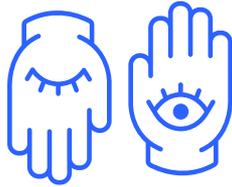


omnia



1984

Ferez-vous la fierté de Big Brother ?

1. Rappel du sujet

2. Contexte

Problématique

Promesse

Objectif

Cible

3. Expérience

Omnia

Concept

Ton

4. Design

Identité

Éléments graphiques

Interface

5. Développement

Choix technique

6. Remerciements

Thème

Introduction

Le livre du futur pour la jeunesse

Nous avons tous rêvé, étant enfant, de nous immerger dans l'univers d'un livre et de faire partie de son histoire.

Nous avons décidé de créer une nouvelle façon d'appréhender la lecture, adaptée aux habitudes des adolescents.

Contexte

Problématique



Comment rendre **attractif** un classique de la littérature pour un **public adolescent** et maintenir son intérêt jusqu'à la fin du livre ?



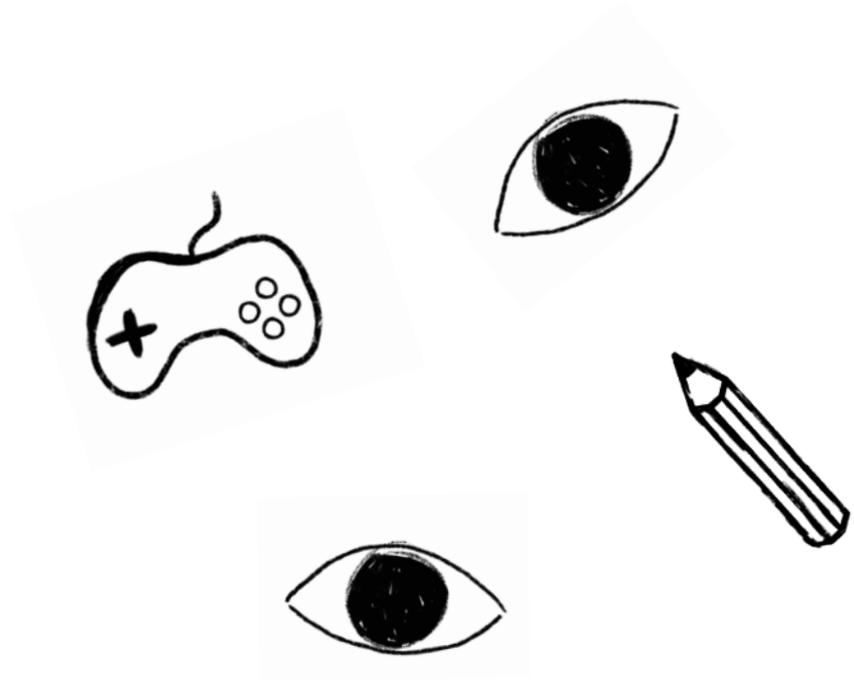
Rendre la **lecture ludique** par le biais d'**interactions** augmentant l'expérience de lecture, **enrichissant l'univers** de l'histoire et **favorisant l'immersion**.

Objectif

Faire lire un livre jusqu'au bout à des adolescents qui ne sont pas habitués à la lecture classique. Sensibiliser à des sujets d'actualités à travers l'histoire.

Adolescents

12 - 15 ans, surtout ceux qui sont réticents à la littérature classique



Concept

O m n i a

Signifie “tout” en latin, Omnia pour omniscient.
Renforcer le lien entre le livre, l’application et
le lecteur. Rendre indissociable l’usage de ces
deux objets, qui forment un **tout**.

Omnia

1984 - George Orwell

1984, c'est l'histoire d'un monde divisé en 3 blocs perpétuellement en guerre, dont Océania, régime totalitaire dirigé par Big Brother, personnage omniprésent. On y suit le quotidien de Winston Smith, un employé modeste et rebelle qui mène une vie misérable.

Le choix de ce livre était important. Il rentre dans le périmètre des livres lus au collège. Les messages transmis par l'auteur sont intemporels et résonnent avec les problématiques de sécurité des données personnelles.





Omnia

Ferez-vous la fierté de Big Brother ?

Combinaison d'un livre papier et d'une application mobile, qui sont tous deux indissociables et indispensables.

Découverte ludique du classique de la littérature 1984.

L'utilisateur prend place au sein de la société totalitaire de l'univers imaginé par George Orwell.

Expérience



LIVRE-OBJET

(format A5)

Plus qu'un simple livre, il s'agit d'un livre-objet jouant sur les textures et différents types de papier, le rendant plus attrayant.

On y retrouve des indices visuels qui indiquent les interactions possibles et des textes à décrypter à l'aide de l'application.

APPLICATION MOBILE

Guide de lecture, elle va permettre à l'utilisateur de scanner les indices visuels présents dans le livre. Elle permettra d'augmenter la lecture, d'immerger le lecteur au sein de l'histoire et de faciliter sa compréhension via des contenus additionnels (réalité augmentée, 3D, fiches personnage, journal, traducteur)



Démonstration vidéo

L'application a été créée par un des ministères de l'histoire de 1984. L'idée est de placer l'adolescent au coeur d'Océania afin qu'il devienne un réel citoyen du monde de George Orwell.

Le ton choisi est celui du gouvernement d'Océania : neutre mais bienveillant envers son peuple.

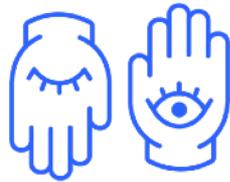
L'utilisation du novlangue (langue officielle d'Océania, basée sur la réduction du langage dans le but de restreindre la pensée) est un atout dans ce type de communication.

Design

Identité graphique

Pour notre recherche d'identité graphique, nous voulions sortir des standards et de l'image que tout le monde se fait des partis totalitaires.

Nous avons fondé notre base de travail sur la problématique suivante : « Si nous devons créer notre propre parti totalitaire aujourd'hui, comment orienterions-nous notre image et notre communication ? »



Omnia
1984

Logo minimaliste et simple représentant la surveillance, qui symbolise l'emprise du gouvernement sur le peuple.

La main gauche avec l'oeil fermé incarne l'ignorance et la soumission du peuple tandis que la main opposée exprime la domination et l'omniprésence de Big Brother.

Identité graphique

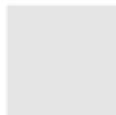
Notre choix de couleur principale s'est portée sur le bleu car il incarne la confiance et la fidélité qu'on retrouve au sein du peuple envers le gouvernement, et tout particulièrement Big Brother.

Dans un milieu où tout n'est que fonction, le choix d'une typographie géométrique nous permet de créer une structure que nous pouvons retrouver dans les documents administratifs. Cependant, Circular possède également des rondeurs et des aspérités qui donnent un côté bienveillant et non repoussant au gouvernement.

Couleurs



#2C62FF



#E5E5E5



#CCCCCC



#090E1C



#FF2C5C

Fonts

Circular Std

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vestibulum a metus eu tempus. In sit amet risus tempor, elementum purus a, consequat velit. In fringilla risus erat, scelerisque consectetur dolor dapibus sed. In posuere sollicitudin rhoncus.

Identité graphique

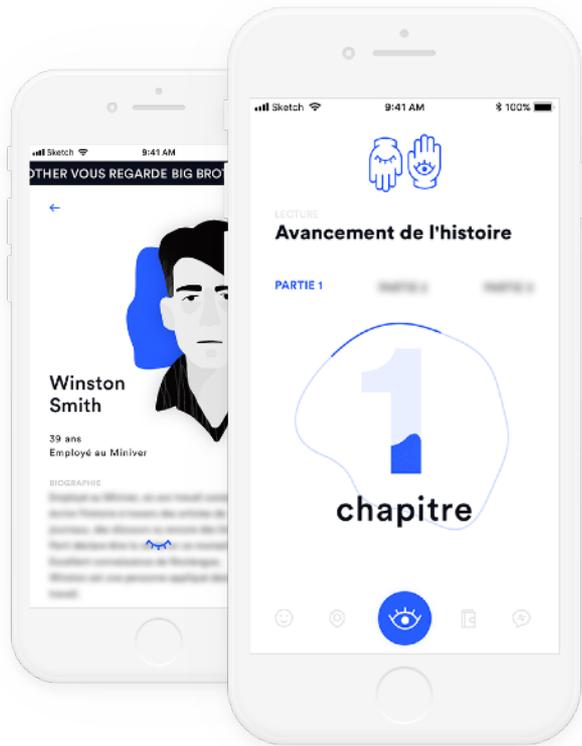


Exemple des portraits des personnages



Modélisation 3D de la ville de Londres, capitale d'Océania

Identité graphique



Dans le respect d'une application fournie par le gouvernement, l'interface se veut très épurée et fonctionnelle, mettant en avant l'essentiel de l'information.

Certains codes administratifs ont été repris pour renforcer le côté gouvernemental, par exemple, via la mise en place d'un bandeau défilant.

Développement

Choix technique

Nos objectifs et attentes concernant la réalité augmentée ont évolué durant les phases de conception.

Après avoir réalisé plusieurs tests sous différentes technologies telles que AR Kit, Ionic/Cordova ou encore React Native, notre choix s'est finalement porté sur Unity.

Choix technique



vuforia® engine

Nous avons donc décidé d'utiliser le moteur de jeu Unity3D (C#) couplé à Vuforia pour la réalité augmentée, étant bien plus adapté à nos volontés. On retrouve les avantages suivants :

- Facilité d'utilisation & accessibilité
- Optimisé pour développement de jeux mobiles
- Bonne gestion des assets 2D et cohabitation avec un univers 3D
- Grande communauté active

Équipe

DÉVELOPPEUR

Antoine Abbou

DÉVELOPPEUR

Bastien Cornier

DÉVELOPPEUR

Robin Minervini

DÉSIGNER

Elisa Dubois

DESIGNER

Camille Rostoucher

Remerciements

Nous remercions sincèrement pour leur soutien tout au long du projet
Thierry Audoux, Véronique Ficara, Christian Porri, Thomas Menia, Catherine Nyeki,
Christophe Zidler, Franco Bouly, ainsi que toute l'équipe pédagogique de Gobelins.
(et Big Brother)

omnia



1984