

# SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

## Objectifs et problématique professionnelle

Objectifs : les données sont de plus en plus présentes dans le monde de l'entreprise ou des services. Elles permettent d'enrichir une information, mais servent aussi d'outil de communication.

A partir de jeux de données, cette SAé mobilise les ressources liées à l'analyse de données, à la production graphique, à l'intégration et au développement front et amène les étudiants à :

- Analyser des données pour en extraire des indicateurs ou les informations pertinentes ;
- Proposer un site web permettant la visualisation de ces données ;
- Compléter ce site web par la production d'éléments de communication visuelle sur différents supports.

En tant que graphistes ou producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail d'analyse et d'interprétation d'un jeu de données, une réflexion sur les éléments caractéristiques de ces données et produire des visualisations afin d'appuyer un message de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : Comment concevoir des visualisations de données apportant une information pertinente et conforme à un objectif de communication ?

## Descriptif générique

Il s'agit de comprendre et analyser des jeux de données bruts, fournis par les enseignants ou issus de sources de données ouvertes, éventuellement géolocalisées, puis d'en extraire des indicateurs statistiques pertinents, répondant à un objectif de communication.

Les données et indicateurs sont ensuite utilisés pour obtenir une représentation visuelle pertinente qui doit faciliter la compréhension des données, donner du sens aux données.

Les étudiants doivent choisir entre les différents types de représentations (courbes, diagrammes, animations, cartes...).

Les étudiants conçoivent ensuite un site web permettant la diffusion des données tout en les mettant en valeur.

Le travail est complété par la production d'éléments de **communication visuelle** en veillant à la qualité et la diversité des productions proposées, tant sur le plan visuel et esthétique que sur la lisibilité des informations.

## Compétences ciblées

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

Développer pour le web et les médias numériques

## Apprentissages critiques

**AC21.03**

Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation

**AC23.02**

Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)

**AC23.05**

Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

**AC23.06**

Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

**AC24.01**

Produire des pages et applications Web responsives

**AC24.03**

Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

## Ressources mobilisées et combinées

R3.Crea.09 - Création et design interactif (UI)

R3.10 - Culture artistique

R3.11 - Audiovisuel et Motion design

R3.12 - Développement Front et intégration

R3.15 - Représentation et traitement de l'information

# Sujet

Voir descriptif générique

Dans le cadre d'une collaboration avec Agence de la transition écologique Ademe, vous avez été sollicités pour créer un ensemble de supports numériques visant à informer et sensibiliser le public sur un des thèmes cruciaux pour l'avenir de notre planète : la mode, l'alimentation, le numérique, la gestion des déchets et la mobilité.

Constitution de 10 groupes de 3 et 2 étudiants

On vous demande :

## **Première semaine : Principalement Analyse, Création Graphique**

- sur le thème qui vous a été imposé, d'effectuer une série de recherches afin de trouver un maximum d'informations, de données, de chiffres et statistiques clés ...
- de définir un objectif de communication – message clé – clair, en corrélation avec les données sélectionnées et un public cible bien défini.
- de proposer deux pistes graphiques différentes : recherches graphiques, maquettes, story-board ...

## **Seconde semaine : Principalement Création Graphique, Intégration web**

- de créer un maximum infographies/dataviz animées ou non présentant les données, chiffres ou statistiques clés de manière visuellement pertinente. Facilitez la compréhension de vos données, donnez du sens.
- de créer un site web onePage permettant la diffusion des données tout en les mettant en valeur à l'aide d'interactions et d'animations.  
Vous devez utiliser des animations CSS (Scroll-driven Animations), *Lottie* et/ou une librairie js d'animations comme : *AOS*, *anime.js*, *Gsap*...
- de proposer des éléments de communication visuelle complémentaire : plaquette, affiche ou autre supports.

# Livrables

Au terme de la SAé, c'est-à-dire vendredi 22 décembre 18h00, vous devrez sur community :

- . remplir le document partagé et donner :
  - un lien vers votre site hébergé.
  - un lien vers un répertoire public GitHub contenant l'intégralité du code source.
- . déposer l'ensemble des éléments de communication visuelle complémentaires : fichiers sources + exports pour impression/web.

# Évaluation

Votre projet sera évalué comme s'il était apprécié par un véritable client :

***Convaincant et votre base d'évaluation sera de 85%.***

C'est convaincant si le résultat est de qualité quasi professionnelle en tout point. Si des défauts existent, ils sont mineurs et aisément rectifiables.

***Bien mais... et votre base d'évaluation sera 75%.***

C'est bien mais... si le résultat est intéressant mais perfectible. Les intentions de départ sont bonnes mais la réalisation présente toutefois des défauts qui nécessitent des rectifications pour optimiser l'ensemble du travail.

***Mitigé et votre base d'évaluation sera 50%.***

C'est mitigé si le résultat est intéressant mais avec des défauts majeurs qui ne sont pas acceptables dans une optique professionnelle. Un défaut majeur reste rectifiable mais demandera un travail significatif.

***Insuffisant et votre base d'évaluation sera 25%.***

C'est insuffisant si le résultat n'est tout simplement pas utilisable et/ou ne répond pas à la demande. Les défauts sont alors critiques, trop de mauvais choix ou d'erreurs ont été faites pour envisager rectifier le tir sans reprendre le projet de zéro.

Cette base d'évaluation sera ensuite modulée en appréciant :

- la qualité et la pertinence de vos propositions.
- la qualité technique de vos différentes productions.

## THÈME 1

# Mode éthique & responsable

Ces dernières années ont vu se développer la fast fashion qui pousse à acheter plus de vêtements, d'accessoires et de chaussures pour les porter peu de temps. Le textile est un secteur très polluant et qui ne respecte pas toujours les droits humains. Mais peut-on faire autrement ? Existe-t-il une mode qui respecte davantage l'environnement et les travailleurs ?

Pistes de réflexion :

- matières premières,
- industrie textile,
- production, techniques de fabrication,
- transport,
- entretiens,
- fin de vie,
- empreinte carbone ...

# Alimentation durable

Depuis 50 ans, nos habitudes alimentaires ont changé. Notre alimentation est plus diversifiée, mais aussi plus riche en graisses, en sucres et en protéines animales. Nous cuisinons moins, consommons davantage de plats préparés et mangeons plus souvent à l'extérieur. Nous recherchons aussi un large choix d'aliments, partout et en toutes saisons, souvent au prix le plus bas.

Cette façon de nous nourrir n'est pas sans conséquences sur la santé (surpoids, obésité, diabète, maladies cardiovasculaires...) et sur l'environnement : pollution de l'air, de l'eau et des sols, consommation d'énergie, émissions de gaz à effet de serre... Sans parler du gaspillage alimentaire qui augmente encore la quantité de ressources inutilement consommées et les déchets à traiter.

Cependant, les perceptions des consommateurs évoluent, même si les changements d'habitudes doivent encore se concrétiser. Une alimentation bonne pour notre santé, pour l'environnement et équitable pour tous est possible.

Pistes :

- habitudes de consommation,
- industrialisation, mondialisation,
- production, transformation,
- transport, stockage, distribution,
- impact environnemental,
- gaspillage,
- empreinte carbone ...

## THÈME 3

# Numérique responsable

On s'imagine souvent que le numérique est immatériel. Et pourtant, c'est loin d'être le cas ! Les smartphones, ordinateurs, tablettes, télévisions et autres objets connectés sont bien réels. De leur fabrication à leur fin de vie, ils ont un impact sur l'environnement y compris lorsqu'on les utilise. Des antennes relais, satellites, serveurs et data centers sont également mobilisés pour transporter, traiter et stocker toutes nos données. Le numérique mobilise de nombreuses ressources et consomme environ 10% de l'électricité en France !

Comprendre pour pouvoir acquérir de nouveaux réflexes et ainsi diminuer l'impact environnemental de tous nos usages numériques.

Pistes :

- fabrication,
- épuisement des ressources,
- rejets toxiques,
- collecte,
- reconditionné,
- utilisation,
- stockage,
- sobriété,
- empreinte carbone ...

THÈME 4

# Déchet valorisable

Malgré de nombreuses actions d'information sur les pollutions et l'épuisement des matières premières, la quantité de déchets ne diminue pas dans nos poubelles...

Pistes :

- production,
- alimentaire,
- emballages,
- tri,
- recyclage,
- valorisation,
- empreinte carbone ...

## THÈME 5

# Mobilité & voyage responsable

Nos modes de vie nous conduisent à nous déplacer toujours plus souvent et toujours plus loin. Comment réinventer la mobilité pour réduire les émissions de gaz à effet de serre ?

Pistes :

- transports,
- voyages,
- véhicules,
- batteries,
- tourisme,
- alternatives ...