



HODÓS

SUR LES TRACES D'UN DIEU

CONCEPT



Les 4-12 ans, de plus en plus attirés par les divertissements **visuels** et **sonores**, passent en moyenne **3 heures par jour** devant les **écrans**.



Comment rendre la lecture plus **attrayante** et **divertissante** pour des enfants dont les centres d'intérêts sont davantage tournés vers les **médias audiovisuels** ?

Enfants de 7 - 9 ans

Qui commencent à lire seuls

Curieux, avides de découvertes

Pour des enfants qui aiment apprendre

Lecteurs occasionnels

La lecture ne fait pas partie de
passe-temps principaux

À l'aise avec médias numériques

Dans des foyers qui possèdent une tablette

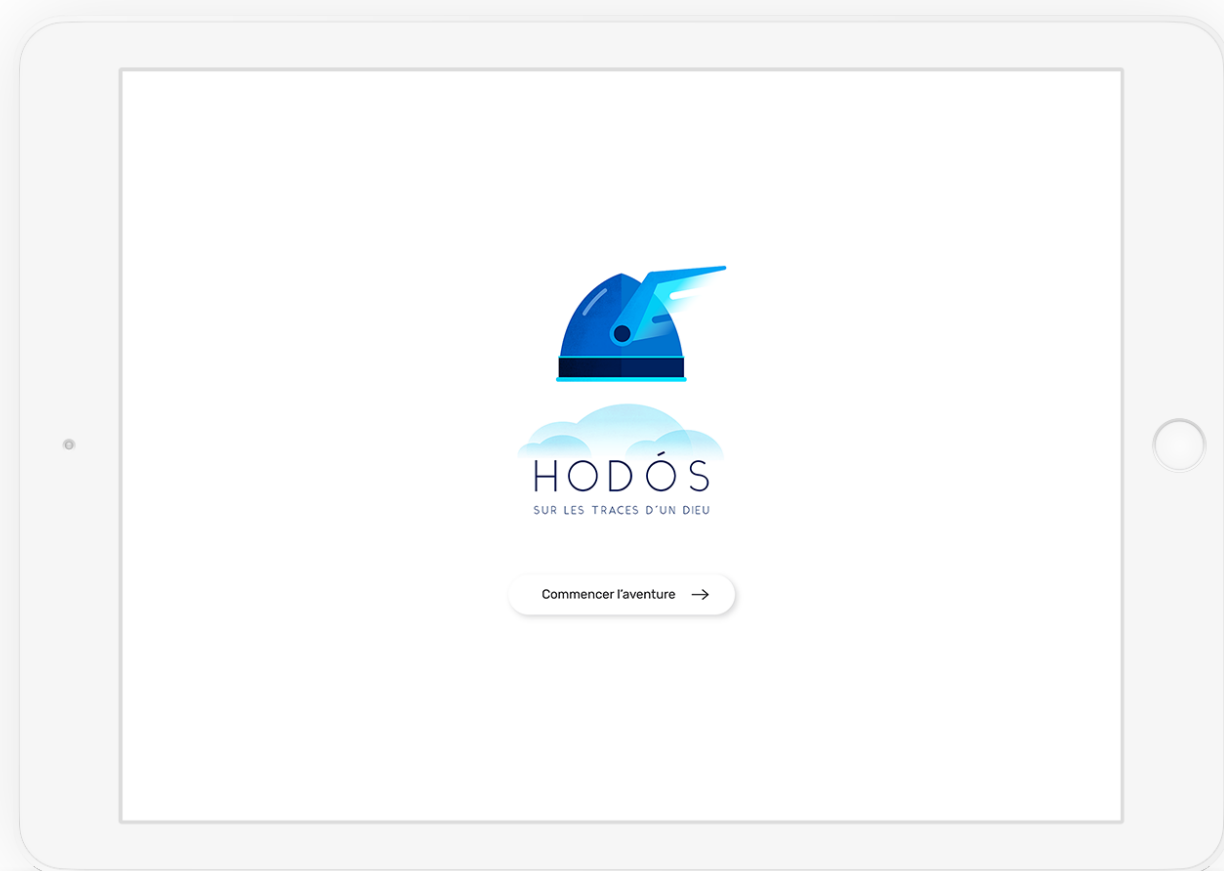


Proposer une nouvelle expérience de lecture, plus **immersive** et **interactive**, en ajoutant de la **gamification** au récit.



Partez à la rencontre de **personnages mythologiques** en suivant le **parcours d'Hermès**, jeune dieu grec, qui **découvre le monde** à la manière d'un enfant.

Hodos est une expérience de **lecture interactive** sur **tablette** accompagnée d'un kit de **cartes connectées**.

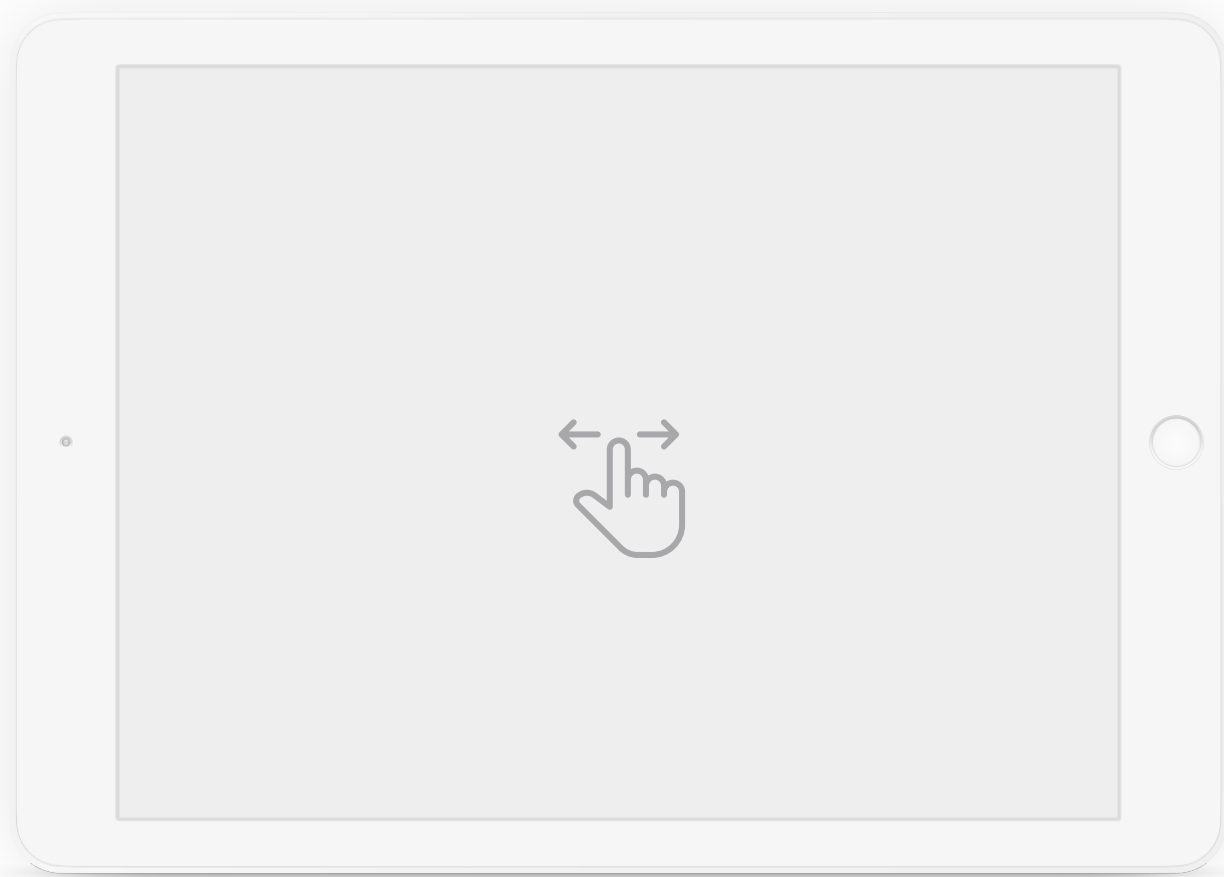


Le lecteur découvre l'univers mythologique en suivant le parcours d'Hermès à travers 100 courts chapitres.

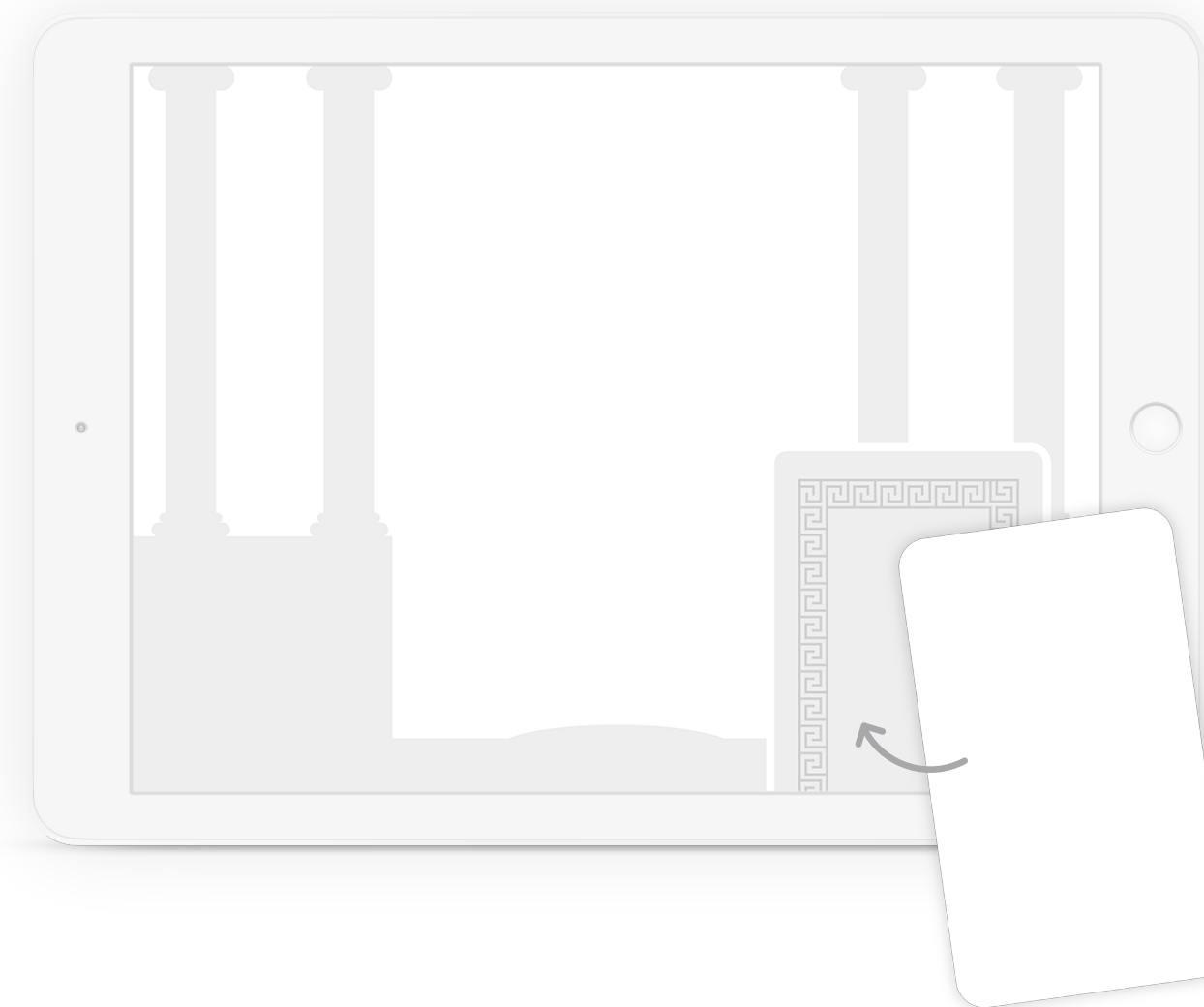


À l'aide de son kit de cartes interactives, le lecteur sera amené à interagir avec l'histoire en posant l'une d'elle sur sa tablette.

L'expérience comprend principalement **deux interactions**.



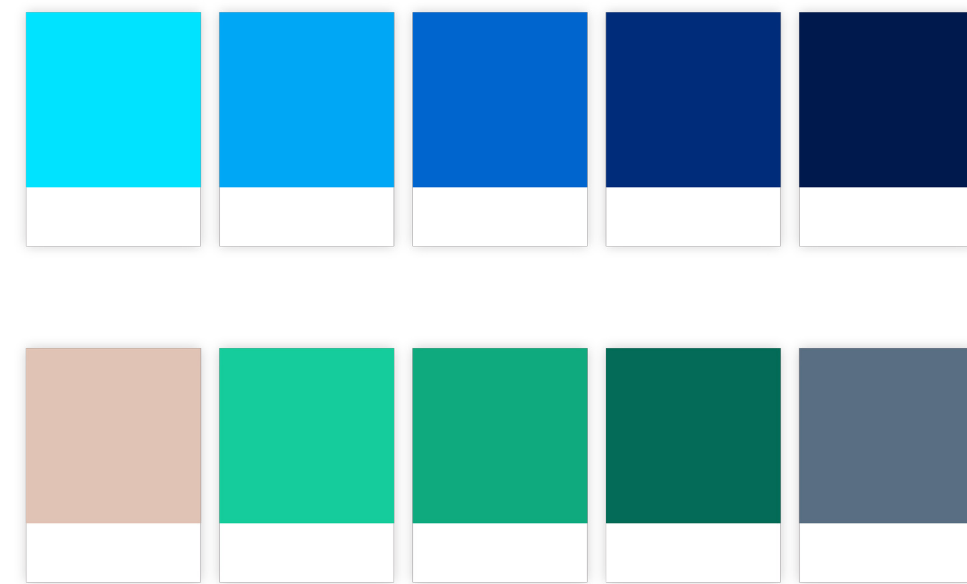
La progression dans l'histoire s'effectue au scroll horizontal qui se bloque lorsqu'une interaction est demandée.



Pour débloquer ce scroll, une carte du kit doit être posée sur la tablette. Elle sera reconnue grâce à la conductivité du ruban de cuivre.

UNIVERS





Des couleurs gaies

Pour des appels vifs et une ambiance proche des interfaces de jeu.



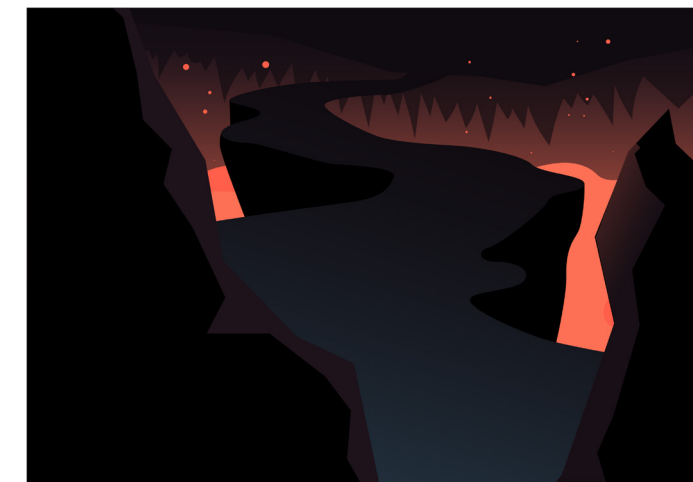
Un graphisme simplifié

Pour une interface épurée et minimaliste, une vue d'ensemble sur les différents lieux emblématiques de la Grèce antique.



La lumière

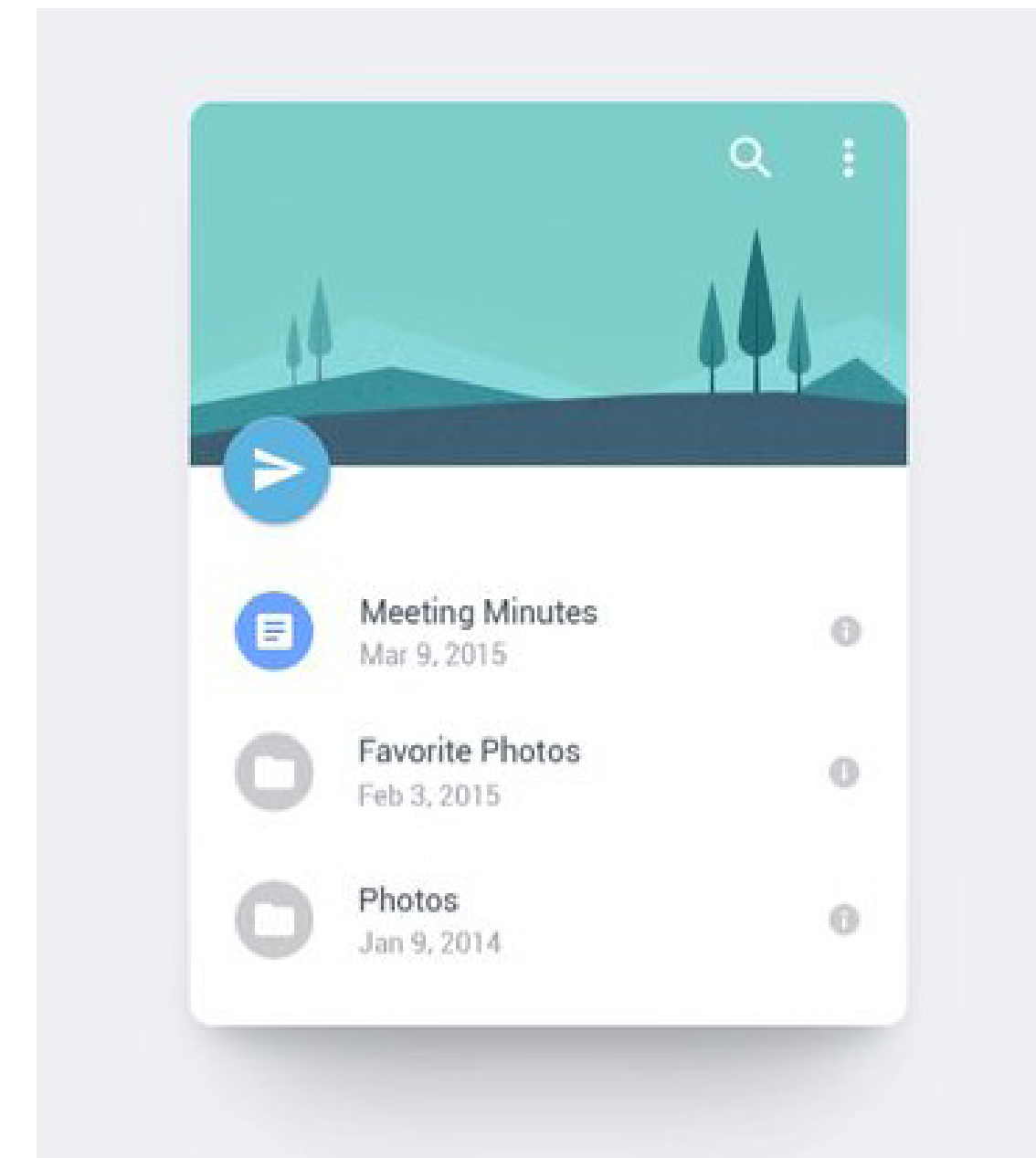
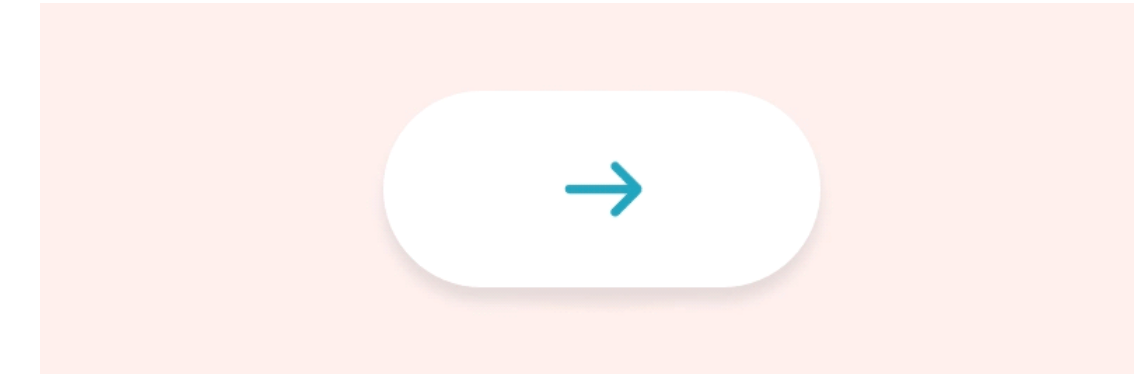
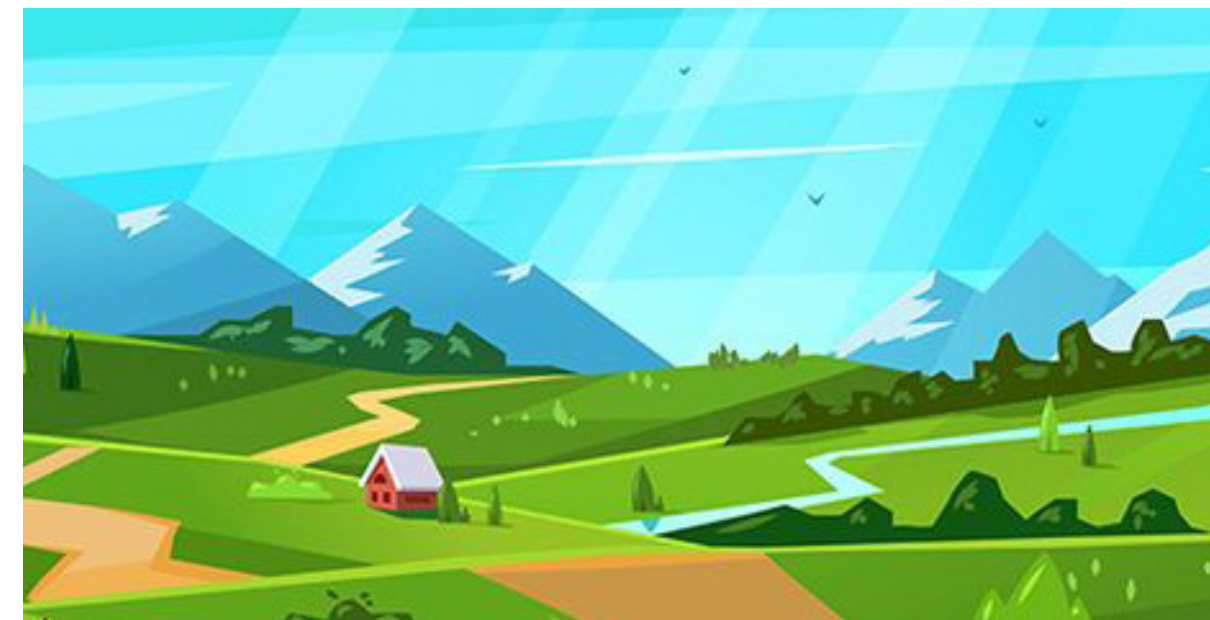
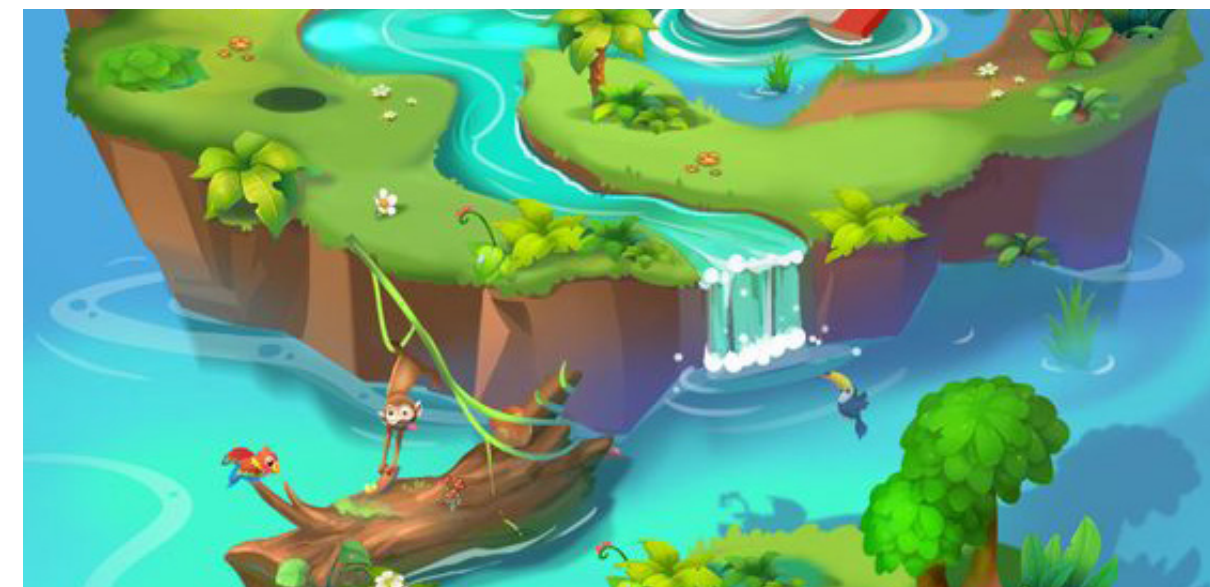
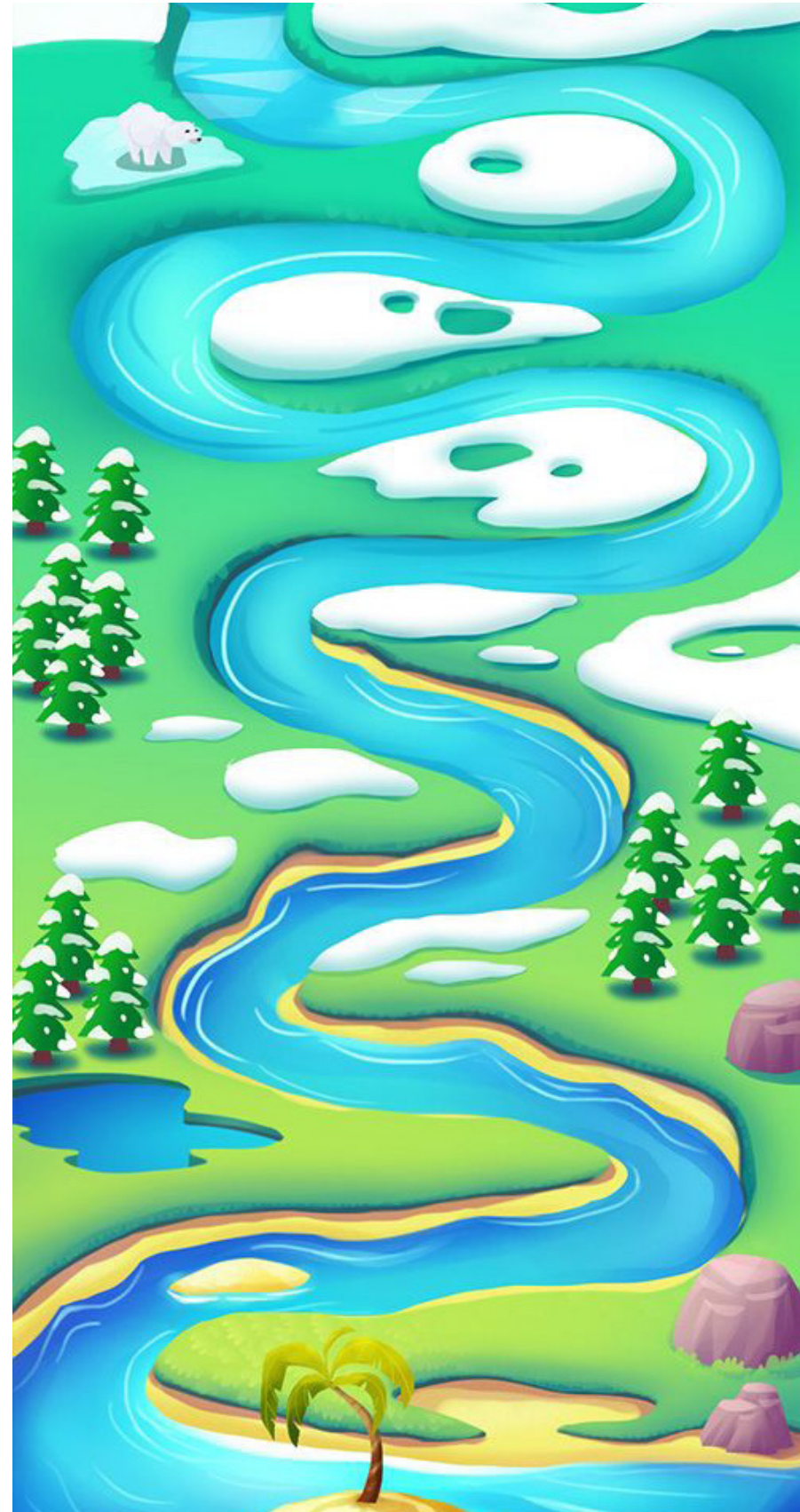
Jeux de lumière pour plonger le lecteur dans un univers onirique.

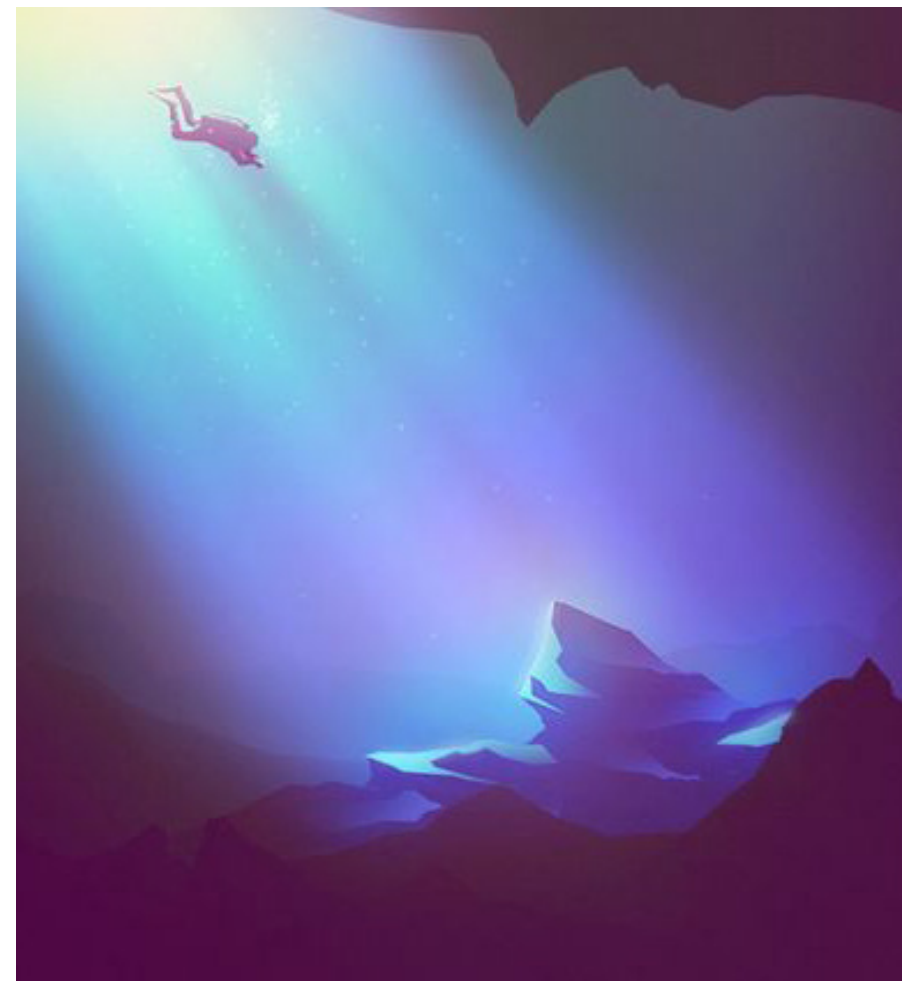
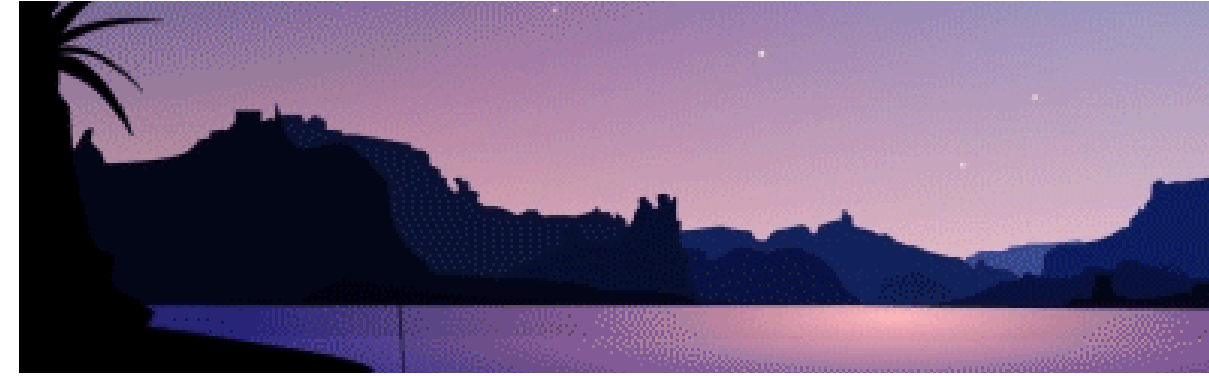
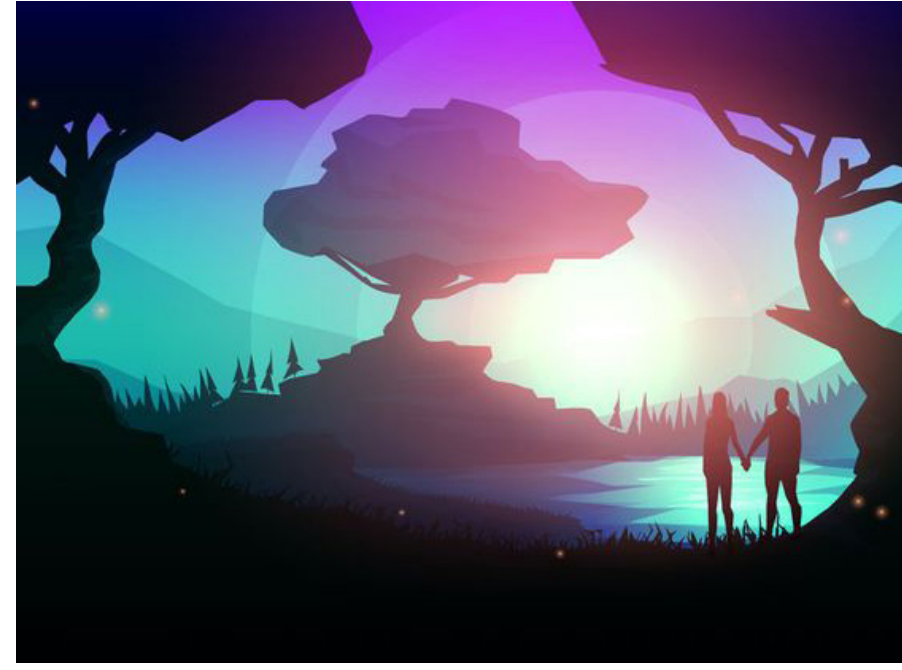
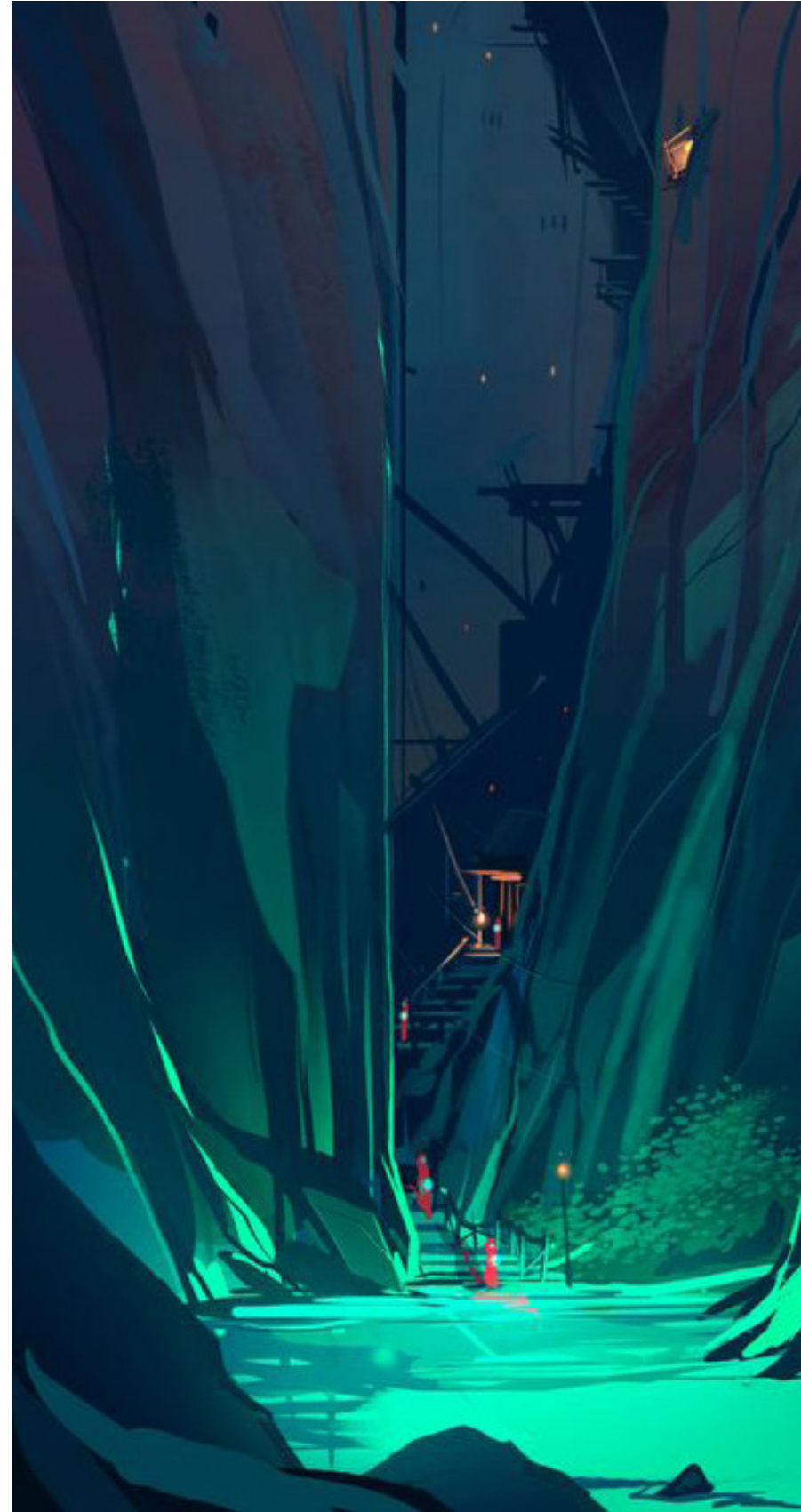


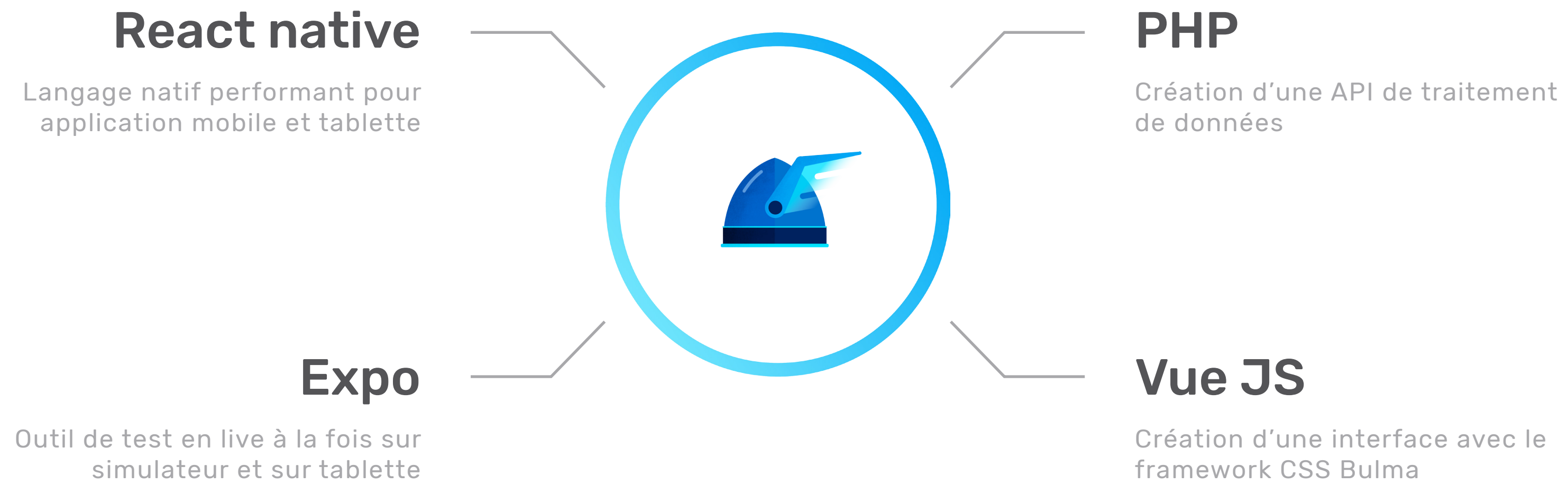
Les ambiances immersives

Illustrations vectorielles organisées en plusieurs plan et animées en parallaxe

Moodboard - interface







L'immersion

Découvrir l'univers mythologique à travers les yeux d'Hermès, tout au long des 100 chapitres.



Les cartes

Découvrir l'ensemble des personnages, correspondants aux cartes, tout au long de la lecture.

Êtes-vous prêts pour l'expérience **HODÓS** ?

Rendez-vous le **14 juin** pour découvrir notre projet !



GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la



Développement - Alexandre Massé & Léa Tanda

Design - Alix Chabagny & Iris Mangin