



FLOAT

Felix GRIMONPONT

Clara MARTIN

Eva BOTTEX

Neyla LAKHDARI

Laurie SKRZYPCZAK



Remerciements

Float a pu prendre vie grâce à l'aide de nombreuses personnes pour lesquels nous avons énormément de gratitude.

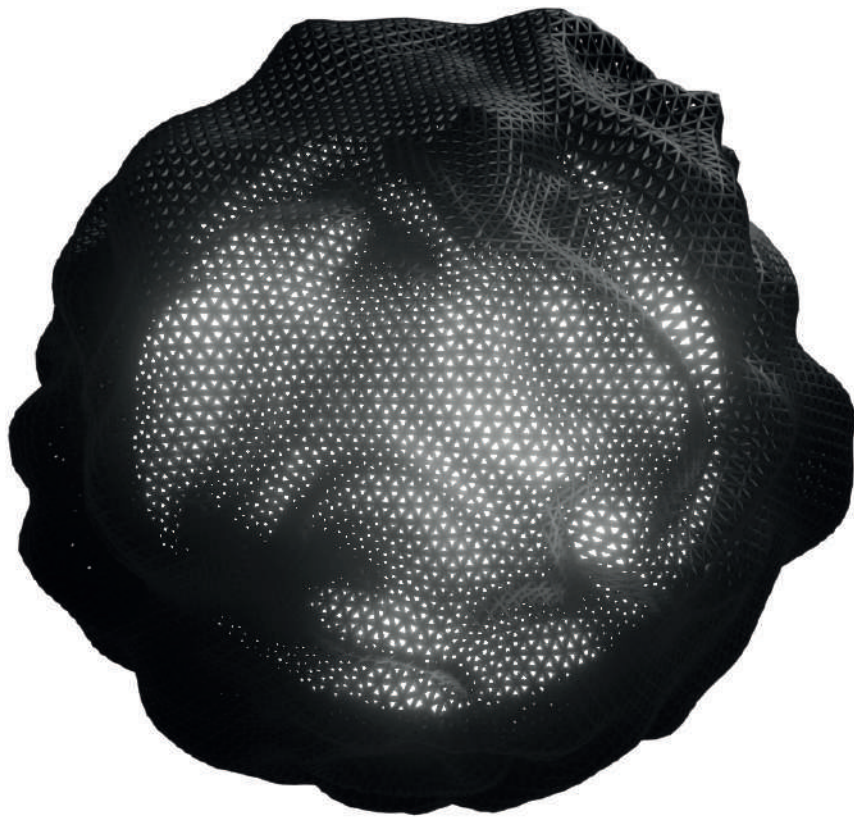
Tout d'abord, nous commençons par remercier le département LLSH, ainsi que l'administration de l'Université Savoie Mont-Blanc pour nous avoir permis de concrétiser ce projet.

Nous tenons également à remercier le corps enseignants, Jonathan JUSTE, Jordan EMERY, Géraldine TEYSSIER, Marc VEYRAT, Frederic MIGUEL, et plus particulièrement Carole BRANDON, et Eliot RUTHY pour leur soutien et leur suivi tout au long du projet.

Notre gratitude va vers les membres de la galerie Larith, que nous remercions pour leur accueil, leur aide et leur accompagnement durant l'installation et la semaine d'exposition.

Pour finir, un grand merci à tous nos camarades de la licence qui nous ont soutenu et aidé durant la création du projet.

Une pensée particulière à Lola Paitreud et Jessica Sorce.

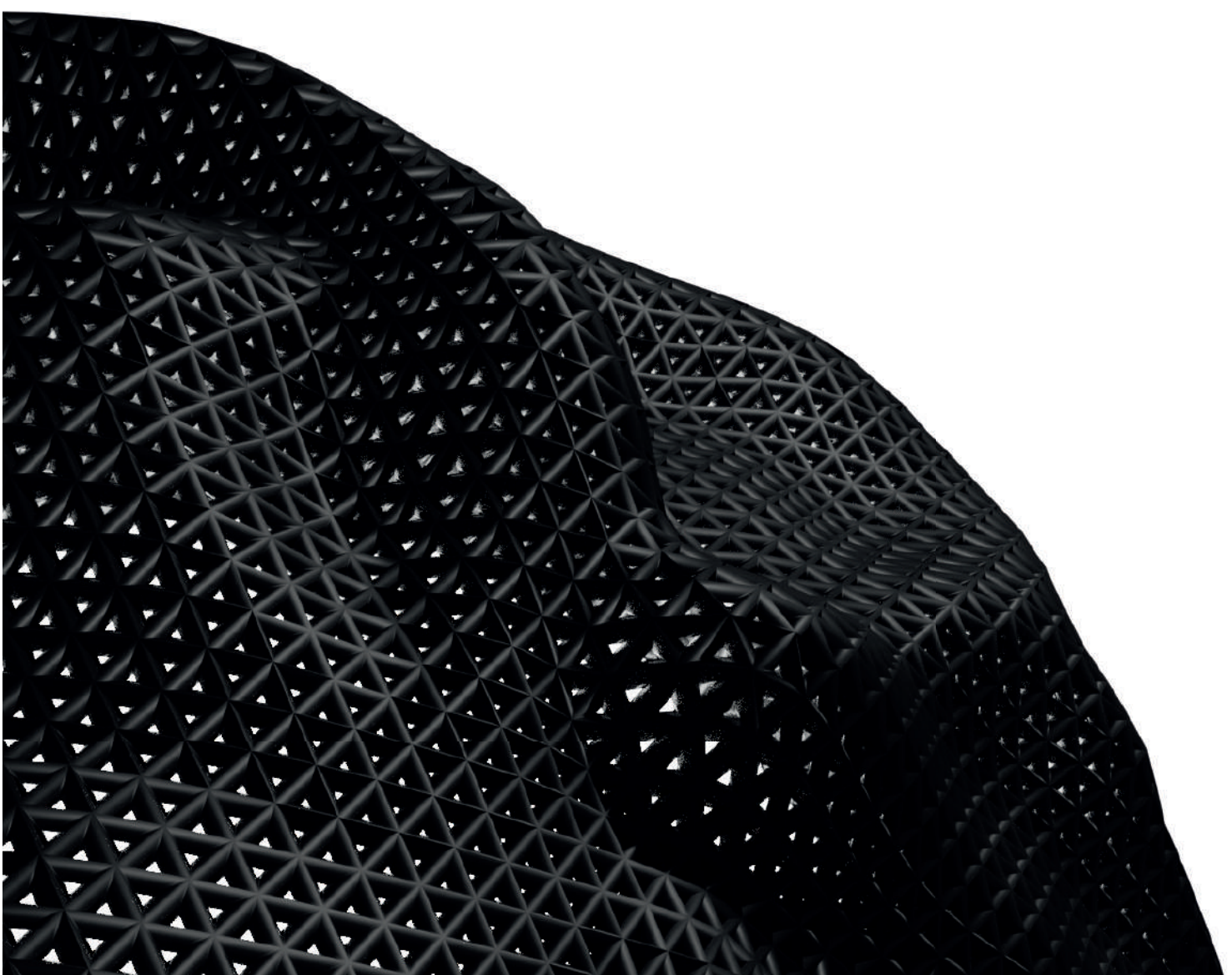


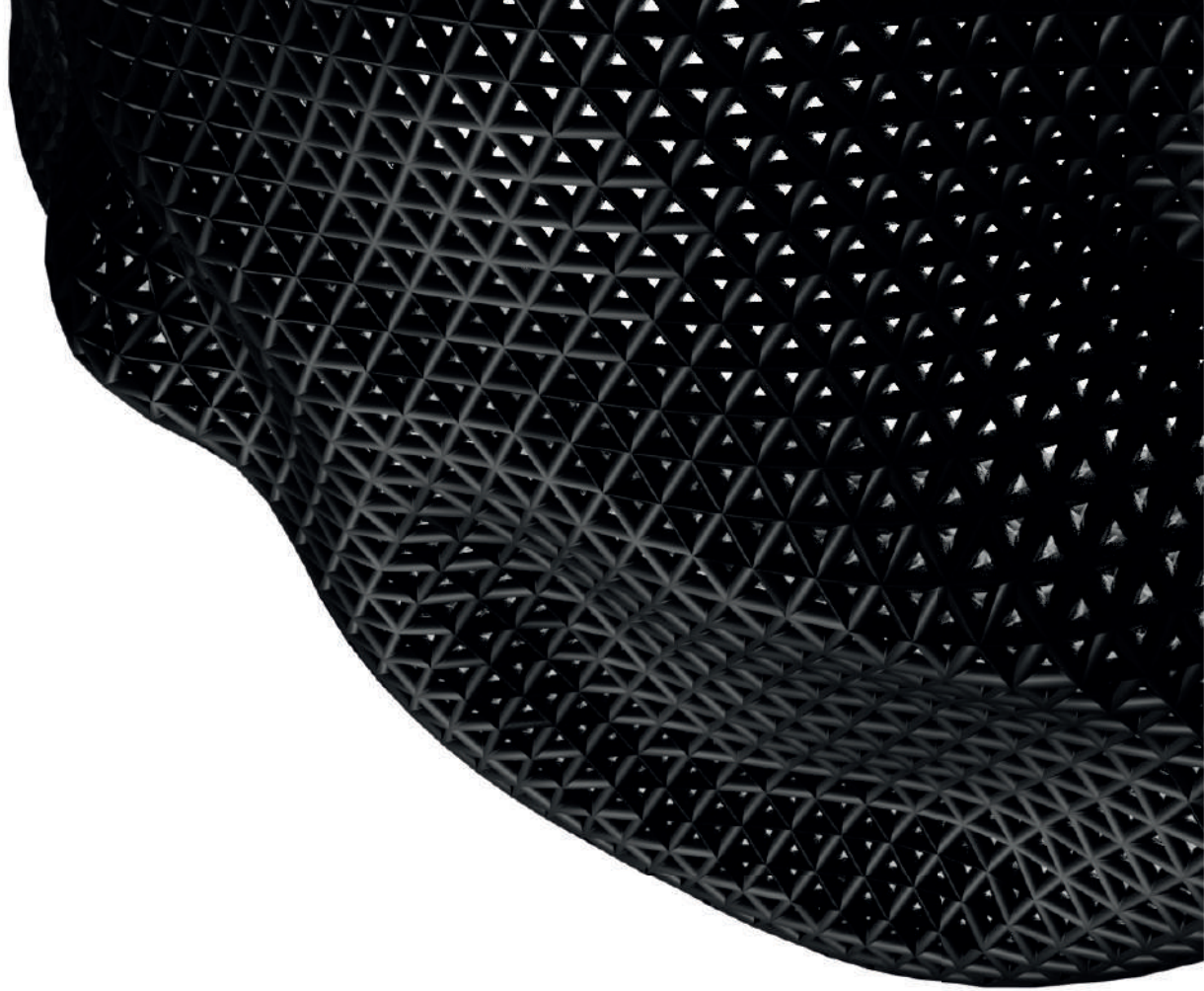
FLOAT



TEASER

Usage	1 - 2
Notions	3 - 4
Dspositif	5 - 12
Moodboard / Charte graphique	13 - 14
Fiche technique du dispositif prévu	15
Fiche technique du dispositif exposé	16
Wireframe	17 - 18
Sons	19





La synthèse qui suivra résulte des observations faites par notre groupe durant deux parties consécutives du jeu de piste urbain, Geocaching.

Cet urban game consiste à utiliser les fonctions du GPS afin de rechercher et dissimuler des « caches » dans divers endroits à travers le monde. Pour cette observation nous avons sélectionné la cache « extrême moldus » localisée à la gare de Chambéry. Les deux groupes étudiés se composaient de jeunes âgés entre vingt et vingt-deux ans. La première partie que nous nommerons ici groupe A était constituée de trois joueurs, dont deux d'entre eux se connaissaient préalablement.

Cette dernière dura environ 30min. À la suite de celle-ci, le groupe B, constitué de quatre joueurs dont deux duos d'amis ne se connaissant pas a duré 20min. Pour mener à bien cette étude, nous avons organisé notre démarche de la façon suivante :

Afin de commencer notre démarche, nous avons étudié le cas de l'application d'urban game géocaching (cf: lien des vidéos youtube), ce qui a représenté le point de départ de la création de float. Un travail que nous avons fait pour le géocaching et que nous avons retranscrit pour notre dispositif.

Groupe A : <https://youtu.be/sJ68jIshLvY>

Groupe B : <https://youtu.be/asFZwoZOucw>

D'autre part, si ce dispositif modifie les usages habituels d'un lieu, il en revient à observer que les règles et les comportements attendus par les individus dans cet espace public furent parfois effacés au profit des règles du jeu. En effet, nous avons pu observer que les joueurs privilégiaient le succès de l'objectif, celui de trouver une balise dans une zone indiquée sur la carte de l'application ; plutôt que de respecter les lois et les règles en vigueur.

nous avons suivi les joueurs à travers leur navigation dans la ville, du point de départ au point d'arrivée ; notre équipe s'est divisée en plusieurs groupes ayant chacun un rôle : prise de note globale, prise de note à partir d'une grille préalablement mise en place et captures vidéos.

À partir de cette méthode, nous avons pu relever trois dimensions particulières. D'une part, il nous semblait important de noter que ce dispositif semble amener à une certaine réinterprétation de l'environnement par les joueurs. En effet, nous avons noté qu'au cours des parties, les utilisateurs se prenaient au jeu. La gare était abordée au-delà de ses usages, elle devenait le terrain du jeu. En se perdant dans cette immersion, ils en oubliaient parfois les autres et l'usage propre à l'environnement qui les entourait. Par exemple, en temps d'heure de pointe, de nombreux voyageurs ont rencontré des problèmes pour circuler ou pour accéder aux portes du train à cause des utilisations.

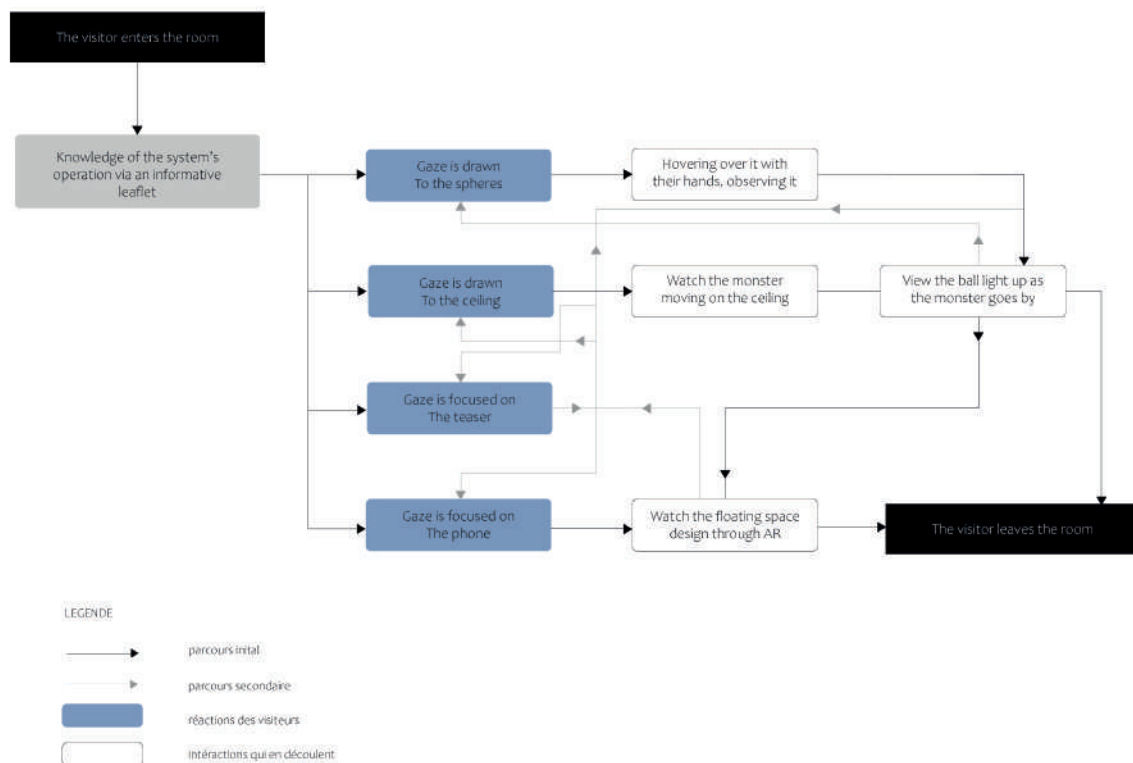
Cela a par exemple donné lieu à un franchissement de certaines limites dû à de la négligence comme l'intrusion involontaire dans des locaux interdits d'accès. Pour aller plus loin sur ce point, il a également été observé que d'autres utilisateurs ont pris la responsabilité et le risque de franchir de réelles limites comme circuler sur les rails ou escalader des barrières. De ce fait, les joueurs ont pris des libertés concernant les règles du jeu, jusqu'à créer leurs propres règles.

Enfin, nous avons pu voir que le jeu a permis de générer de nouvelles relations entre les joueurs. À priori, nous pouvons penser que le dispositif n'engage aucune forme de collectivité ou d'individualité. Cependant, notre observation nous a permis de nous nuancer ces propos. Pour le groupe A, les joueurs étaient très dispersés. Ils ont adopté une stratégie de recherche individuelle et de se regrouper lorsqu'une information était trouvée par l'un d'eux. De plus, ayant conscience d'être comparés au groupe suivant, ils ont développé un esprit compétitif.

Cela a débuté par l'action de trouver la balise, mais aussi afin d'être plus rapide que le groupe suivant. Malgré cet esprit et les efforts fournis, ils ont été plus lents que le second. À contrario, le groupe B a montré des comportements presque opposés. En commençant par un abandon rapide d'un des joueurs dû à un manque d'intérêt pour le jeu puis un agacement face à la longueur de la partie. Cependant les trois autres joueurs sont restés déterminés à parvenir à leur objectif, et ont mentionné leur volonté de réitérer l'expérience.

USER FLOW/UX - DISPOSITIF FLOAT

G3 - Pirates Nico



Personae et Scénarios d'usages associé en annexe page 21

Cette partie permettra d'expliciter les notions à partir desquelles nous avons travaillé et les questionnements qui peuvent en découler. Afin de comprendre notre processus et la démarche qui s'inscrivent dans ce projet, nous souhaitons dans un premier temps mentionner les débuts de notre réflexion. En effet, l'analyse des usages d'un dispositif, précédemment décrite, nous a permis de révéler un certain nombre de notions⁽¹⁾

LA SPHÈRE

Si par sa définition le terme de la sphère renvoie à une forme, une figure ; elle se dessine également par sa prédominance à assurer une étendue. Le philosophe Peter Sloterdijk aborde cette notion comme un lieu de résonance, symbolique et matériel, un lieu subjectif, à travers lequel l'Homme se construit. Celui-ci permet alors à tout un chacun de s'inscrire comme un individu au sein d'une surface de protection, dans une société formée par toutes ces sphères. Si nous considérons cette dernière comme une dimension constitutive de l'expérience humaine, nous avons observé que le dispositif étudié rentrait momentanément dans cette sphère intime, permettant de faire émerger des entre-espaces.

ESPACE FLOTTANT

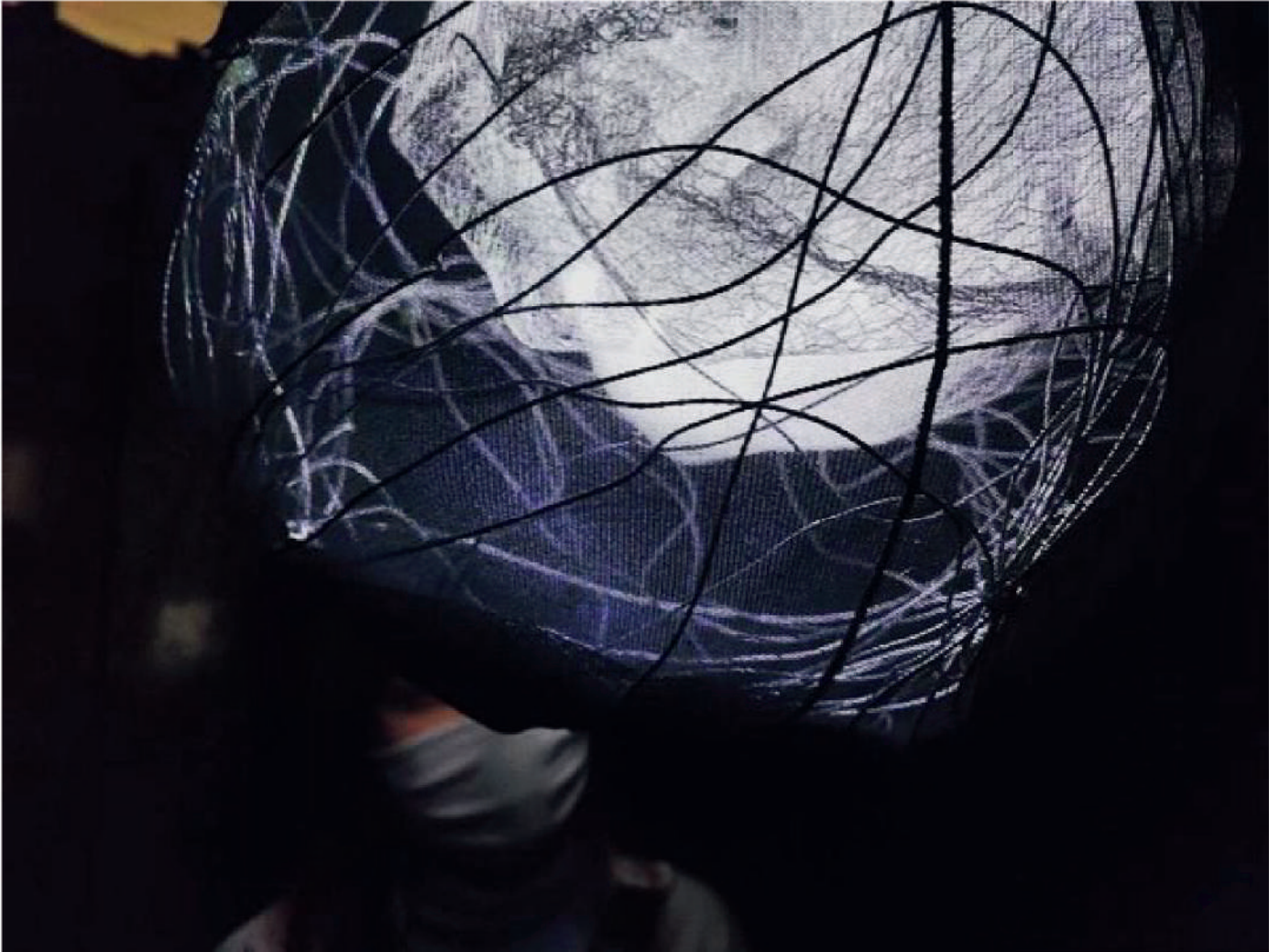
De ce fait, le dispositif se suspend dans un espace-entre, lorsque le corps de l'utilisateur en présence entre en relation avec l'application, dont l'univers symbolique se présente sous forme de jeu. Ces espaces particuliers que Carole Brandon définit comme des entre [corps/-machine], des espaces flottants. Ils correspondent à des espaces entre le corps et la machine, ouverts dans le geste de l'interactivité et qui n'existent que dans la conjonction temporaire et éphémère des éléments du dispositif. Cette ouverture à de nouveaux espaces générés grâce à la rencontre de notre sphère intime permet également la création de nouvelles utopies.

ESPACE UTOPIQUE

Par espace utopique, nous entendons par notre analyse la capacité d'envisager et de créer une expérience stimulante par de nouveaux modèles hétérogènes mais uniques dans le temps de l'expérience. Cette notion d'espace utopique permet de considérer ce dernier comme un "non-lieu", un espace idéal qui héberge une construction imaginaire au confin du dedans et du dehors.

Problématiques

De ce fait, la jonction de ces notions nous a conduit à nous demander dans quelles mesures un dispositif hypermédia peut permettre de rendre compte, de matérialiser des espaces hybrides ? En d'autres termes : comment expliciter par une démarche artistique et scénique la création de nouveaux espaces, générés par l'articulation entre les réseaux et les corps ? De même que, cette démarche peut-elle nous inviter à nous interroger sur notre propre rapport à notre environnement, nos rites et usages au sein d'une ville ?



Une sphère présente dans le dispositif

La démarche de ce dispositif prend racine dans l'encadrement d'un projet semestriel, guidé par la spécialité de l'information et de la communication sous une approche artistique et numérique.

En interrogeant cette discipline au sein de nos sociétés occidentales et contemporaines, nous pouvons dès lors constater que nous sommes aujourd'hui ancrés dans une société de la connaissance, une société de l'information.

Contrairement à la société industrielle qui possède deux dimensions : *l'espace et le temps*, la société de la connaissance possède quant-à elle trois dimensions : *l'espace, le temps et l'information*. Cette notion d'information est relative aux différents bouleversements techniques et technologiques.

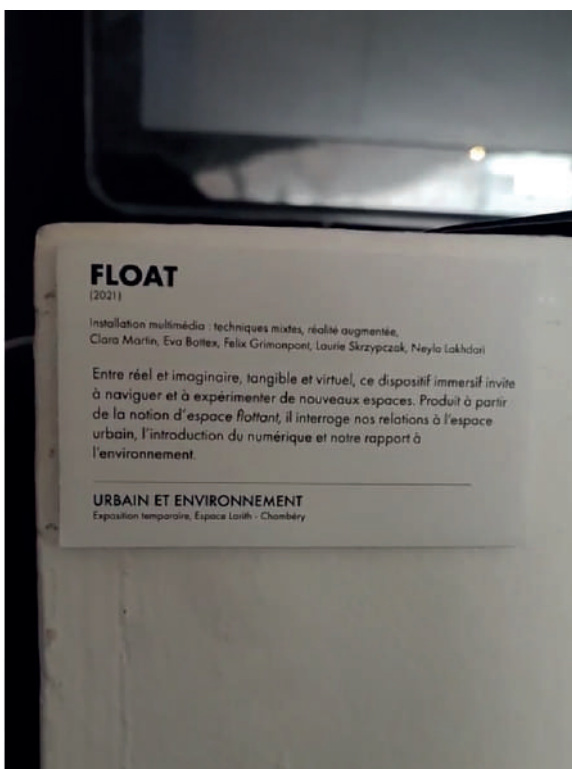
En effet, si nous reprenons les propos du sociologue Dominique Cardon, il évoque dans son ouvrage *Culture numérique* (2019) que :

« *L'entrée du numérique dans nos sociétés est souvent comparée aux grandes ruptures technologiques provoquées par l'invention de la machine à vapeur ou de l'électricité au cours des révolutions industrielles. Nous serions entrés dans une nouvelle ère de la productivité dont l'information, la communication et le calcul seraient les principaux ressorts.* »

De ce fait, interroger les enjeux de l'information et de la communication par le prisme des nouvelles technologies paraît alors nécessaire.

Comment ces innovations ont-elles bouleversé nos habitudes dans nos manières de voir le monde, d'être au monde ou encore dans notre façon de nous considérer en tant qu'humain ? Dans quelles mesures les nouvelles technologies au service de la communication ont contribué ou à l'inverse ont contrarié nos modes de vies et nos interactions face à notre environnement ?

Des philosophes tels que Michel Foucault, Gilles Deleuze ou encore Lewis Mumford attribuent à ces nouvelles sociétés une connotation de *surveillance* ou de *contrôle*, généralisée par la communication des médias. Pour aller plus loin, Marshall McLuhan propose alors dans son oeuvre *Pour comprendre les médias* (1968) que :



Pancarte de présentation lors de l'exposition

« Ce n'est pas au niveau des idées et des concepts que la technologie a ses effets ; se sont les rapports de sens et les modèles de perception qu'elle change petit à petit et sans rencontrer la moindre résistance. Seul l'artiste véritable peut affronter impunément la technologie parce qu'il est expert à noter les changements de perception sensorielle. Sans résistance : aucune remise en question concernant les nouvelles créations technologiques. »

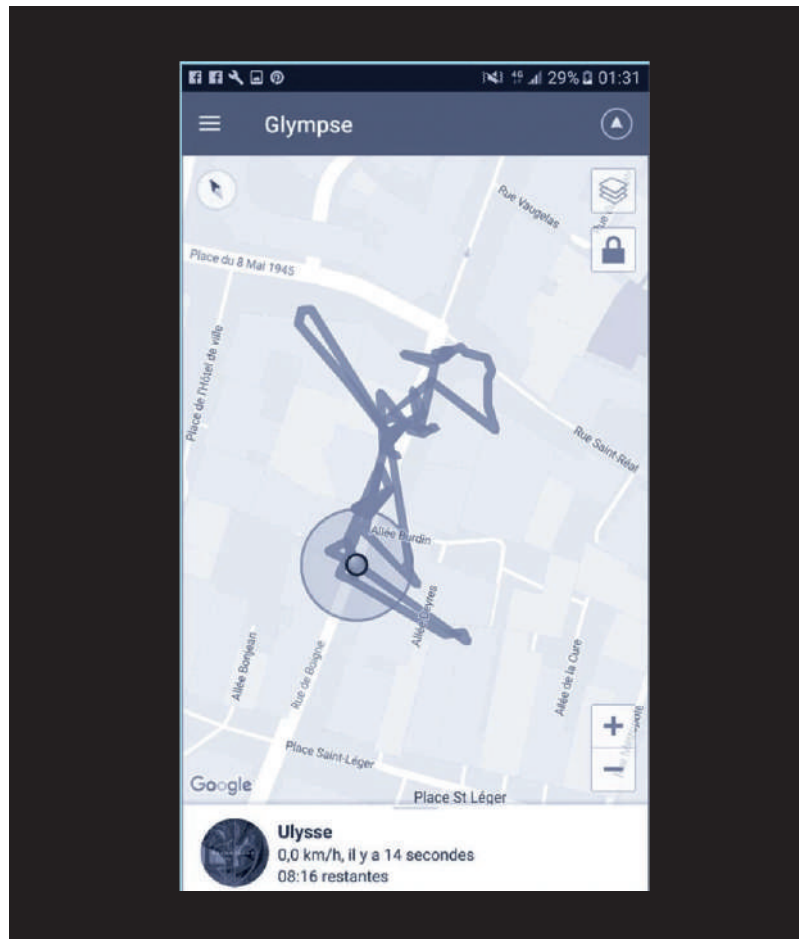
Cette dimension nous permet alors d'introduire une caractéristique inhérente à notre démarche, à savoir : soumettre aux spectateurs une proposition réflexive par une approche artistique.

Aussi, afin d'aboutir à l'explication théorique de la structure de notre démarche et de pouvoir mentionner le processus concret de notre action, nous avons pour objectif de l'entrevoir par la consécration d'un dispositif hypermédia. Pour rappel, le terme "hypermédia" est cité pour la première fois par Ted Nelson en 1965. Il permet de désigner un dispositif disséminé entre plusieurs médias, plusieurs sites, virtuels ou tangibles, mais sans linéarité de temps. Avec l'avènement des technologies mobiles, les œuvres se sont déplacées, fragmentées. Elles sont consultables dans divers lieux, dans d'autres espaces, ce qui offrent de nouvelles possibilités en temps réel.

De ce fait, les spectateurs se saisissent d'un accès à l'information et à la connaissance dont le cheminement est d'abord basé sur l'expérience. Ils ne sont plus seulement actifs dans un espace dédié mais se trouvent plutôt au sein de dispositifs fragmentés entre plusieurs espaces, entre plusieurs machines, associés aux technologies numériques. À ce titre, nous pouvons les nommer comme des *eSPACES* en référence à la définition de Marc Veyrat.



Image d'une application 3D pour le teaser



Pour mener à bien ce projet et proposer de véritables pistes de réflexions quant-aux thèmes attribués (urbain et environnement), aux notions dégagées (sphère, espace flottant, espace utopique), à notre rapport au numérique et à l'espace scénique ; notre groupe de travail à élaborer la conception d'une première interface nécessitant la participation d'individus et basée sur le concept d'un jeu dans la ville sous forme d'urban game.

Effectivement, cette première partie permet aux utilisateurs une nouvelle conceptualisation de l'espace urbain. Dans *La région, espace vécu*, (1972), Armand Frémont théorise que l'espace vécu découle de la pratique qu'en a l'utilisateur ou l'habitant et de la représentation qu'il s'en fait. De ce fait, par ce jeu, nous souhaitons détourner l'usage des applications de géolocalisation afin de créer la possibilité d'entrevoir de nouveaux espaces hybrides narratifs, détournant par la même occasion les rites et usages des lieux dans la ville.

Dans la continuité des espaces hétérotopiques mentionnés par Michel Foucault,

l'utilisateur est invité à ré-envisager ces lieux par l'interaction entre l'espace réel et l'espace virtuel du jeu.

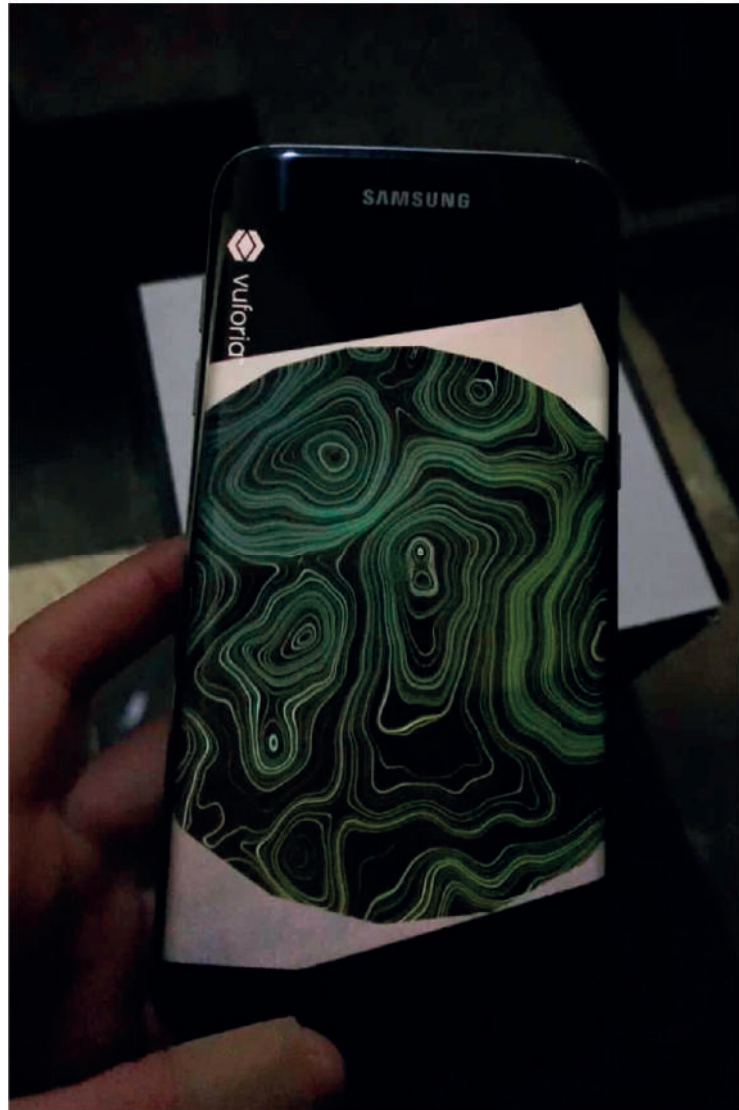
Pour traduire cette démarche, nous nous sommes référés à des œuvres d'artistes comme *Sugoroku*, (2008) de Marc Veyrat et Catherine Beau-grand. Cette œuvre d'art immersive et interactive, spatialisée dans l'espace urbain interroge les expériences de déplacements dans l'espace public. De la même manière, nous nous sommes aussi reportés à la performance *#24h-odyssey*, (2017) de Carole Brandon qui proposa d'interroger les espaces-entre corps et machine par l'usage détourné de Facebook, utilisé comme un moyen de communication unique permettant de guider des individus dans l'espace physique.

Cette confrontation d'espaces emboîtés par son œuvre confère une mise en lumière des liens invisibilisés, des réseaux ; par les médias numériques.

Ainsi, pour rappeler les attributs de notre interface, celle-ci vise à interroger nos inscriptions et nos rapports à l'espace, aux réseaux et aux données, à travers un dispositif numérique interactif.

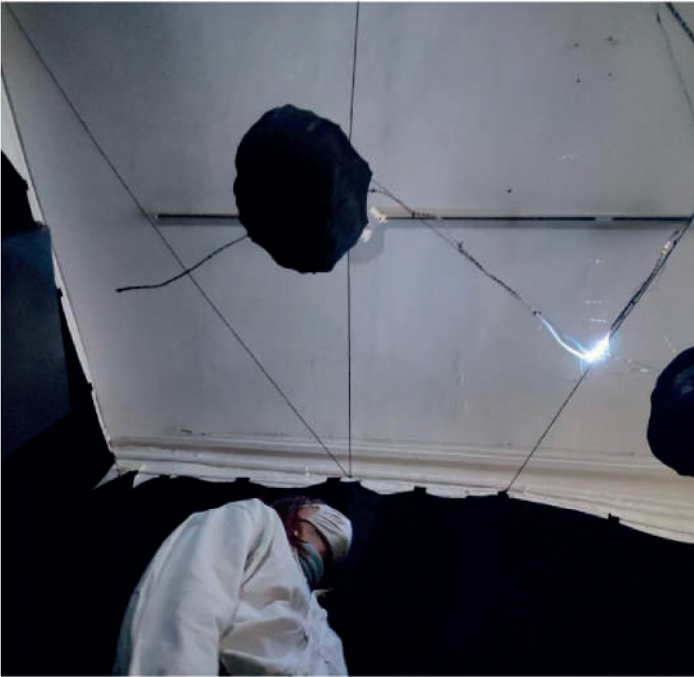
Cela nous a conduit à poursuivre notre proposition en à considérer un espace de représentation scénographique au sein même d'un lieu d'exposition accordé par la Galerie Larith, à Chambéry. En ce sens, c'est par cette transcription que nous souhaitons mettre en forme notre proposition ; accorder aux utilisateurs une forme d'expérimentation et d'interaction au sein d'un espace hybride lui-même dans un espace. Pour Jean-Louis Boissier :

« D'un point de vue esthétique, [...] l'interactivité n'est pas simplement là pour décrire la relation à l'œuvre. L'interactivité est interne à l'œuvre, elle est partie constitutive de l'œuvre. Elle n'est pas seulement l'interface d'accès ou le liant entre les éléments séparés, elle peut être la substance même de l'œuvre. »



Réalité augmentée (AR) visible via un téléphone dans le dispositif

L'interaction des utilisateurs dans l'application FLOAT est en réalité cette substance dont parle l'auteur. C'est à partir de l'interactivité générée par les utilisateurs et la machine, les données récoltées, le jeu exécuté, que les différents éléments proposent un réseau entre les uns et les autres. C'est donc en ce sens que nous avons introduit notre questionnement autour des espaces entre-deux, puisque chacune des entités a toujours une partie liée avec les autres, permettant de démontrer les flux qui circulent entre elles³.



Utilisateur.rice du dispositif - Décembre 2021

L'utilisateur est donc invité à s'immerger dans un espace clos, ici représentatif d'une bulle utopique. Par utopie, nous souhaitons ici inscrire notre dispositif dans un idéal ne tenant plus compte des contraintes de la réalité, du temps, de l'espace ; du lieu dans lequel il se trouve. De plus, comme une hétérotopie, il a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements. Cet espace aux premiers abords peut être interprété par les visiteurs soit comme un élément permettant de créer un espace d'illusion, qui dénonce comme plus illusoire encore tout l'espace réel, tous les emplacements à l'intérieur desquels la vie humaine est cloisonnée. Ou bien, au contraire, il peut créer un autre espace, réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné. C'est en cela qu'il est libre de s'y inscrire à travers sa propre imagination, son entendement et son utopie.

À la façon de l'artiste Russe VTOL qui décompose les éléments de ses installations et les laisse apparents, nous tenions à laisser présents les différents câbles et branchements permettant la connexion des lumières déambulantes. Elles sont les métaphores des trajets, des parties en cours dans les espaces tangibles et virtuels. Quant-à la structure filaire en fil de pêche, si il convient qu'elle s'inscrit comme un élément technique à l'installation scénique, elle peut également être perçue comme une retranscription à l'esthétique cartographique des parcours.

Pour Barbanti, la technologie ne s'applique plus à l'extérieur du monde, mais à l'intérieur de soi, dans les individus et dans la mémoire collective. Si les éléments technologiques qui constituent notre dispositif sont les lumières programmées, la présence de matériel sonore, le téléphone évoque l'interface nécessaire pour naviguer entre les espaces. Il intervient comme un élément permettant de réactiver l'apparition des espaces flottants. De ce fait, l'interactivité créée par ces éléments permet de tisser un lien opératoire avec le spectateur : le geste entre corps et machine fait apparaître de nouveaux espaces-entres. Cette esthétique rappelle notamment l'œuvre *Heaven and Earth* (1992) de Bill Viola.

Le socle comme ancrage fait référence à la sculpture. En effet, nous pouvons y voir aussi la façon dont l'objet sculpture peut aujourd'hui devenir un média.

Ayant pour objectif principal d'attirer et de convaincre les visiteurs, il était évident d'aborder une démarche communicationnelle allant dans ce sens. De ce fait, notre stratégie de communication s'appuie sur le modèle AIDA, un outil clé qui permet de jalonner les 4 phases par lesquelles le consommateur passe avant l'acte d'achat (ici en l'occurrence, avant de rentrer dans le dispositif): capter l'Attention, susciter l'Intérêt, provoquer le Désir et inciter à l'Action.

CAPTER L'ATTENTION

Face aux nombreux autres dispositifs déjà présents, il n'est pas facile de se faire entendre et voir. Simplement entrebâiller une porte ne suffit pas. La seule solution pour être vu est de l'ouvrir en grand. Par conséquent, nous avons choisi deux supports communicationnels les plus adéquats pour attirer l'œil du visiteur : le teaser et l'affiche.

Le teaser résume le dispositif avec des images fortes qui donnent envie d'en savoir plus et invite le public à s'y rendre. Il fallait en dire suffisamment pour donner envie sans trop en dire pour ne révéler aucune surprise. Le teaser avait pour objectif de retranscrire l'ambiance générale de FLOAT.

SUSCITER L'INTÉRÊT ET PROVOQUER LE DÉsir

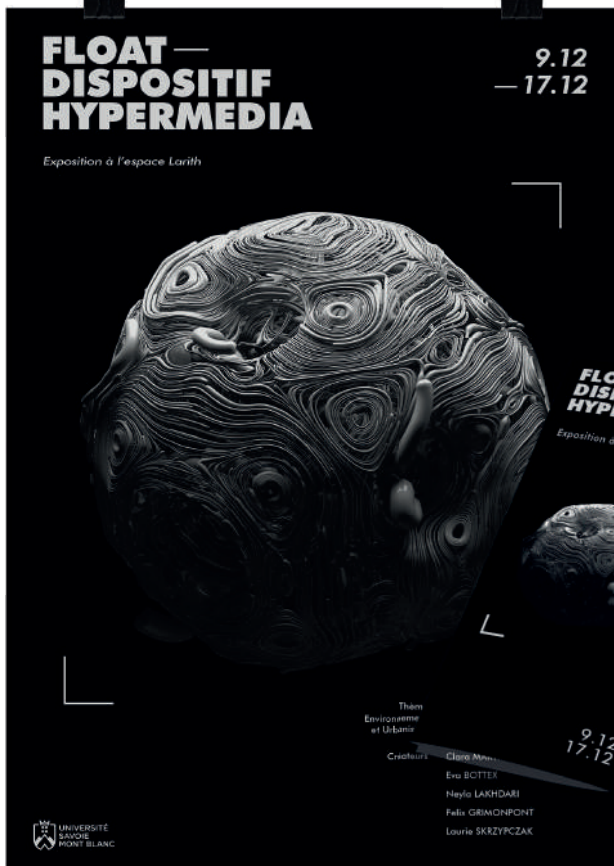
Une fois l'attention captée, le plus complexe s'avérait de convaincre pour aller plus loin.

Efficace, simple et pratique, le flyer est un produit moderne qui nous a paru pertinent. Il permet au visiteur d'avoir une meilleure compréhension concernant le fonctionnement du dispositif et de l'application. Les textes ont été mis en page de manière à ce qu'ils soient lisibles et visibles. Nous sommes restés sur un design simple et épuré, avec des idées énoncées clairement pour une lecture rapide et agréable.

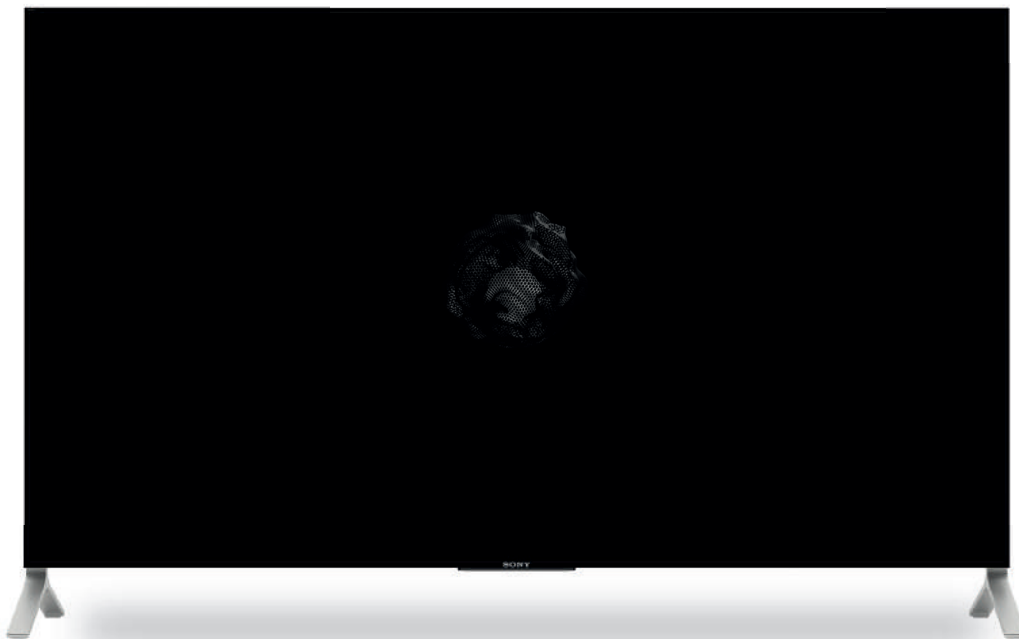
Le flyer est aussi un moyen de donner envie au visiteur d'aller plus loin. Faire en sorte que d'un état où il se dit « pourquoi pas ? » En lisant notre message, il pense désormais « ça m'intéresse vraiment ». Pour cela, le flyer fait appel à des arguments forts et montre toutes les fonctionnalités de FLOAT.

INCITER À L'ACTION

Il s'agit de la phase ultime et essentielle : la conclusion. Après avoir suscité l'intérêt du visiteur, l'objectif de cette dernière phase est de déclencher l'action attendue : la découverte du dispositif. Le téléphone, vecteur essentiel à la visualisation des espaces flottants, permet de transformer le désir en action concrète. Avant de pénétrer au sein du dispositif, on donne le choix au visiteur de prendre en main le fonctionnement de FLOAT via le téléphone.



Affiche et flyers réalisés pour l'exposition



Teaser de FLOAT

Explication du nom

FLOAT, mot provenant de l'anglais et signifiant "flotter" fait écho aux espaces flottants, notion fondamentale de notre dispositif.

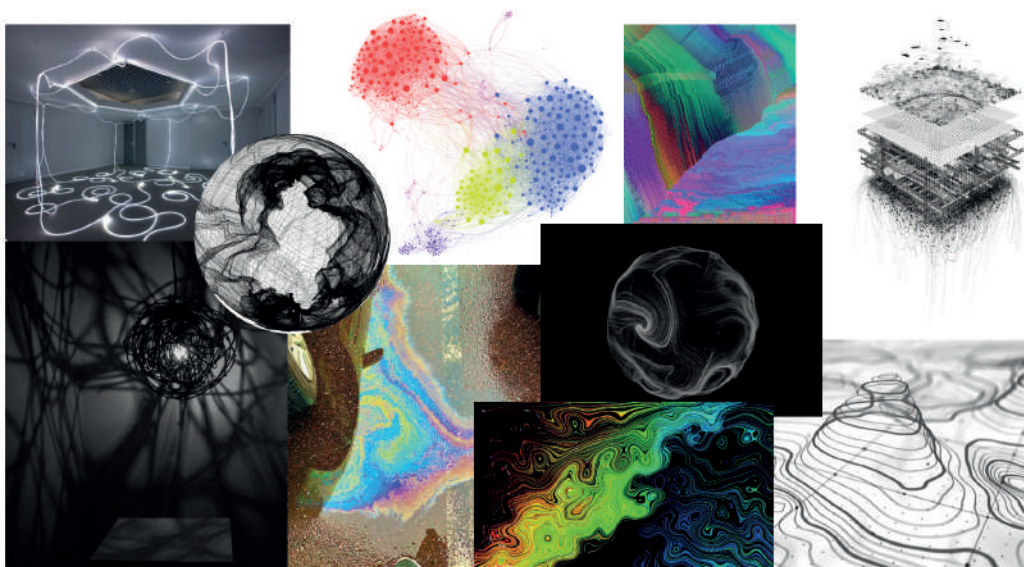
Ayant atteint le moment où nous devons créer un design et une charte graphique autour de notre dispositif et de nos notions, nous avons voulu recréer un monde avec une identité assez forte. La mise en commun de tout nos moodboards a montré que l'idée que nous nous faisons de ce projet était collective ; ce qui résulte à notre moodboard final.

Notre charte graphique est basée sur un monde pur, assez minimaliste et composé uniquement de noir et de blanc. Une ambiance qui englobe l'utilisateur dans sa totalité.

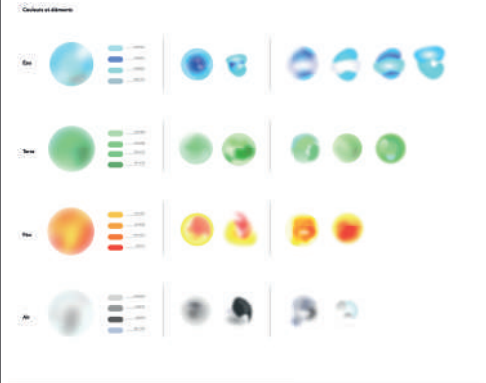
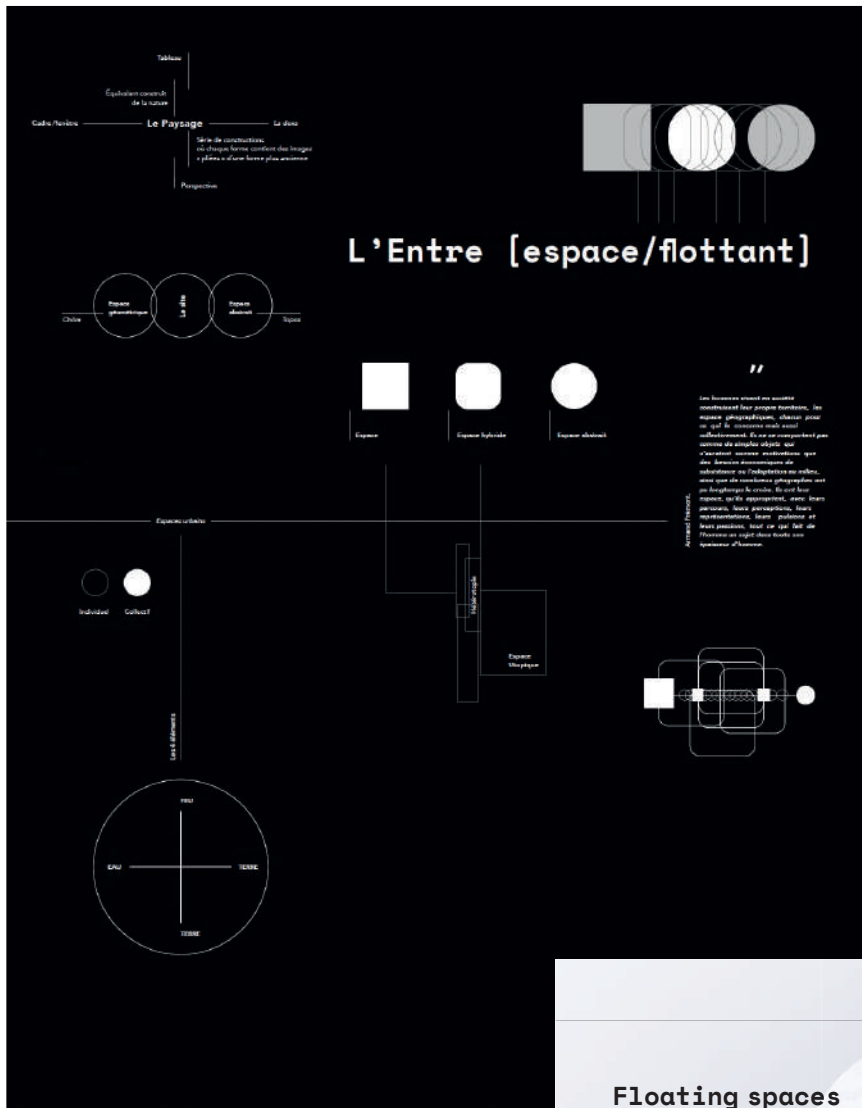
Notre scénographie est un espace uniquement composé de ces deux couleurs, la salle noire qui immerge le spectateur dans un monde à part et les lumières blanches qui éblouissent et créent un contraste dans notre univers. On a voulu garder un côté, en quelque sorte organique, à la limite du vivant. Nous voulions représenter les boules sous cette forme organique sombre comme quelque chose qui se nourrit, qui se mélange.

Les seules touches de couleurs sont présentes lors de la représentation des espaces flottants dans notre réalité augmentée. Toujours avec cette idée de mélange, notre réalité augmentée contient des couleurs assez sombres en contraste avec des tons de verts très forts. Cela est une façon de représenter cette idée de topographie en ligne comme nous pouvons le voir sur le moodboard.

Une charte graphique que nous avons retranscrit sur toute notre communication, les flyers, l'affiche, le teaser et les t-shirts ont une concordance basée sur des éléments du moodboard ou de design créé par les membres de FLOAT.



Moodboard combiné des 5 membres du groupe



Éléments du moodboard

Space mono

Bold
Regular

Desintoxication
Floating / spacewards
Topographie?

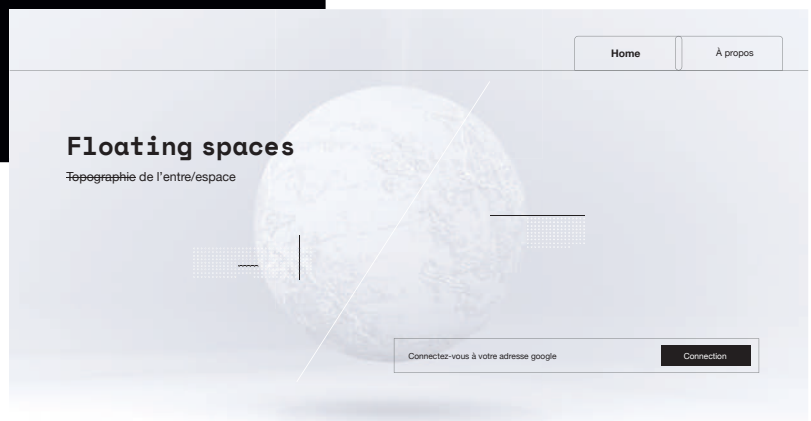
Serenity

Bold
Medium

Desintoxication
Floating spacewards

Floating spaces

Topographie de l'entre/espace

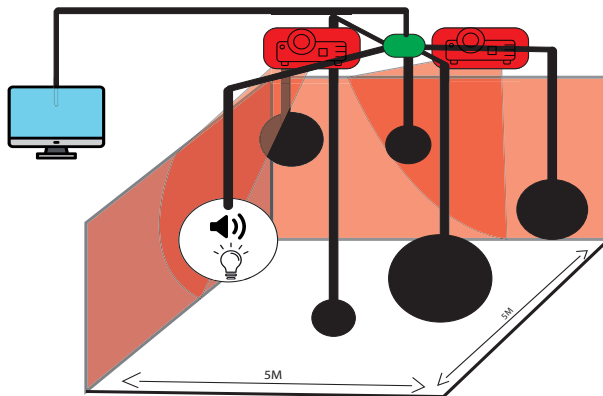


Eva BOTTEX - Design d'un potentiel site internet du projet

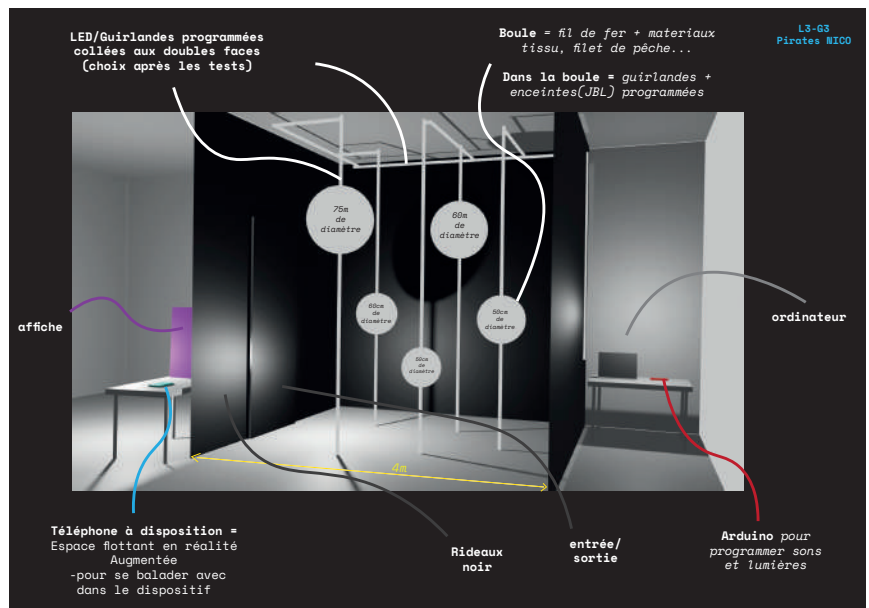
Le dispositif que nous aurions voulu réaliser est détaillé sur les schémas suivants. De nombreuses choses ont été transformées, voir supprimés par le manque de technique et de moyens.

Schéma Technique : scénographie

-  retroprojecteur
-  boule contient lumière + une enceinte reliées à l'arduino
-  arduino
-  passage des fils vers l'arduino

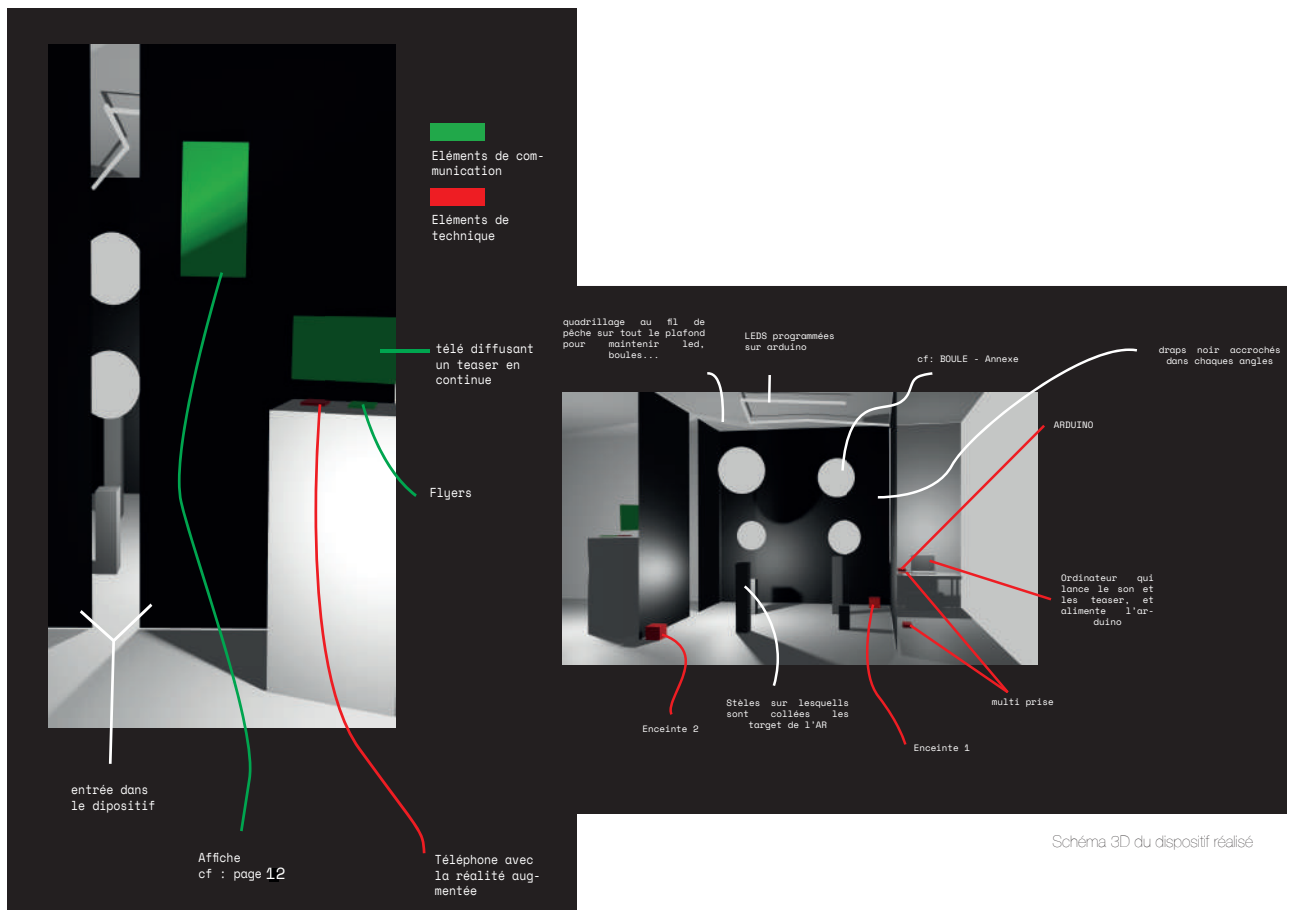


Premier dessin technique du dispositif

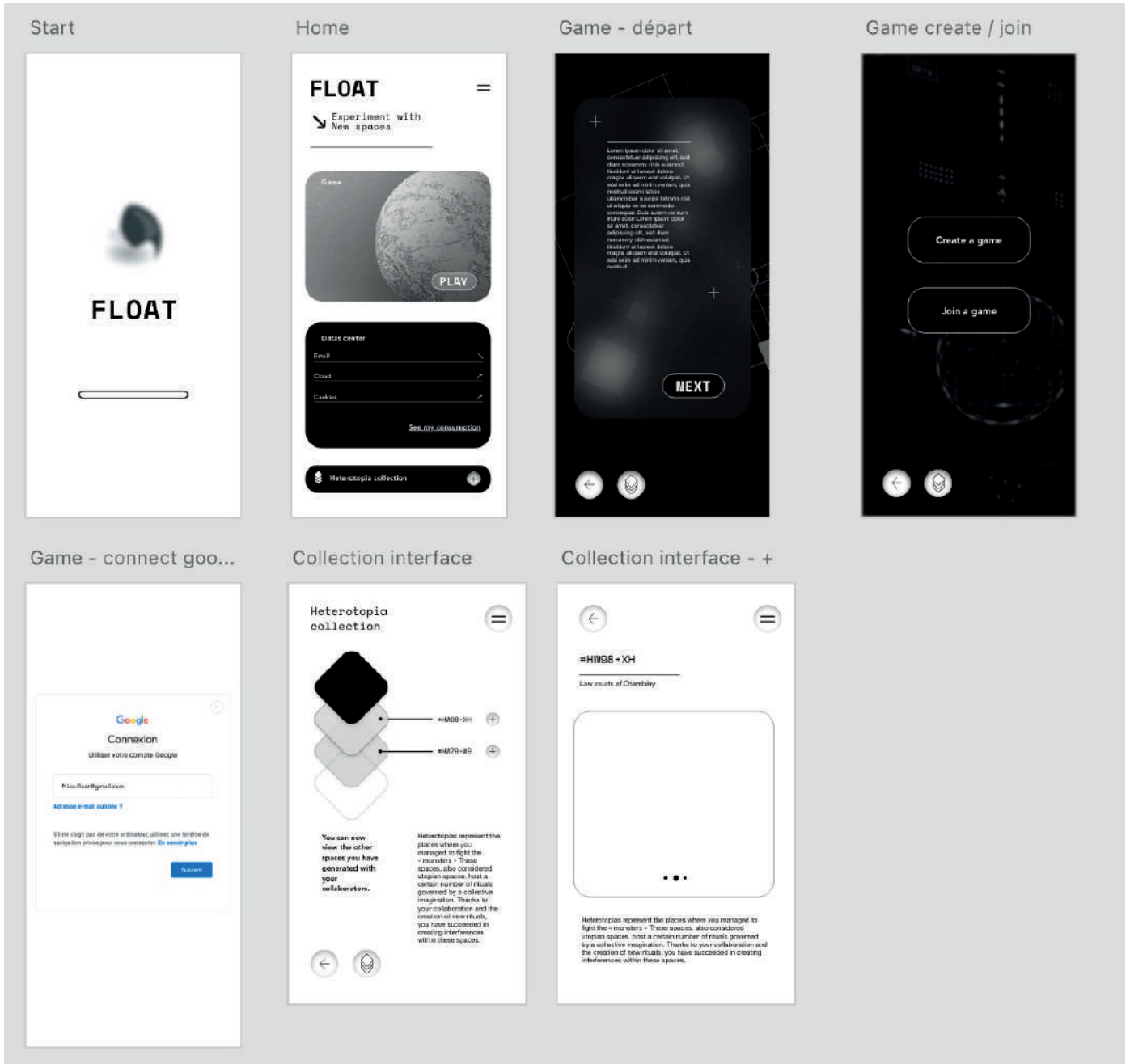


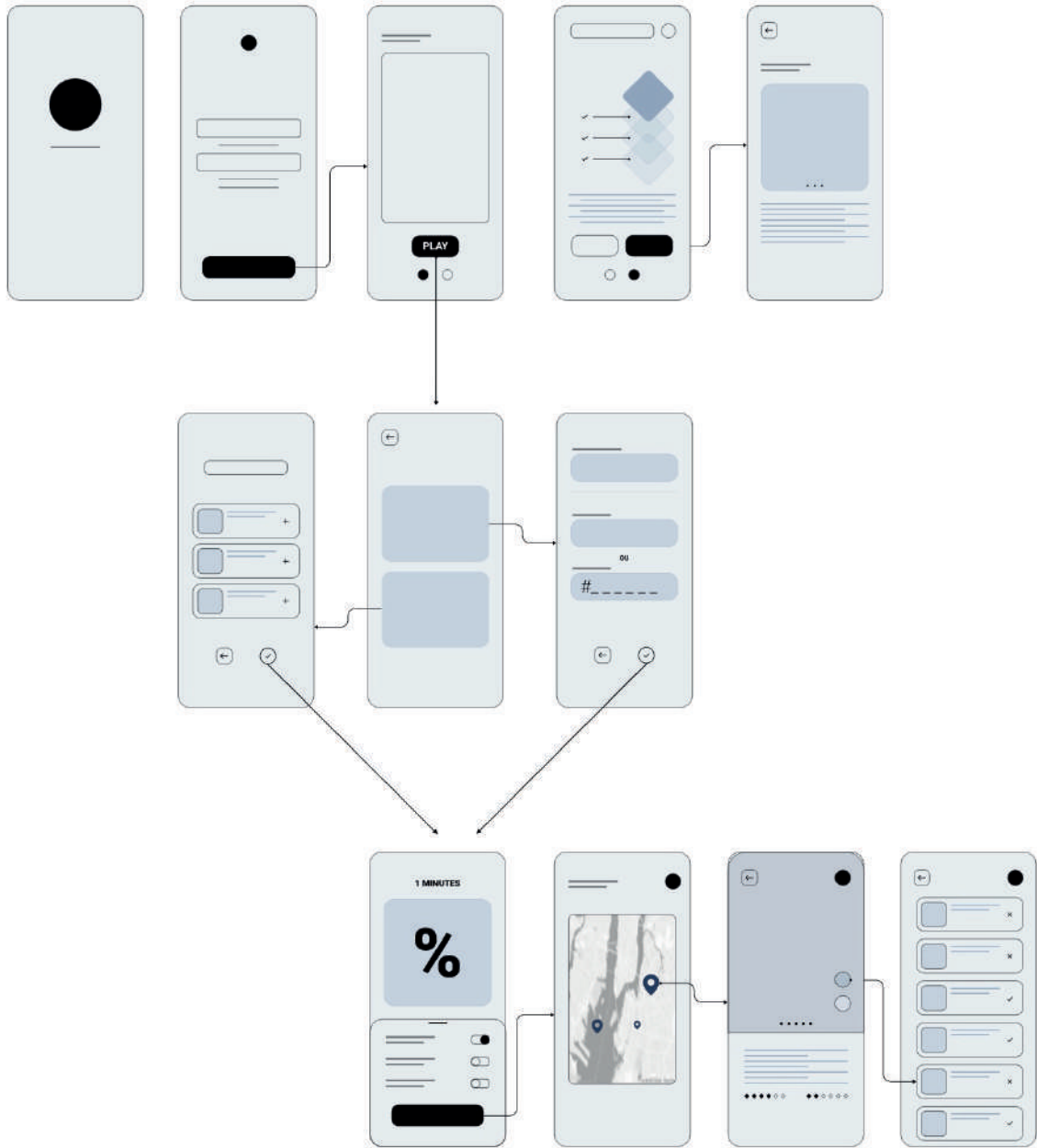
Scénographie 3D du dispositif prévu

Notre scénographie finale est assez proche de ce que nous voulions faire. Par la rencontre avec le réel nous avons effectué quelques modifications, comme l'ajout des stèles afin que la réalité augmentée puisse être correctement expérimentée.



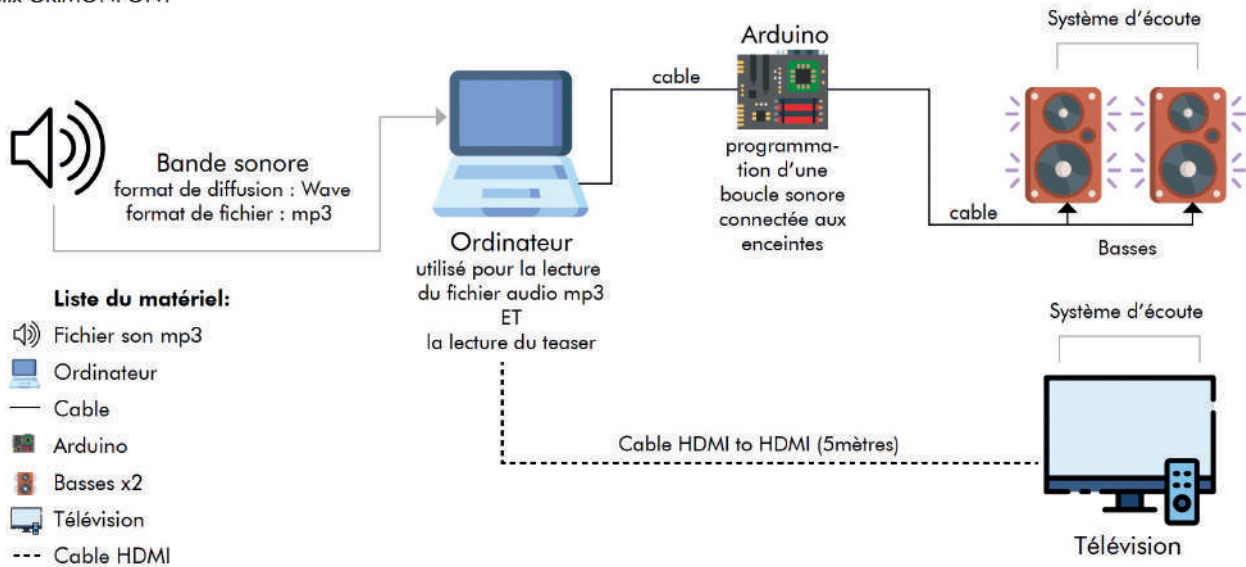
Détails éléments de communication, situé devant l'entrée du dispositif





Groupe NICO
 Laurie SKRZYPCZAK
 Neyla LAKHDARI
 Eva BOTTEX
 Clara MARTIN
 Félix GRIMONPONT

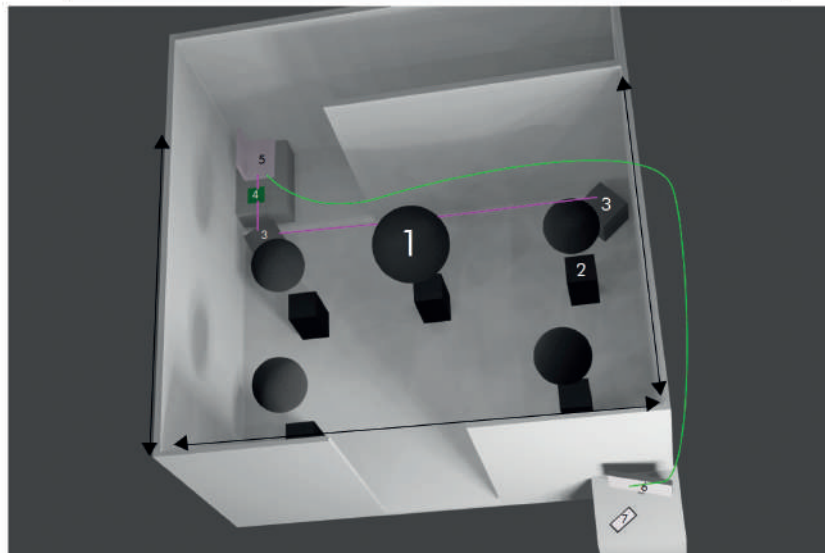
Fiche technique



Groupe NICO
 Laurie SKRZYPCZAK
 Neyla LAKHDARI
 Eva BOTTEX
 Clara MARTIN
 Félix GRIMONPONT

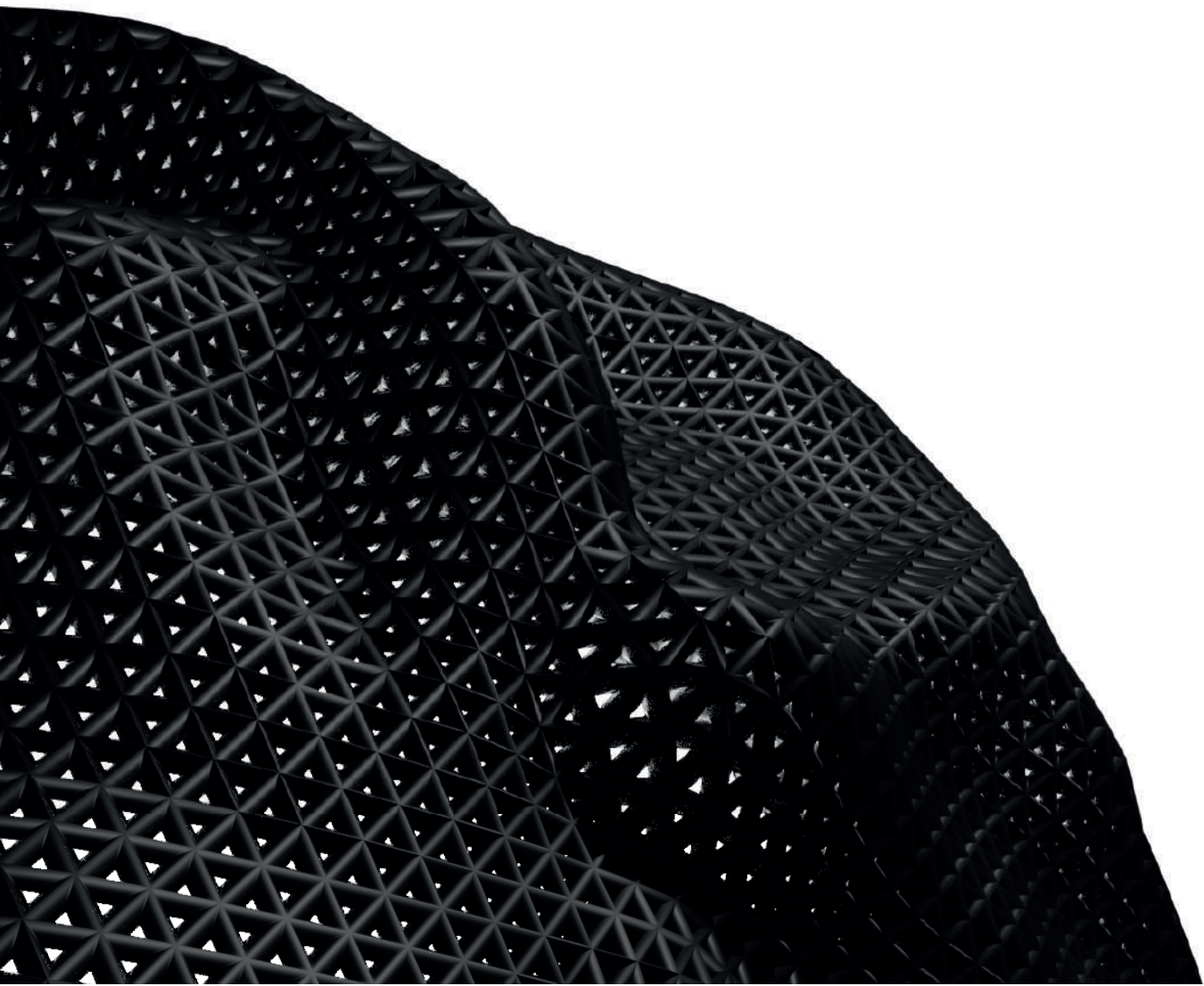
Schéma 3D du dispositif

- 1 Boules
- 2 Stèles
- 3 Basses dédiées à la bande sonore
- 4 Arduino : programmation des leds et du son



- 5 Ordinateur pour lancer l'arduino et le teaser
 - 6 Télévision pour visionner le teaser, sortie sonore
 - 7 Téléphone pour visionner la réalité augmenté
- Cable HDMI 5m relié à l'ordinateur et la télévision
- Cable relié aux basses

ANNEXES




MAELLE PINET

Etudiante en Art et Lettres

ÂGE : 20 ans
SEXE : Femme
ACTIVITE : étudiante
LIEU : Chambéry
ARCHETYPE : Etudiante

« Mme et ses études se dirigent vers une vision traditionnelle. Les lieux de culture contemporaine n'ont pas lieu sur les écrans de notre monde »



PERSONNALITE

Sérieux / Autisme
Diversité

ASPIRATIONS

extrovertie / introvertie
détachée / instinctive
jugement / perception
réflexion / ressenti

OBJECTIFS:

- Trouver des inspirations
- Faire de nouvelles expériences sensibles


CRAINTES:

- L'interprétation des actions
- Le peu être intégré en tant que spectateur

MAELLE PINET

Etudiante en Art et Lettres

« Mme et ses études se dirigent vers une vision traditionnelle. Les lieux de culture contemporaine n'ont pas lieu sur les écrans de notre monde »



SCENARIO D'USAGE


decouvre l'expo sur les réseaux	se rend sur place avec ses copies de la promo	arrive à notre dispositif	entret par le téléphone	reste sans prendre en compte l'émotionnement et les attentes
regarde la scénographie	se fait prendre en photo dedans	voit les utilisateurs regarder l'AR	Reproduit et expérimente	regarde rapidement
fait une story instagram	parle avec ses copies (pas du dispositif)	sort	publie des postes Instagram	

MAX GUERAUD

Professeur universitaire en communication numérique

ÂGE : 47 ans
SEXE : homme
ACTIVITE : professeur
LIEU : Paris
ARCHETYPE : professeur

« Je répond toujours présent aux invitations de mes collègues. Je garde l'œil ouvert pour de possibles recrutements »



PERSONNALITE

calme / attentif
filibuste

ASPIRATIONS

extrovertie / introvertie
détachée / instinctive
jugement / perception
réflexion / ressenti

OBJECTIFS:

- Répond aux invitations de mes collègues
- Recherche des projets intéressants


CRAINTES:

- L'ennui
- Manque de concert, de sens...

MAX GUERAUD

professeur universitaire

« Je répond toujours présent aux invitations de mes collègues. Je garde l'œil ouvert pour de possibles recrutements »



SCENARIO D'USAGE


répond à l'invitation de ses collègues	Prend son temps dans l'explication	Arrive à notre dispositif	regarde	Echange avec nous pour connaître le démarche
Interroge sur le parcours	regarde attentivement le tableau numérique	observe / expérimente l'émotionnement tangible	Observe les autres utilisateurs dans le dispositif	Utilise l'AR
Prend une photo de la scène (comme souvenir)	Sort	Répond retour aux étudiants	en discute avec ses collègues sur place	en discute dans le foyer fermé et déconnecté
Partage des photos				

JEAN BRIQUE

Ancien professeur de marketing

ÂGE : 64 ans
SEXE : homme
ACTIVITE : ancien professeur de marketing
LIEU : Paris
ARCHETYPE : professeur

« Monne à la retraite. Avec mes amis du musée nous sommes à l'affût de toutes les expo qui nous permettent de rester à la page. »



PERSONNALITE

décontracté / sociable
gentil

ASPIRATIONS

extrovertie / introvertie
détachée / instinctive
jugement / perception
réflexion / ressenti

OBJECTIFS:

- Passer son temps
- veiller avec son temps (ne pas être lâché)


CRAINTES:

- Être perdu / pas les connaissances (historique)
- Trop forte demande de connaissances technologiques

JEAN BRIQUE

Professeur universitaire en communication numérique

« Monne à la retraite. Avec mes amis du musée nous sommes à l'affût de toutes les expo qui nous permettent de rester à la page. »



SCENARIO D'USAGE

Au courant du lieu grâce à la newsletter	Se rend sur les lieux avec ses amis du musée	Arrive au musée après avoir fait plusieurs dispositifs	Regarde	étudie l'affiche
Pose des questions sur le fonctionnement, comment il perçoit	Explication	Reste	Manipule tout, prend le temps de tout expérimenter	Regarde / en parler à l'enseignant
Regarde	Sortent	Nous donne leur avis	suggère des améliorations	Passé à un autre dispositif
En parle aux amis de famille				