

Mandat

Le mandat demandé était de créer un système uniformes de signes pictographique composé de 5 pictogrammes.

Environnement et fonctions du système

L'environnement

L'environnement dans lequel mon système pictographique vivra est celui d'une carte marine. Cette carte est composée d'une section et de plusieurs sous sections (signalisation maritime --> zone de balises, port pour navire de grande taille, port pour navire de taille moyenne, ponton pour petit bateau.

Fonctions des pictogrammes

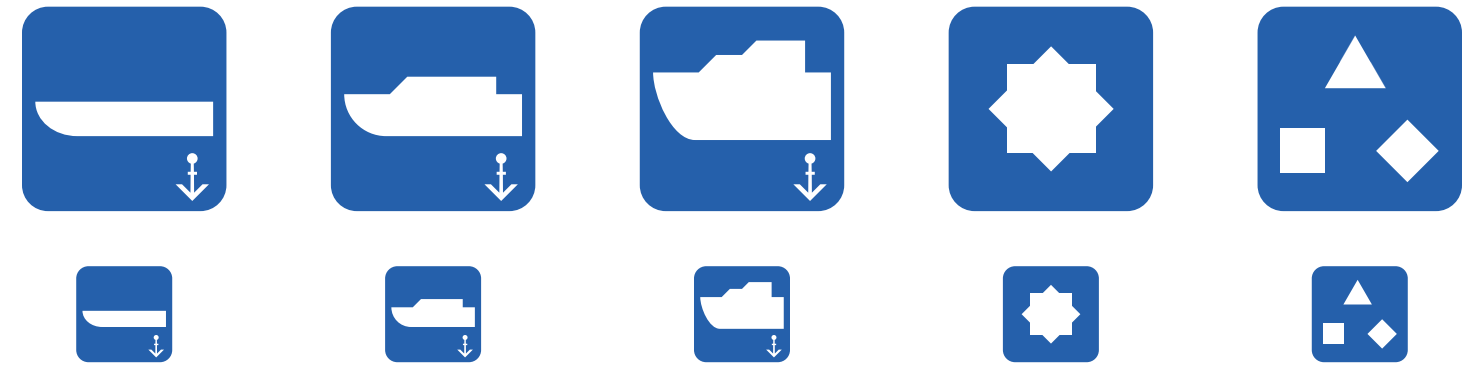
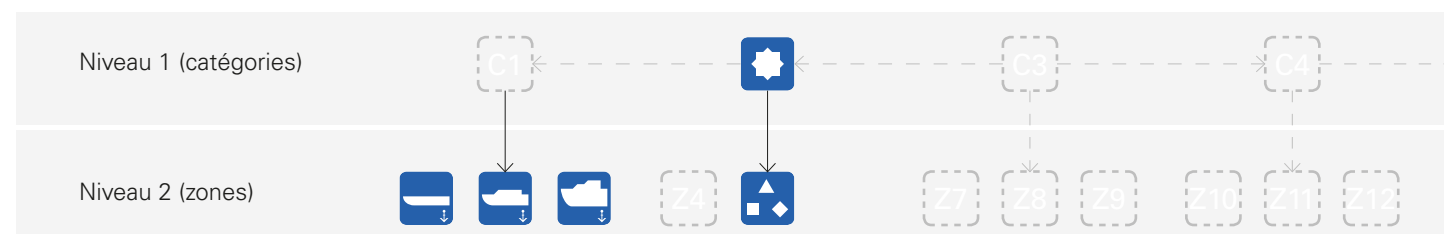
Le système pictographique qui sera utilisé dans cette carte marine aura comme fonction principale de signaler aux navigateurs les zones portuaires, les zones de signalisation maritime et les zones de balises puis de permettre aux navigateurs de comprendre la carte marine et pouvoir naviguer sans difficultés.

Contraintes du contexte et répercussions sur le système

| | |
|----------------------------|---|
| Contrainte 1 : | Les pictogrammes seront de petite taille (1/2 pouce). |
| Répercussion sur le design | Les pictogrammes devront être correctement schématisés pour une lecture optimale en petit format. |
| Contrainte 2 : | Les connaissances du lecteur sur les normes maritimes d'actualités seront peut-être limitées. |
| Répercussion sur le design | Les pictogrammes devront utiliser des mixes des normes établies depuis des années pour guider le mieux possible le lecteur. |
| Contrainte 3 : | Le lecteur utilisera la carte marine à différents moments de la journée et/ou dans différents endroits. |
| Répercussion sur le design | Les pictogrammes devront être adaptées pour être lisibles dans tous ces critères. |
| Contrainte 4 : | Le lecteur utilisera la carte marine pendant qu'il naviguera sur la mer. |
| Répercussion sur le design | La carte marine devra être plastifié pour ne pas risquer de l'endommager . |

Les pictogrammes

Les pictogrammes qui sont affichés en **bleu** dans ce schéma sont développés



Principes de design théoriques utilisés

Principe 1

Explication du principe :

Le code couleur

Le code couleur est souvent illustré comme un moyen cohérent de signaler un certain niveau de danger : rouge pour le danger élevé, orange pour le danger, jaune pour la prudence, vert pour les premiers secours et bleu pour les sources d'informations sur la sécurité.

Application du principe :

Pour que le lecteur comprenne plus facilement l'utilité des pictogrammes, la couleur bleu a été ajouté en fond pour spécifier aux utilisateurs que les pictogrammes font office de sources d'informations sur la sécurité.

Source bibliographique :

Lehto MR, 1992(b). Designing warning signs and warning labels : Part II-Scientific basis for initial guidelines. International Journal of Industrial Ergonomics.

Principe 2

Explication du principe :

Connectivité uniforme

Les éléments qui sont connectés par des propriétés visuelles comme la couleur, sont perçu d'être plus en relation que les éléments non connectés.

Application du principe :

La connectivité des éléments par la propriété visuelle de la couleur, ici blanche, permet de mieux cerner la relation des éléments dans ces pictogrammes.

Source bibliographique :

Lidwell, W. Holden, K. Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Beverly, USA : Rockport Publishers.

Principe 3

Explication du principe :

L'Équilibre

L'équilibre peut être symétrique ou asymétrique et peut s'illustrer dans la forme, la taille, la couleur, etc. Elle permet ainsi de créer une composition efficace et pertinente dans son ensemble.

Application du principe :

Les pictogrammes utilisent le principe d'équilibre ce qui permet au lecteur de pouvoir comprendre plus facilement les pictogrammes car la lecture de ces éléments équilibrés dans la composition sont plus aisés.

Source bibliographique :

White, Alex W. 2002. The Elements of Graphic Design : Space, Unity, Page Architecture, and Type. Allworth Press, 149p.

Principe 4

Explication du principe :

Dimension/échelle

L'échelle illustre la représentation d'un élément selon une taille non réelle par rapport à sa taille réelle La dimension illustre la taille d'un élément par rapport à cet élément et sa surface dans laquelle il vit.

Application du principe :

Ce principe fonctionne pour les pictogrammes 1 à 3 car ce sont les seuls comprenant plusieurs éléments de taille différentes. Ce principe permet d'intensifier le rôle des éléments dans ces pictogrammes.

Source bibliographique :

Pouliot, S. Royer, J. 2018. Semaine 7 : Principes d'organisation - Dimension et échelle / Principes d'organisation - Cadre / Principes d'organisation - Hiérarchie / Qualité de surface - Motifs et texture, Principes d'organisation - Dimension / échelle, Québec, Canada Université Laval.

Test de compréhension

Objectif

L'objectif du test de compréhension était de vérifier si les testeurs étaient capables de distinguer dès les premiers instants :

1. La vitesse de reconnaissance de la forme
2. La vitesse de distinction de la forme
3. La vitesse de reconnaissance des pictogrammes
4. La vitesse de distinction des pictogrammes
5. La vitesse de compréhension des pictogrammes

Démarche

La démarche pour ce test de compréhension a été en premier lieu de présenter les pictogrammes aux testeurs sur une carte marine sans explication du contexte puis ensuite avec une explication du contexte d'utilisation pour vérifier si les testeurs comprennent l'utilité des pictogrammes sur la carte. Un questionnaire a été conçu pour permettre d'assurer un traitement fiable et efficace des résultats analysés par les testeurs et de pouvoir en ressortir une conclusion pertinente de ce qui fonctionne et de ce qui reste à améliorer.

Résultats

Voici donc les résultats des éléments questionnés aux testeurs lors du test de compréhension.

Sans contexte :

- | | | | | | |
|----|-----------|------|--------------|---------------|-------------|
| 1. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 2. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 3. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 4. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 5. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |

Avec contexte

- | | | | | | |
|----|-----------|------|-------|---------------|--------------------|
| 1. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 2. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 3. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 4. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |
| 5. | TRÈS LENT | LENT | MOYEN | RAPIDE | TRÈS RAPIDE |

Analyse des résultats et améliorations possibles

Après analyse des résultats, nous pouvons constater que les pictogrammes représentant « Zone de balises » et « Signalisation maritime » sont les pictogrammes les plus durs à comprendre de par le fait que ce sont des mixes de normes déjà établies dans le système maritime et qu'il faut donc avoir minimum des bonnes connaissances en la matière pour pouvoir comprendre ces pictogrammes.

Enfin, après avoir analyser toutes ces réponses, commentaires et conseils, il serait plus judicieux de procéder un à changement de forme pour ces deux pictogrammes incompris au premier abord, comme par exemple intégrer des formes représentant directement des balises pour le pictogramme « Zone de balises ».

Tremel Guillaume, 111 239 965

Systeme de pictogrammes

Génération d'image : représentation graphique

83999

Remis à : Jérôme Lessard

Vendredi 8 Novembre 2019