

NOTE D'INTENTION/CAHIER DES CHARGES

REFONTE IMMERSIVE DU SITE DE E-COMMERCE HUMBLE BUNDLE

L'ARTICLE

Mon article traitait de la relation entre les interfaces HUD et l'immersion des joueurs, en particulier dans les jeux d'aventure. J'en ai conclu que l'interface ne se limite pas à un simple outil fonctionnel, mais peut aussi renforcer l'immersion du joueur.

LE PROJET

En relation à mon article, ce projet vise à repenser l'interface du site Humble Bundle, un site de e-commerce spécialisé dans la vente de jeux vidéo, notamment sous forme d'offres groupées à prix réduit.

--> L'objectif est d'offrir une expérience utilisateur plus immersive grâce à une navigation interactive et une exploration du site plus engageante et disruptive, voir narrative (à l'image des jeux d'aventure proposés par la plateforme).

En effet, la majorité des sites de e-commerce ont une interface web «classique» avec bien souvent un menu déroulant, une liste de produits et une navigation standardisée. Cette structure, bien qu'efficace, manque souvent d'innovation et d'originalité.

Ce projet cherche donc à transformer la manière dont les utilisateurs interagissent avec un site de vente en ligne en misant sur une interface plus immersive et expérimentale.

CIBLE

Le projet s'adresse principalement à un public jeune-adulte (18-35 ans), amateur de jeux vidéo et familiarisé avec les technologies numériques ainsi que les codes interactifs du jeu vidéo. Cette cible est habituée aux interfaces réactives et recherche des expériences d'achat en ligne plus ludiques et originales.

OBJECTIF

L'objectif est de revisiter la direction artistique/graphique du site (logo, palette de couleurs, interface) et concevoir une interface web immersive en remplaçant les menus traditionnels déroulants par une navigation dynamique.

Par exemple, le site utiliserait:

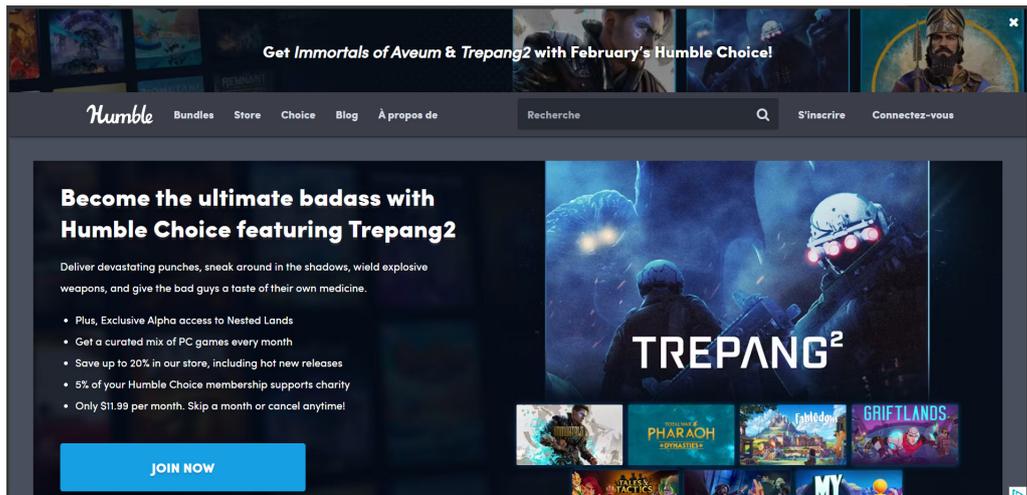
- _des scrolls latéraux et verticaux,
- _des effets de zoom et zoom arrière
- _des éléments interactifs

tout cela dans le but d'offrir un parcours virtuel fluide et interactif qui favorise l'engagement de l'utilisateur.

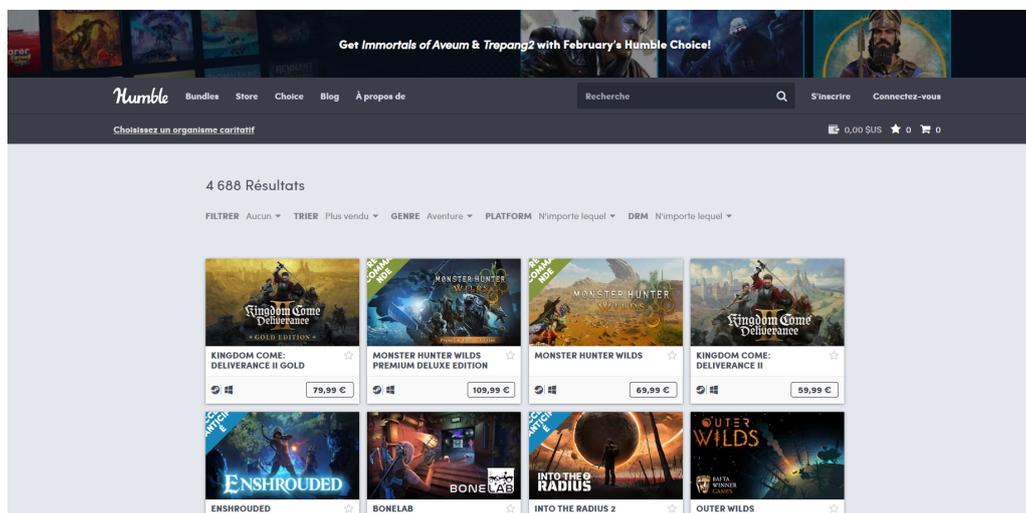
Le défi est donc de proposer un site qui transforme l'acte d'achat en une véritable découverte et changer la manière dont les utilisateurs découvrent et achètent des jeux afin de se démarquer des sites de e-commerce concurrents.

Interface du site Humble Bundle

<https://fr.humblebundle.com/>



Page d'accueil du site



Catégorie «jeux d'aventure»

RÉFÉRENCES

La «Mobyette jaune», une agence de marketing située à Lyon, a écrit un article dans lequel elle regroupe plusieurs sites web immersifs et expérimentiels qui peuvent servir de références.

<https://www.lamobyettejaune.com/sites-web-immersifs-les-nouvelles-interfaces-de-marque-experientiellles>

Exemples:

«Artisans d'idées»



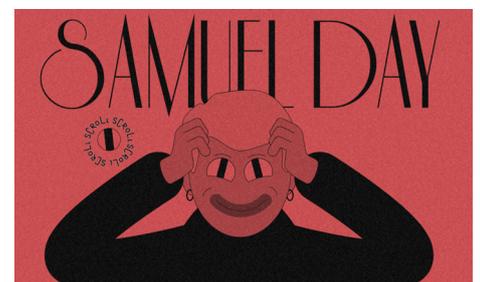
<https://www.artisansdidees.com/fr>

«Digital Experience Design Studio»



<https://resn.co.nz/>

«Inside the mind of Samuel Day»



<https://www.samuelyday.de/>