d'accident, de travaux ou de radar profite à tous les conducteurs. Cela transforme chaque trajet en une expérience où l'utilisateur devient acteur, et non simple spectateur du flux d'informations.

Chaque contribution repose sur la confiance et la coopération : les conducteurs s'appuient sur les signalements des autres pour naviguer en sécurité. La précision et la fiabilité des informations dépendent de l'engagement collectif, renforçant l'idée que chacun joue un rôle essentiel dans la communauté.

Cette dynamique crée un sentiment d'appartenance. Les utilisateurs savent que leurs actions ont un impact direct sur les autres, ce qui encourage l'entraide et la solidarité, et transforme la navigation en expérience participative et collaborative, où chaque membre contribue activement à la qualité du réseau.



4. personnalisation et représentation communautaire

Les avatars dans Waze permettent à chaque utilisateur de se représenter visuellement sur la carte, transformant une simple icône en identité personnelle. En choisissant un personnage ou une voiture stylisée, l'utilisateur se distingue des autres et rend ses signalements plus reconnaissables. Cette personnalisation rend chaque contribution, qu'il s'agisse de signaler un accident ou de confirmer un radar, plus humaine et visible, même si l'interaction reste indirecte.

Au-delà de l'aspect esthétique, les avatars renforcent le sentiment d'appartenance à la communauté. Les utilisateurs voient leurs actions valorisées et savent qu'elles profitent aux autres membres, ce qui encourage la participation active. La carte devient ainsi un espace social implicite où chaque membre laisse sa trace et contribue à une expérience collective, rendant la navigation collaborative et engageante.

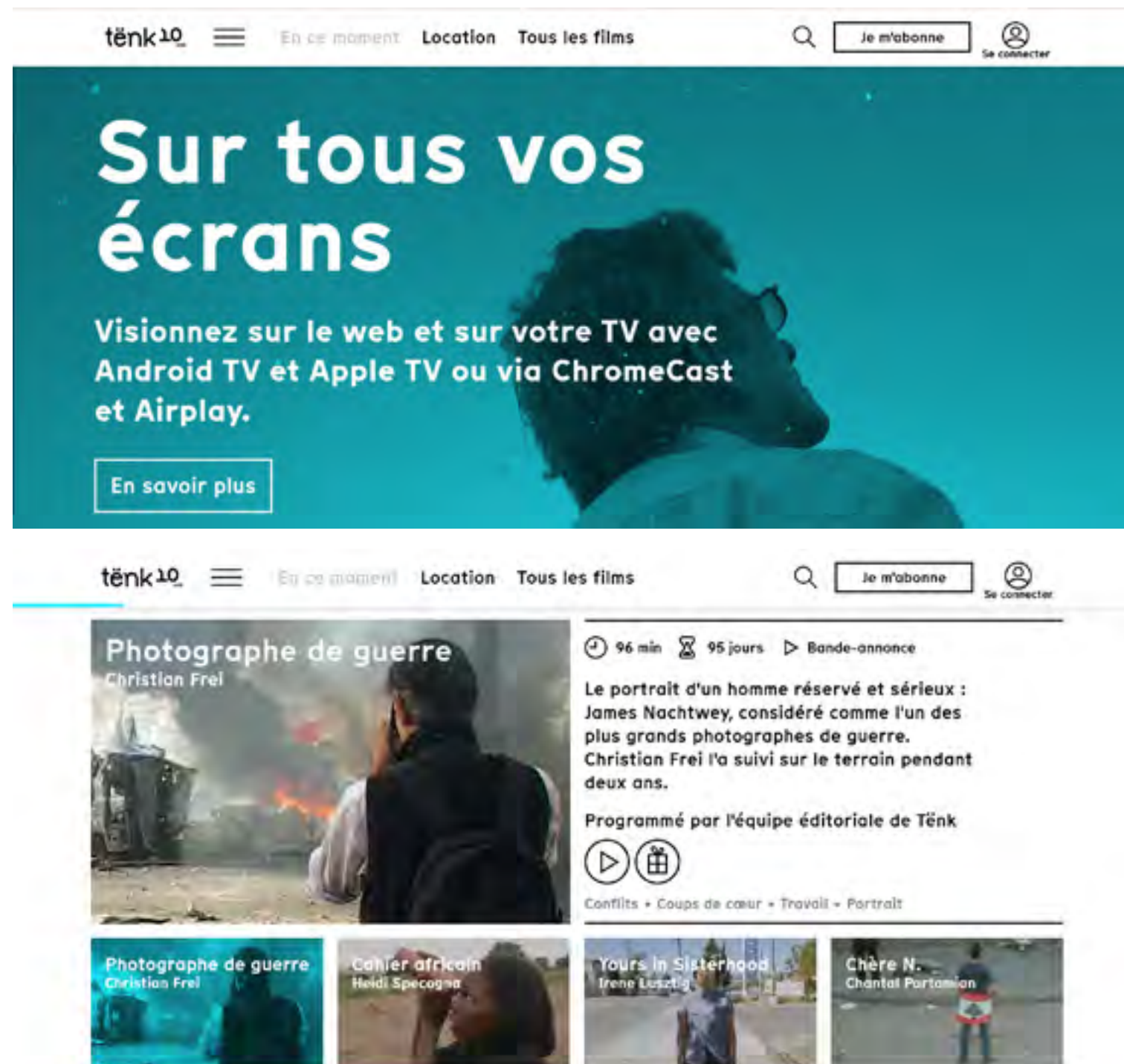
AUTRES PLATEFORMES



ÉTUDE D'AUTRES PLATEFORMES DE VIDÉOS
EN LIGNE COMPARÉES À YOUTUBE

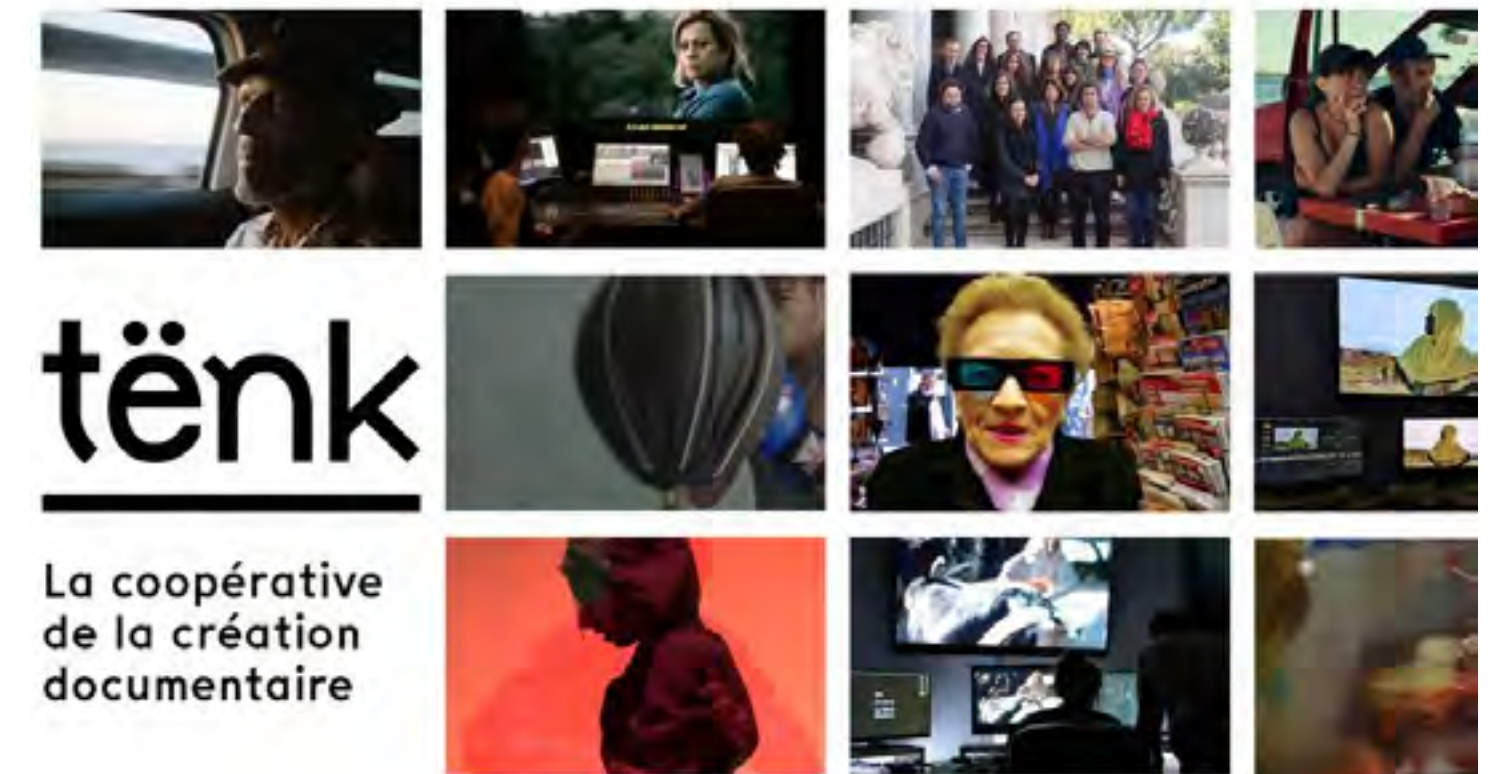
AUTRES PLATEFORMES

TENK



La différence entre tënk et youtube tient avant tout à leur logique de fonctionnement et à leur intention. tënk repose sur une programmation éditoriale humaine : les documentaires sont sélectionnés par une équipe de professionnels, organisés selon des thématiques précises et accompagnés de textes explicatifs qui permettent de mieux comprendre les enjeux des films. Les œuvres ne sont pas mises en avant en fonction d'un algorithme ou de leur potentiel viral, mais selon leur qualité artistique, leur regard d'auteur et leur pertinence sociale ou politique.

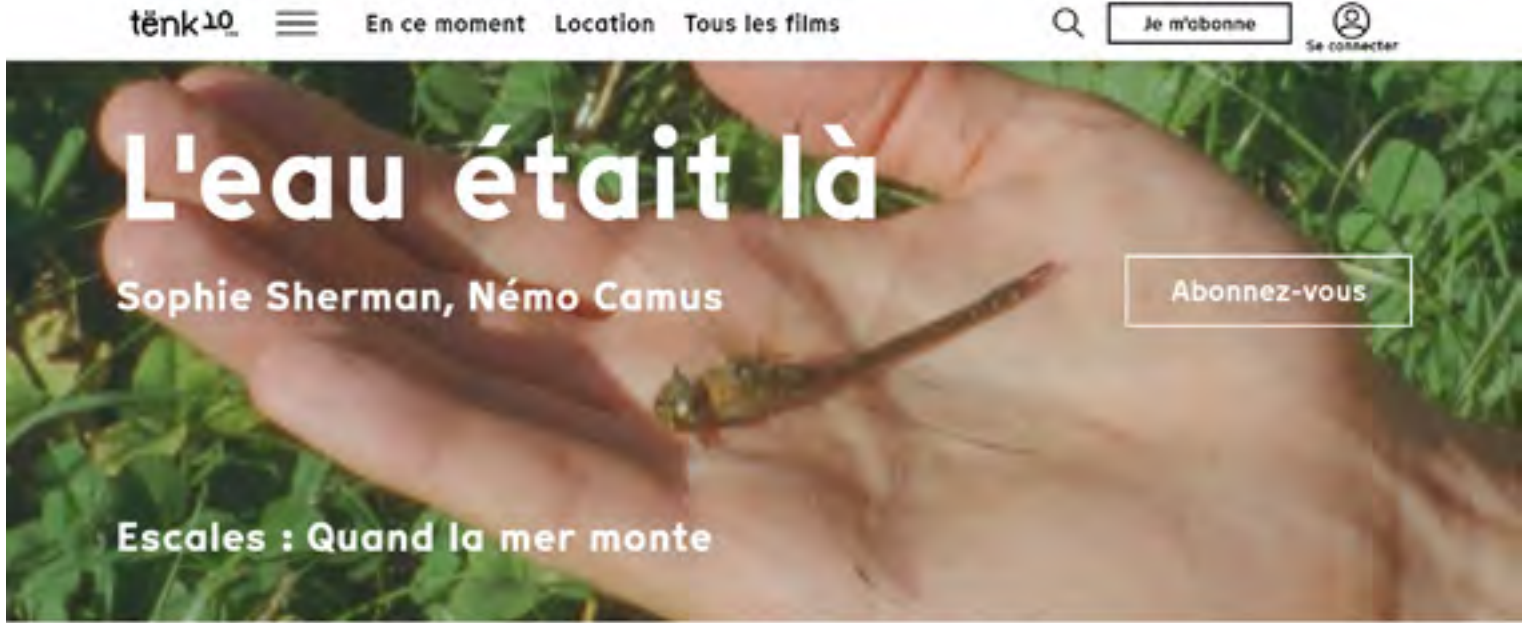
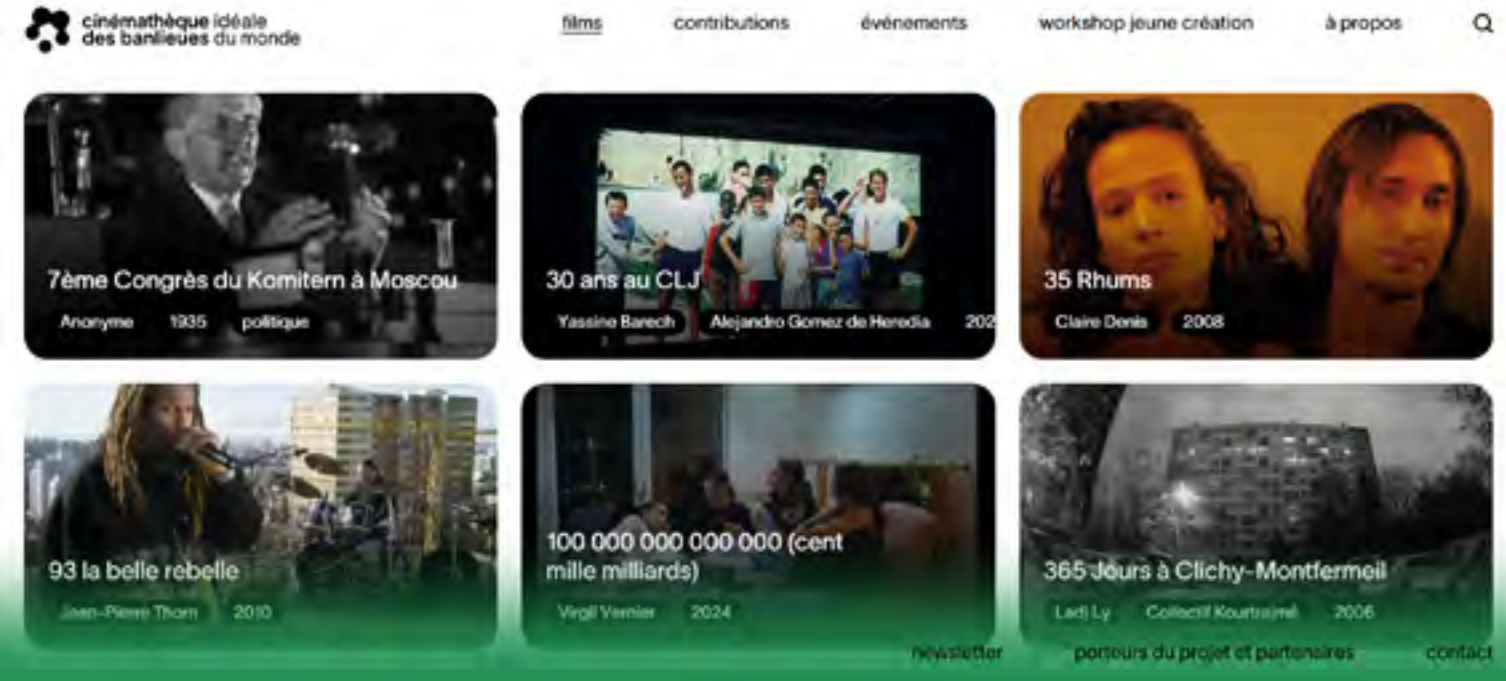
La plateforme propose ainsi une expérience plus lente et immersive, centrée sur la découverte et la réflexion. L'utilisateur n'est pas poussé à enchaîner les contenus automatiquement, mais invité à explorer un catalogue pensé comme un véritable parcours culturel. La navigation encourage la curiosité et l'attention, donnant au spectateur le temps de s'approprier les œuvres, loin des logiques de consommation rapide propres aux grandes plateformes généralistes.



Youtube, au contraire, fonctionne sur un modèle ouvert et algorithmique. Les contenus sont publiés librement par les créateurs et mis en avant selon des critères de performance (clics, vues, rétention). La navigation encourage l'enchaînement rapide des vidéos et la consommation continue. Là où tënk privilégie la curation et le sens, youtube favorise la visibilité, la quantité et la viralité.

AUTRES PLATEFORMES

CIBM



Le site de La Cinémathèque idéale des Banlieues du Monde montre qu'une plateforme vidéo peut aller au-delà du simple stockage de contenus. Les films et vidéos ne sont pas seulement présentés sous forme de vignettes : ils sont accompagnés de textes explicatifs, replacés dans un contexte historique ou culturel et reliés entre eux par des thématiques communes. La navigation est pensée comme un parcours. L'utilisateur est invité à explorer, à découvrir progressivement, à prendre le temps de lire et de comprendre ce qu'il regarde. L'expérience est plus lente, plus réfléchie et plus immersive, presque proche d'une visite d'exposition en ligne.



à L'inverse, YouTube repose principalement sur une logique algorithmique. Les recommandations s'enchaînent automatiquement, les vidéos démarrent seules et les miniatures sont conçues pour capter l'attention en quelques secondes. Tout est optimisé pour le clic, la durée de visionnage et la rétention. L'utilisateur scrolle rapidement d'un contenu à un autre, sans forcément avoir de contexte ou de lien clair entre les vidéos. Là où la Cinémathèque propose une découverte guidée, culturelle et éditorialisée, YouTube favorise une consommation rapide et continue. Cette comparaison montre qu'une plateforme vidéo peut être pensée soit comme un espace de réflexion et de mise en valeur des œuvres, soit comme un flux dynamique dominé par la performance et l'algorithme.

IDEE DE PROJET

4

**EXPLICATION DES PRINCIPES
FONDAMENTAUX DE MON PROJET**

IDEE DE PROJET

RÉPONSE AU PROBLÈME

L'enjeu de ce projet est de repenser le rôle du graphisme dans les plateformes de vidéos en ligne afin de le rendre interactif et participatif. Plutôt que de rester spectateur passif, l'utilisateur devient acteur de son expérience de visionnage. Le graphisme ne se limite plus à un simple aspect esthétique, mais devient un outil pour guider, engager et impliquer le spectateur, en lui offrant des éléments sur lesquels il peut agir directement.

La cible principale regroupe des jeunes adolescents et adultes, habitués au multitâche et au doomscrolling, ainsi que des créateurs ou curieux souhaitant s'immerger dans l'univers des vidéos en ligne. Ces profils recherchent des expériences numériques innovantes, personnalisables et stimulantes, où ils peuvent s'impliquer activement, interagir avec le contenu et participer à la création ou à la valorisation de la communauté.

L'objectif de communication est de proposer une nouvelle manière de regarder des vidéos, où chaque utilisateur peut interagir avec des éléments cliquables, des overlays contextuels et des options de personnalisation. Le projet vise à transformer le visionnage en une expérience immersive, ludique et collaborative, qui valorise la participation, la créativité et l'engagement collectif, tout en sortant de la consommation rapide et passive des contenus.

IDEE DE PROJET

LES FONCTIONS PRÉSENTES

Le projet offrirait une interface modulable et entièrement personnalisable, permettant aux utilisateurs d'ajouter ou de modifier des éléments selon leurs préférences, comme des widgets, zones interactives ou contenus liés à la vidéo. Cette approche renforce l'appropriation personnelle, en laissant chacun façonner son espace de visionnage selon ses goûts. Inspiré de Waze, le système favorise une interaction sociale indirecte : signalements, commentaires ou contributions sont visibles par les autres. Chaque action crée un réseau implicite de collaboration, transformant le visionnage en expérience collective et participative.

Une dimension ludique et sociale serait également intégrée à travers la gamification du visionnage. Les interactions telles que les likes sur les commentaires ou les contributions d'autres utilisateurs déclencheraient des animations visuelles, des effets sonores et des signaux de reconnaissance, valorisant la participation et rendant l'expérience plus dynamique et engageante. Les commentaires les plus appréciés pourraient apparaître en grand sur l'écran des autres utilisateurs, donnant une visibilité directe à ceux qui contribuent le plus et renforçant le sentiment d'appartenance à la communauté.

Les utilisateurs pourraient créer des overlays vidéos interactifs et amusants, comme des icônes, emojis animés ou petits effets visuels liés au contenu de la vidéo, sans en perturber le déroulement. Ils auraient aussi la possibilité de personnaliser leur fil d'attente, en réorganisant les vidéos ou en ajoutant des recommandations, pour une expérience totalement adaptée à leurs préférences. Le projet permettrait en outre d'intégrer des pages web extérieures connectées au contenu, enrichissant l'expérience et créant des liens interactifs entre différents supports. Malgré toutes ces fonctionnalités, l'interface resterait claire et lisible, assurant une navigation fluide. L'ensemble transforme le visionnage en une expérience sociale, ludique et collaborative, où chaque utilisateur devient acteur et contributeur.

EXPERIMENTATIONS

essais et recherches
GRAPHIQUES NUMÉRIQUES



EXPERIMENTATIONS

NAMING

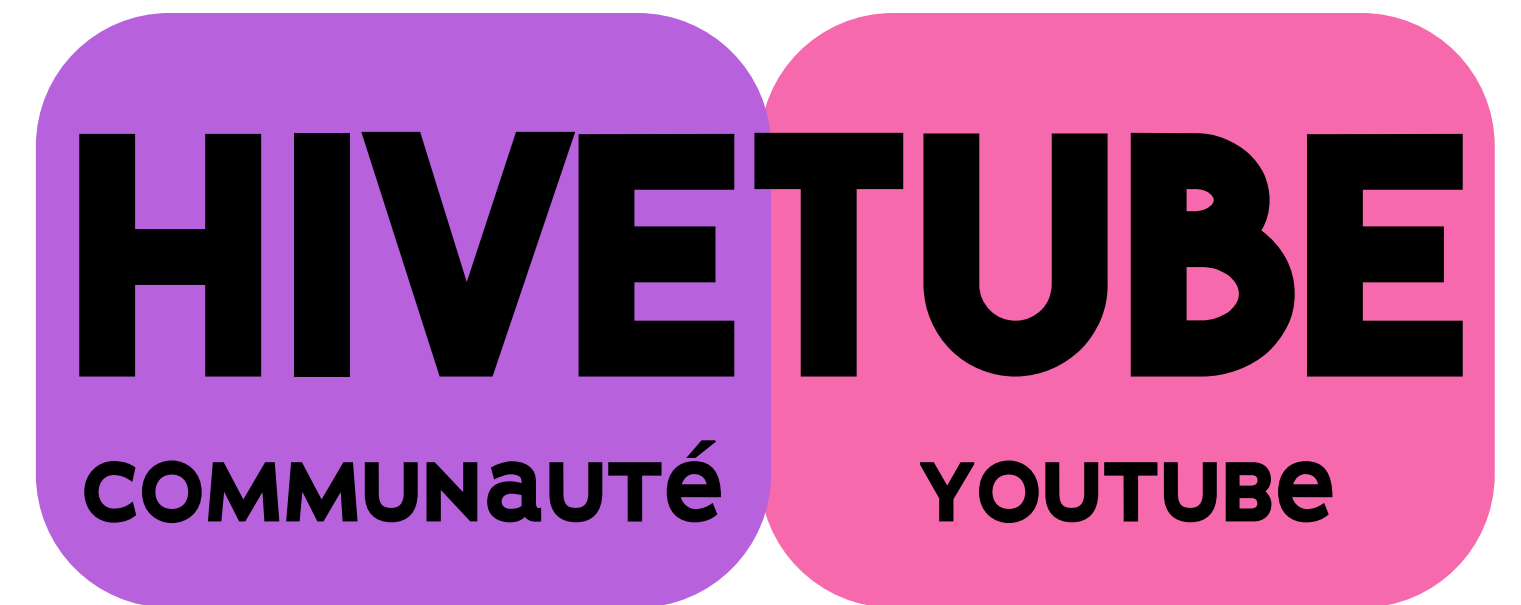
YOUTUBE:

Vidéo
Chaîne
abonnés
Vues
COMMENTAIRES
miniature
algorithme
monétisation
SHORTS
STREAMING

COMMUNAUTÉ:

INTERACTION
partage
modération
Réseautage
COLLABORATION
ENGAGEMENT
abonnés
FORUM
CONTENU
VIRALITÉ

CHATTR
COMMTUBE
LINKUP
CREWTUBE
VIDCREW
talkTUBE
MASHLY
HIVETUBE
VIBELY
tubesquad
CLIPZY
STREAMLY
VIDLOOP
buzztube
yaptube
hypeplay



J'ai essayé de mêler l'idée de communauté en ligne avec celle de la ruche (hive), symbole de collaboration, d'échange et d'énergie collective. La ruche représente un espace vivant où chacun apporte sa contribution, un peu comme sur une plateforme sociale. J'ai également conservé le "tube" de youtube afin que la référence reste immédiatement reconnaissable et associée à l'univers de la vidéo en ligne. L'ensemble forme ainsi le nom hivetube, qui évoque à la fois l'esprit communautaire et le partage de contenus vidéo.

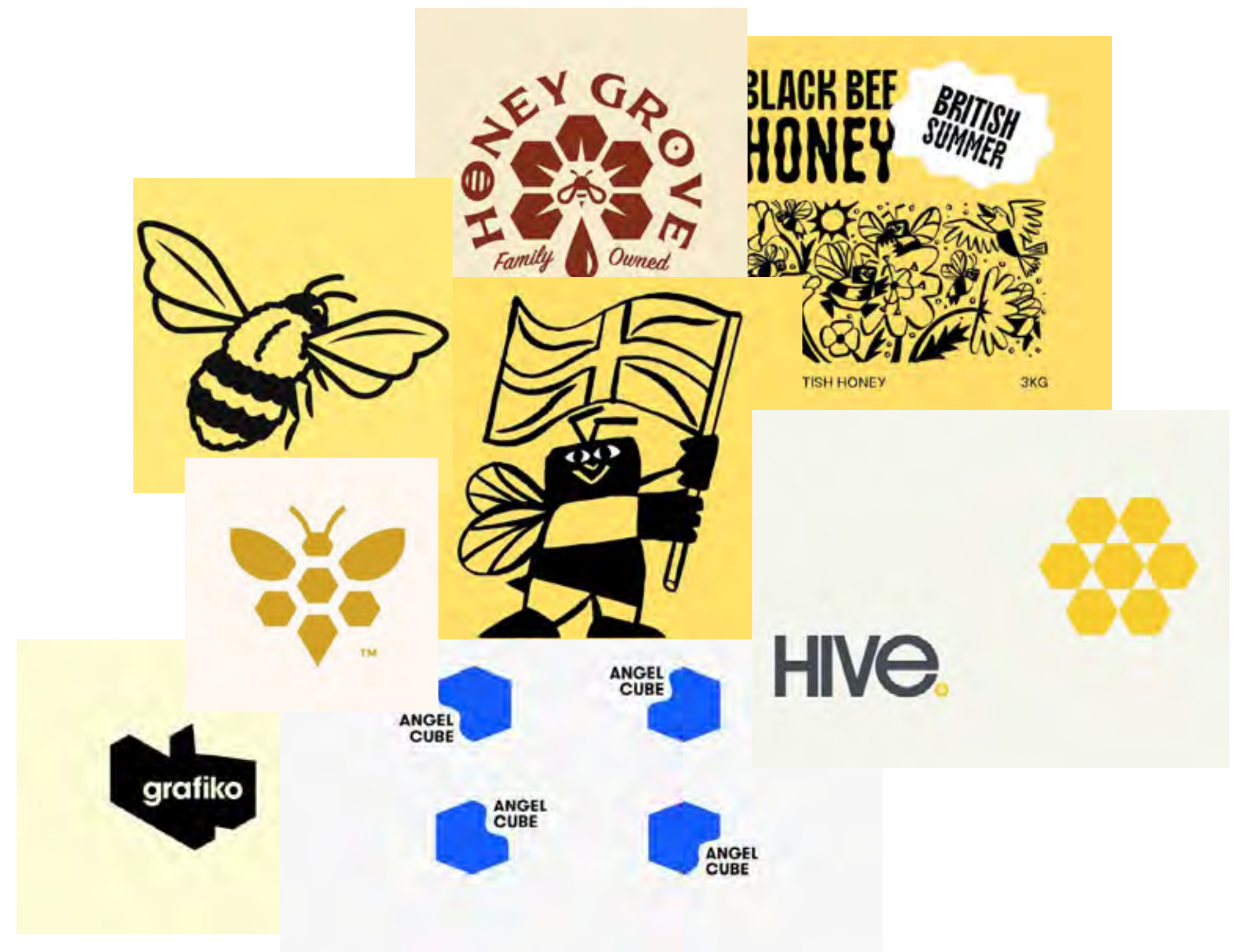
EXPERIMENTATIONS

MOODBOARD

PISTE 1

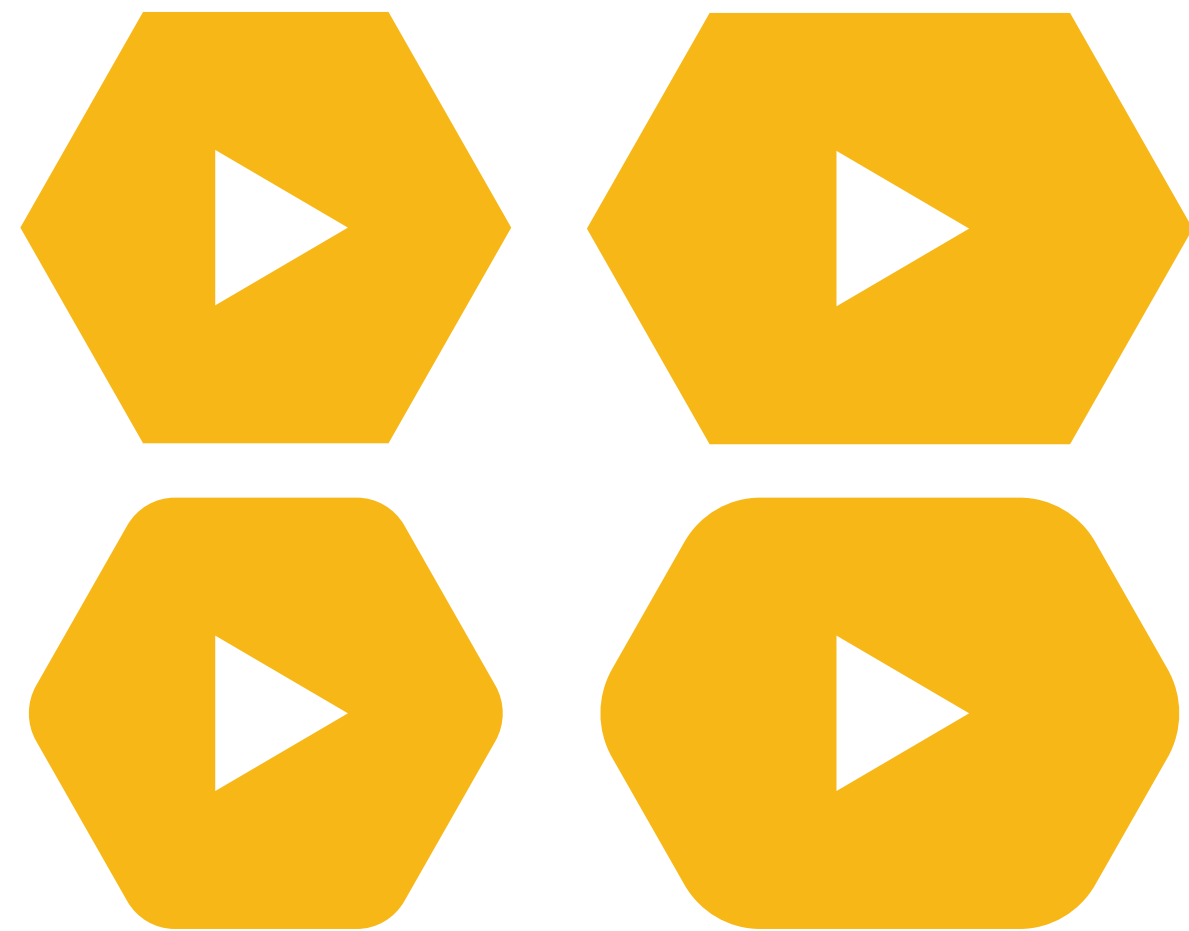


PISTE 2



EXPERIMENTATIONS

DIRECTION ARTISTIQUE PISTE 2

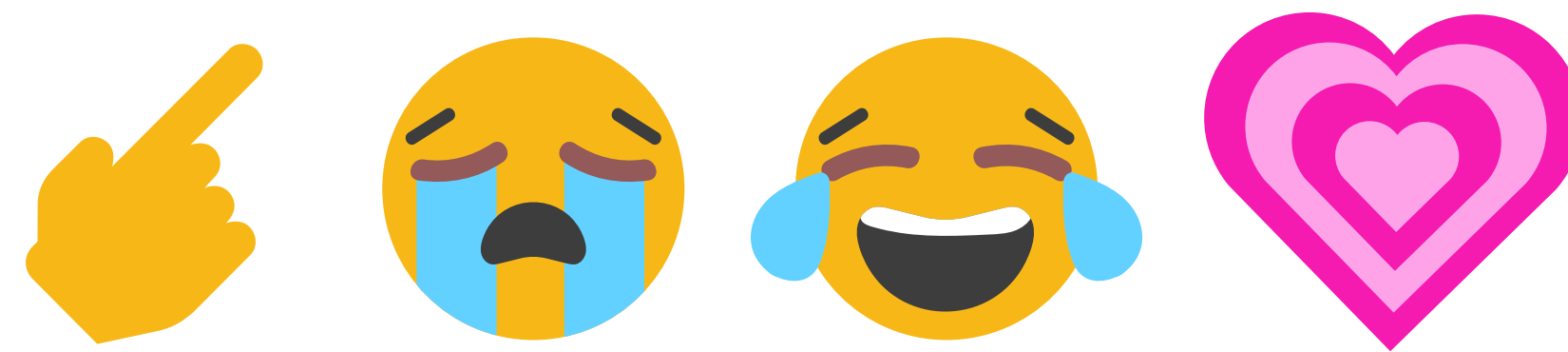


EXPERIMENTATIONS

OVERLAYS & STICKERS



+ FILTRE NOIR ET BLANC



EXPERIMENTATIONS

interface ui/ux

BARRE DE RECHERCHE DE VIDÉOS.

STICKERS ajoutés qui APPARAÎSENT SUR LA VIDÉO.



Rechercher...



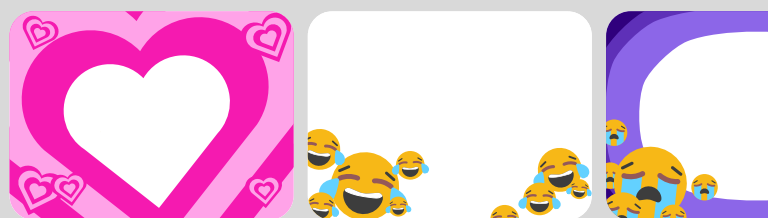
Panneau des réactions

Ajouter un commentaire

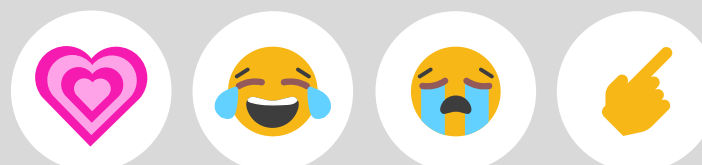
Écrire...



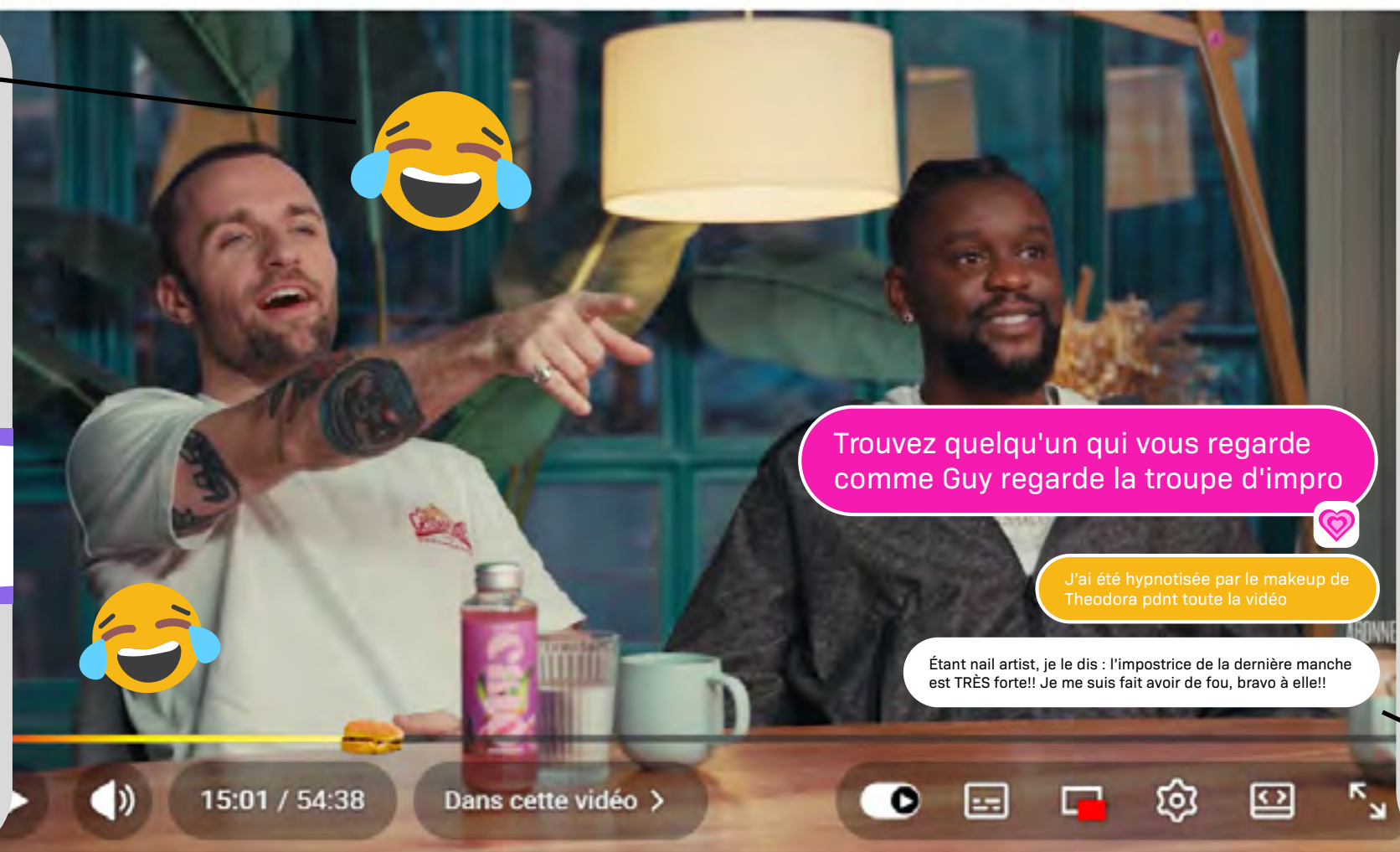
Ajouter un habillage



Ajouter un sticker



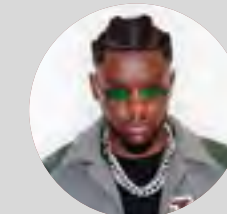
VOLET afin d'ajouter ses PROPRES HABILLAGES, STICKERS, OU COMMENTAIRES.



Trouvez quelqu'un qui vous regarde comme Guy regarde la troupe d'impro

J'ai été hypnotisée par le makeup de Theodora pdnt toute la vidéo

Étant nail artist, je le dis : l'impostrice de la dernière manche est TRÈS forte!! Je me suis fait avoir de fou, bravo à elle!!



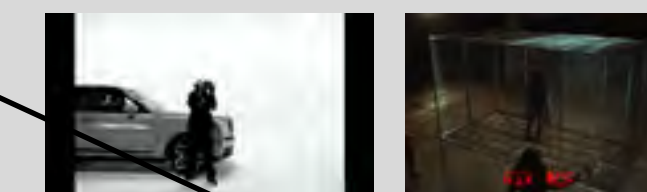
Guy2Bezbar

Wikipédia

Guy2Bezbar[1], de son vrai nom Guy Fernand Kapata, né le 3 décembre 1997 dans le 18e arrondissement de Paris, est un rappeur, chanteur et footballeur français[2],[3].

Guy-Fernand Kapata, naît le 3 décembre 1997 dans le 18e arrondissement de Paris... Wikipédia.

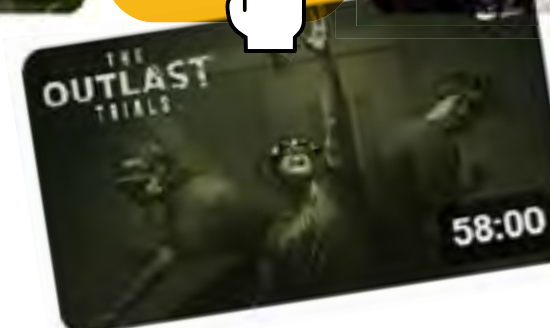
Youtube



VOLET PERMETTANT D'AFFICHER PAGES TIERCES ET D'EN AJOUTER.

La file d'attente:

FILE D'ATTENTE PERSONNALISABLE avec PRINCIPE DE CLICK AND DRAG.



COMMENTAIRES qui s'affichent SUR LA VIDÉO AU MOMENT OPPORTUN, avec OPTION DE LIKER, PLUS LE COMMENTAIRE EST LIKÉ PLUS IL APPARAÎT EN GROS.

EXPERIMENTATIONS

Le FUTUR DE MON PROJET

POUR LE FUTUR DE MON PROJET DE SITE WEB / EXTENSION GOOGLE, j'aimerais APPROFONDIR LE DÉVELOPPEMENT DE LA PISTE DE D.A N°1, qui me semble LA PLUS PERTINENTE ET LA PLUS ALIGNÉE AVEC LA VISION GLOBALE DU PRODUIT. Je souhaite NOTAMMENT RENFORCER L'ASPECT COMMUNAUTAIRE DANS L'IDENTITÉ VISUELLE, EN L'INTÉGRANT PLUS FORTEMENT DANS LE LOGO AFIN QU'IL REFLÈTE CLAIREMENT L'IDÉE D'INTERACTION, DE COLLABORATION ET D'APPARTENANCE ENTRE LES UTILISATEURS.

EN PARALLÈLE, je VOUDRAIS DÉVELOPPER LES ANIMATIONS D'HABILLAGE D'ÉCRAN EN MOTION DESIGN POUR DONNER PLUS DE DYNAMISME À L'EXPÉRIENCE ET CRÉER UNE IMMERSION PLUS FORTE DÈS L'ARRIVÉE SUR LA PLATEFORME. Je prévois ÉGALEMENT LA CRÉATION D'AVATARS PERSONNALISABLES, ACCOMPAGNÉS D'UNE INTERFACE DÉDIÉE PERMETTANT AUX UTILISATEURS DE MODIFIER ET D'ADAPTER LEUR IDENTITÉ VISUELLE AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ.

ENFIN, L'OBJECTIF SERAIT DE CONCEVOIR UN PROTOTYPE COMPLET SUR FIGMA, ASSEMBLANT L'ENSEMBLE DE CES ÉLÉMENTS (IDENTITÉ VISUELLE, ANIMATIONS, AVATARS ET INTERFACE) AFIN D'AVOIR UNE VISION COHÉRENTE, FONCTIONNELLE ET CONCRÈTE DU PROJET DANS SA GLOBALITÉ.

