

NOTE D'INTENTION

GRESSIER_Thibaut_SC_2025_note_intention

Cette note d'intention comporte peu de références dû à mon changement de sujet d'article survenu ce jeudi 9 octobre

Ouvert en 1583 au Danemark, Bakken est considéré comme le plus vieux parc d'attractions au monde. Si au départ on y venait pour ses sources aux vertus thérapeutiques, le concept de parc d'attractions s'est créé avec l'arrivée d'activités ayant ensuite évolué sous la forme d'attractions à part entière. De nombreux parcs d'attractions en activité aujourd'hui ont suivi le même modèle de développement, et si une chose n'a pas changé depuis leur naissance c'est la volonté de divertir, amuser et détendre les visiteurs. Ces aspects sont de plus en plus remis en question principalement à cause de l'attente, un point noir dont tous les régisseurs de parcs veulent se séparer. Le temps au sein des parcs d'attractions devient ainsi précieux, rendant la nécessité d'organisation indispensable aux yeux de nombreux visiteurs.

Afin d'aider l'expérience *parconautique*, les plans papiers se sont imposés, aidant surtout à la circulation dans ces espaces très vastes. Cependant leur utilité est limitée, les informations qu'ils contiennent ne pouvant pas évoluer ni s'adapter durant une visite. Pour répondre à ce problème et dans l'objectif de proposer une meilleure expérience visiteur, on assiste au développement des applications mobiles dédiées intégralement aux parcs d'attractions. Tout parc rayonnant nationalement dispose aujourd'hui de son application mobile, intégrant des fonctions toujours plus nombreuses allant au-delà de ce que propose le traditionnel plan papier. Permettant une visite personnalisée, des fonctions interactives et des mises à jour d'informations en temps réel, elle devient indispensable à la visite.

Si l'application mobile a pour objectif d'accompagner et d'améliorer l'expérience du visiteur, le graphiste y joue un rôle déterminant au travers de la création d'interface et d'expérience utilisateur. Dans la partie dédiée au graphisme interactif de l'ouvrage *À quoi sert le graphisme ?*, l'autrice Alice Twemlow prend pour exemple le design effectué par le studio de graphisme anglais Antenna pour les cabines écran de la compagnie aérienne JetBlue Airways. Ce travail met en avant l'étude des habitudes des passagers établie afin de faciliter l'accès à certaines fonctionnalités comme l'enregistrement des bagages. Le graphiste doit donc s'intéresser aux outils et fonctions qu'il intègre aux applications et à leur place au sein de celles-ci afin de favoriser l'expérience utilisateur. Quels outils est-il préférable de conserver sous une forme pérenne au sein du parc, ou de façon dématérialisée dans l'application, ou les deux ? Mon article vise donc à comprendre en quoi le graphiste peut-il agir sur l'expérience dans les parcs d'attractions par la conception d'applications mobiles ? La digitalisation de la visite dans les parcs peut alors venir poser un autre problème : le graphiste doit savoir jusqu'où aller dans la conception de l'application pour ne pas, au contraire, que le visiteur ne passe trop de temps sur son téléphone au détriment du parc d'attractions. Il faut donc trouver un juste milieu dans la création de l'application et l'influence qu'elle aura sur le visiteur.

Bibliographie :

- Alice Twemlow, *À quoi sert le graphisme ?*, Pyramyd, 2007, 256 pages.