

LA LUCARNE

Projet Ican / PSVA

2019

LA LUCARNE

Projet Ican / PSVA

2019

—

Lucia Manyari

Mélanie Alpach

Livia Succurro

Janitta Pel

Arthur Michigan

SOMMAIRE

01. Présentation du projet

Le sujet
Le contexte
La problématique

02. Les cibles

Profils types
Personae

03. Documentation

04. Identité visuelle

Recherches
Logotype
Charte graphique
Zone de respiration
Taille d'usage du logotype
Caractère typographique d'usage
Caractère typographique de substitution
Couleurs
Interdictions
Pictogrammes
Autres éléments graphiques

05. Application mobile

Arborescence
Scénario utilisateur - wireflow
Prototype
Scénario AR

06. Supports de communication

Mise en situation

07. Bibliographie

Présentation du projet

L'enjeu

Explorer la cartographie et ses déclinaisons afin de proposer une expérience de navigation innovante sous la forme d'une carte interactive.

Le contexte

La cartographie est par définition la représentation de données sur un support réduit.

Notre société ayant été profondément modifiée par le partage de connaissances et d'informations au point d'être devenue "Société de l'information", la cartographie joue un rôle central puisqu'elle permet de classifier et de visualiser ces informations.

Nous sommes aujourd'hui bombardés d'informations toute la journée et afin d'être efficace, nos outils de cartographies sont aussi devenus des outils de simplification et d'interprétation.

Nous n'utilisons par exemple plus des cartes mais exclusivement des GPS.

Notre problématique

Comment inciter les utilisateurs à se promener afin de redécouvrir la ville différemment?

Notre concept

Dans la plupart des villes, les installations culturelles et artistiques sont des moteurs importants de tourisme et de sorties pour les habitants.

De plus, de nouvelles technologies font leurs apparitions au grand public amenant avec elles des médias d'information et de culture encore peu utilisés.

L'apparition de la réalité augmentée et son aspect géolocalisé amène de nouvelles problématiques de cartographie.

Afin de pousser les utilisateurs hors de chez eux, nous souhaitons leur créer des parcours dans les rues d'une ville sous la forme de romans graphiques en réalité augmentée.

En effet, la réalité augmentée permet aux utilisateurs de redécouvrir la ville au travers du virtuel.

Nous proposons une application permettant de répertorier des parcours nocturnes dans une ville. Il s'agit de proposer une histoire inédite à chaque parcours tout en utilisant la réalité augmentée.

Les scénarios et illustrations seront riches et variés. Les univers graphiques et plastiques seront complètement différents afin de toucher un maximum de personnes.

Pour ce projet, nous avons besoin de faire appel à des professionnels (ex : studio d'animation)

Une collaboration entre des scénaristes et des illustrateurs est envisagée afin de construire un roman-graphique adapté à la ville et au parcours.

Nos objectifs

Créer des histoires graphiques dans les rues d'une ville.

Proposer un nouveau type de cartographie: la cartographie virtuelle.

Voir son environnement différemment grâce à la réalité augmentée.

Les cibles et personae

Type de cibles

Nos cibles principales sont les touristes et les personnes intéressées par l'art.

Les touristes

Ils voyagent pour découvrir de nouveaux lieux, de nouvelles cultures. Ils voyagent pour le plaisir, pour se détendre, s'enrichir et se cultiver. Ici le touriste est une cible importante car à travers cette application, il découvre les lieux emblématiques d'une ville de manière ludique et originale.

Les personnes sensibles aux arts plastiques et graphiques

Par exemple un habitant qui souhaite découvrir sa ville autrement, l'application apporte une nouvelle perception de l'endroit où il vit. À travers un grand nombre de romans graphiques, l'utilisateur pourra se cultiver différemment et de manière insolite, amusante et innovatrice.

Personae



— **Prénom**
Martin

— **Profession**
Etudiant en cinéma

— **Âge**
24 ans

— **Centres d'intérêt**
L'art (cinéma, bandes-dessinées), la lecture

— **Moteurs/motivations**
Rencontrer des gens, découvrir de nouvelles expériences.

— **Relation à la technologie**
9/10
il a un rapport quotidien à l'image/ scénario. Il s'en sert pour ses études et ses loisirs

— **Source d'informations**
En plus des réseaux sociaux, Martin aime s'informer par divers moyens. Il prend son petit-déjeuner en naviguant sur ton smartphone. Parfois il regarde des vidéos de youtubeurs spécialisés.

— **Journée type**
Tous les matins il se rend à son école en métro. Le soir, il aime prendre un verre avec ses amis après le cours et 3 fois par semaine il rentre chez lui à pied.

— **Besoins**
En recherche de références ou inspirations pour ses projets créatifs.

— **Objectifs**
Faire de sa passion son métier: être scénariste

— **Objections/réticences**
Il aime pas passer trop de temps sur son téléphone, même si pour lui c'est un outil important. Il essaie de gérer ça.



Touriste - En voyage à Paris

— **Prénom**
Anna

— **Âge**
31 ans

— **Profession**
Libraire

— **Centres d'intérêt**
Arts et lettres - Langues - Sorties culturelles (musées, théâtre) - Gastronomie

— **Moteurs / motivations**
Voyager - Découvrir des cultures différentes

— **Relation à la technologie**
7/10 Elle sait se servir de la technologie mais ne s'en sert pas à outrance.

— **Source d'informations**
En plus des réseaux sociaux, Martin aime s'informer par divers moyens. Elle prend son petit-déjeuner en écoutant la radio sur ton téléphone. Elle lit parfois quelques journaux (La republica).

— **Journée type**
Vivant à Florence, Roberta se rend à son travail en vélo. Elle déjeune sur une petite place, souvent en terrasse. Le soir elle rentre chez elle, et prend plaisir à cuisiner.

— **Besoins**
Enrichir sa culture

— **Objectifs**
Découvrir des richesses au niveau des cultures, de l'architecture.

— **Objections/ réticences**
Ne pas vivre à travers la technologie - Elle doit seulement être complémentaire et non élémentaire



Mère célibataire, 3 enfants

— **Prénom**

Sophie

— **Profession**

Avocate

— **Âge**

45 ans

— **Centres d'intérêt**

Elle aime passer du temps avec ses enfant, étant donné qu'elle ne les voit pas souvent

— **Moteurs / motivations**

Aider les autres - Soucieuse de ses proches

— **Relation à la technologie**

6/10 Elle sait se servir de la technologie, elle connaît la technologie grâce à ses jeunes enfants connectés.

— **Source d'informations**

Elle regarde "le quotidien" tous les soir pendant le dîner.

— **Journée type**

Son métier occupe beaucoup de temps de sa journée. Elle a une nourrice pour aller chercher les enfants à l'école et préparer les repas.

— **Besoins**

Prendre plus temps pour sa vie de famille malgré son emploi du temps. Passer des moments agréables. Être plus présente.

— **Objectifs**

Son métier ne doit pas prendre le dessus sur sa vie personnelle. Être présente pour ses enfants - Optimiser son temps, s'organiser pour les voir le plus possible.

— **Objections/réticences**

Ne supporte pas l'injustice

Elle ne veut pas passer son temps libre avec ses enfants exclusivement à travers la technologie (notamment le smartphone). Elle ne veut pas que ses enfants passent leur temps devant un écran et cherche de nouveaux moyens pour en tirer profit différemment.

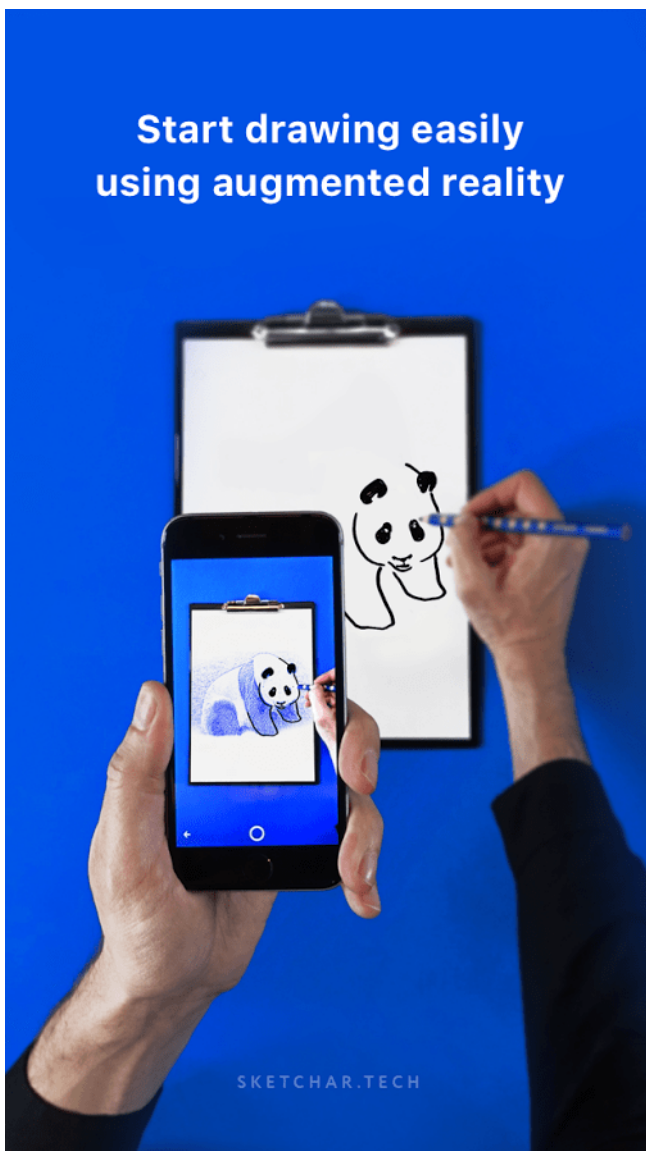
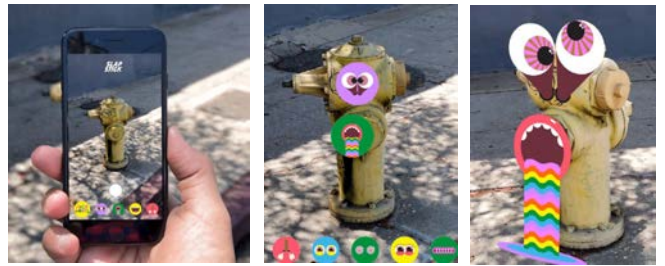
Documentation

Réalité augmentée

SLAPSTICK

Slapstick est une application sur smartphone permettant de coller des stickers animés tout autour de nous à l'aide de la réalité augmentée.

Cette application est porteuse d'un concept fort, celui de pouvoir modifier son environnement pour le voir différemment. Peut-on parler ici de "vandalisme virtuel"?



SKETCHAR

Sketchar est un service d'assistance au dessin par la réalité augmentée.

Les utilisateurs choisissent un modèle et l'application va créer des repères et guider l'utilisateur afin qu'ils puissent reproduire le même dessin sur un support réel.

L'application permet aussi d'enregistrer ses propres créations pour pouvoir les projeter en réalité augmentée sur de nouvelles surfaces.

Sketchar est une inspiration conceptuelle forte puisqu'elle prouve que la réalité augmentée est un nouveau support à la création artistique est qu'elle est aussi un moyen de redécouvrir les créations déjà existantes.

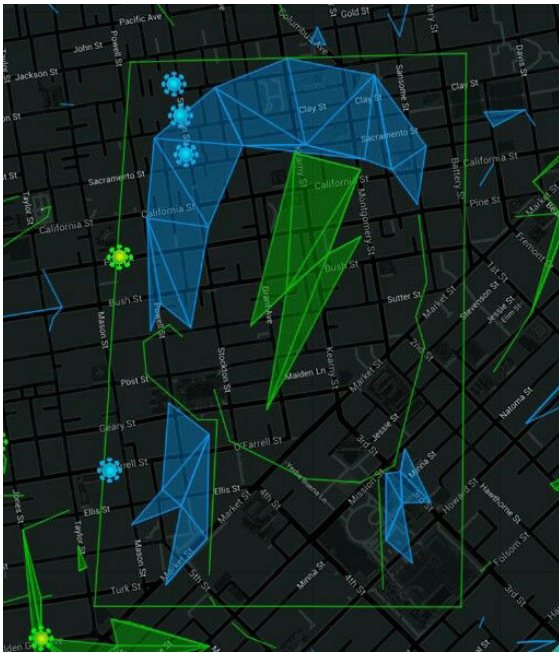
Technologie



POKEMON GO

La sortie de Pokémon Go en Juillet 2016, développé par Niantic, eu un impact technologique et culturel énorme sur notre société. En effet, le jeu sur smartphone démocratisa la réalité virtuelle en touchant un public extrêmement vaste. De plus, le fait de devoir chasser les pokémon dans la ville incita les publics consoles et pc normalement très casaniers à sortir afin de redécouvrir les villes.

L'application en AR dispose d'une mécanique de localisation car les pokémon sont dispersés dans la ville mais malheureusement, la technologie ne possède aucune relation avec l'environnement au point que beaucoup d'utilisateurs suppriment l'option pour faciliter les captures.

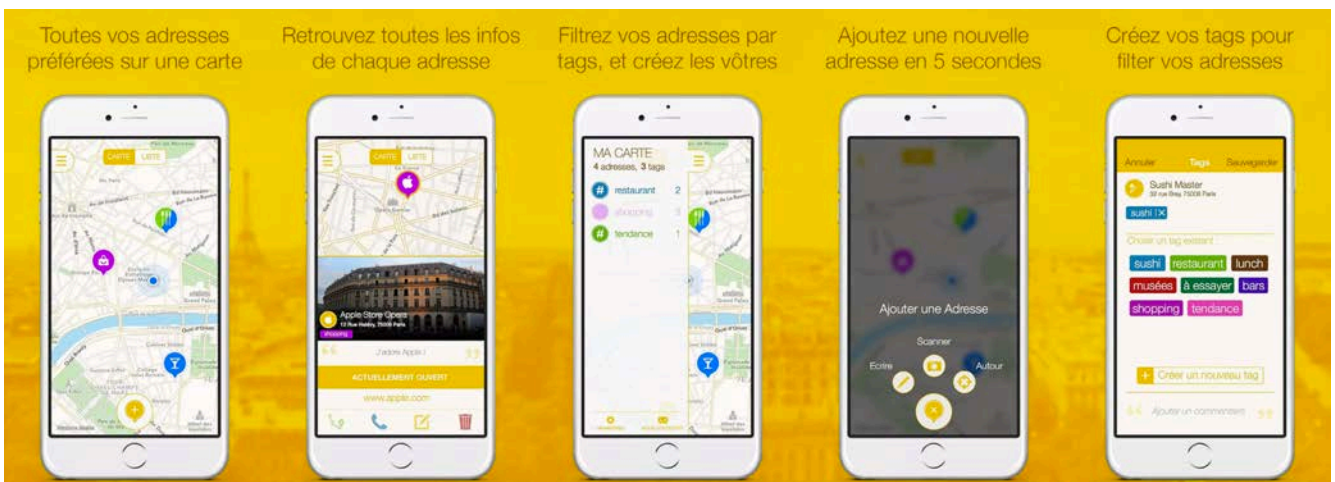


INGRESS

Avant de développer Pokemon Go, Niantic développa avec Google le jeu Ingress.

Bien qu'assez similaire à Pokemon Go, le jeu exploite bien plus le rapport du joueur à son environnement. Certains utilisateurs se sont même servis du système afin de réaliser des oeuvres d'art Géolocalisés. (Cf images)

Applications



SLAPSTICK

Mapstr est une application permettant de recenser des adresses de notre choix sur une carte. Le service utilise un système de tag qui facilite énormément la recherche d'adresse de l'utilisateur et leurs catégorisations.

Notre projet faisant la cartographie de nombreux parcours, un système de filtrage par tag serait pertinent.

L'identité visuelle

Concept

Pour le nom de l'application, nous avons opté pour "La Lucarne". Ce terme représente une petite ouverture dans le paysage à travers une fenêtre (ici, le smartphone). La lucarne est donc une manière de traduire notre volonté de proposer une réalité alternative de façon poétique et avec la mention AR incluse dans le même mot. L'utilisation du terme "lucarne" renvoie un côté mystérieux et intrigant et invite l'utilisateur à entrer dans ce monde fictif et magique.

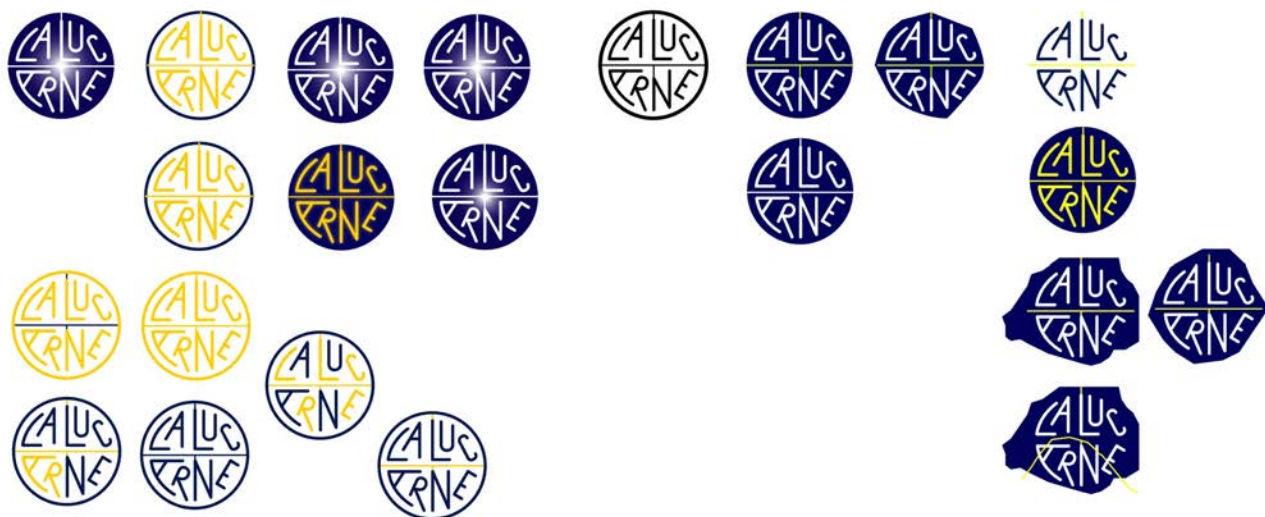
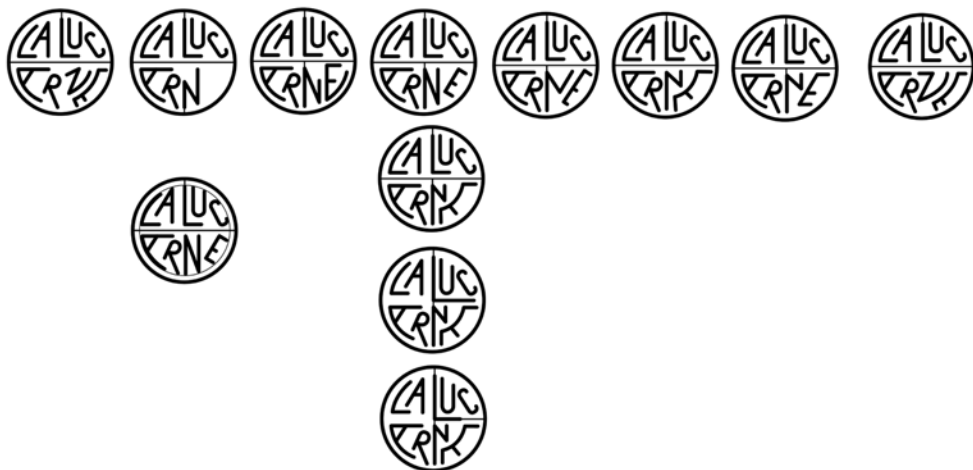
Lucarne = Petite fenêtre = Petite ouverture



Le jeu typographique vient connoter la forme d'une lucarne parisienne par ses contours circulaires. Les terminaisons des lettres sont arrondies pour rappeler la forme ronde du logo. Les traits jaunes et géométriques esquissent les formes d'une lucarne : ils viennent seulement l'évoquer.

Les lettres apportent un côté ludique en suivant la continuité des formes de la fenêtre. En effet nous avons ici un jeu entre texte et image où, le texte et les lignes suggèrent directement ce qu'ils veulent représenter c'est à dire la lucarne. Cette combinaison entre texte et forme rend le concept plus pertinent.

Recherches logotype



Recherches cartographie



Zones de respiration



Déclinaisons couleur



Taille d'usage du logotype



Les interdits



Caractères typographiques d’usage

MISO

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
123456789?./+=%^`~()àç!/?è\$'«é&

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
123456789?./+=%^`~()àç!/?è\$'«é&

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
123456789?./+=%^`~()àç!/?è\$'«é&

CIRCULAR PRO

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s,
t, u, v, w, x, y, z
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q,
R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
123456789?./+=%^`~()àç!/?è\$'«é&

Couleurs



#00005B



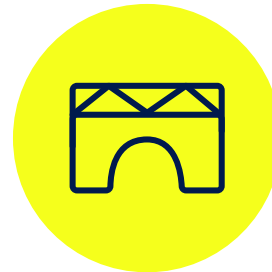
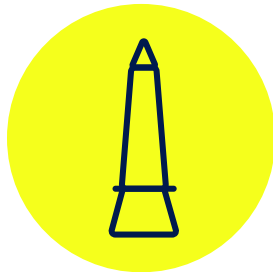
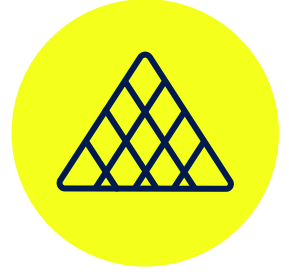
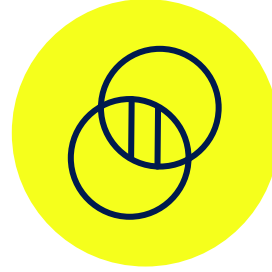
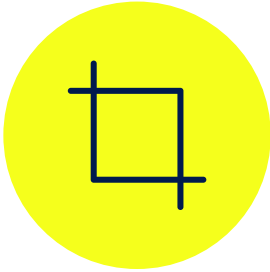
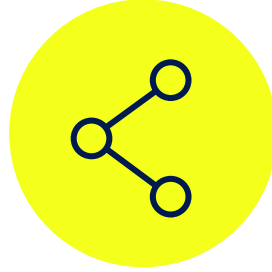
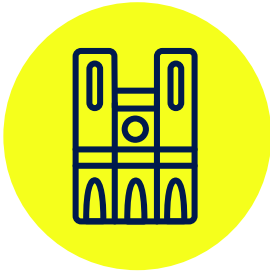
#F4FF1D

Seulement trois couleurs s’inscrivent dans notre charte graphique : bleu nuit, jaune chrome et blanc. Trois couleurs intenses avec de fortes significations. Trois couleurs pour trois caractéristiques : épuración - simplicité - légèreté

- Ce bleu très sombre connote la nuit. Là où les rêves prennent place. Mais c’est aussi une couleur apaisante. Elle évoque le ciel, l’espace et les voyages.
- Le jaune fait référence à l’éveil, à la lumière et contraste fortement avec le bleu. Cette couleur donne une impression de chaleur et de lumière. Elle est comme un repère pour l’utilisateur.

La combinaison entre le jaune et le bleu se marie très bien et rappellent tout de suite à un ciel étoilé nous invitant au rêve et à l’onirisme.

Pictogrammes



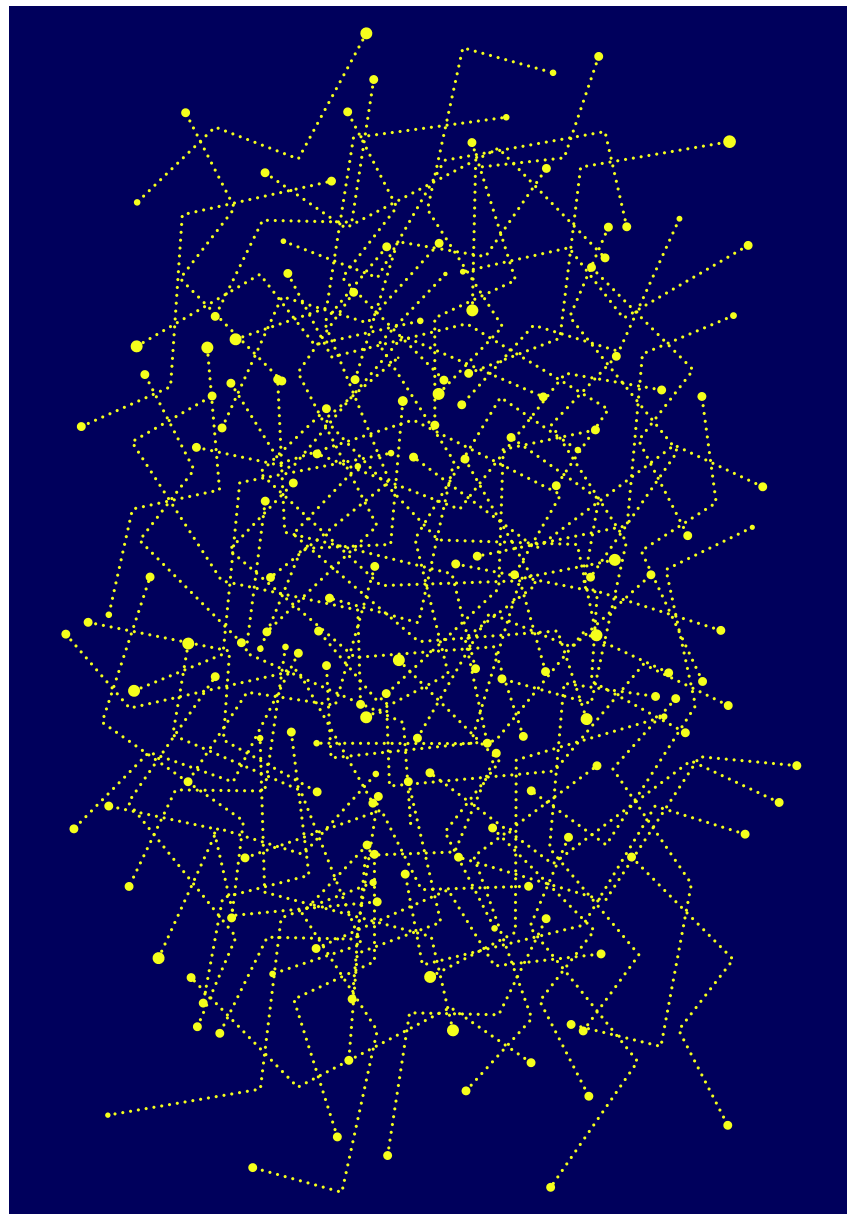
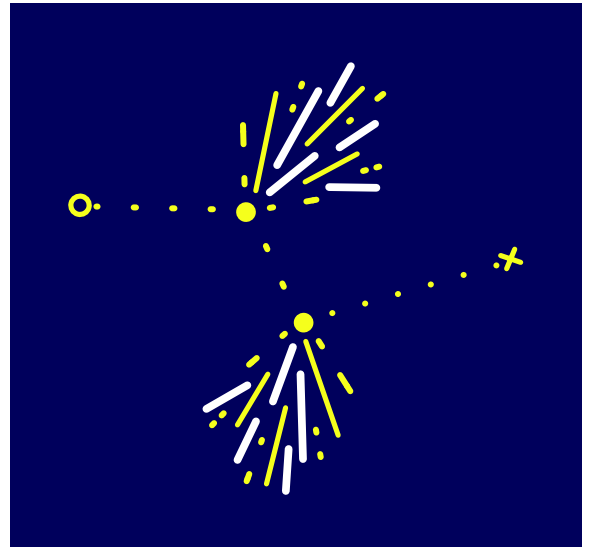
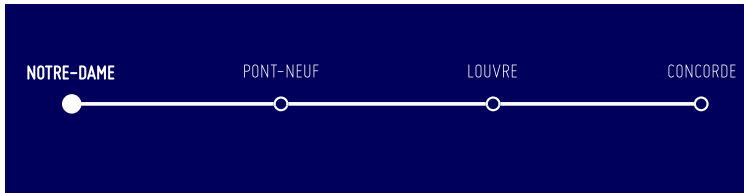
Cartographie



Pour la carte, les traits sont relativement simples : nous nous sommes inspirés des cartes les plus répandues et utilisées sur smartphone (ex google maps), afin de simplifier la compréhension de la carte, mais évidemment en y ajoutant nos codes pour qu'elle soit propre à notre application. Nous avons décidé d'utiliser les couleurs bleutées de la charte graphique afin de retrouver ce côté nocturne rejoignant ainsi le concept de "Lucarne", avec cet aspect mystérieux, onirique, et intrigant. Nos styles d'itinéraires et de parcours ont leur propre univers : ils sont représentés par des pointillés jaunes pour rappeler les constellations visibles dans le ciel à la nuit tombée. Cette finesse dans le tracé offre un univers onirique et imaginaire invitant l'utilisateur à se balader et découvrir ce qui se cache derrière chaque histoires/parcours.

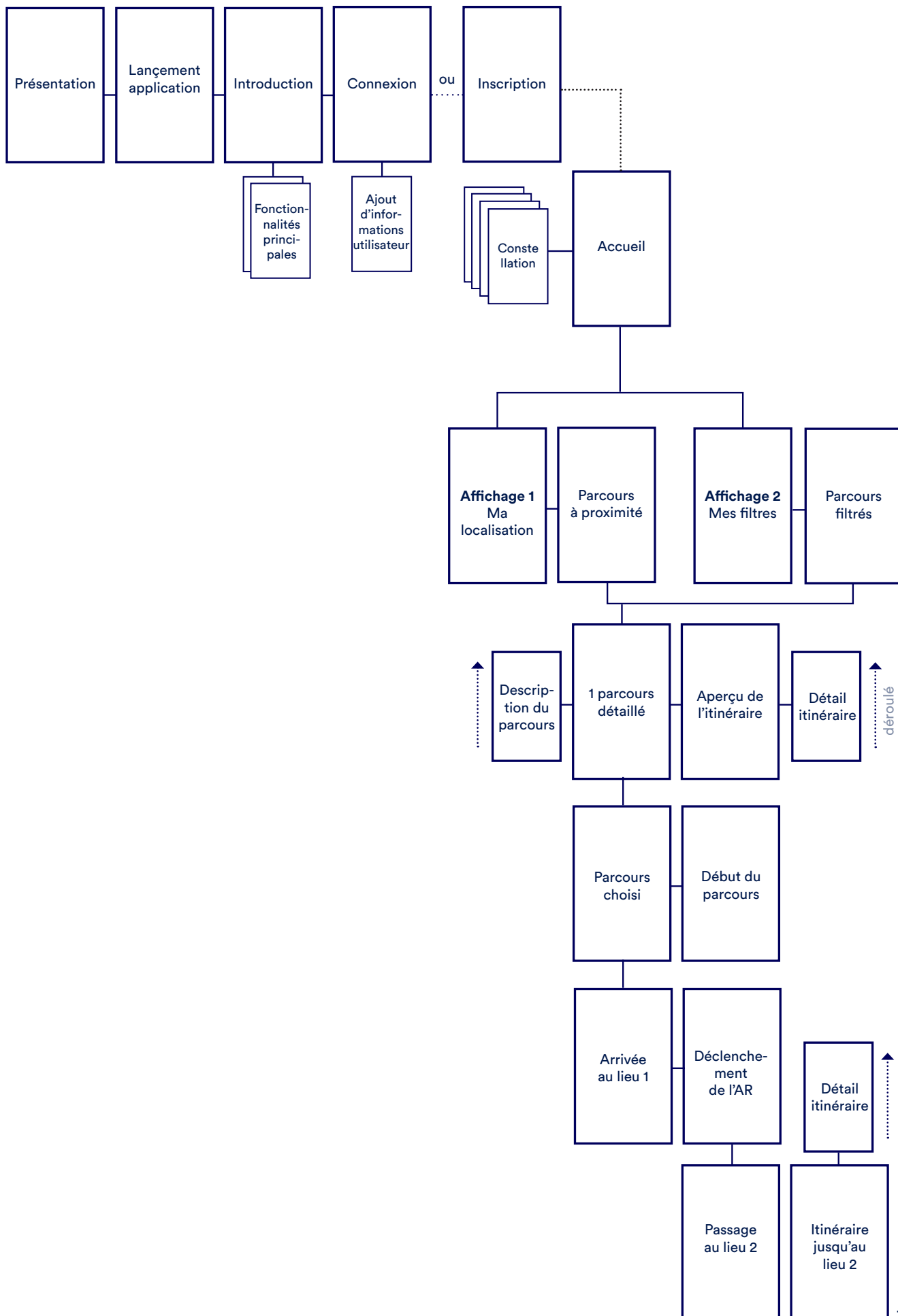
Etant donné que les histoires illustrées prônent un univers graphique et plastique important au sein du projet, nous avons opté pour une identité visuelle sobre.

Autres éléments graphiques



L'application mobile

Arborescence



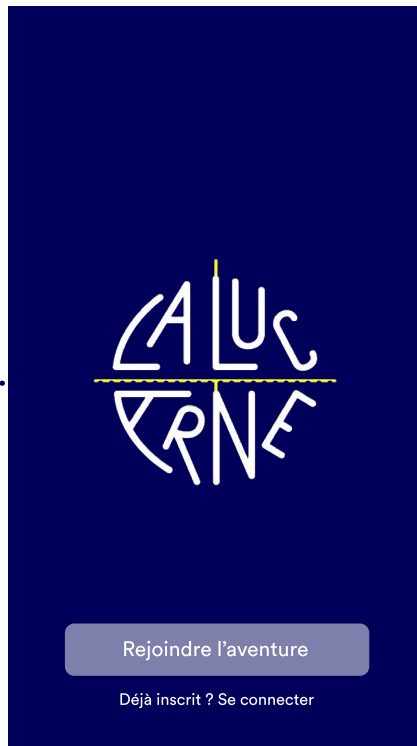
Prototypes

Inscription / connexion

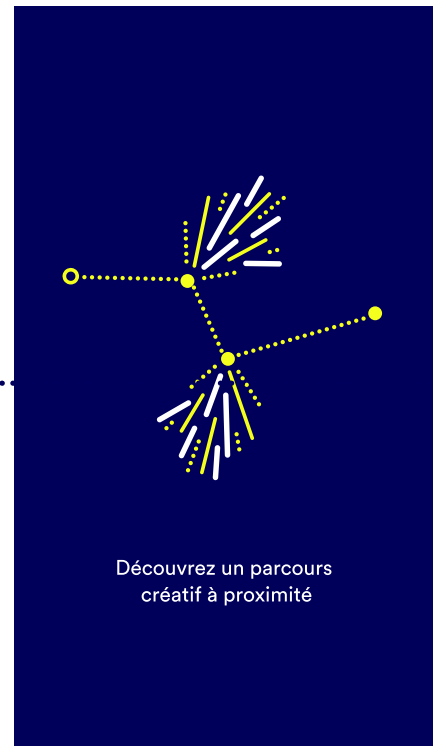
Page logo



Rejoindre l'aventure

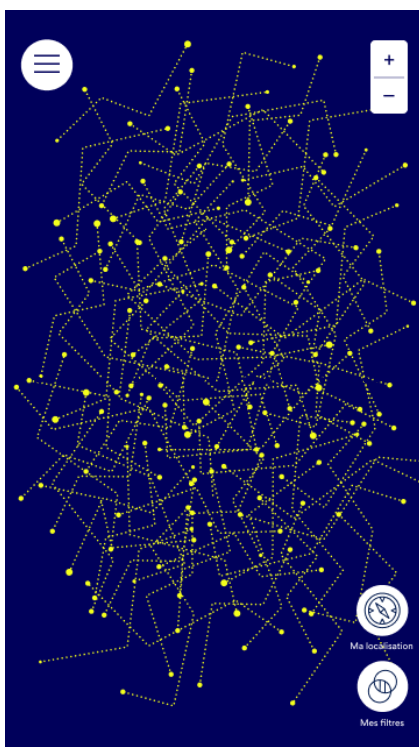


Intruduction 1

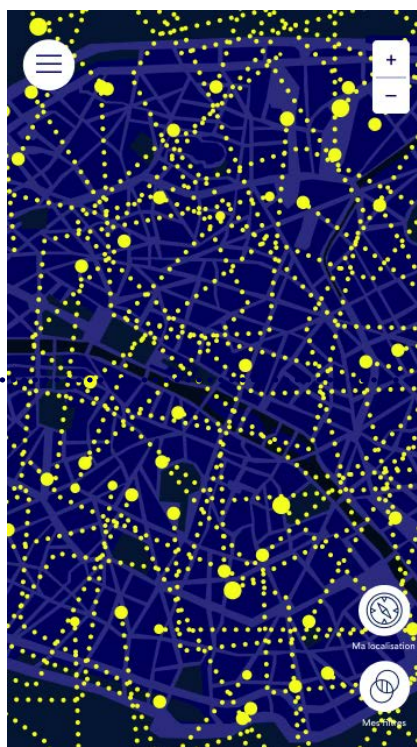


Accueil application

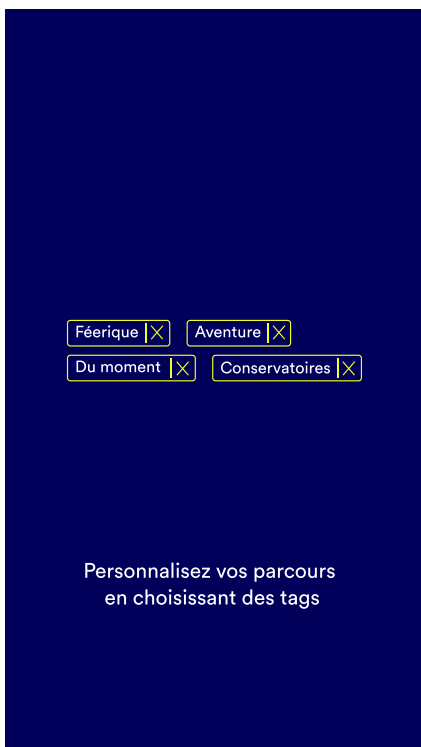
Page accueil



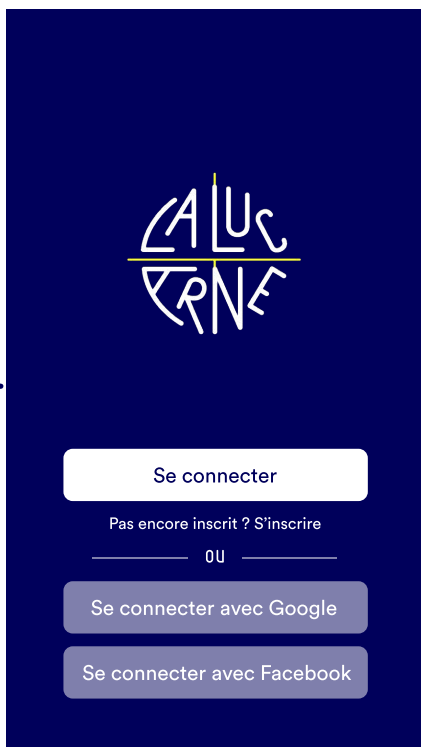
Zoom sur la carte



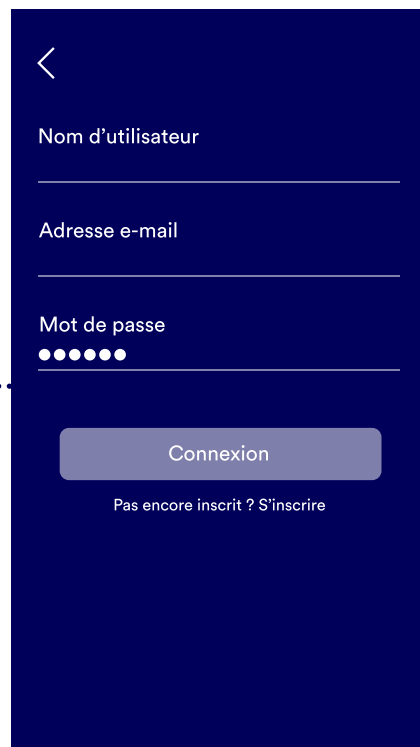
Intruduction 2



Se connecter / s'inscrire

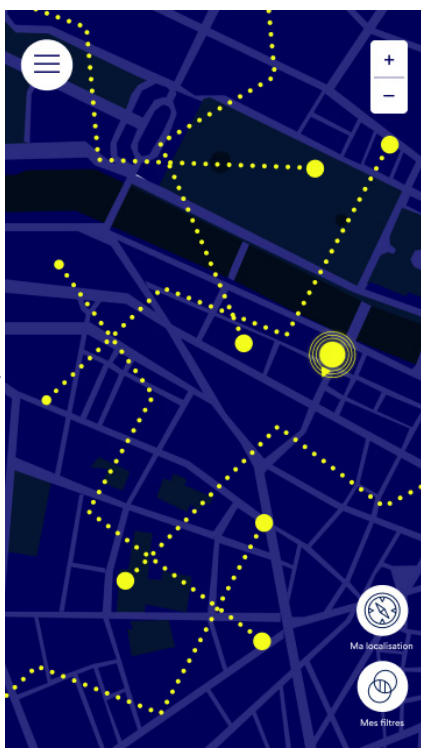


Connexion

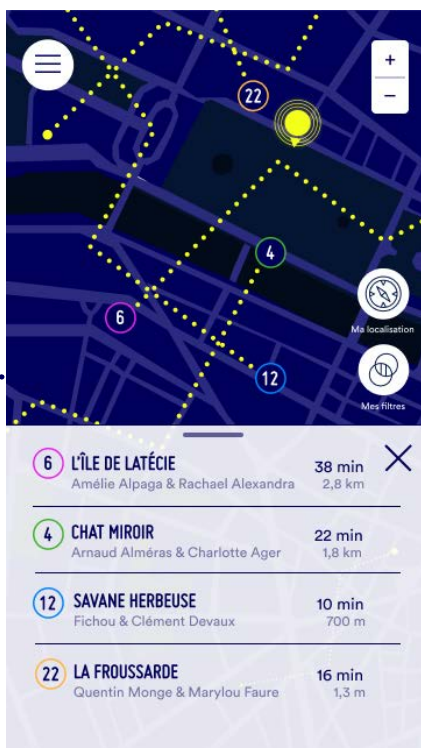


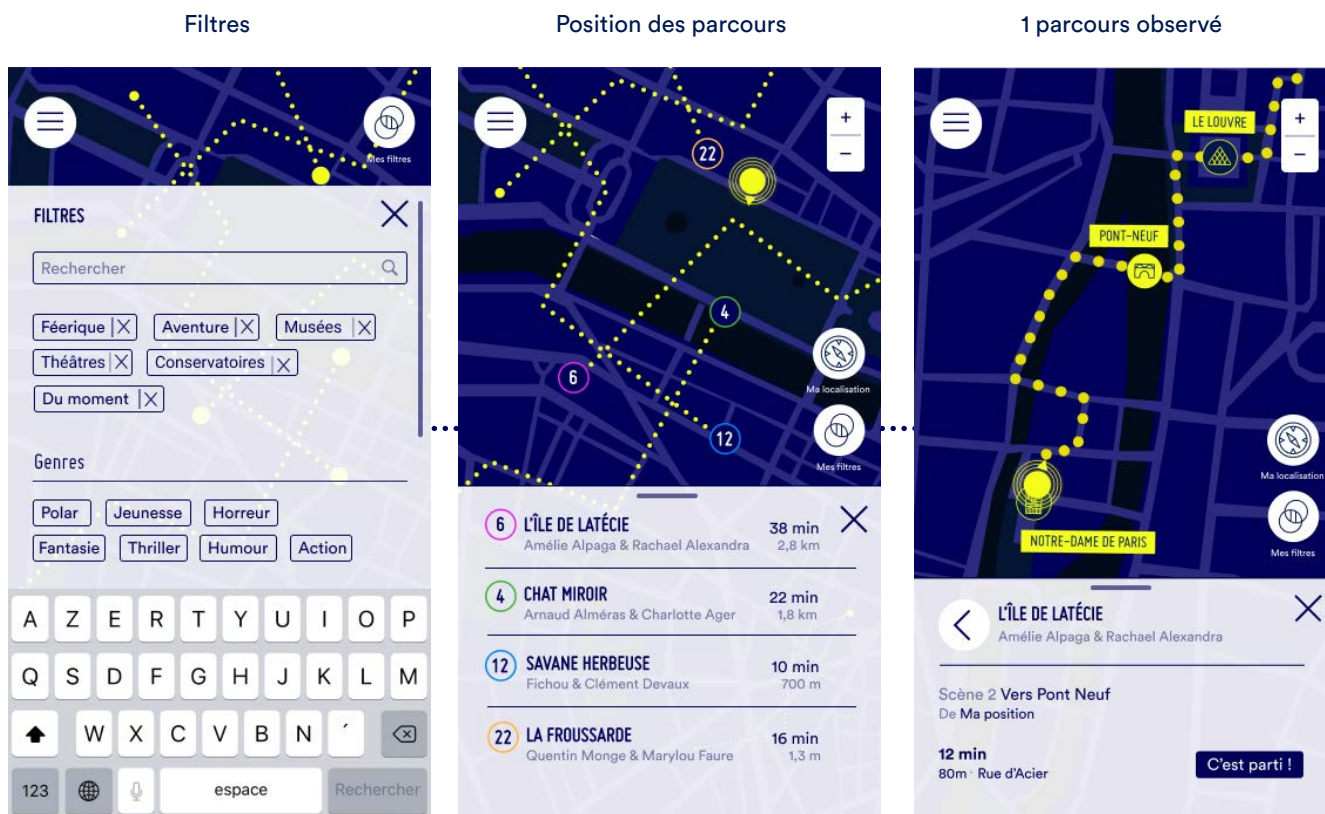
Parcours: Ma localisation

Affichage 1: Ma localisation



Infos des parcours





Découlé de la suite des filtres



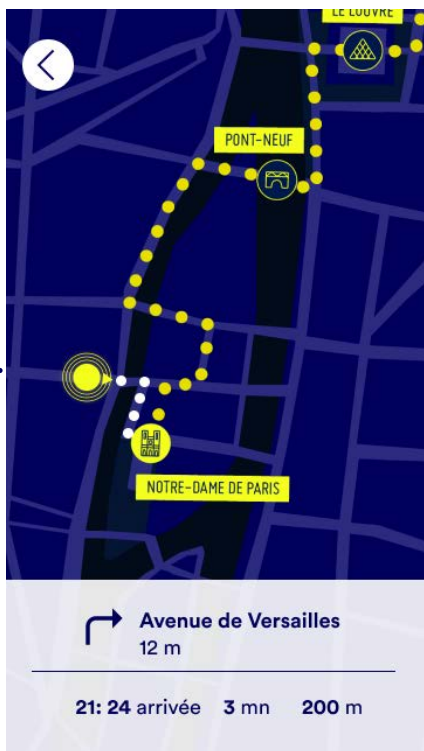
Description du parcours



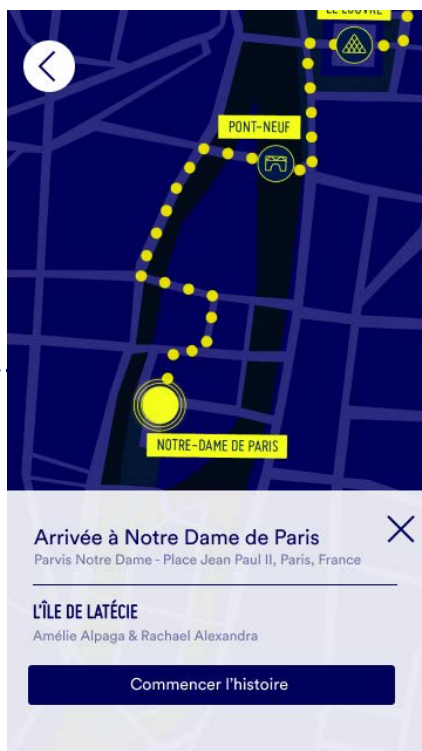
Détail itinéraire



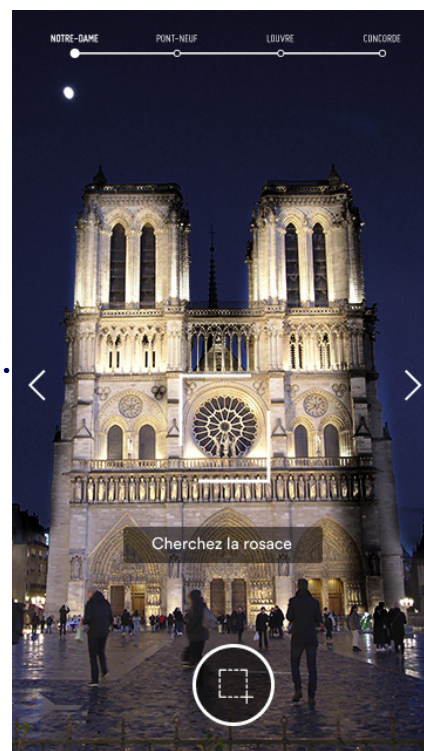
C'est parti!



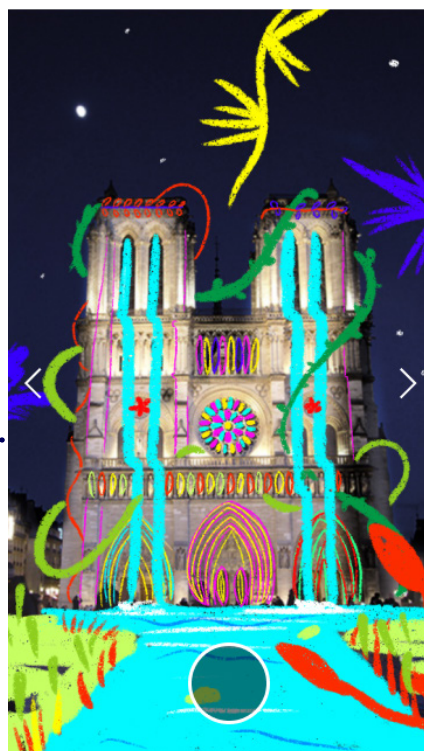
Arrivée au lieu 1



Appareil photo



Déclenchement de l'AR



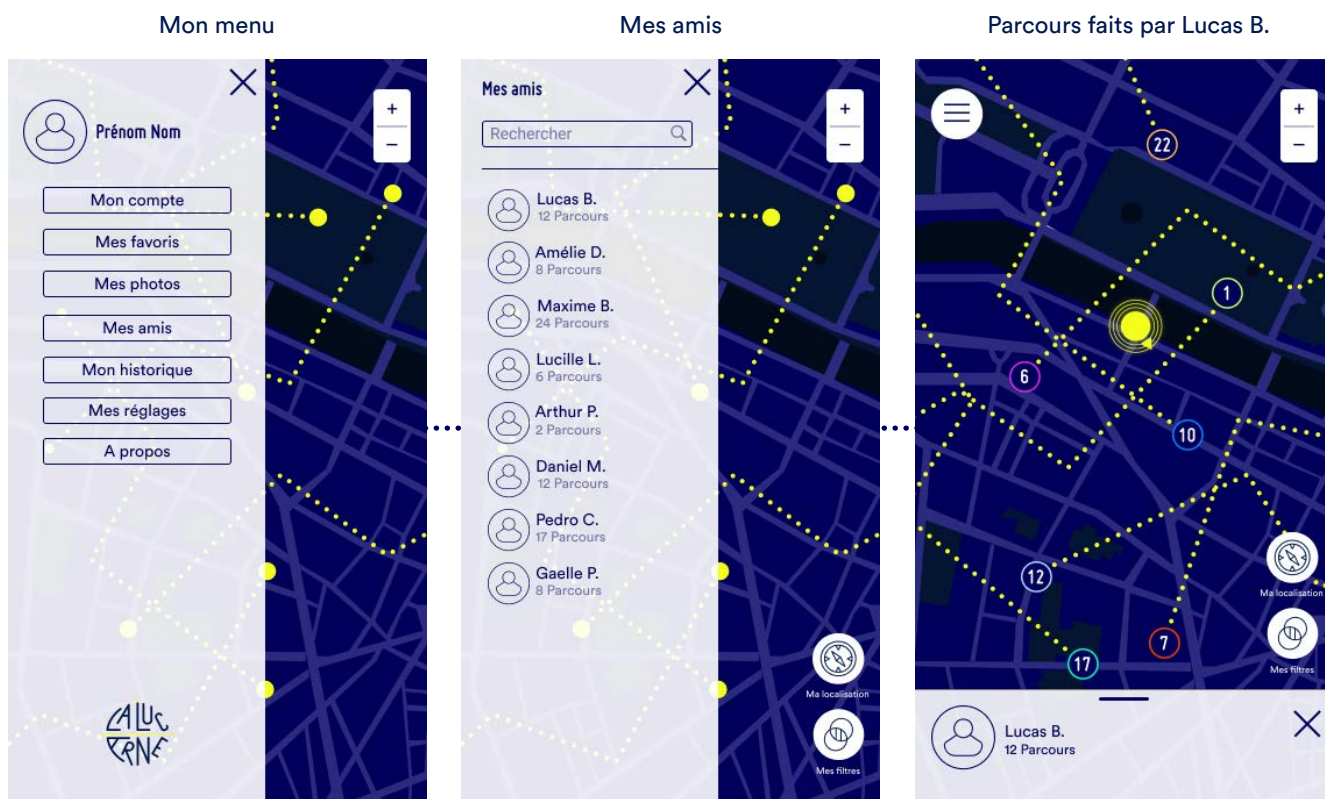
Aller au lieu 2



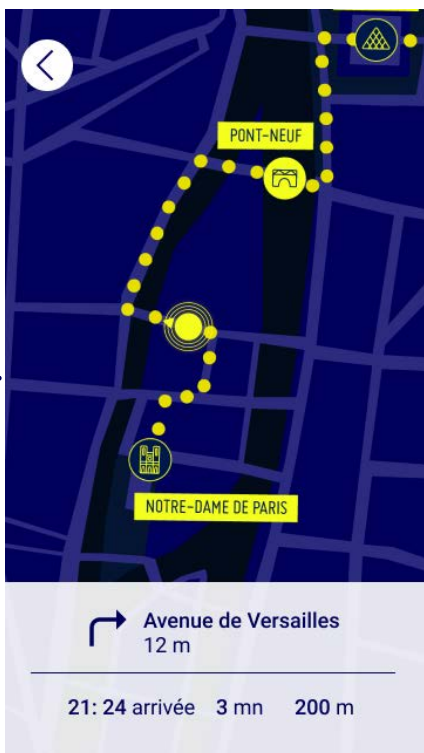
C'est parti!



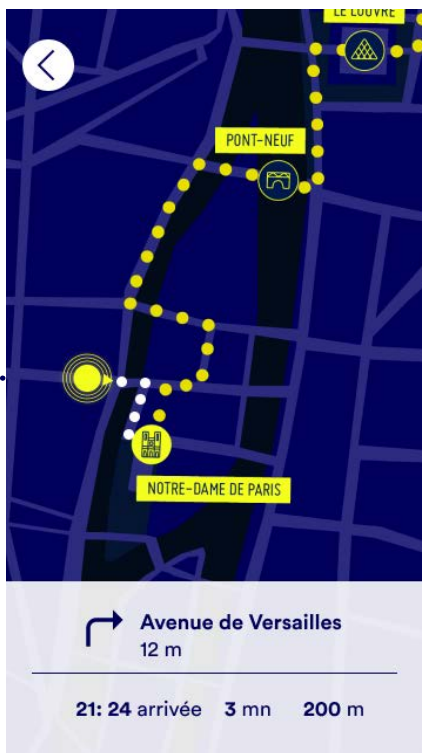
Les parcours de mes amis



1 parcours observé



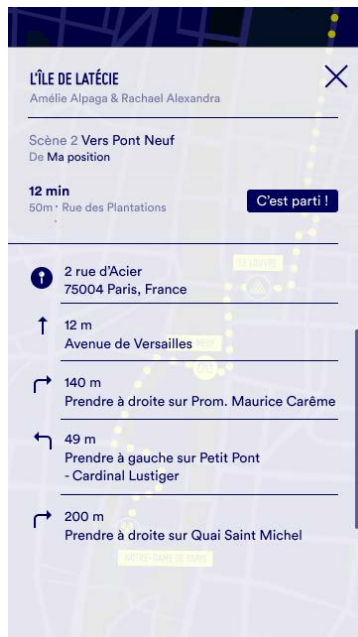
Itinéraire du parcours



Description du parcours

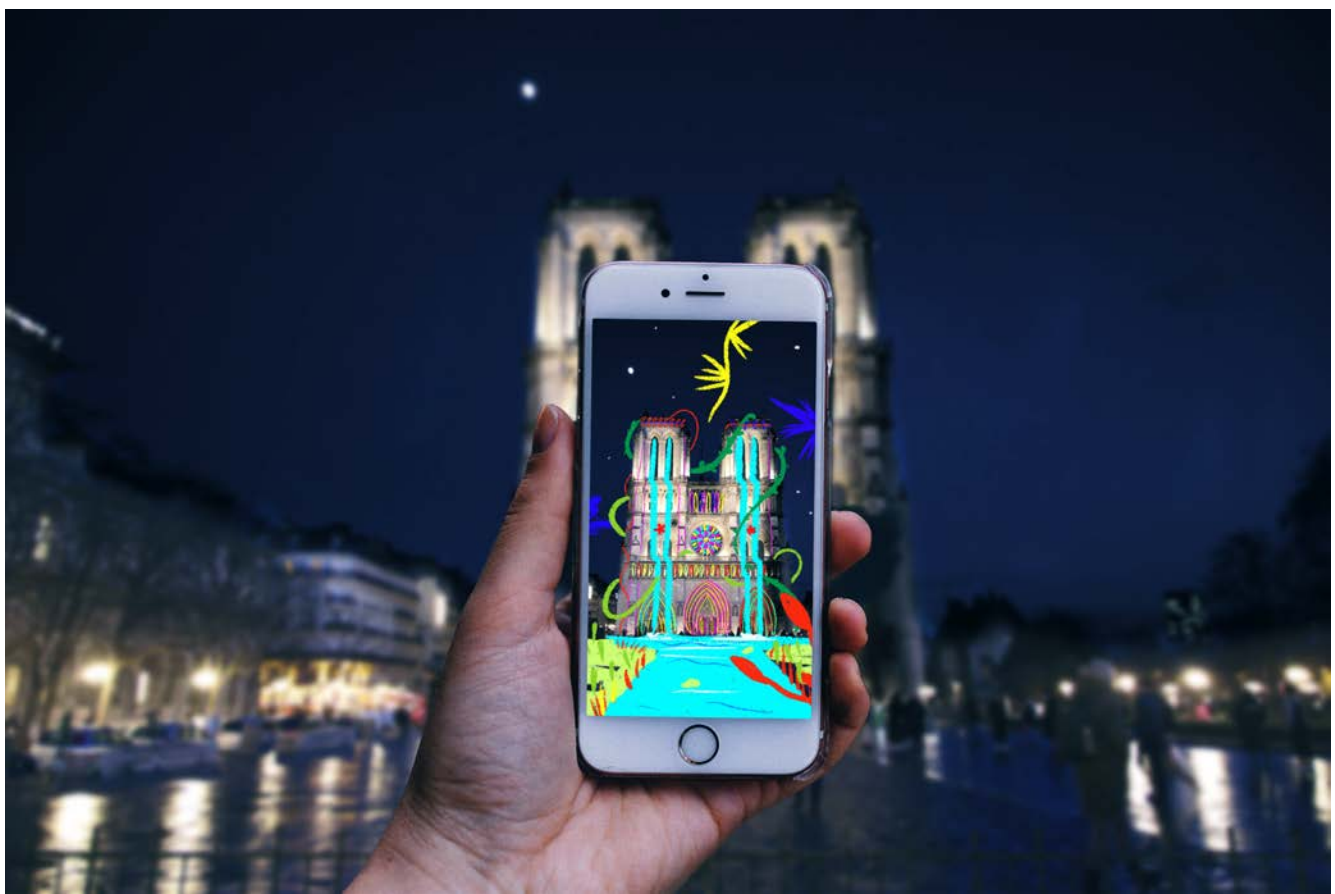


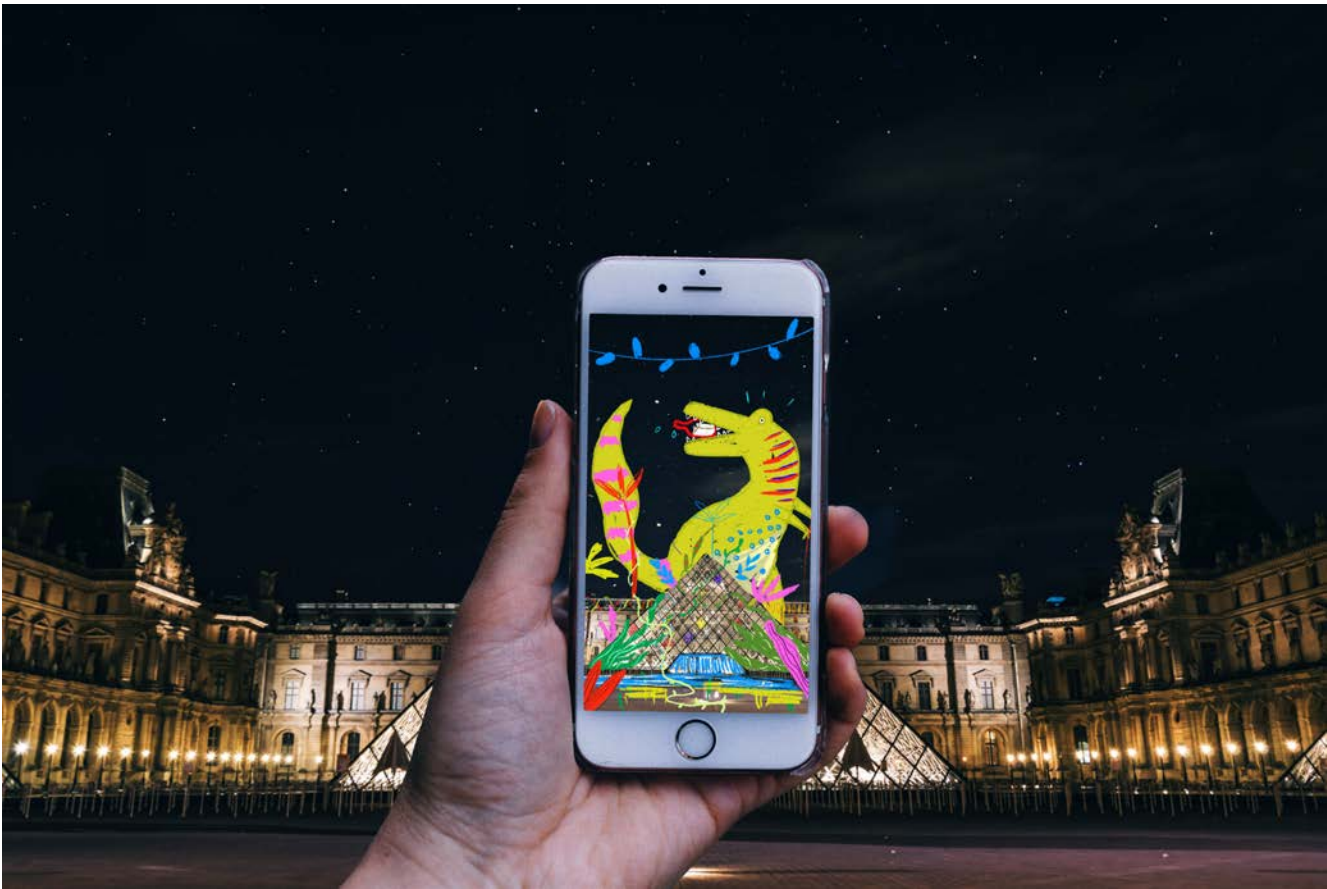
Détail itinéraire





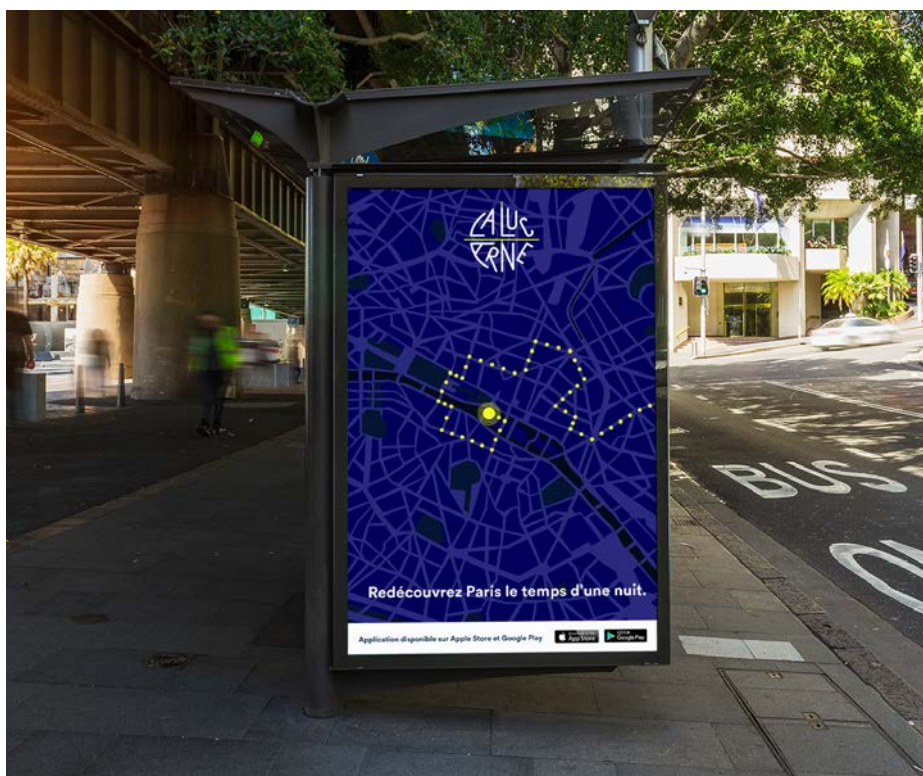


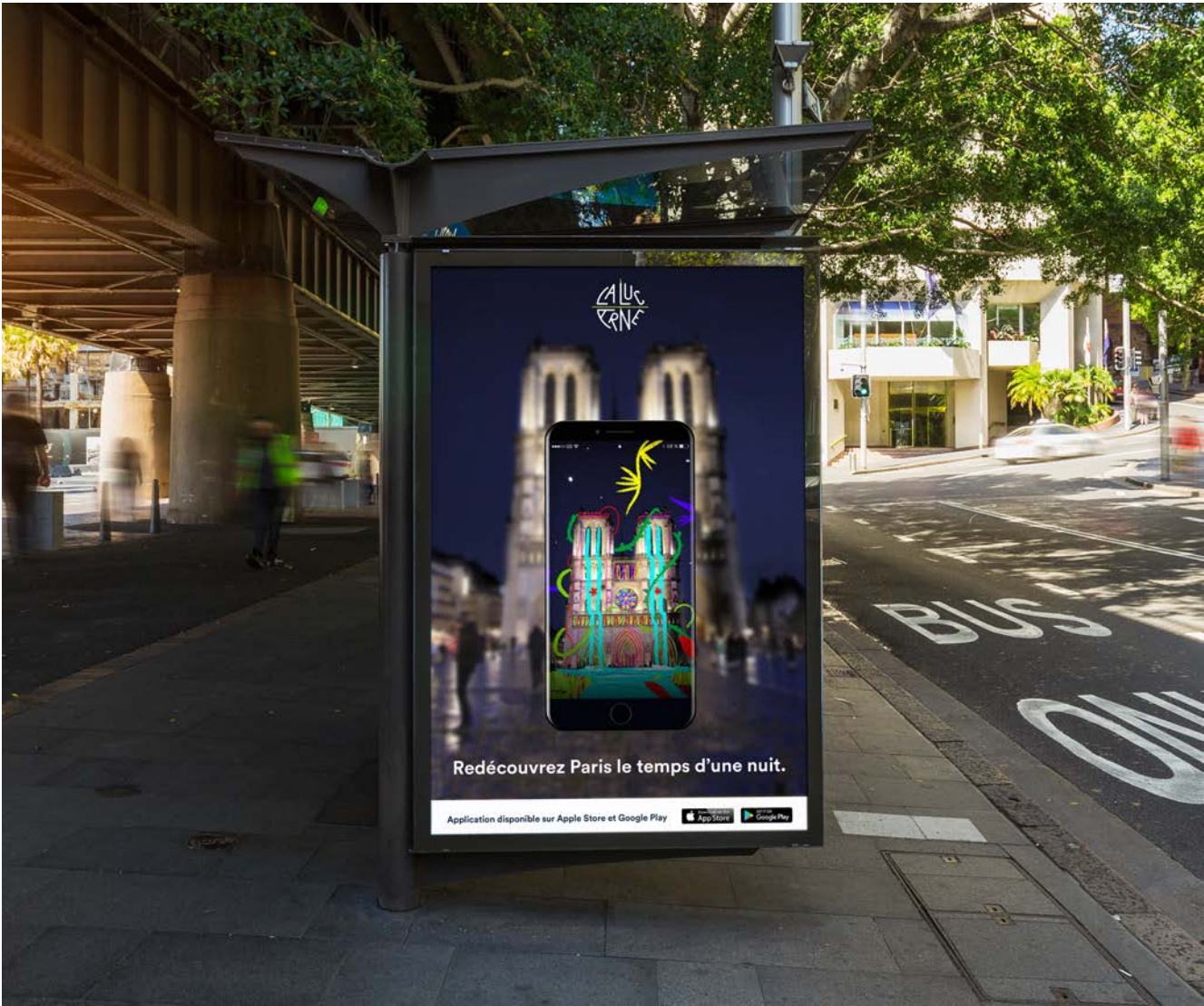




Supports de communication

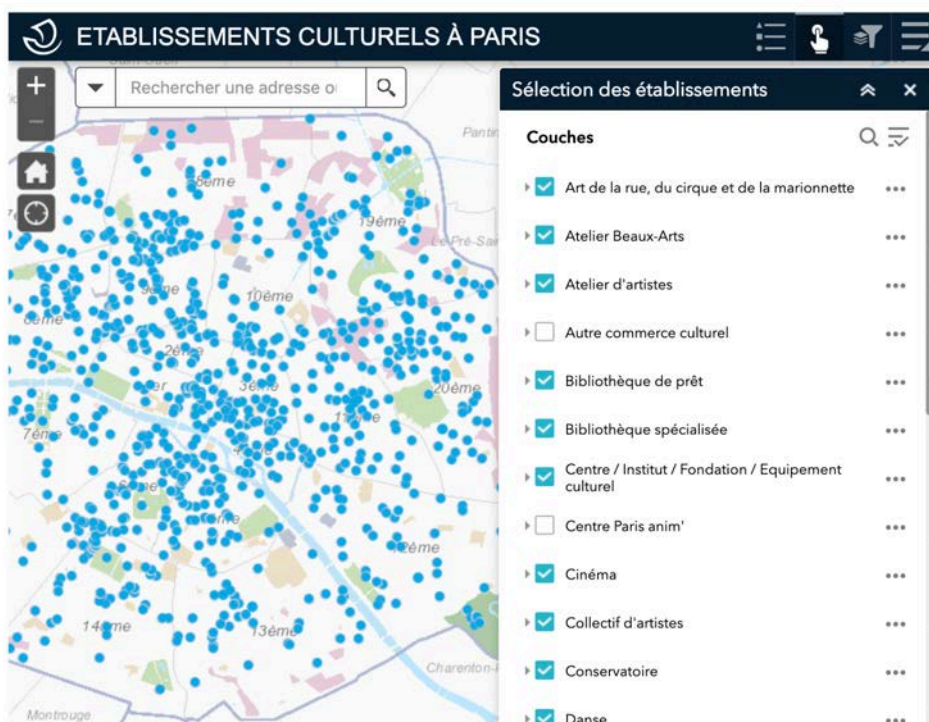






Et après...

Appel à projets



La nuit blanche et financements avec la mairie

La lucarne est un service ayant pour objectif à long terme d'enrichir le patrimoine culturel de la ville dans lequel l'application est présente. Pour prendre un exemple concret d'application, La Nuit blanche est un événement annuel dans la ville de Paris où de nombreuses installations artistiques sont créées afin de proposer des parcours de nuit. Depuis la Nuit Blanche en 2002, l'événement s'est inscrit dans le patrimoine culturel de la ville au point d'être attendu chaque année et d'attirer énormément de touristes étrangers l'espace d'une nuit. La lucarne prendrait la forme d'une application gratuite financée par les villes souhaitant enrichir leur patrimoine culturel virtuel.



«Panthère cosmique» de Philippe Baudelocque (2015) pour l'ouverture de la médiathèque Françoise Sagan au sein du Carré Saint-Lazare – Rue Léon Schwartzberg (Paris 10e)

Bibliographie

Références concept :

<https://presse.paris.fr/wp-content/uploads/2015/05/Dossier-de-presse-m%C3%A9diath%C3%A8que-Fran%C3%A7oise-Sagan.pdf>

<https://mediathequeducarresaintlazare.wordpress.com/saint-lazare/>

Appel à projet, artistes :

«Panthère cosmique» de Philippe Baudelocque (2015) pour l'ouverture de la médiathèque Françoise Sagan au sein du Carré Saint-Lazare – Rue Léon Schwartzenberg (Paris 10e) (...)

D'autres commandes sont motivées par la volonté de rendre hommage à de grandes figures historiques ou de rappeler l'histoire d'un quartier. On peut citer par exemple: (...)

<https://www.paris.fr/services-et-infos-pratiques/culture-et-patrimoine/musees-collections-et-art-dans-la-ville/l-art-dans-la-ville-221>

Carte des équipements culturels de Paris (site de la Mairie de Paris - culture)

<https://www.paris.fr/services-et-infos-pratiques/culture-et-patrimoine/tous-les-equipements-culturels-en-un-coup-d-il/tous-les-equipements-culturels-en-un-coup-d-uil-6391>

<https://quefaire.paris.fr/nuits>

<https://nicolastilly.github.io/ICAN-documentation/4UX/nouvelles-cartographies.html>

<https://rawgraphs.io/>

Références créa :

- App AR - Weird Type

<https://www.itsnicethat.com/articles/zach-lieberman-mol-mol-kuos-weird-type-digital-interactive-190318>

- App Slapstick

<http://buck.tv/#/work/project/17624/slapstick-app>

- Dessins collaboratifs (prog, cartographie? archivage)

<https://doodle-place.glitch.me/>

- Die Augemented-Reality-App «Refrakt» - Arte TRACKS

https://www.youtube.com/watch?v=sGA_6JXKUol

- Sketchar, app AR : The first assistant for drawing using augmented reality, and AI. <https://sketchar.tech/?ref=producthunt&fbclid=IwAR0r3vzdw04VerSnldwDLFbBtj-jeYKtaKrifIMHrFPW9yV4T3Q-L8bhIR-o>

+

- AR kit (techno)

<https://www.numerama.com/tech/264150-ar-kit-quand-ios-11-devient-un-tremplin-pour-la-realite-augmentee.html>

Références application :

« Mapstr : une appli pour retrouver ses bonnes adresses en un clin d'oeil »

https://www.youtube.com/watch?v=x_rjyZuH10Q&list=PLyOeifsCntT1CkFWGtR-uol1lQO1C6xxd&index=2&t=0s

Foursquare City Guide.

-> Restaurants and bars nearby.

<https://apps.apple.com/us/app/foursquare-city-guide/id306934924>

Musement - Travel Activities.

-> Museums, attractions and more.

HereHere

<https://apps.apple.com/us/app/herehere/id1024550153>

Visit A City Offline Guides

<https://apps.apple.com/us/app/visit-a-city-offline-guides/id985996026>

Autres :

- Tiqets - museums & attractions.

-> Best travel app to buy tickets.

<https://apps.apple.com/us/app/tiqets-museums-attractions/id1212818451>

