



# FUNLINE

## LE PROJET : \_\_\_\_\_

Avec **FUNLINE**, transformez les files d'attente longues et fastidieuses de vos parcs d'attraction en de véritables expériences divertissantes.

S'amuser, se rencontrer, s'entraider, explorer : c'est tout ce que vos visiteurs pourront faire avec l'intégration de nos expériences !

Développées par nos équipes spécialisées dans la création d'expériences interactives, nos uniques parcours sont tout ce dont vous aurez besoin dans vos manèges pour augmenter drastiquement l'attractivité de votre parc !

# COMMENT AUGMENTER LE TEMPS PASSÉ À S'AMUSER?

Tout a commencé lorsque nous avons réalisé l'importance des files d'attentes pour les visiteurs des parcs d'attractions.

En effet, les visiteurs sont souvent mécontents du temps passé à faire la queue avant d'accéder aux attractions.

La question se pose donc ainsi: comment optimiser la répartition du temps entre le temps passé dans les manèges et le temps passé à faire la queue.

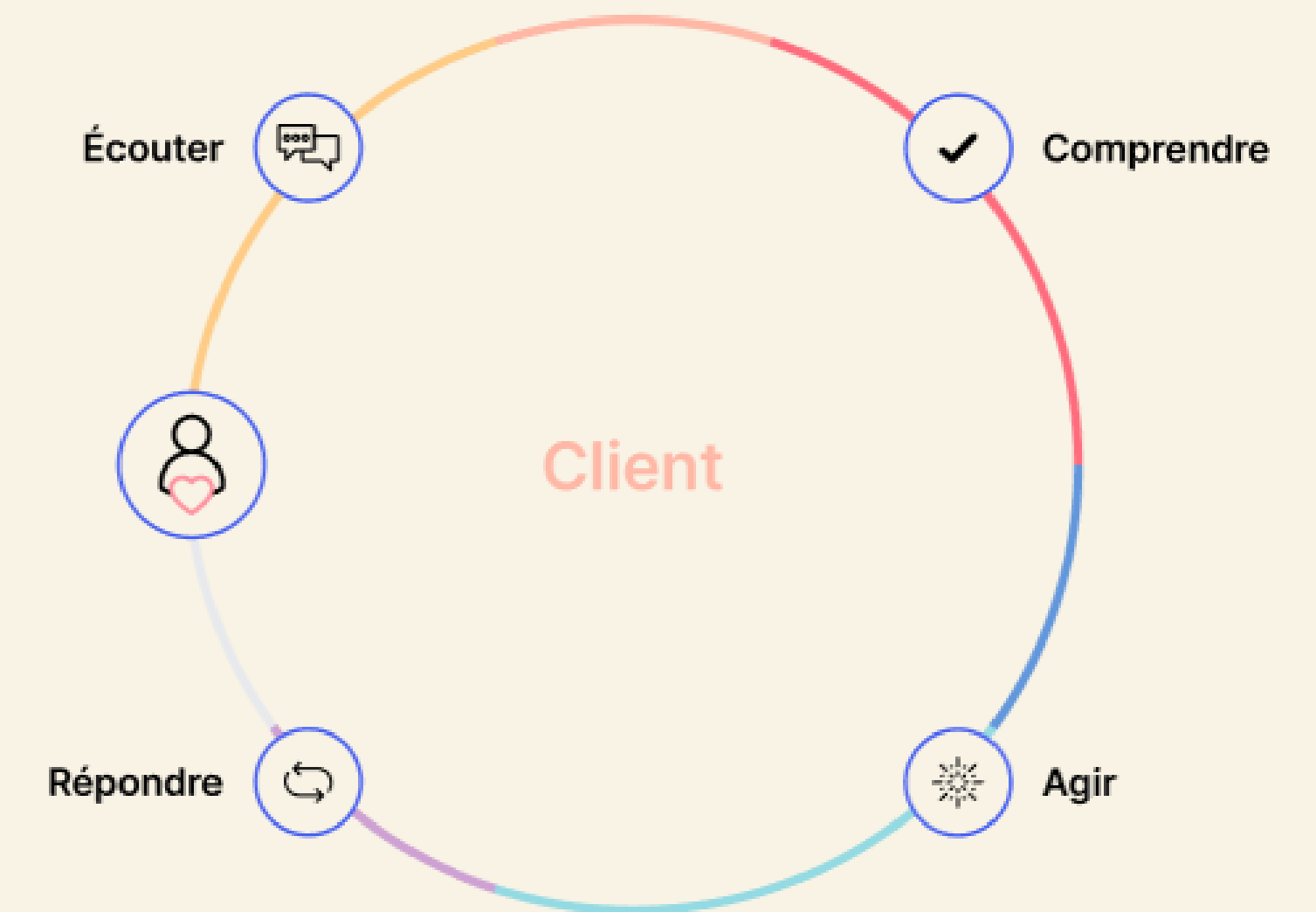
Notre proposition: et si on rendait la file d'attente plaisante pour les visiteurs afin d'augmenter le temps passé à s'amuser?



# CONTEXTE & RECHERCHE UTILISATEUR

FIGJAM

	<b>Illustratrices :</b> Éléments dessinés, storyboard, décor et boutons	<b>Graphistes :</b> Design d'interfaces et d'identité de marque	<b>Codeuses :</b> Réalisation de l'interactivité, Java
<b>1<sup>ère</sup> année</b>	<b>Marion</b> Responsable documentation & mémoire du projet	<b>Eden</b> Gardien de l'intention & de la proposition de valeur	<b>Flavia</b> Référénte expérience / public
<b>2<sup>ème</sup> année</b>	<b>Justine</b> Coordinatrice	<b>Leïla</b> Responsable de la cohérence visuelle & UI	<b>Lucile</b> Lead Technique

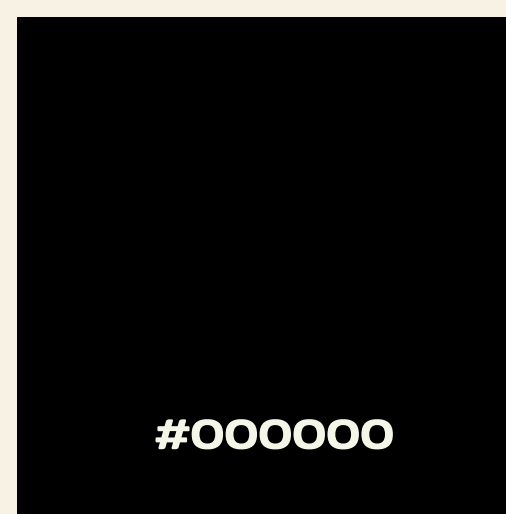
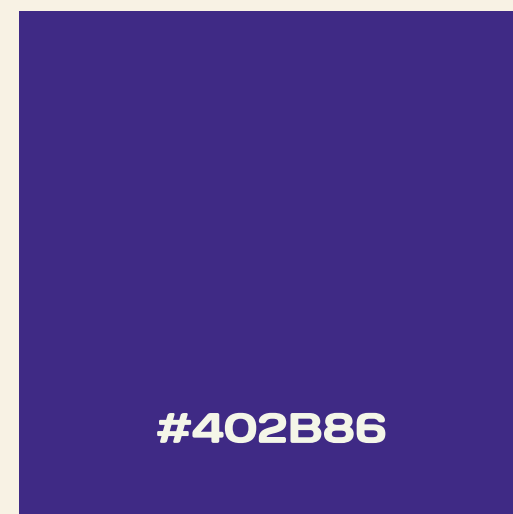


## RETOUR UTILISATEUR

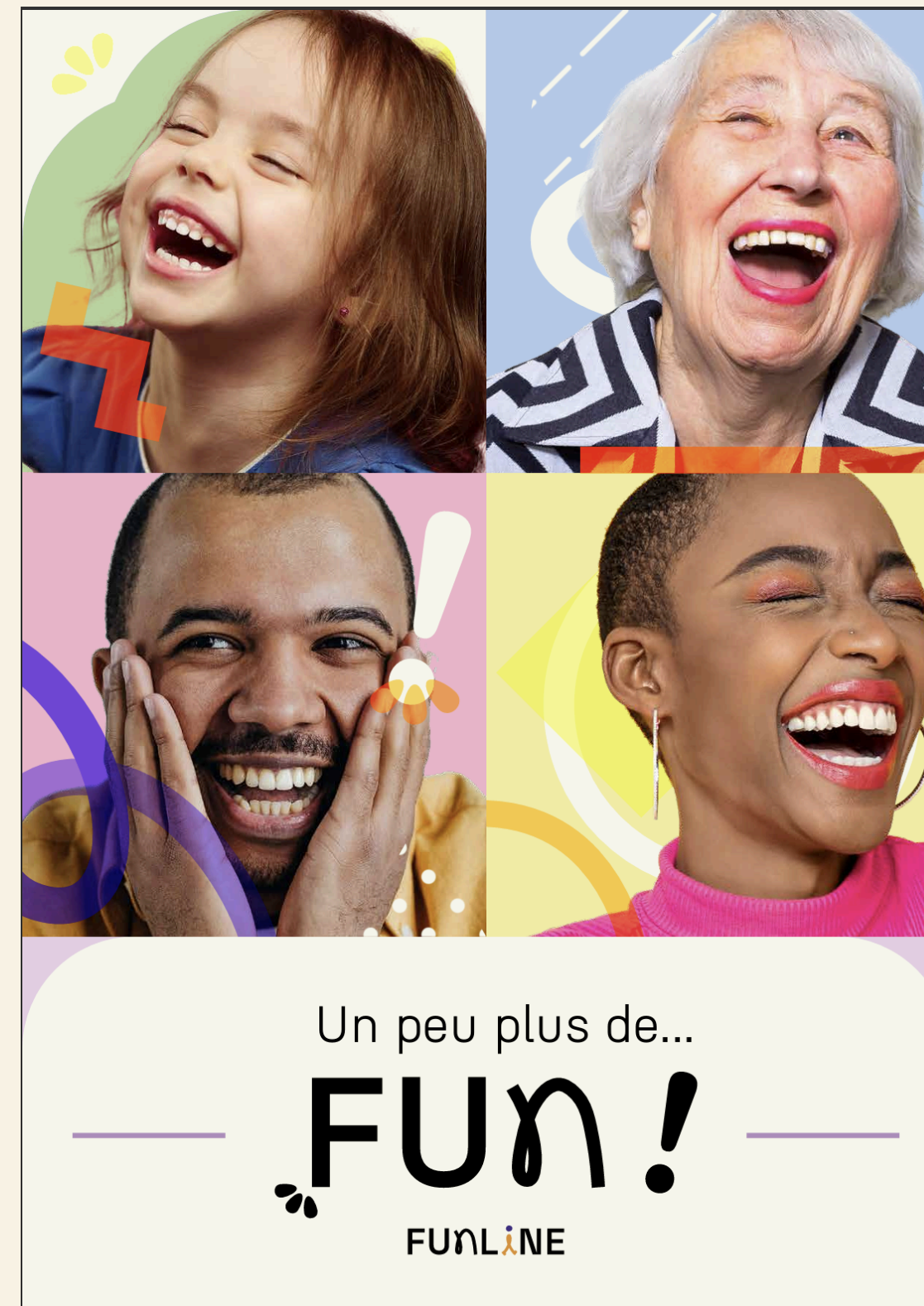
Souvent, lorsqu'on va dans un parc d'attractions, ce que l'on redoute le plus, ce sont les files d'attente. Il est très ennuyeux d'attendre 40 minutes pour une attraction qui dure seulement 2 minutes. Par exemple, à Disneyland, la file d'attente de l'attraction « La Maison des Poupées » est très ennuyeuse : elle se trouve à l'extérieur, on subit le climat et il n'y a pas vraiment de décors dans la file qui pourraient nous divertir pendant l'attente. Ainsi, proposer de courtes activités dans la file permet de faire passer le temps et rend l'attente beaucoup plus amusante.

# L'IDENTITÉ VISUELLE

FUNLINE



Explication du choix des couleurs et de la typo à faire



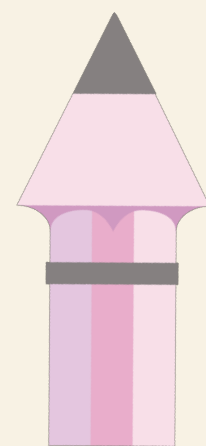
N27

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

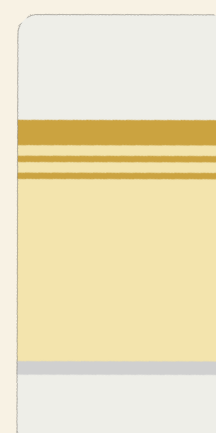
# L'ATELIER À POUPÉES :

L'esthétique de l'interface de l'atelier à poupées se raccroche au **style graphique de l'attraction**. Couleurs douces, formes rondes, et icônes stylisés, nous avons voulu concevoir **une interface claire et féerique**.

Assets graphiques créés :



Crayon



Gomme

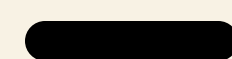


Décor

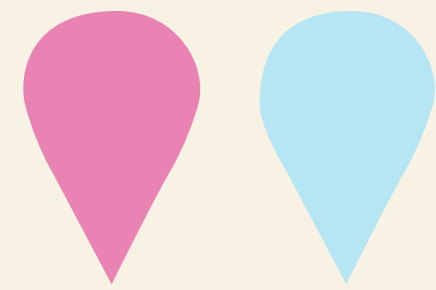
Une fois le design de l'interface validée, elle a **entièrement été codée** pour devenir **fonctionnelle et interactive** ; c'est à ce moment-là que le projet prend vie.



# LÉGENDE

 File d'attente de l'attraction

 Emplacement des activités

 Début / Fin de la file

# STORYBOARD



[Cliquez ici pour découvrir le storyboard](#)

# UN TRAVAIL DE GROUPE ENRICHISSANT

Pour conclure, ce projet étant un travail de groupe à 6, avec des profils différents tant par l'expérience que la spécialité, cela nous a permis:

- de développer notre esprit d'équipe tout au long de la semaine.
- d'analyser et de se questionner en groupe
- de prendre des décisions collectives
- d'organiser et de répartir les tâches entre les membres de l'équipe

L'entraide a été vraiment l'élément le plus important durant ce workshop. C'est en unissant nos connaissances, en réfléchissant ensemble, et en se donnant des conseils sur les travaux de chacun que nous avons pu aboutir à ce résultat là.



# AXES D'AMÉLIORATIONS

Pour conclure ce projet, voici ce que l'on aurait pu ajouter.  
Le projet à été très serré dans son temps de production. Avec plus de temps, nous aurions pu faire une maquette figma d'une landing page de l'entreprise fictive qu'on l'on a imaginé.

On aurait pu également rendre plus interactif le gabarit de la poupée

- en modifiant la gomme pour qu'elle préserve les contours de la poupée
- en permettant au joueur de déplacer la poupée librement dans différents endroits du décor.

Tout cela nous aurait permis d'augmenter significativement l'expérience utilisateur.

