



BDDI 2019 @ Gobelins

des.

Baptiste Lefebvre
Rémy Bourçois

dev.

Bastien Robert
Jonah Alle Monne

Nova, c'est quoi ?

**C'est une expérience narrative
qui permet à ses utilisateurs
de créer leur monde idéal**

Notre constat

La beauté est partout, mais le temps faisant son travail, il semblerait que nous ayons de **plus en plus de mal à nous émerveiller.**

Retrouver son âme d'enfant serait alors nécessaire pour **rouvrir les yeux sur la beauté du monde** qui nous entoure.

Souvent on s'évade, on rêve d'un monde imaginaire.

Et si la beauté se cachait dans **ce monde à notre image ?**



Notre objectif

**Retrouver la beauté
à travers ses yeux d'enfants**

Comment procède-t-on ?

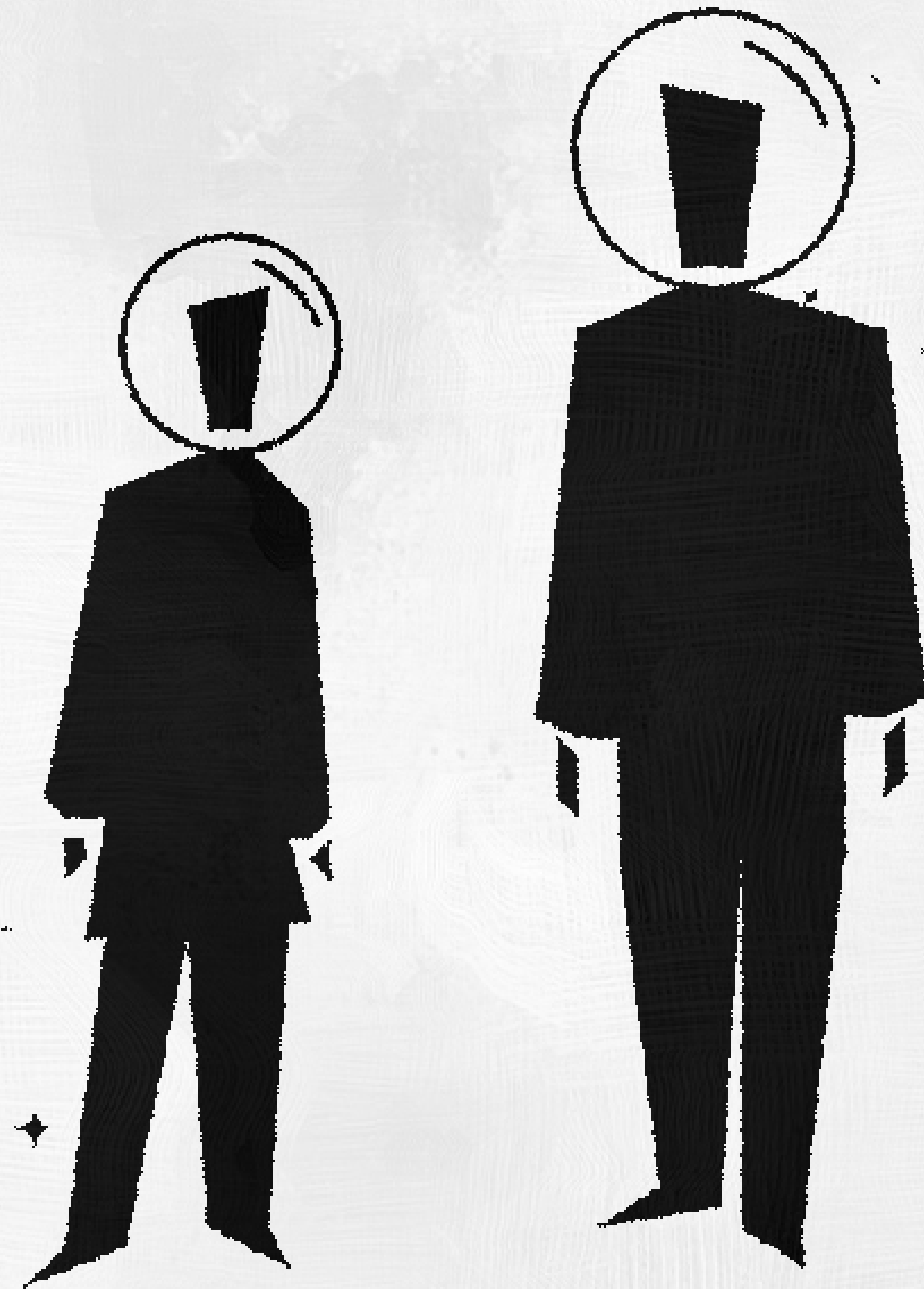
- **Par la narration**
- **Par la création & l'exploration**
- **Par une expérience personnalisée**
- **Par un jeu de questions/réponses graphiques**



À qui s'adresse-t-on ?

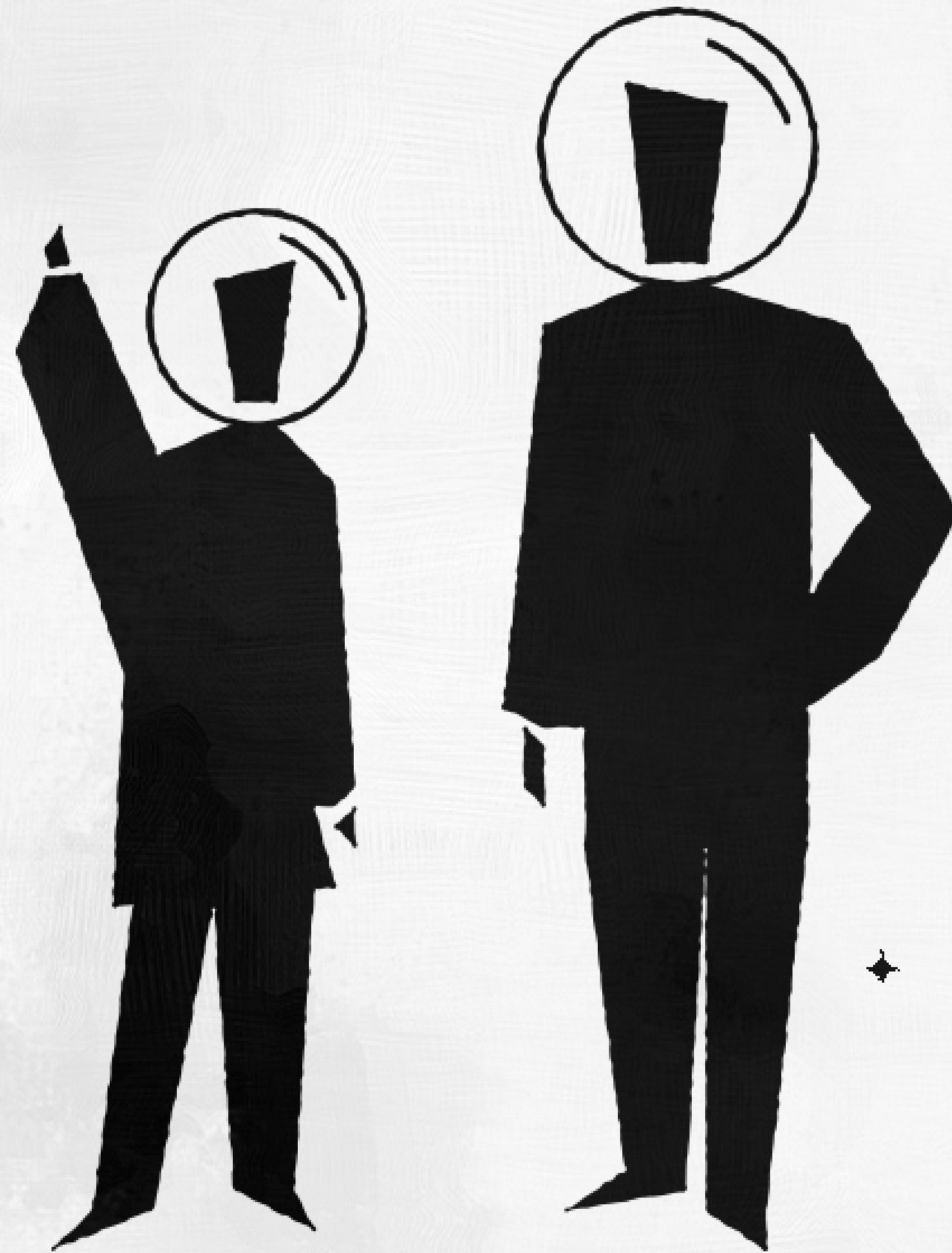
- **Adolescents/Adultes**
- **À l'aise sur le web**
- **Curieux et ouverts sur eux-mêmes**

L'expérience est ouverte à une cible large, qui se questionne, car nous voulons qu'elle permette différents niveaux de lecture. Il n'y a donc pas d'âge limite car nous pensons qu'il est toujours bon de revenir en enfance.



Où ?

L'utilisateur est dans sa chambre, un dimanche matin pluvieux ...

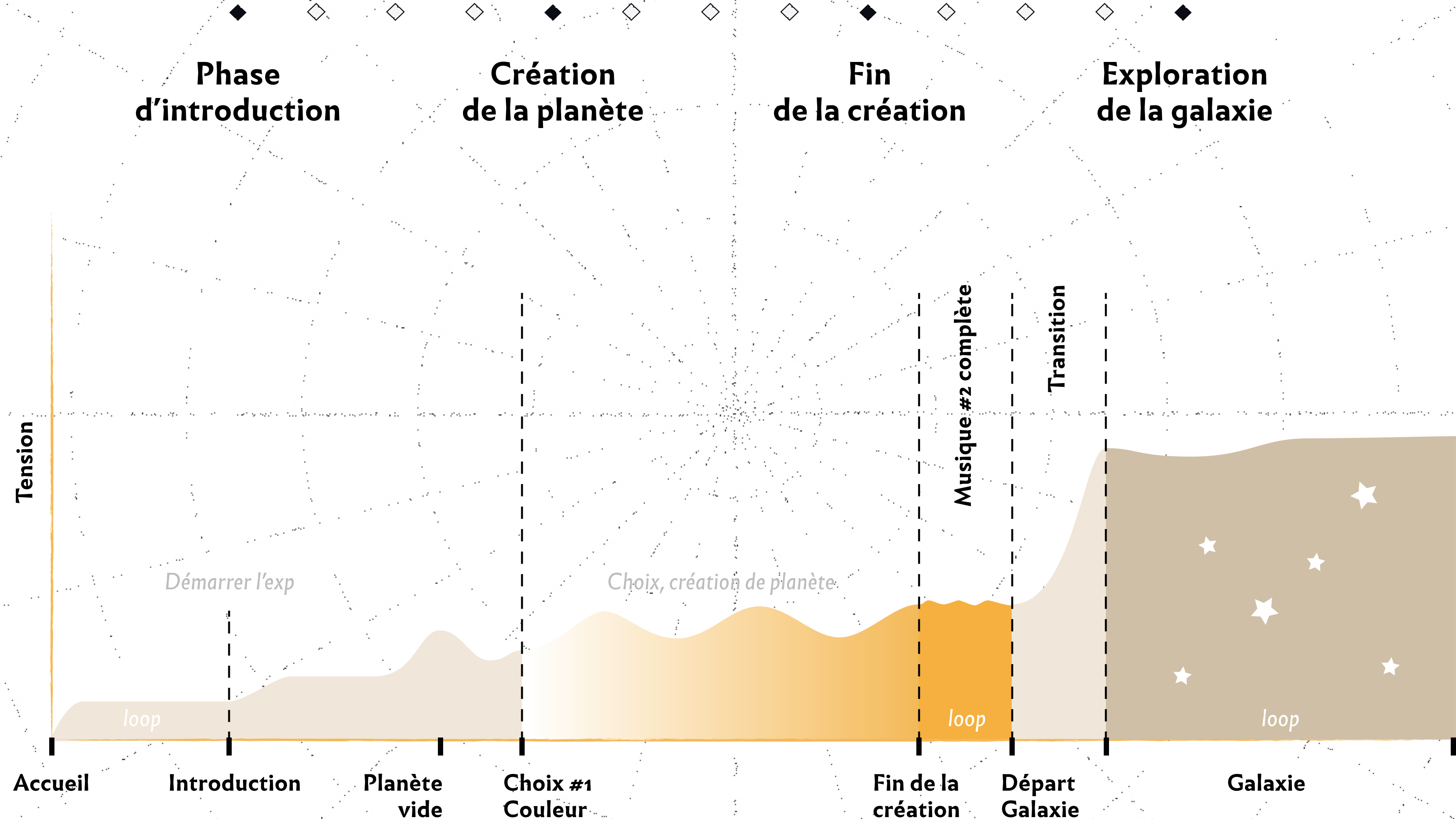


Quand ?

Il s'ennuie, il est mélancolique, nostalgique ...

Conception

Scénario utilisateur

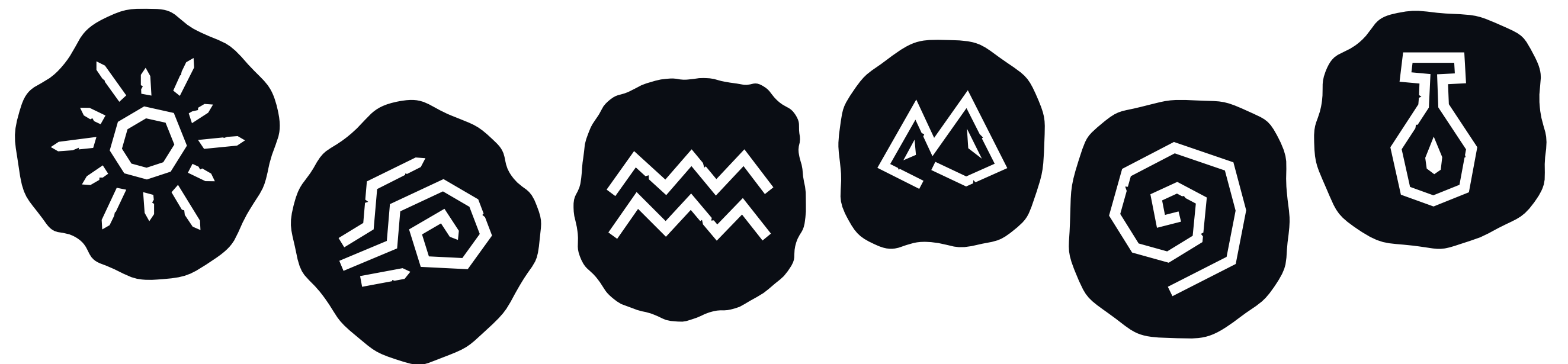




Le narrateur nous guide à travers l'expérience
en nous aidant à créer notre planète idéale

**Tu savais que les arbres
étaient vivants ?
Mais elle vient d'où, la vie ?**

Notre réponse se matérialise graphiquement
et impacte notre environnement



Graphisme

Création de l'univers

Les éléments de création

- **Imaginaires**
- **Colorés**
- **Représentatifs
d'un état, sentiment**



Chaque élément que nous avons imaginé fait référence, tant dans leur forme que dans leur nom, à un caractère, un sentiment que l'utilisateur pourrait ressentir pendant l'expérience (joie, colère, tristesse, etc ...).



L'univers coloré

- Harmonieux
- Pétillant
- Complémentaire

Nous avons décidé de définir à l'avance 6 différents camaïeux de couleurs de manière à ce que chaque planète corresponde à une certaine harmonie. De plus, chaque élément de création (couleurs, arbres, etc ...) rappelle des références culturelles populaires pour indirectement induire une émotion chez l'utilisateur.

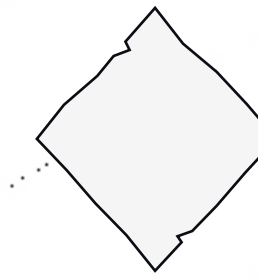
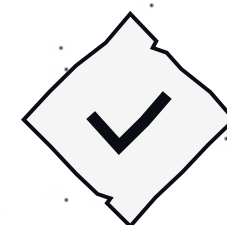
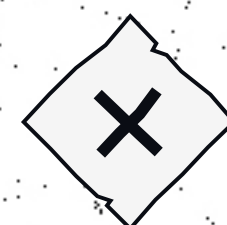
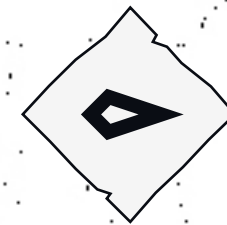
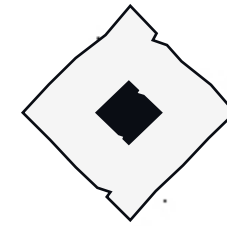
L'interface

- Sobre
- Évidente
- Abîmée,
rappel du passé

Nous voulions que notre interface soit la effacée possible au niveau des couleurs pour ne pas qu'elle lutte avec l'univers qui est très coloré.

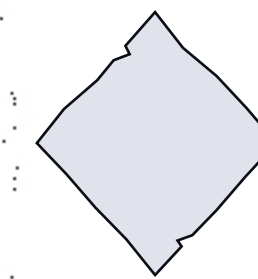
Normal

Hover



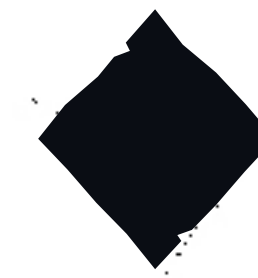
#f6f6f6

Infini Regular



#e1e3eb

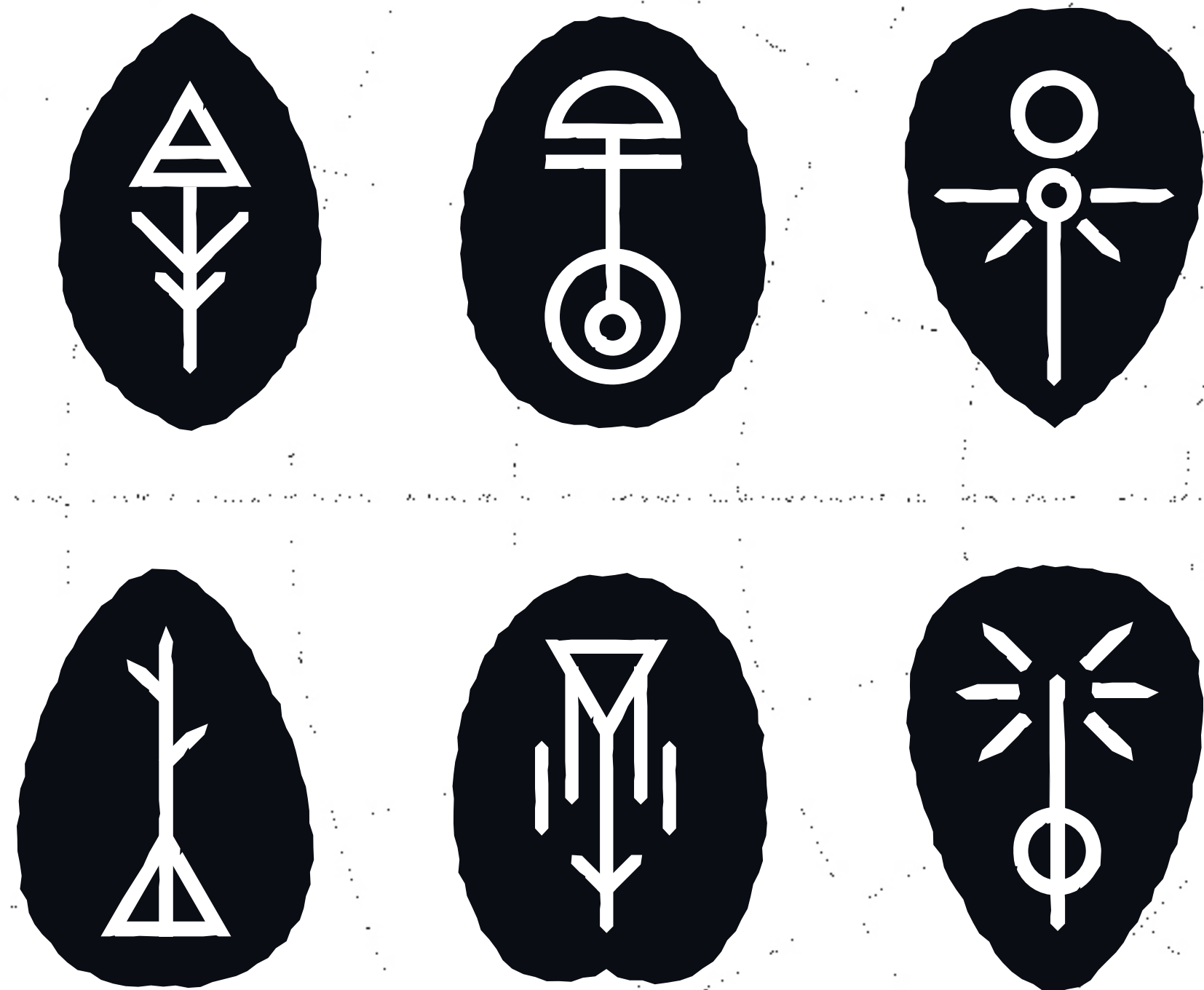
Infini Italic



#0a0c15

Infini Bold

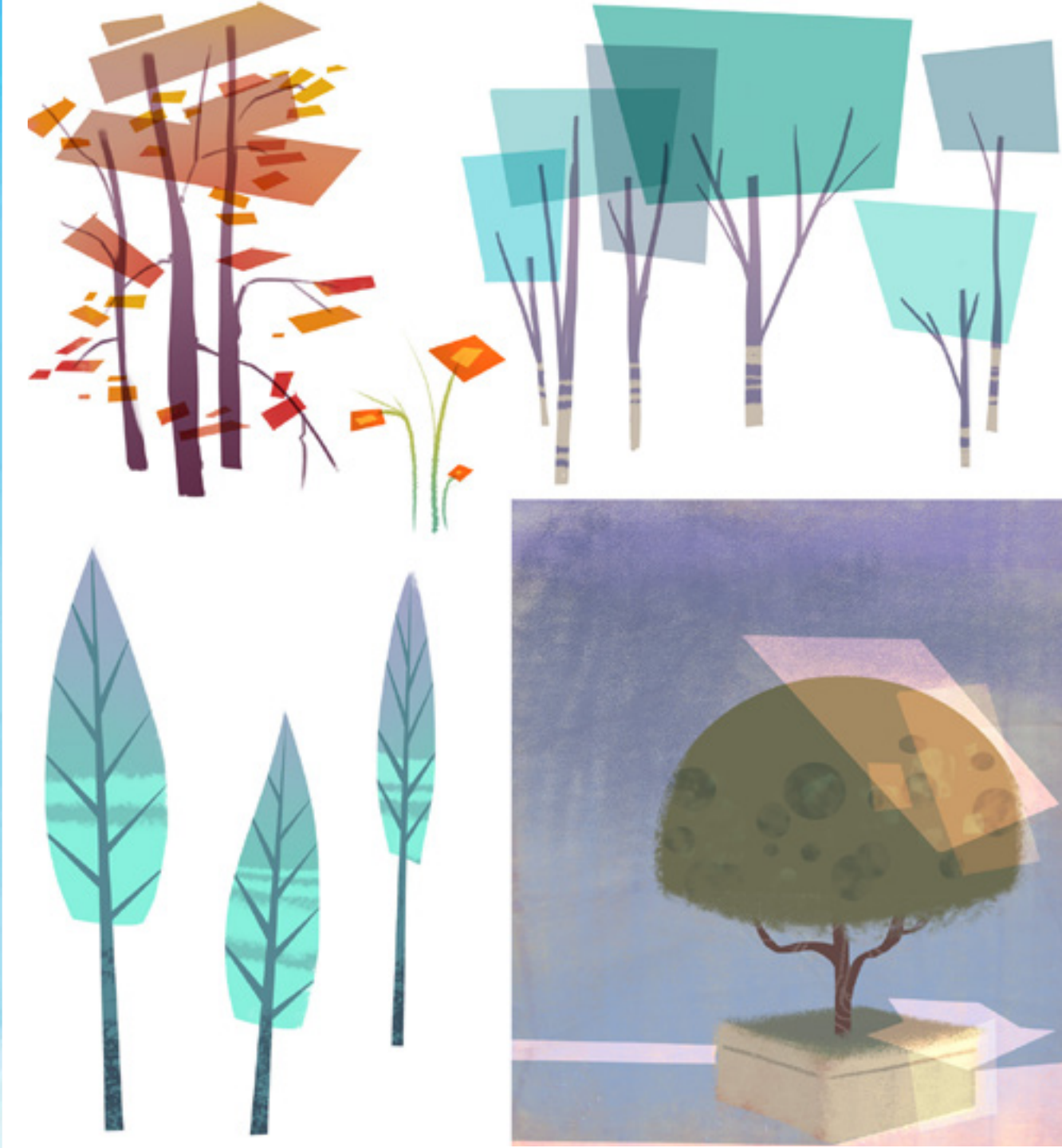
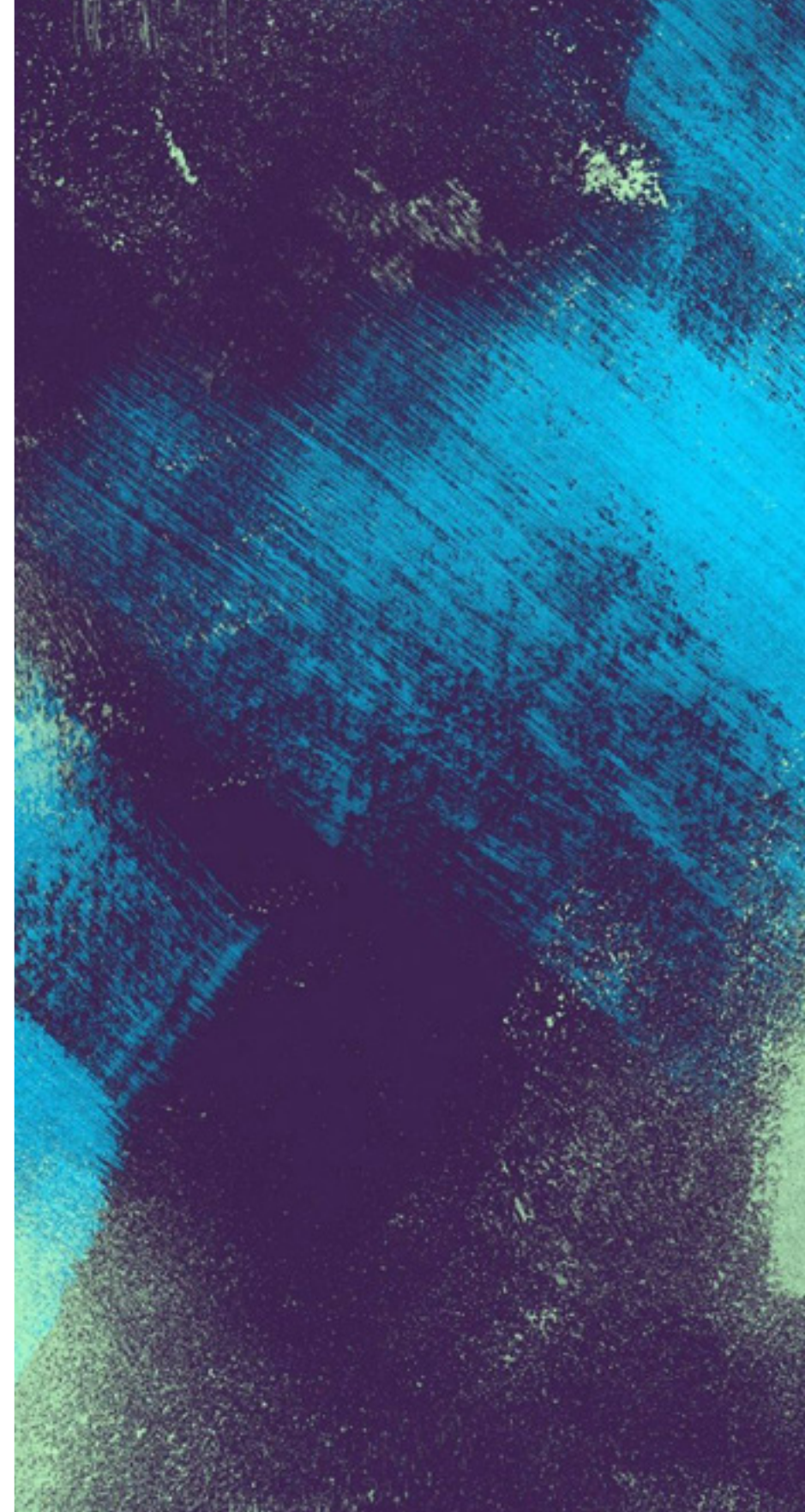
Utiliser uniquement 3 teintes différentes nous permet de hiérarchiser notre contenu sans prendre le pas sur l'univers. Cette typographie incisive reprend le traité vieilli de l'interface pour rappeler les notions de voyage vers l'enfance, le passé.



Les éléments de choix

- Runes
- Imaginaires
- Langue

Imaginer des runes nous a permis de créer un langage graphique cohérent pour chaque questions. Ces éléments graphiques sont utilisés pour répondre aux questions tout au long de l'expérience.



Dans l'idéal, nous aurions aimé ajouter davantage de texture dans le rendu de nos éléments. Mais faute de temps, nous avons travaillé en aplats et en cel-shading.

Conception & Développement

Outils & Technologies

Cinema 4D

Pour créer tous nos assets 3D, composer et travailler la lumière et les couleurs

Photoshop

Pour maquetter les écrans importants de l'expérience

Illustrator

Pour créer tous nos éléments d'interface vectoriels

Logic Pro X

Pour enregistrer et mixer la voix et les différentes ambiances sonores et bruitages

Three.js

Pour avoir de nombreux outils de création de scène 3D

React

Pour gérer la logique et l'interface de l'application

Cannon.js

Pour bénéficier d'une gestion de la physique efficace, notamment concernant la gravité


DynamoDB

Pour stocker les planètes que les différents utilisateurs vont créer

Rendez-vous

le 20 juin



BDDI 2019  Gobelins

des.

Baptiste Lefebvre
Rémy Bourçois

dev.

Bastien Robert
Jonah Alle Monne