



Audit de site

Intervenants :

Yan Bourget
Christelle Bourget
Cindy Justes

Le 28/04/2023



<https://justescindyux.design/>

Les points positifs

Ton site est très intéressant et bien fourni.

Actuellement je le regarde sur téléphone et ça ne me choque pas, il est adapté pour les téléphones / tablettes, c'est un très bon point.

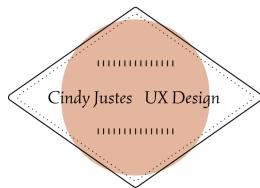
Sur ordinateur, le site est relativement agréable.

Le fond marin qui s'anime de temps en temps sur la page d'accueil, c'est chouette parce qu'on garde une interactivité sans perdre en visibilité / accessibilité.

L'accessibilité est une page qui est consultable par une personne atteinte d'un handicap visuel.

Les 4 principes fondamentaux d'accessibilité du contenu du Web

Ces quatre principes directeurs – être perceptible, être utilisable, être compréhensible et être robuste –, énoncés et utilisés dans ce site, sont la base de l'accessibilité de tout site internet.



<https://justescindyux.design/>

Google subabysse

Tous Images Vidéos Shopping Maps Plus Outils

Environ 8 790 résultats (0,25 secondes)

Amazon https://www.amazon.fr , subabysse , Offers :

subabysse sur Amazon | Site officiel Amazon.fr®
Petits prix sur **subabysse**. Livraison gratuite (voir cond.). Bonnes affaires sur les **subabysse** sur Amazon.

SUBABYSSE https://subabysse.fr :

SUBABYSSE – Le jeu de rôle abyssal
Subabysse est un jeu de rôle qui mélange à la fois l'aventure, les enquêtes urbaines, l'action, l'horreur et la découverte, mais aussi les intrigues politiques ...

Guide du Réliste Galactique https://www.legrog.org , jeux , subabysse :

Subabysse
Pour les joueurs, **Subabysse** est donc un monde très semblable au nôtre, à la différence que la population vit en majorité sous l'eau. La raison ?

Game On Tabletop https://www.gameontabletop.com , subabysse :

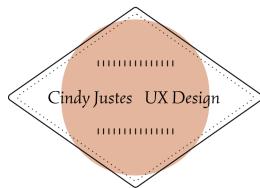
Subabysse Napalm éditions
Les hommes de **Subabysse** sont les héritiers d'un passé terrestre puni par les dieux des océans. Un colossal mur d'eau, la Grande Vague purificatrice, ...

<https://www.gameontabletop.com> , subabysse-suppl... :

Subabysse : supplément L'Ancienne Atlantide Napalm ...
Ce supplément de contexte pour **Subabysse**, le jeu de rôle abyssal, dépeint une civilisation aujourd'hui disparue : L'Ancienne Atlantide.

Amazon

Un autre point important est le référencement du site. Google ne te propose que des liens en rapport direct avec Subabysse dans les premiers résultats et peu importe le navigateur utilisé, ce qui prouve un impact fort sur la toile.



<https://justescindyux.design/>

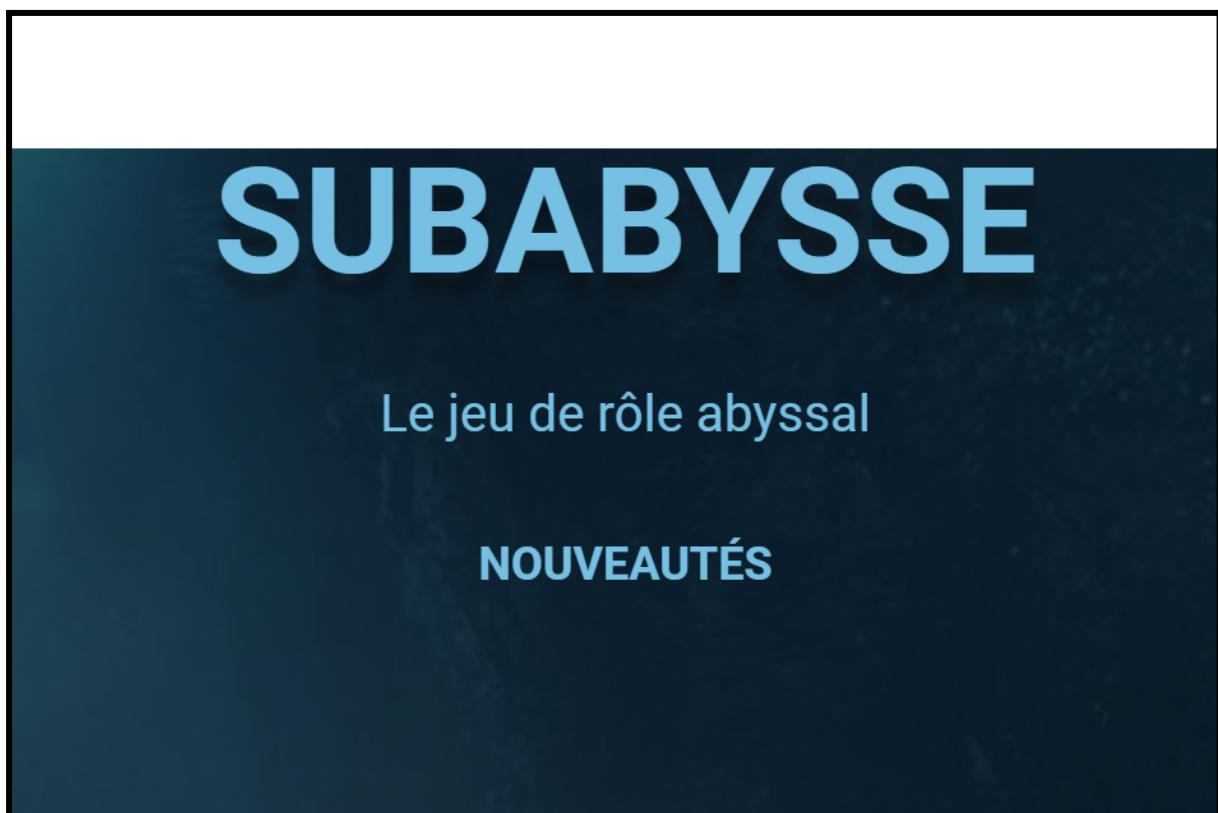
Propositions d'amélioration

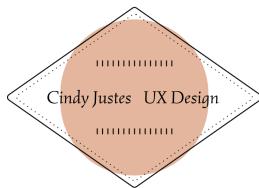
Page d'accueil

Il y a un manque d'espace entre ton titre et la section d'avant (que l'on nomme header) : Le titre est collé sur le haut dans l'encart bleu.

Dès lors où l'utilisateur descend dans la page plus bas, il y a l'espace qui se crée entre l'entête et le titre Subabysse (voir la capture d'écran ci-dessous).

Je t'ai encadré ma capture d'écran pour que tu vois l'espace entre les deux parties :





<https://justescindyux.design/>

J'aime bien les paragraphes bien distincts mais ça manque de marge externe, ce qui mange la page. C'est dommage, cela crée des barres de navigation sur les côtés de gauche à droite en bas (Voir la capture d'écran ci-dessous).

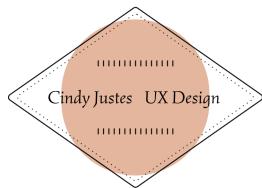
Un monde comme le nôtre, où les terres émergées représentent moins de 10 % de la surface, souvent irradiée. Des hommes comme nous (Atlantes exceptés), plus des mutants considérés au mieux comme des esclaves. Une technologie en avance sur la nôtre, où la vie sous l'eau est la norme, et les manipulations génétiques sont monnaie courante. Une société dominée par l'armée et les scientifiques, où les intérêts personnels sont indissociables des luttes politiques. Bref, un splendide panier de crabes tant sur le plan physique que relationnel.

Pour les joueurs, **Subabysse** est donc un monde très semblable au nôtre, à la différence que la population vit en majorité sous l'eau. La raison ? Colère des dieux ou holocauste nucléaire, trois siècles auparavant. Mais certains avaient préparé des refuges sous-marins, en prévision d'un tel événement.

Ce qui explique, à l'heure actuelle, l'importance de deux groupes particuliers : l'armée, à l'origine (le plus souvent) du financement des refuges ; et les scientifiques, à l'origine de la création (et du développement) de ces bases sous-marines.

En surface, il n'y eu presque aucun survivant, et les radiations entraînèrent des mutations chez ces derniers. Enfin, le déséquilibre écologique entraîna l'immersion de la majorité des terres émergées.

La mémoire de cet holocauste – et de ce qu'il y avait avant – est préservée au sein de cercles réduits de la population. Cela n'empêche pas les armées de prendre de plus en plus d'importance, et de nouveaux conflits de pointer le bout du nez. Corruption et intérêts personnels jouent un rôle de plus en plus grand dans l'équilibre entre les huit



<https://justescindyux.design/>

Le logo est, selon moi, un peu trop gros. Soit tu le fais prendre toute la page et tu descends pour avoir accès à la suite, soit tu le réduis.



ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS

SUBABYSSE

Le jeu de rôle abyssal

Tant que je suis sur le logo, malheureusement, il a du mal à fonctionner sur mobile en petit parce qu'on n'arrive pas à lire le sous titre :



[ACCUEIL](#)

Je ne suis pas calée en création de logo, par contre, tu pourrais garder ta forme triangulaire et l'icône centrale avec la vague ainsi que la ville, qui fonctionnerait beaucoup mieux en petit (selon moi) ou t'entourer d'un graphiste plus expérimenté mais pas sur qu'il te le fasse gratuitement.



<https://justescindyux.design/>

Concernant ta barre de navigation : Je pense qu'il faut donner des titres plus explicite aux pages comme l'ours ludique = Qu'est-ce que c'est ? Un forum ? Un blog ? Des évènements ?

...

De plus, tu as une page "Forum" donc c'est un peu flou avec la page "L'ours ludique", on ne sait pas ce que c'est véritablement en tant qu'utilisateur.

Ce que j'améliorerais, c'est la hiérarchisation des infos. Pour faire simple, regrouper différemment ton menu afin de simplifier pour l'utilisateur.

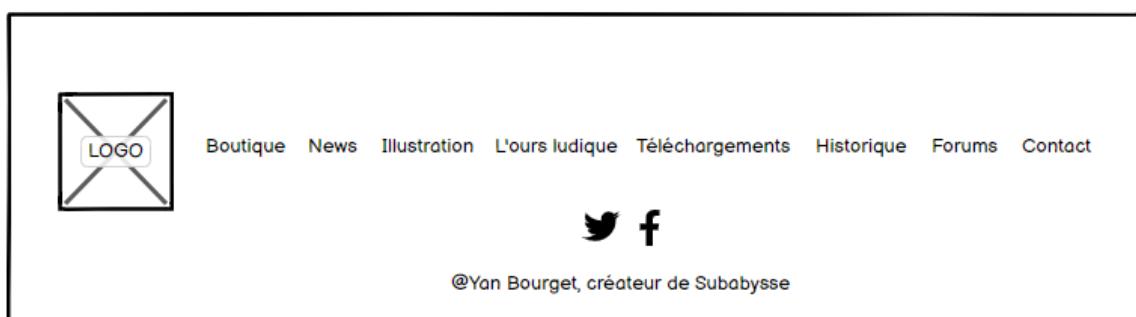
C'est tout bête mais il ne faut pas que l'utilisateur soit surpris : il faut qu'il s'attende à cliquer sur un lien / une page particulière et que ce lien donne exactement ce sur qu'il imaginait.
Exemple : ta page illustration, l'utilisateur sait qu'il va trouver des illustrations.

Pourquoi y a t-il 2 logos Facebook en bas de la page ? L'accès vers la page Facebook du jeu ainsi que Twitter aurait suffi selon moi (Voir la capture d'écran ci-après).



Si les gens souhaitent te contacter directement, ils pourraient se rendre sur la page de "L'auteur" sur lequel il y aurait ce logo vers ta page ainsi que ton adresse mail.

Voici ce que j'imagine pour ton bas de page en reprenant ton menu actuel.



Le logo est cliquable et revient à la page d'accueil.



<https://justescindyux.design/>

Page “Boutique”

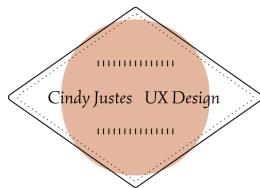
Mise à part le problème de marges entre le logo du haut de la page et la section suivante (que l'on retrouvera un peu partout en naviguant sur le site), la version mobile de cette page fonctionne plutôt bien, c'est clair, les produits sont bien présenté :

The screenshot shows a mobile view of the Subabysse website's 'Boutique' section. At the top, there is a header with the Subabysse logo and a menu icon. Below the header, the breadcrumb navigation 'Accueil / Boutique' is visible. The main title 'Boutique' is prominently displayed, followed by the text '12 résultats affichés'. A dropdown menu labeled 'Tri par défaut' is shown. Two products are listed:

- #Subabysse, livre de base** (Cover image: A book cover for '#Subabysse, livre de base' showing a diver in the ocean).
Price: 49,00 €
Ajouter au panier
- Carte du monde A2** (Cover image: A world map titled 'Carte du monde A2').
Price: 5,00 €
Ajouter au panier

At the bottom of the screenshot, there are two additional images of the book '#Subabysse, livre de base' stacked.

Il faudrait ajouter plus de modernité à ta page “Boutique” mais sinon, dans l'ensemble, ça fonctionne.



<https://justescindyux.design/>



ACCUEIL **BOUTIQUE** NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS

- o [janvier 2023](#)
- o [mars 2022](#)
- o [décembre 2021](#)
- o [novembre 2021](#)
- o [avril 2021](#)
- o [mars 2021](#)
- o [novembre 2020](#)
- o [septembre 2020](#)
- o [juin 2020](#)
- o [mai 2020](#)
- o [janvier 2020](#)
- o [décembre 2019](#)
- o [septembre 2019](#)
- o [juillet 2019](#)

CATÉGORIES

- o [L'ours ludique](#)
- o [News](#)

MÉTA

- o [Inscription](#)
- o [Connexion](#)
- o [Flux des publications](#)
- o [Flux des commentaires](#)
- o [Site de WordPress-FR](#)

Malheureusement, le bloc de droite est beaucoup trop long pour la boutique disponible.
Ce qui serait intéressant c'est d'avoir une page annexe / plan de site qui reprendrait l'historique des pages.

Je te joins ce que j'ai fait pour l'ASPTT pour illustrer mes propos :
<https://toulouse-athletisme.asptt.com/plan-du-site/>



<https://justescindyux.design/>



**Offre boutique : 5 LdB
+ 5 paravents**

~~370,00 €~~ **220,00 €**

Ajouter au panier



**Offre boutique : 5
suppléments
Aventures T1**

~~200,00 €~~ **120,00 €**

Ajouter au panier

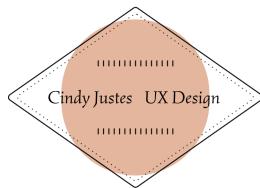
Même avec tes pastilles “Promo”, c'est clair.

Le point que j'améliorerai ici c'est de rendre les boutons “Ajouter au panier” sur la même ligne visuelle pour donner un effet ordonné.

Si l'utilisateur souhaite commander plusieurs exemplaires du même produit, pourquoi n'en a t-il pas la possibilité ? Il faudrait selon moi ajouter la quantité d'article au dessus, en dessous ou après à ce stade afin qu'il puisse commander plusieurs articles si l'internaute le souhaite.

Si on pousse plus loin l'idée, il faudrait ajouter une suggestion à l'utilisateur en formulant quelque chose comme suit : “Vous êtes intéressé par cet article ? Ceci pourrait également vous intéresser”.

Et tu affiches tes meilleures ventes avec la possibilité à l'acheteur de l'ajouter également au panier.

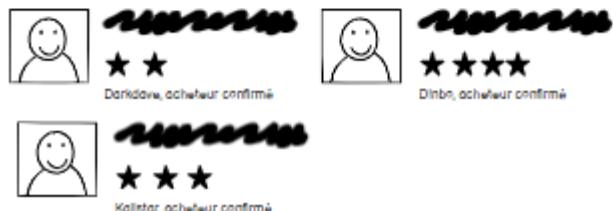
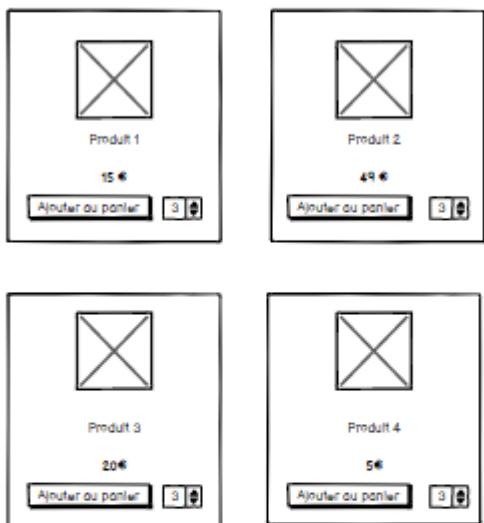


<https://justescindyux.design/>

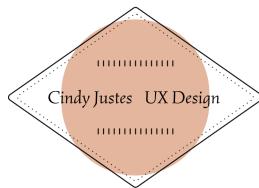
Voir le panier

Boutique

Filter ▾



Ajouter également un système de notation aux produits permet de rassurer le prospect quant à la qualité du produit, sa disponibilité, son envoi rapide ainsi que sa réception par exemple.



<https://justescindyux.design/>



Carte du monde A2

5,00 €

Ajouter au panier ✓

[Voir le panier](#)

L'interaction avec le bouton pourrait être un peu plus dynamique en changeant de couleur par exemple.

Pour le lien "Voir le panier", c'est plutôt intéressant de ne pas le voir avant achat. Par contre, si l'utilisateur clique ailleurs, il sera difficile pour lui de revenir sur le panier car il n'y a pas d'autre accès sur le site que sur la partie "Boutique".

Il sera obligé de revenir sur la page "Boutique", sélectionner un nouvel article afin d'avoir accès au panier.

Afin d'éviter ce désagrément, j'ajouterai un petit panier qui donnerait le récapitulatif des articles sélectionnés à tout moment.



<https://justescindyux.design/>

Page “Panier”

Pour la page Panier, c'est plutôt équilibré, le tableau récapitulatif des achats est clair ainsi que les frais supplémentaires engendrés dans le calcul :

The screenshot shows the Subabysse website's shopping cart page. At the top left is the Subabysse logo. At the top right is a menu icon. Below the header, the word "Panier" is prominently displayed. The main content area contains a table with the following data:

Produit:	Carte du monde A2
Prix:	5,00 €
Quantité:	1
Sous-total:	5,00 €

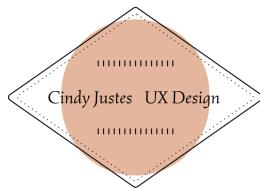
Below the table is a button labeled "METTRE À JOUR LE PANIER".

Further down, under the heading "Total panier", there is another table:

Sous-total:	5,00 €
Expédition:	Livraison par Mondial Relay Fr: 6,50 €

Below this, it says "Livraison en point relay J+5 (indicatif)". A note states "Les options de livraison seront mises à jour lors de la commande." and a link "Calculer les frais d'expédition" with a calculator icon.

At the very bottom of the visible area, there is some very small, illegible text.



<https://justescindyux.design/>

Total panier

Sous-total	5,00 €
Expédition	Livraison par Mondial Relay Fr: 6,50 € Livraison en point relay J+5 (indicatif) Les options de livraison seront mises à jour lors de la commande. Calculer les frais d'expédition
Total	11,50 €

Acheter avec Google Pay

— OU —

PayPal Payez en 4X sans frais pour les achats éligibles.
[En savoir plus](#)

Valider la commande

PayPal

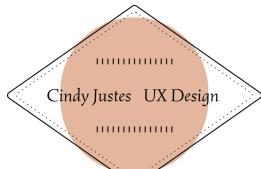
4X PayPal

Votre réflexe sécurité pour payer en ligne

*Cette vue n'est pas la vue mobile, c'est la vue depuis l'ordinateur.

Ce qui est intéressant ici c'est la diversité de paiement possible pour le client et c'est important de garder l'option.

Il faudrait simplement retravailler l'affichage de la vue ordinateur.



<https://justescindyux.design/>



ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS

Panier

		Produit	Prix	Quantité	Sous-total
		Carte du monde A2	5,00 €	<input type="text" value="2"/>	10,00 €
		#Subabysse, livre de base	49,00 €	<input type="text" value="1"/>	49,00 €
		Paravent	25,00 €	<input type="text" value="1"/>	25,00 €
		Offre boutique : 5 suppléments Aventures T1	120,00 €	<input type="text" value="1"/>	120,00 €

METTRE À JOUR LE PANIER

CONNEXION / INSCRIPTION

Identifiant:

Mot de passe:

Rester connecté

I'm not a robot 
reCAPTCHA
Privacy • Terms

Inscription [Mot de passe oublié](#)

[CONNEXION](#)

FORUMS

- o Actualités
- o Le jeu
- o Matos
- o Parties et personnages

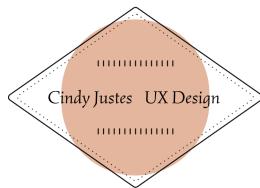
Search ... 

ARTICLES RÉCENTS

*Ceci est la vue sur ordinateur.

Il y a des espaces vides sous le tableau du panier qui aurait pu être évité.

Le total panier aurait pu être à la même taille que le panier pour ne pas perdre de place.
Ou dans cet espace ajouter la proposition d'article comme évoqué dans la partie précédente
afin de pousser l'utilisateur à commander un article qu'il aurait oublié ou pas pensé.



<https://justescindyux.design/>

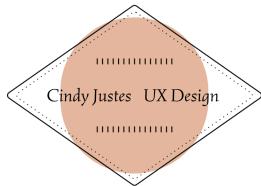
Panier

Vos articles

	Produit 2 49 €	X
	Quantité <input type="button" value="3"/> <input style="border: none; background-color: transparent; font-size: small; vertical-align: middle;" type="button" value="▲"/>	
	Produit 3 20 €	X
	Quantité <input type="button" value="3"/> <input style="border: none; background-color: transparent; font-size: small; vertical-align: middle;" type="button" value="▼"/>	
Total 180 €		
<input type="button" value="Continuer les achats"/>		<input type="button" value="Valider le paiement"/>

Pour retravailler le visuel je propose cette vue ordinateur et mobile qui permet à tout moment de changer les quantités grâce au sélecteur à côté de "Quantité", supprimer l'article sélectionné avec la petite croix à droite, continuer les achats avec le bouton de gauche et valider le paiement avec le bouton de droite.

Le total se calculerait automatiquement lors du changement de quantité et de suppression des articles.



<https://justescindyux.design/>

Page “News”

Pour la page “News”, j’ajouterai des images entre les textes pour donner envie de cliquer.

The screenshot shows the Subabysse website's news page. At the top, there is a navigation bar with links: ACCUEIL, BOUTIQUE, NEWS (which is highlighted in blue), ILLUSTRATIONS, LOURS LUDIQUE, TÉLÉCHARGEMENTS, HISTORIQUE, FORUMS, and CONTACTS. Below the navigation, there is a sidebar labeled "CATÉGORIE : NEWS" containing two news items. The first news item is titled "Subabysse : Ancienne Atlantide pledge" and has a date of "14 MARS 2023". It includes a short text snippet about the financing of the supplement and a "READ MORE" link. The second news item is titled "Subabysse : Ancienne Atlantide" and has a date of "13 JANVIER 2023". It includes a short text snippet about the second crowdfunding campaign and a "READ MORE" link. To the right of the news items is a "CONNEXION / INSCRIPTION" form. This form includes fields for "Identifiant:" and "Mot de passe:", a "Rester connecté" checkbox, and a "I'm not a robot" reCAPTCHA field. Below the form are links for "Inscription", "Mot de passe oublié", and a blue "CONNEXION" button. The overall layout is clean and modern, with a focus on user interaction through the news feed and login features.

Ajouter également une phrase d'accroche à ce stade après les titres plutôt qu'un résumé.
Là, on a l'impression qu'on a lu tout l'article.

Exemple : “ Le financement supplémentaire s'est terminé ce matin. READ MORE... ”



<https://justescindyux.design/>

Subabysse : Ancienne atlantide pledge

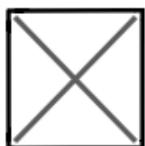


Quelles solutions avons nous mises en place ?



Lire plus

Subabysse : Ancienne atlantide

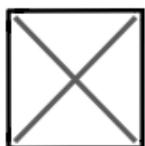


Que contient l'ouvrage ?



Lire plus

Subabysse : Aventure tome 1



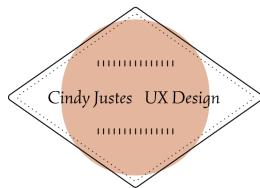
1er recueil de scénarios !



Lire plus

Voici ma proposition pour la page "News".

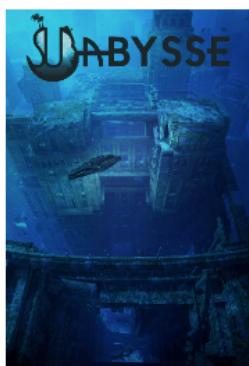
On a le titre en haut des articles, une image habillant le texte à gauche, un bouton poussant l'utilisateur à aller lire l'article plus en profondeur et enfin, les icônes d'interactions comme le moyen d'aimer l'article, de le partager sur ses réseaux et d'écrire un commentaire.



<https://justescindyux.design/>

Page “Illustration”

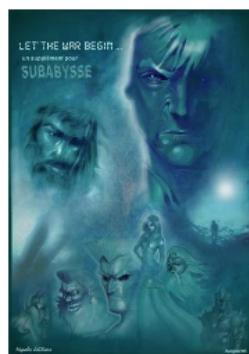
Illustrations



Ouverture 2nd ED



Ancienne couverture



Campagne



Cité-bulle



Les aquajets



Les armes



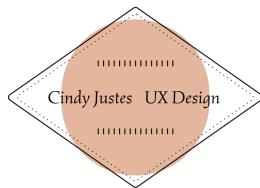
Carte du Monde



Soldats en VR



Pour la page “Illustration”, je trouve cela dommage que les images soient si petites. L’utilisateur peut cliquer dessus et elles s’affichent en grand écran et c’est un bon point. J’aurai peut-être ici crédité l’illustratrice pour la remercier du travail accompli.

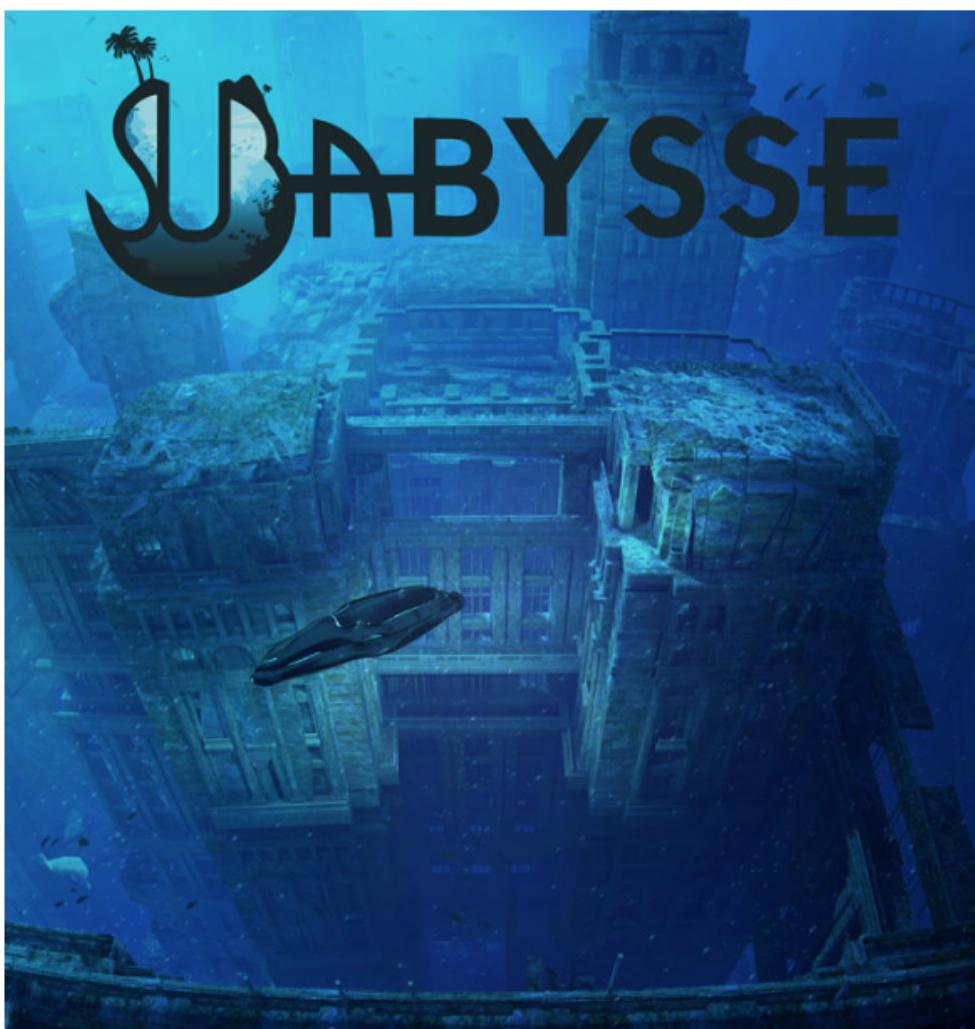


Cindy Justes UX Design

<https://justescindyux.design/>



Illustrations



La vue mobile affiche beaucoup mieux les illustrations selon moi car elles sont déjà adaptées en plein écran et on n'y perd pas de qualité d'affichage et c'est très important.



<https://justescindyux.design/>

Page “L’ours ludique”



ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS **L’OURS LUDIQUE** TÉLÉCHARGEMENTS

CATÉGORIE : L’OURS LUDIQUE



Présentation

Les articles de L’ours ludique sont des conseils, des pensées – sans aucune prétention –, des points de vue et des retours d’expériences sur des maîtrises de tables de jeux de rôle. J’ai commencé le jeu de rôle en 1984, au collège et je me suis rapidement retrouvé derrière le paravent pour le plus grand plaisir de mes amis et potes d’école. À présent cette passion dirige ma vie et ne me quittera sans doute jamais. Les bulletins de L’ours ludique s’appuient donc sur une longue expérience de meneur de jeu sur des jeux tels que *Chill*, *JRTM* (ou autres systèmes de jeu dans l’univers du SDA), *Hurlements*, *Animonde*, *Stormbringer* (ou autres systèmes dans l’univers d’Elric), *Buffy RPG*, Chevaliers du zodiaque, *GURPS Riverworld*, *Z-Corps*, et pour finir, *Subabysse*. Même si bon nombre de trucs et d’astuces peuvent coller à certains univers ou systèmes de jeu spécifiques, je pense qu’il est possible de dégager de grandes lignes. Des idées et des conseils qui fonctionnent dans la majeure partie des cas, pas une marche à suivre stricte mais plutôt un guide pour la bonne conduite d’une table de jeu. Histoire que les joueurs autant que le meneur du jeu prennent plaisir autour de cette fantastique activité qu’est le jeu de rôle.



Devenir éditeur de jeux de rôle

14 DÉCEMBRE 2021 • PHÉJAL • L’OURS LUDIQUE

Devenir éditeur Passer d’auteur édité à éditeur de ses propres créations n’est pas un long fleuve tranquille. Voici un court retour d’expérience de cette première année sous les nouvelles couleurs de Napalm éditions. Alors avant toute chose, pourquoi ce nom ? Comme souvent dans le milieu de l’imaginaire, cela provient d’une expérience ludique personnelle. En ce qui concerne Napalm éditions, ce[...]

De la même manière que précédemment concernant la page “News”, bien qu’ici, les images sont présentes pour illustrer les articles, j’aurais raccourci le paragraphe sous les titres afin de donner envie d’aller sur la page desdits articles.

De plus, ça aurait donné plus d’importance à la présentation qui explique quel est le rôle de cette page.

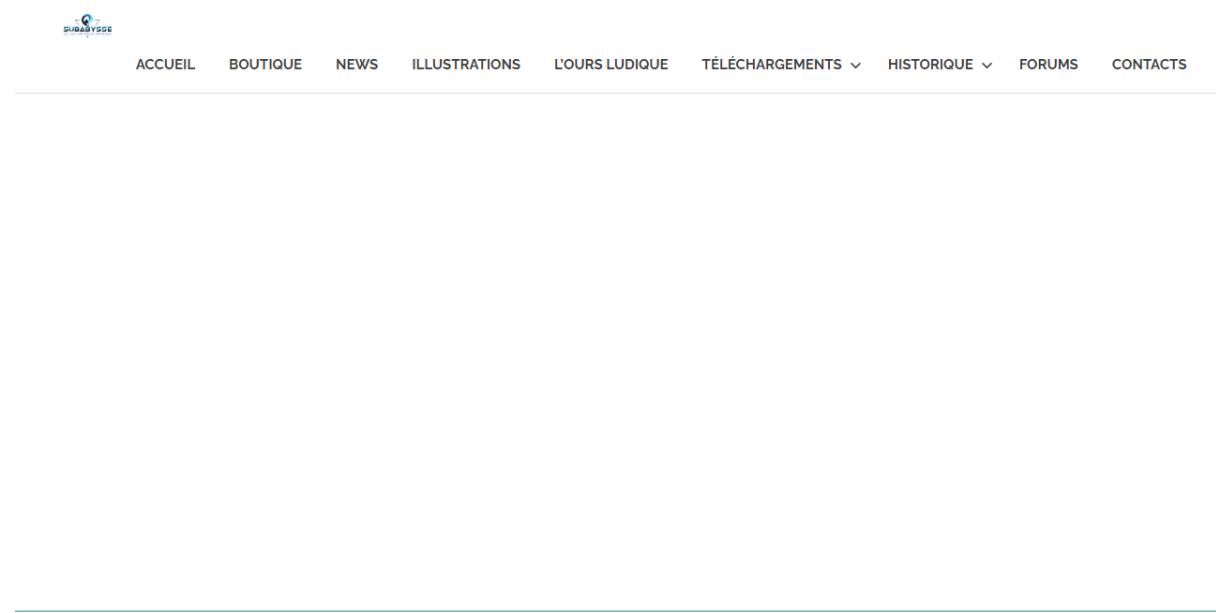


<https://justescindyux.design/>

Page “Téléchargement”

Aides de jeux

Concernant la sous page de Téléchargement “Aides de jeux”, il y a un espacement beaucoup trop important entre la barre de menu et le contenu.



Fiche de personnage de Subabysse

Édition 30e anniversaire (4 pages)



<https://justescindyux.design/>



Le même problème se retrouve en version mobile et c'est dommage à mon sens.



Cindy Justes UX Design

<https://justescindyux.design/>



ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS



Fiche de personnage de Subabysse

Édition 30e anniversaire (4 pages)



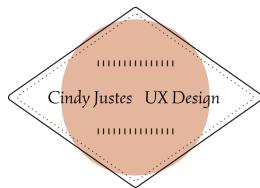
Fiche de personnage de Subabysse sans fond

Édition 30e anniversaire (4 pages)

La présentation est simple, cela mériterait d'être un peu plus moderne, comme ce qui a été proposé en page d'accueil :



Mais les présentations sont quasi identiques, d'un écran d'ordinateur à mobile.



<https://justescindyux.design/>

The screenshot shows a character creation interface for the game Subabysse. The top navigation bar includes the Subabysse logo and a menu icon. The main form is titled 'SUBY' and contains the following fields:

- INFO:** Name: SUBY; Date: 01/01/00; Sexe: M; Poids: 70kg; Taille: 175cm; Bloodline: Bloodline.
- PROFESSION:** Tendance: Combatante; Discipline: Art martial; Qualité professionnelle: Agile Manouvre; Date: 01/01/00.
- QUALITES:** (List of five qualities listed vertically).
- ETATS PHYSIQUES ET INVENTAUX:** (List of six physical states with checkboxes: Désinhibition physique, Capacité mentale élevée, Capacité mentale moyenne, Capacité mentale basse, Capacité physique élevée, Capacité physique moyenne).
- ARGENT:** Argent facile (four radio buttons: Riche, Moyen, Normal, Pauvre); Banques: (checkboxes: Banque de l'ordre, Banque de la révolution, Banque de la mort, Banque de l'avenir).
- PERLES DU DESTIN:** (List of four items: Sphère de l'Amour, Sphère de la Connaissance, Sphère de la Force, Sphère de la Magie).
- COMBAT-COUPS SPECIAUX:** (List of three: Coup de poing, Coup de pied, Coup de poing et de pied).
- TENUE:** Tenue: Uniforme militaire.
- AGE DE JEU LES PERLES:** (Table showing the age of the game and the corresponding pearl types: 1-10 years old: Sphère de l'Amour; 11-20 years old: Sphère de la Connaissance; 21-30 years old: Sphère de la Force; 31-40 years old: Sphère de la Magie).

Below the form is a note: "Mémoires en cours: Vous avez été vaincu(e) par un(e) joueur(e) dans le jeu de rôle de votre choix précédent."

Fiche de personnage de Subabysse sans fond

Édition 30e anniversaire (4 pages)



Cela manque aussi d'une petite description pour introduire cette page.
Exemple : "Ces pages pdf sont des ressources gratuites que je mets à votre disposition pour créer vos personnages, visualiser le calendrier ou naviguer sur la carte du monde !"



<https://justescindyux.design/>

Aides de jeu

Ces pages pdf sont des ressources gratuites que je mets à votre disposition pour créer vos personnages, visualiser le calendrier ou naviguer sur la carte du monde !

Fiches de personnage



4p



4p



18p

Carte du monde



30eme anniversaire

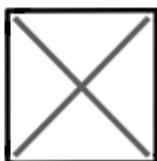
Calendrier



V1

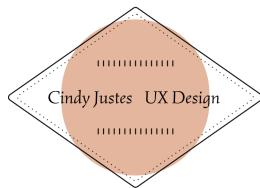


V2



V3

Voici une proposition qui reprend les idées évoquées. J'ai séparé visuellement les catégories d'aides pour guider l'utilisateur.

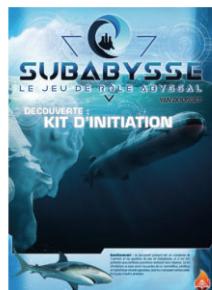
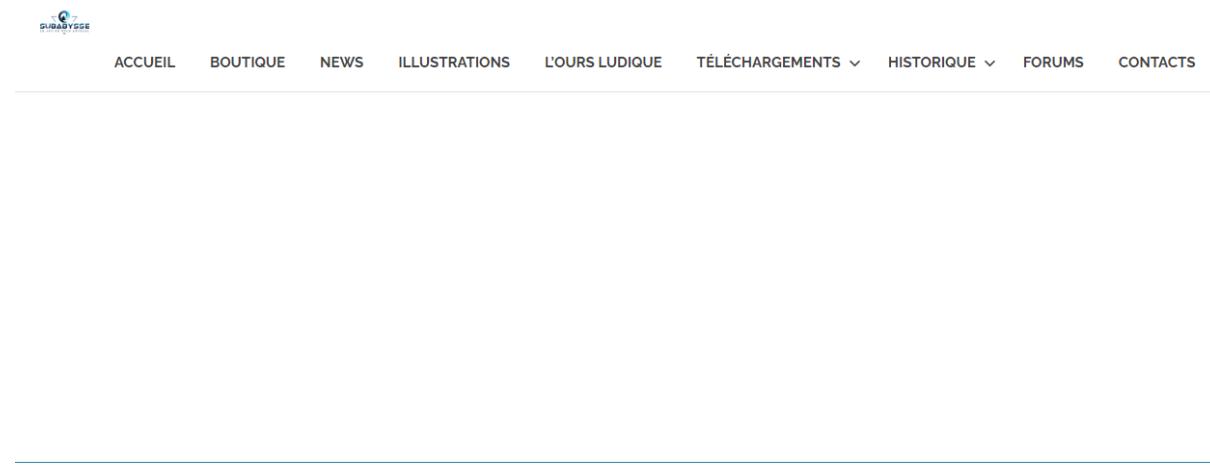


<https://justescindyux.design/>

Kit d'initiation

Dans la sous page “Kit d’initiation” de la page téléchargement, on retrouve à nouveau un espace entre la barre de menu et le contenu.

C'est un petit peu plus dérangeant en définitive ici car il n'y a qu'un seul contenu dans cette page.



Avertissement : le document présent est un condensé de l'univers et du système de jeu de Subabysse, et il est fort probable que certaines questions resteront sans réponse.

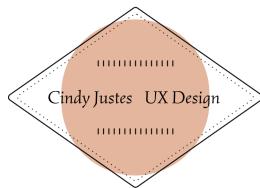
Ce kit d’initiation va vous ouvrir les portes de ce merveilleux, périlleux et mystérieux monde aquatique, tout en s’amusant entre amis.
Il n'a pas d'autre ambition.

Bonnes fêtes de fin d'année, et prenez soin de vous 😊

Ça donne un aspect très vide.

J'aurais ajouté ici quelques retours clients : exemple “On ne connaît pas l'univers mais on a rencontré l'auteur et nous avons plongé dans le monde fantastique de Subabysse !”

J'aurai également ajouté à ce stade que plus d'histoires et de contenus sont disponibles en boutique dans le livre de Subabysse. Puis tu ajoutes un lien ou un bouton vers ta boutique pour avoir accès rapidement au livre en question.



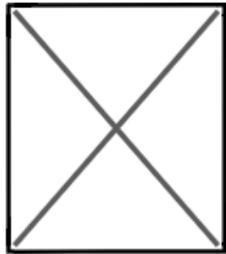
<https://justescindyux.design/>

Scénarios

Avant d'attaquer directement le contenu, j'aurai indiqué au visiteur quel est le but de cette page avec une petite introduction. Exemple : "Trouvez ici tous les scénarios en pdf proposés téléchargeable gratuitement ici".

Parfois le fond est trop clair sur certains endroits du texte, ici en blanc, l'utilisateur peut avoir du mal à lire sur ordinateur..

On peut alors encadrer les textes pour leur donner de l'importance et aussi pour ajouter un fond au cadre afin de faire ressortir visuellement.



HIT GAMES

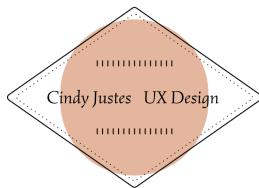
Et voici le premier scénario que j'ai écrit pour Subabysse il y a bien longtemps : Hit games. Cette courte histoire, plonge les personnages au cœur de ce sport de bûtes qu'est le roquetteball. Pour arriver à leurs fins, ils devront affronter la meilleure équipe de Subabysse, les All-red Sharks. Action et baston au rendez-vous. Joyeux Hit games et puisque le son vous est favorable 😊



CHEMIN VERS SHAMBHALA

Ce second scénario, bien qu'assez court, permettra à vos personnages de découvrir un territoire peu connu de Subabysse, le Petit Continent. Ce lieu leur réserve plus d'une surprise, espérons qu'elles ne seront pas trop mauvaises. Ce premier épisode introduit une mini-campagne, de trois ou quatre scénarii, qui reprend le mythe de la Terre Creuse. Il continuera les pas des personnages vers les mystérieux royaumes de Shambhala et d'Ageniba, joyaux de la Terre.

Sur version mobile, le fond s'adapte à la taille de l'écran améliorant la lecture des paragraphes.



Cindy Justes UX Design

<https://justescindyux.design/>



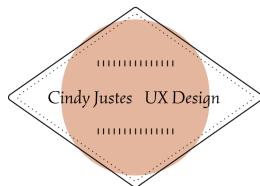
HIT GAMES

Et voici le premier scénario que j'ai écrit pour Subabysse il y a bien longtemps : Hit games. Cette courte histoire, plonge les personnages au coeur de ce sport de brutes qu'est le roquetball. Pour arriver à leurs fins, ils devront affronter la meilleure équipe de Subabysse, les All-red sharks. Action et baston au rendez-vous. Joyeux Hit games et puisse le sort vous être favorable 😊

Il y manque également des marges intérieures sur la droite pour aérer le texte.

J'ajouterai également une sorte de classification qui indiquerait au joueur la difficulté du scénario, le temps de jeu, ect..

Voir même si tu as des retours de quelqu'un, ajouter son commentaire en formulant quelque chose du genre : Voici ce que telle personne à pensé de ce scénario. Qu'en avez-vous pensé ?



<https://justescindyux.design/>

Page "Historique"

Je m'attendais à des anciennes parutions pas forcément aux contributeurs qui aurait mérité un bloc à part.

J'aurai peut-être nommé différemment cette page car elle t'inclue ainsi que les membres qui ont participé à la création de ton jeu.

L'auteur

Ton histoire est vraiment intéressante, très détaillée et l'internaute apprend à te connaître à travers ta présentation.

Yan 'Phéjal' Bourget
Auteur Illustrateur
Identité
Année de Naissance : 1973
Nationalité : Français
Pays : France
Biographie (source : Le Grog)
J'ai découvert le jeu de rôle avec un copain, vers l'âge de 13 ans. C'étaient des parties solo, ou avec très peu de joueurs, dont je garde d'excellents souvenirs. Nous avons joué à l'Oeil Noir surtout, mais il y a eu également des parties d'Ultime Epreuve. A la suite de cela j'ai découvert le club de jeux de rôle de Colomiers. Je faisais mes premiers pas à JRTM, et parfois à La Compagnie des Glaces. Et je débutais dans ma carrière de meneur de jeu avec Stormbringer.
Ca m'a donné envie de créer mon propre système. J'ai alors fait un jeu (amateur) inspiré des Chevaliers du Zodiaque. Les règles étaient assez fouillées, et le jeu était plutôt tourné baston. Pourtant il a eu énormément de succès ! Tout le monde au club y a joué pendant 2 ou 3 ans, comme des acharnés...
A côté de ça je continuais à jouer, et je faisais connaissance de Ritume et Animonde. Et je maîtrisais de plus en plus de jeux : il y a eu JRTM, Hurlements, Animonde, Chill (plus tardif). J'ai essayé D&D, mais le meneur avait un style un peu trop "pièce/monstre/trésor" - j'ai détesté. Je privilégie plutôt le relationnel...
Parallèlement j'ai participé à l'organisation de 3 festivals de jeux de rôle sur Colomiers. Le premier avait eu lieu vers 1990, et avait invité du beau monde : je me rappelle de Croc, Denis Gerfaud, les auteurs d'Alter Ego et Boucanniers, Casus Belli... Il avait eu pas mal de succès. Le deuxième, je me suis tapé toute l'organisation à moi tout seul...
Au départ de l'ancien président du club, je l'ai fait déménager à Léo Lagrange, où il est toujours. C'est devenu l'Enfer du Jeu, dont j'ai tenu la présidence environ une année sur deux. Avec des hauts et des bas...
C'est en décembre 1991 que j'ai commencé à plancher sur la création de Subabysse. David Lébrère m'a apporté beaucoup d'idées pour la première édition. J'ai fait le texte et les illustrations, et il a fallu encore 6 mois pour que tout soit tapé à la machine. Subabysse était né. Deux ans plus tard, je faisais la 2ème édition, sur un Amiga. Toujours en amateur, la 3ème édition vit le jour sur un PC cette fois-ci. Jusqu'en 2001, où je

Je pense qu'il aurait fallu rajouter des marges internes et externes pour ajouter de la lisibilité.

Ou encore écrire tes histoires avec plusieurs blocs de paragraphes comme ce que tu as fait pour ta page d'accueil :

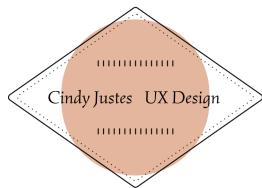
Bienvenue dans le monde futuriste aquatique du jeu de rôle abyssal SUBABYSSE.
Les hommes, depuis bien longtemps, considéraient les océans comme de vastes dépotoirs, déversant leurs immenses déchets et autres matières dangereuses sans se soucier des étonnements. Ainsi, ils déchaînèrent la colère des Dieux des océans et de leur maître : Onless. En une seule et tragique journée, les flots s'élèveront sur la civilisation des infidèles, les terres furent immergées. Le cataclysme causa la fonte des pôles et la montée des eaux d'environ 2000 m sur toute la surface du globe, les survivants furent obligés de se réfugier au fond des océans.
Le jeu commence 324 ans après cette grande « Vague purificatrice ». L'humanité s'est adaptée à ce nouveau milieu, créant ainsi des sous-marins ultrarapides, des combinaisons de plongée descendante à plus de 9500 m de profondeur et de colossales cités dôme de toute beauté. Subabysse est un jeu de rôle qui mélange à la fois l'aventure, les enquêtes urbaines, l'action, l'horreur et la découverte, mais aussi les intrigues politiques et le fantastique. Convivial et simple, Subabysse s'adresse aussi bien aux joueurs et aux meneurs de jeu débutants que confirmés.

SUBABYSSE
LE JEU DE RÔLE ABBYSSAL
MAN BOURGET

Un monde comme le nôtre, où les terres émergées représentent moins de 10 % de la surface, souvent irradiée. Des hommes comme nous (Atlantes exceptés), plus des mutants considérés au mieux comme des esclaves. Une technologie en avance sur la nôtre, où la vie sous l'eau est la norme, et les manipulations génétiques sont monnaie courante. Une société dominée par l'armée et les scientifiques, où les intérêts personnels sont indissociables des luttes politiques. Bref, un splendide panier de crabes tant sur le plan physique que relationnel.

Pour les joueurs, Subabysse est donc un monde très semblable au nôtre, à la différence que la population vit en majorité sous l'eau. La raison ? Colère des dieux ou holocauste nucléaire, trois siècles auparavant. Mais certains avaient préparé des refuges sous-marins, en prévision d'un tel événement.

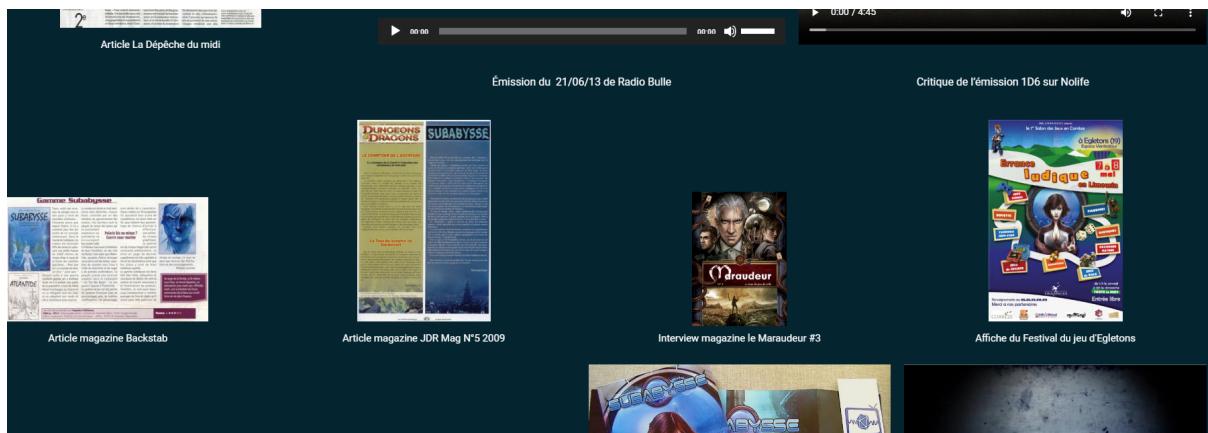
Ce qui explique, à l'heure actuelle, l'importance de deux groupes particuliers : l'armée, à l'origine (le plus souvent) du financement des refuges ; et les scientifiques, à l'origine de la création (et du développement) de ces bases sous-marines.



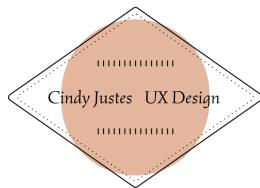
<https://justescindyux.design/>

Je pense également ajouter des interactions comme des boutons pour amener vers des pages au lieu du lien cliquable (source : Le Grog).

Tes sources sont un très bon moyen d'appuyer ta crédibilité dans le jeu de rôle.
Ça te différencie de beaucoup d'un autre auteur qui ne vend "que" son histoire.



Peut être que pour les mettre en valeur, il faudrait aussi ajouter des éléments comme des titres (par exemple : "ils parlent de nous ..", "Écoutez notre intervention dans l'émission..", "un grand merci à eux pour la communication autour du jeu !").



<https://justescindyux.design/>

SUBABYSSE' HALL OF FAME

Le mur des célébrités est une excellente idée pour mettre en valeur les gens qui t'ont aidé dans ce processus créatif.

J'améliorerai en ajoutant des marges internes et externes qui donnerait une présentation différente.

	Olivier Cova			Sébastien Capelle
	Mon historien à moi, rien qu'à moi ! Il paraît que seuls les vainqueurs écrivent l'histoire. Eh bien c'est faux ! Nicolas "Joker" le fait pour moi et pour le jeu depuis bien longtemps. Merci encore.			Il est le génial dessinateur qui trouva le style graphique du jeu bien avant qu'il soit connu. Les heures à noircir des planches entières à l'encre de chine ne se comptent plus. Merci l'artiste !
	Celle qui me suit depuis toujours. En plus de ses précieux conseils, elle est, entre autre, l'auteure des nouvelles inspirées de mes scénarii.			La relève est assurée : baignée depuis l'âge de 6 ans dans le jeu de rôle, Gaël maîtrise Subabysse depuis longtemps, il écrit ses propres scénarii et aide au jeu. Je suis riche d'être père.
	Maitre de la clé à molette et du chalumeau, Patrick laissa son empreinte dans toute la partie Technique : des armes aux aquajets.			Dernière arrivée dans l'équipe, ses talents d'infographiste et de dessinatrice trouveront de suite leur place au sein du projet Subabysse.
	Bon si je ne mets pas un article sur le chien, ma femme va me tuer. Alors voilà, Athos surnommé "Tothos", mon carlin, qui n'a strictement rien à voir avec Subabysse. Mais bon, il est gentil et pour la paix des ménages...			Maryline "Cupile" Mancini

De plus, surtout pour la dessinatrice, j'aurais ajouté un bouton vers ses réseaux sociaux pour que les gens puissent la contacter facilement pour réaliser des projets.



<https://justescindyux.design/>

The screenshot shows a mobile version of the Subabysse Hall of Fame website. At the top, there's a header with the Subabysse logo and a menu icon. Below the header is a blue banner with the text "SUBABYSSE' HALL OF FAME". Underneath the banner, there's a portrait of a man wearing a fedora hat. To the left of the portrait, the text "Olivier Cova" is displayed. Below the portrait is the Subabysse logo, which features the letters "SUB" in a stylized font inside a circle, with the text "Le Jeu de rôle" underneath. Further down, another portrait of a man is shown.

En version mobile, il y a un problème de marges à gauche et à droite concernant les paragraphes mais également entre les contenus.

J'aurais également donné les noms avant les paragraphes et déplacé les photos dessous afin que l'utilisateur ne se trompe pas lorsqu'il regarde la page.

De plus, les séparations entre les blocs présentations est trop nette. J'aurai intégré des blocs visuellement bien distincts de par la couleur par exemple pour ne pas avoir cette ligne qui vient couper entre deux (capture d'écran ci-après).



<https://justescindyux.design/>

Sébastien Capelle



Mon historien à moi, rien qu'à moi ! Il paraît que seuls les vainqueurs écrivent l'histoire.
Eh bien c'est faux ! Nicolas "Joker" le fait pour moi et pour le jeu depuis bien longtemps.
Merci encore.

Nicolas "Joker" Garros



<https://justescindyux.design/>

SUBABYSSE' HALL OF FAME



Nicolas Joker Garros



Olivier Cova



Sebastien Capelle



Gaël Bourget



Christel Bourget



Alexandre Durand



Irrésistible Athos "Tothos"



Patrick Espinouse

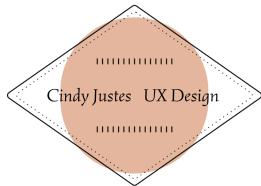


Maryline "Cupile" Mancini



En schématisant, j'imaginais quelque chose dans cette idée avec le titre, une phrase de remerciement de leurs contributions à chacun, leurs noms, une description personnalisée ainsi qu'un logo pour leurs réseaux et / ou envoyer un mail...

On garde la présentation de base mais on ne segmente pas et visuellement, c'est plus harmonieux (selon moi).



<https://justescindyux.design/>

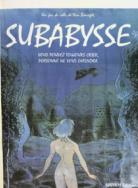
Anciennes éditions

Concernant la sous page “Anciennes éditions”, on a bien des marges à gauche mais pas assez à droite, ce qui visuellement, donne un effet non centré aux contenus.

Navigation menu:

- ACCUEIL
- BOUTIQUE
- NEWS
- ILLUSTRATIONS
- LOURS LUDIQUE
- TELÉCHARGEMENTS ▾
- HISTORIQUE ▾
- FORUMS
- CONTACTS

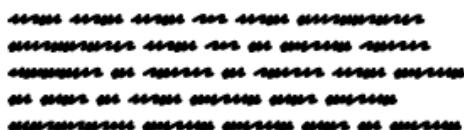
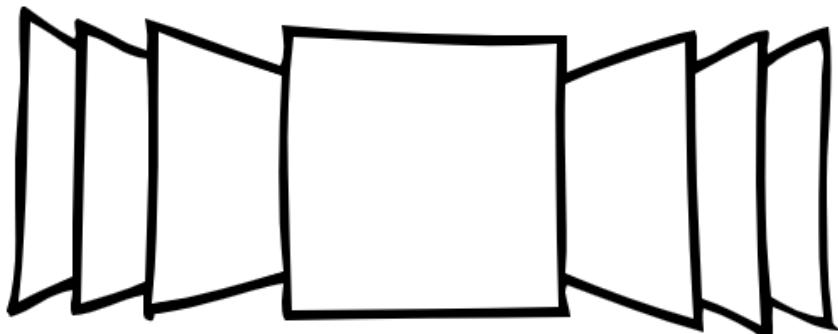
LES ÉDITIONS DE BASE

 <p>1^{er} édition</p> <p>Regardez ce que j'ai déniché en fouillant dans mon grenier ce week-end : la couverture de la première et de la seconde édition de Subabysse. Pour info, la première couverture date de 1991, entièrement fait main : collages, pochoir et crayons de couleur (textes tapés à la machine à écrire). Du vrai artisanat ! A l'époque, j'en avais fait tiré moins de 10 exemplaires, sachant que le jeu se présentait sous la forme de trois livrets séparés : Background, Simulation et Technique. Le quatrième livret, le Complément n'a jamais vu le jour dans ce format là.</p>	 <p>2^{ème} édition</p> <p>En ce qui concerne la seconde édition, sortie en 1996, elle prendra une forme beaucoup plus fine que la précédente : un seul livre d'environ 300 pages, couverture dos carré-colé, dont l'intérieur bénéficiera d'une mise en page de qualité réalisée grâce à la version de Word...mais sur AMIGA 500 ! Une vraie galère, le jeu étant entièrement sauvegardé sur des disquettes Double Density (512 KO). C'est à cette période que j'ai réalisé mes premières ventes (peut-être une vingtaine en tout). Du collector à présent !</p>
 <p>3^{ème} édition</p> <p>Beaucoup plus confidentielle, cette 3^{ème} édition fut tirée à 4-5 exemplaires. La seule nouveauté se résumant dans la correction de certaines coquilles et surtout d'une nouvelle couverture moins pire (encore que...) que la précédente.</p>	 <p>4^{ème} édition</p> <p>Enfin une vraie couverture faite à l'aérographe réalisée au club de dessin/BD d'Airbus (Aérospatiale à l'époque) que je fréquentai dans le quartier des 7 Deniers à Toulouse. Première maquette digne de ce nom avec une trame de fond en niveaux de gris réalisée par mon ami Alex. Exemplaires en dos carré-colé réalisés à l'YMCa de Colomiers que je ne remercierai jamais assez (Daniel Frouel, Christian Boulin et Michael Emery). Mention particulière pour la reliure cachant 3 énormes agrafes la rendant... indestructible !</p>

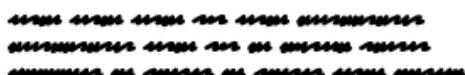
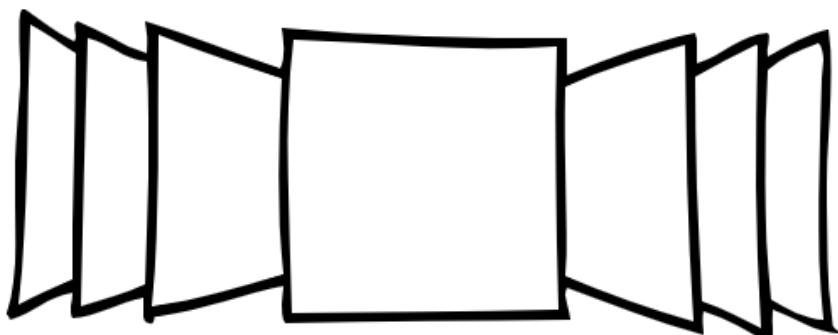


<https://justescindyux.design/>

Editions de base



Suppléments (version amateur)



Ma proposition :

Sur cette page, on pourrait s'amuser à présenter différemment par un système de mouvement sur les côtés qui permettrait de donner du dynamisme.

Le paragraphe du dessous change lorsque l'utilisateur glisse d'un projet à l'autre.

Il y a également la séparation entre les anciennes éditions pour faire comprendre qu'il s'agit de catégories différentes.

Cela ajoute un côté interactif avec l'utilisateur : il est acteur du contenu.



<https://justescindyux.design/>

Liens

Cette page semble la plus vide de tous le site avec le problème de marges lors du scroll (défilement de la page).

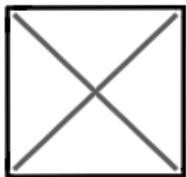
The screenshot shows the Subabysse website. At the top, there's a navigation bar with links: ACCUEIL, BOUTIQUE, NEWS, ILLUSTRATIONS, L'OURS LUDIQUE, TÉLÉCHARGEMENTS, HISTORIQUE, FORUMS, and CONTACTS. Below the navigation is a large, mostly empty central content area. On the left side, there's a sidebar with the SDEN logo and text about the forum. In the center, there's a logo for "Le jeu de rôle" with the letters "SUB" and the text "Le jeu de rôle". To the right, there's another sidebar with text about a forum for a role-playing club and a "Cliquez ici" button.

Je pense que tu aurais pu ici mettre des liens pour te contacter, donner un lien vers ta boutique, rappeler qu'on peut suivre sur les réseaux sociaux, les sources,...

De plus, le contenu des paragraphes explicatifs devrait inciter plus les gens à cliquer



<https://justescindyux.design/>

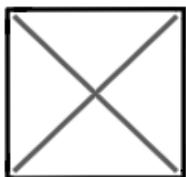


Tu cherches des conseils ?

Tu cherches des retours d'expériences ?

Tu souhaites rencontrer les créateurs du jeu ?

C'est par ici



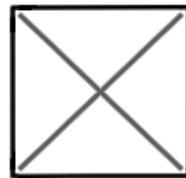
Tu veux venir essayer Subabysse avec son auteur ?

Toutes les infos sont sur le forum !

C'est par ici



Plongez avec nous



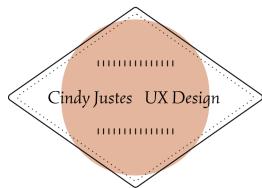
Voir tous nos articles

Nous contacter



Ici j'ai présenté les contenus en interpellant directement le visiteur et en rappelant qu'il avait également la possibilité d'acheter des produits en relation avec le jeu.

Je lui rappelle également qu'il peut contacter en envoyant un mail ou retrouver sur les réseaux.



<https://justescindyux.design/>

Page “Forums”

Sur la page du forum, l’écran pour le téléphone n’est pas optimisé (voir la capture d’écran ci-après).

The screenshot shows the header of the Subabysse website with the logo and a navigation menu icon. Below the header, there is a search bar and a 'RECHERCHER' button. The main content area is titled 'Forums'. Underneath, there is a table-like structure for the 'Actualités' forum, showing 4 subjects and 13 messages, with the last post being 3 months and 3 weeks ago by Phéjal. A small image of a person is visible next to the forum title.



<https://justescindyux.design/>

ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS HISTORIQUE FORUMS CONTACTS

Forums

[Accueil](#) > Forums

Forum	Sujets	Messages	Dernière publication	
Actualités	4	13	Il y a 4 mois <input checked="" type="checkbox"/> Phéïal	
 Subabysse	Les dernières news concernant la seconde édition de Subabysse et bien d'autres informations sur le jeu de rôle abyssal...			
Le jeu	3	7	Il y a 1 année et 2 mois <input type="checkbox"/> Gael	
 Subabysse	Si vous avez des questions concernant l'univers ou les règles du jeu.			
Matos	5	6	Il y a 4 mois <input checked="" type="checkbox"/> Phéïal	
 Subabysse	Vos aides de jeu, fiches, scénarrii... vos créations pour la communauté.			
Parties et personnages	1	3	Il y a 1 année et 11 mois <input type="checkbox"/> Anonyme	
 Subabysse	Vos retours d'expériences en tant que meneur ou joueur.			

CONNEXION / INSCRIPTION

Identifiant:

Mot de passe:

Rester connecté

I'm not a robot 
reCAPTCHA
Privacy • Terms

Inscription [Mot de passe oublié](#)

[CONNEXION](#)

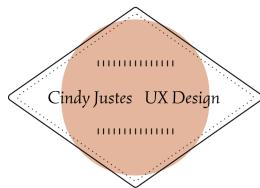
FORUMS

- Actualités
- Le jeu
- Matos
- Parties et personnages

Search ... 

ARTICLES RÉCENTS

Ici, on pourrait ajouter une description avant la liste des forums disponible : "Participez aux forums en cours : Actus, parties et personnages.. Contribuez à faire vivre la communauté Subabysse avec nous !"



<https://justescindyux.design/>

Forum

Participez aux forums en cours : Actus, parties et personnages.. Contribuez à faire vivre la communauté Subabysse avec nous !

Connectez vous

search

Actus



4 sujets, 13 msg

Lire plus



Le jeu

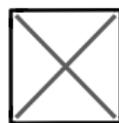


3 sujets, 7 msg

Lire plus



Matos

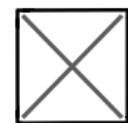


5 sujets, 6 msg

Lire plus



Parties
Personnages



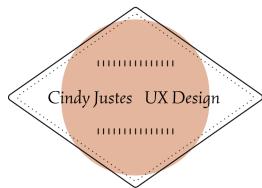
1 sujet, 3 msg

Lire plus



Ma proposition reprend l'idée du forum en intégrant plusieurs interactions avec l'utilisateur.

Il a le choix de se connecter, de lire le forum, d'aimer le contenu proposé, de partager sur ses réseaux sociaux ou encore de rédiger un commentaire.



<https://justescindyux.design/>

Page “Contacts”

La page “Contacts” semble malheureusement assez vide.

Je pense qu'il faudrait pouvoir soit contacter directement les personnes avec leurs mails respectif soit intégrer un formulaire de contact afin que l'utilisateur pose directement sa question sans passer par la messagerie.

ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS HISTORIQUE FORUMS CONTACTS

Yan "Phéjai" BOURGET, l'auteur du jeu. Pour tous renseignements : subabysse@adjfree.fr

Nicolas "Joker" GARROS, professeur d'histoire et contributeur BG. Contact sur :

Olivier "Kalistar" COVA, contributeur et spécialiste des arts martiaux. Contact sur :

*Vue ordinateur

La vue mobile offre un aspect moins vide à la page.

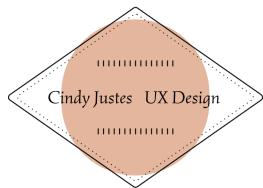


<https://justescindyux.design/>

The mobile view of the Subabysse website features a large banner at the top. On the left, there's a logo for 'SUB' (SUDABYSS) with the text 'Le jeu de rôle'. In the center is a cartoon illustration of a man with glasses and a beard. To the right is a smaller image of a man wearing a hat and a suit, identified as Olivier 'Kalistar' COVA. Below the banner, there's contact information: 'Yan "Phéjal" BOURGET, l'auteur du jeu. Pour tous renseignements : subabysse[ad]free.fr' and 'Olivier "Kalistar" COVA, contributeur et spécialiste des arts martiaux. Contact sur :'. The background of the banner shows a dark, atmospheric cityscape.

* Vue mobile

Pour reprendre l'idée du mur des célébrités, je propose cette version avec moins de personnes pour ce concentrer sur ceux actuellement affichés de la page contacts.



<https://justescindyux.design/>

Contactez nous !



Yan "Phéjal" BOURGET



Nicolas Joker Garros

44-0265 44-0266 44-0267 44-0268 44-0269 44-0270 44-0271
44-0272 44-0273 44-0274 44-0275 44-0276 44-0277 44-0278
44-0279 44-0280 44-0281 44-0282 44-0283 44-0284 44-0285
44-0286 44-0287 44-0288 44-0289 44-0290 44-0291 44-0292



Olivier Cova

1990-1991 1991-1992 1992-1993
1993-1994 1994-1995 1995-1996
1996-1997 1997-1998 1998-1999
1999-2000 2000-2001 2001-2002





<https://justescindyux.design/>

Contactez nous !

NOM Prénom !

Adresse mail !

Objet du message !

Envoyer

! Champs obligatoire

Voici ma proposition de formulaire en incluant des champs obligatoires et un champ texte assez large pour envoyer un message plus long.



<https://justescindyux.design/>

Autres

L'auto référencement : créer des liens entre les pages elle-même pour continuer à naviguer dans le site. Quelque chose du genre : Vous souhaitez accédez à la boutique ? Ajout du lien vers la boutique.

Par exemple, pour mon propre site, j'ai intégré des boutons de navigation à chaque page pour naviguer sans avoir besoin de revenir sur la barre de navigation.

DÉCOUVREZ MES PROJETS

ou encore

Visitez les autres pages :

ACCUEIL

A PROPOS

Apporter plus d'interactivité avec le visiteur : donner la possibilité de partager facilement sur ses réseaux sociaux, ce qui augmente également ton référencement car si + de visites, + possibilité d'être connu.

Comme ce que j'ai pu faire lors de mes wireframes (= mes propositions de maquettes) tout au long de cet audit.

Également, ajouter des titres qui permettent à Google de "comprendre" ton site et c'est plus dynamique visuellement.

Jouer avec les différents titres (h1, h2,...) donne visuellement beaucoup de dynamisme lors de la lecture mais également permet à Google de référencer mieux le site.

Réseaux : augmenter le nombre de publications de manière plus quotidienne sur les réseaux sociaux, des gens en train de jouer, créer de l'engagement envers la communauté Subabysse.

Footer : il manque un bas de page reprenant le logo, le menu, le contact incluant les réseaux.