

€ PUBLICSCREENS

PROJET PÉDAGOGIQUE
EN PARTENARIAT

Bouvier Charlotte, Lahlou Karamezzine,
Lê Thanh-Hông, Quiros Quentin, Russeil Sylvain

Sommaire

Cadre du projet	2
Références	3
Esquisse de projet	6
Mind mapping	7
Concept mapping	8
Projet mapping	10
Site map et Wireframe	11
Scénario utilisateur	13

Cadre du projet

Les nouvelles technologies ont pour but principal de nous mettre en contact le plus facilement possible avec n'importe qui en tout lieu. Paradoxalement, nous constatons que plus nous sommes aujourd'hui connectés plus nous nous renfermons sur nous-même. Smartphones, tablettes, espaces interactifs, entre autres, viennent combler notre temps libre et nous accompagnent dans notre individualisme plutôt que de nous permettre de créer de véritables liens avec autrui.

C'est dans les lieux d'attente, tel que les aubettes de bus que l'habitant se voit le plus souvent en recherche d'une occupation. Ce temps serait-il réellement perdu si durant celui-ci, il venait à rencontrer les gens qui l'entourent ?

À travers la mise en place de notre projet, en partenariat avec JCDecaux, nous avons souhaité développer cette notion d'expérience commune; augurant d'une plus grande qualité d'échange, de rencontre entre les personnes via les nouvelles technologies dans le contexte urbain. Il s'agit de rendre via un événement tel que les Jeux Olympiques de 2016 l'aspect convivial des systèmes interactifs tout en cherchant à véhiculer des valeurs communes à l'événement.

Références

Pour ce projet de Public Screens, destiné aux prochains Jeux Olympiques à Rio de Janeiro en 2016, nous avons surtout centré la recherche autour de cet évènement international, quelques projets de design qui ont été élaborés sur ce thème ainsi que certains designs d'interface (UI design).

Nous cherchons particulièrement à comprendre l'esprit et l'histoire des Jeux Olympiques, qu'il s'agisse de ceux de l'Antiquité ou de ceux dans les temps modernes. Le pays d'accueil est également un élément fondamental car chaque évènement organisé est non seulement une occasion de réunir les identités internationales mais aussi de mettre en avant la culture locale. Par ailleurs, les précédents projets liés aux Jeux Olympiques et aux études informatiques (Data Studies) sont pour nous une source d'inspiration indispensable. Les différents UI designs figurent aussi parmi nos recherches, afin d'être toujours à l'actualité de la tendance.

Ainsi, nous souhaitons mettre en avant un contenu riche, qui a pour vocation d'être la source d'actualités pendant les Jeux Olympiques et d'inspirations culturelles. Ces recherches nous servent aussi de bases pour s'adapter aux critères et aux besoins des Jeux Olympiques et des participants internationaux.

Jeux Olympiques : histoire, rite et symboles, source de revenu, Olympisme, anecdotes

- www.olympic.org/Documents/Reports/FR/fr_report_668.pdf
- fr.wikipedia.org/wiki/Flamme_olympique#Transports_remarquables
- www.eduki.ch/fr/doc/Dossier_13_JO.pdf
- www.cndp.fr/archive-musagora/manuel/images/sq4/jomoder.pdf
- http://www.olympic.org/Documents/olympic_charter_fr.pdf

Brésil : histoire de la ville Rio de Janeiro, design du *look* JO 2016 et ses pictogrammes, plan de passage de la flamme, carte de transport

- www.rio2016.com/fr/rio-de-janeiro/rio-et-son-histoire
- www.rio2016.com/fr/en-savoir-plus/design-des-jeux/look
- www.rio2016.com/fr/en-savoir-plus/design-des-jeux/pictogrammes
- rio2016olympicswiki.com/map-of-rio-2016-olympic-torch-relay/146/
- www.rio2016.com/fr/les-jeux/cartes/carte-des-transports
- <http://www.olympic.org/photos-fr/rio-2016>
- <http://www.webdesignerdepot.com/2014/01/introducing-the-official-font-of-the-2016-olympics/>

Projets de design numérique autour des Jeux Olympiques :

- Emoto project (Nand Studio) : www.emoto2012.org
- Gold - Médals at the Summer Olympic Games (Ben Wil- lers) : lifeindata.site50.net/work/gold/gold.html
- John Harris : therethere.is/words

NOM DU PROJET	DESCRIPTION	HIGHLIGHTS
EMOTO PROJECT	le projet capture des opinions et des tweets des participants et spectateurs pendant les JO 2012 à Londres, puis les visualise graphiquement en schéma	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaissance et mise en évidence des opinions publics et ceux des participants = un moyen d'évaluer les JO - la présentation graphique permet d'apercevoir la densité et l'évolution des sujets d'étude
GOLD - MEDALS AT THE SUMMER OLYMPIC GAMES	tableaux graphiques présentant les médailles reçues pendant les JO 2012	<ul style="list-style-type: none"> - la forme du diagramme représentant l'évolution des médailles pendant les JO est très symbolique de l'évènement - couleur cuivre, référence à la couleur de la médaille - simplicité en utilisant les points
WE FEEL FINE	artiste et spécialiste en science informatique, John Harris est connu pour ses projets d'études de données (Data studies), dont <i>We Feel Fine</i> (2006) reste une référence clef pour les designers	<ul style="list-style-type: none"> - communiquer les données par un schéma abstrait présentant des points colorés

Les designs d'interface qui nous inspirent le plus



Esquisse de projet

Nous souhaitons développer le projet autour des abribus dans le but d'améliorer le temps d'attente des utilisateurs.

Il s'agit de venir proposer une installation de type « panneau d'affichage interactif » à l'occasion des Jeux Olympiques de Rio 2016. Cette installation se veut comme le pilier d'une nouvelle utilisation des abribus visant à améliorer la qualité d'attente des transports lors nos déplacements quotidiens.

Cette amélioration commence tout d'abord par la création de possibilités de rencontre et de partage entre les habitants. Elle permet de donner à vivre une expérience commune invitant au partage. De plus, nous cherchons à donner aux affichages urbains une image plus humaine par la création de liens sociaux. Mais nous cherchons aussi à véhiculer une information plus dynamique et à mettre en avant la diversité culturelle des pays participants ainsi que les valeurs emblématiques des Jeux Olympiques.

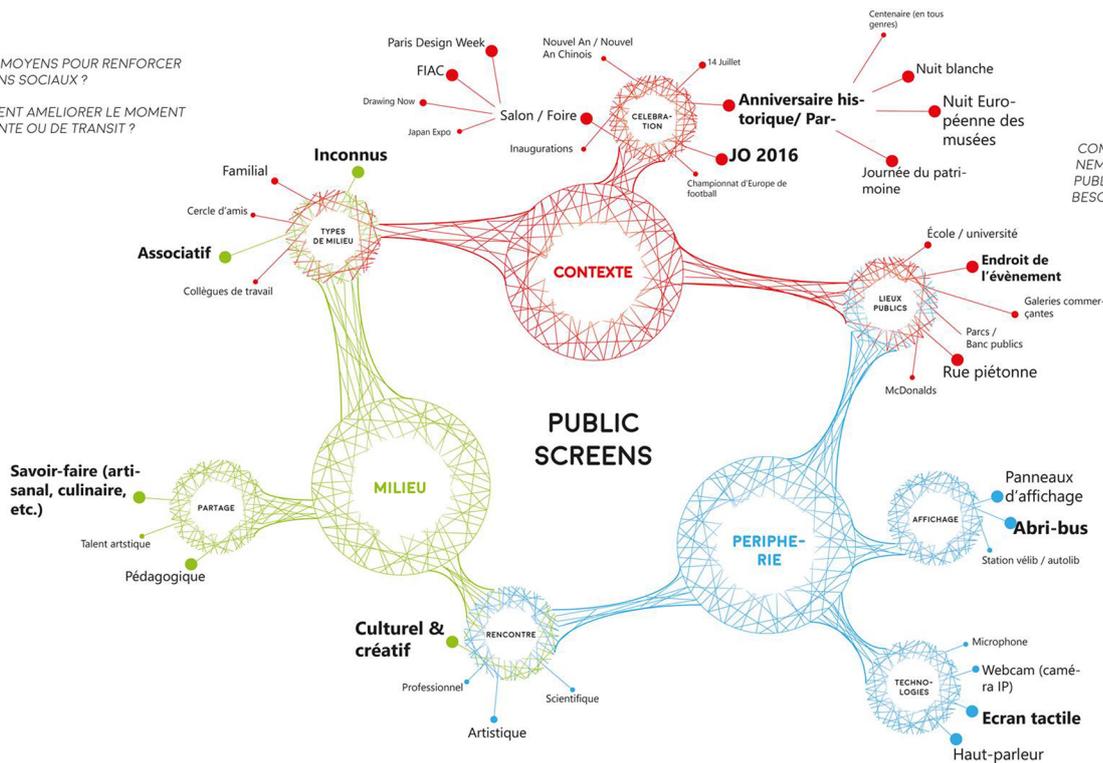
Mind mapping

QUELS MOYENS POUR RENFORCER LES LIENS SOCIAUX ?

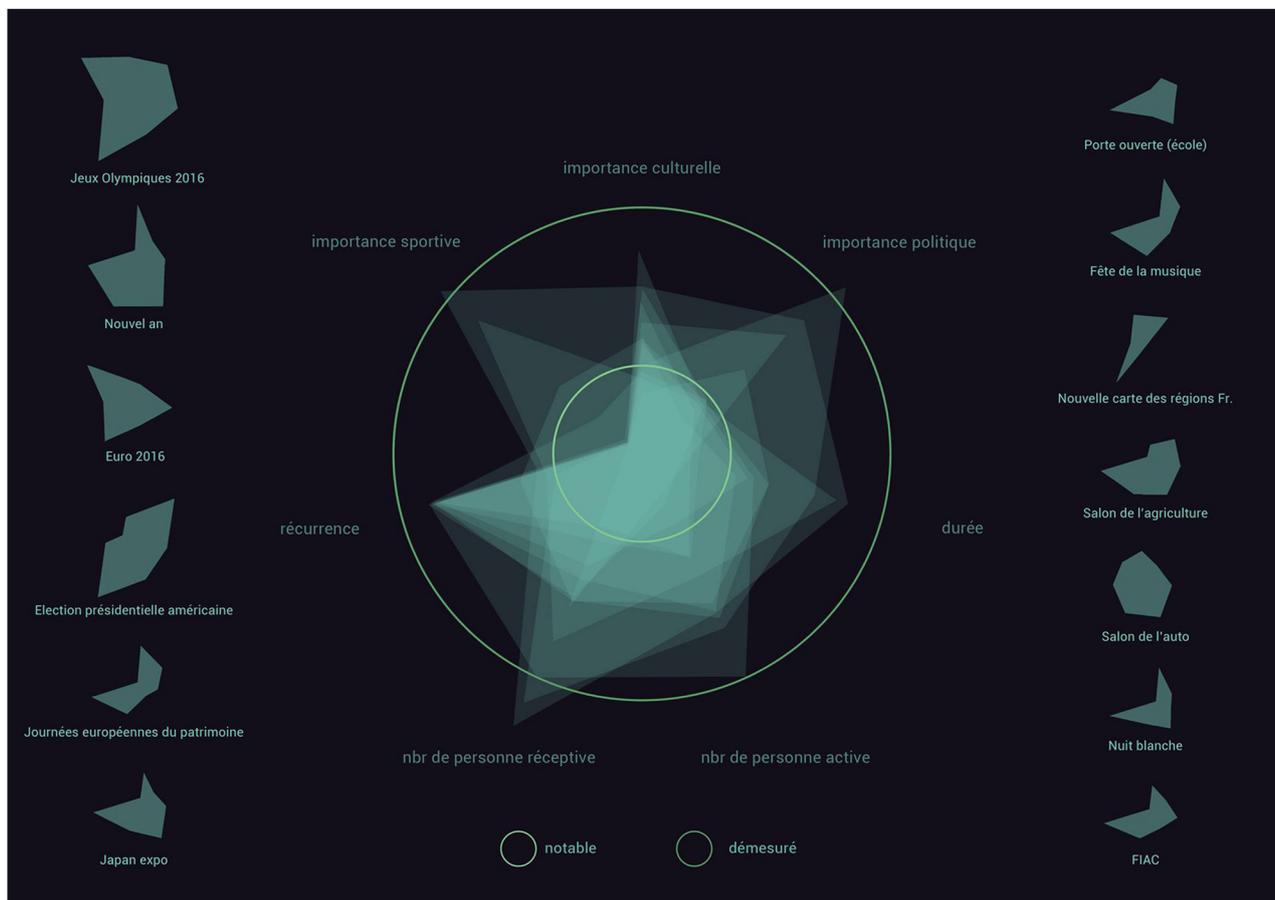
COMMENT AMELIORER LE MOMENT D'ATTENTE OU DE TRANSIT ?

COMMENT RENDRE LES GRANDS EVENEMENTS PLUS INTERACTIFS AU PUBLIC. CAPABLE DE REPENDRE AUX BESOINS DES VISITEURS ?

PEUT-ON AMELIORER LES AFFICHAGES PUBLICS ?



Inscription dans un contexte



Concept mapping



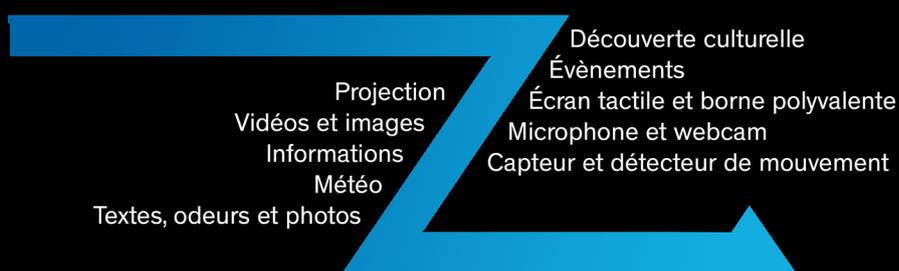
Concept mapping : précisions

Accompagner les évènements des JO



dans tous les lieux où l'action se passe

Informier le public



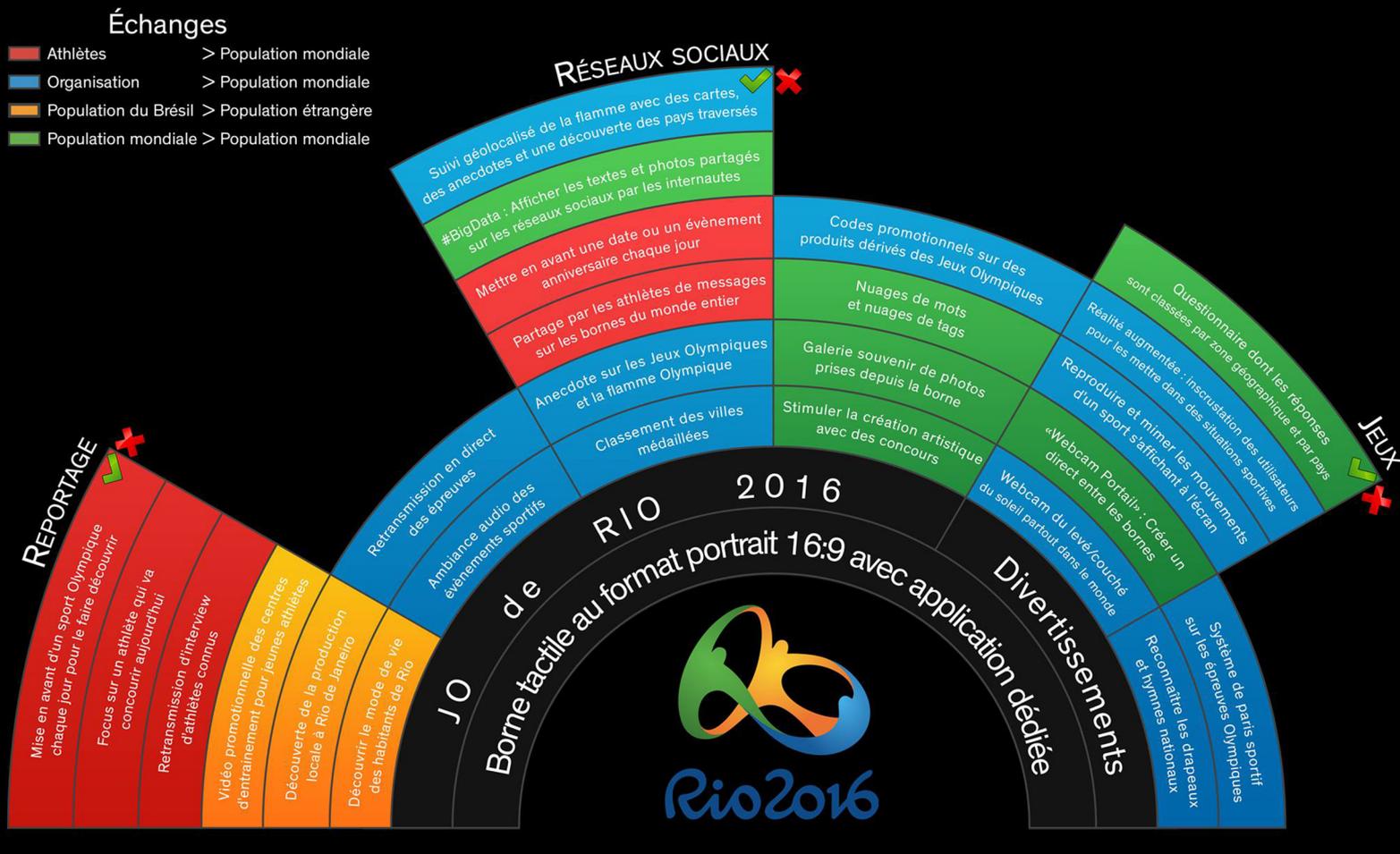
et le divertir

S'adresser à tous



faire découvrir l'essentiel

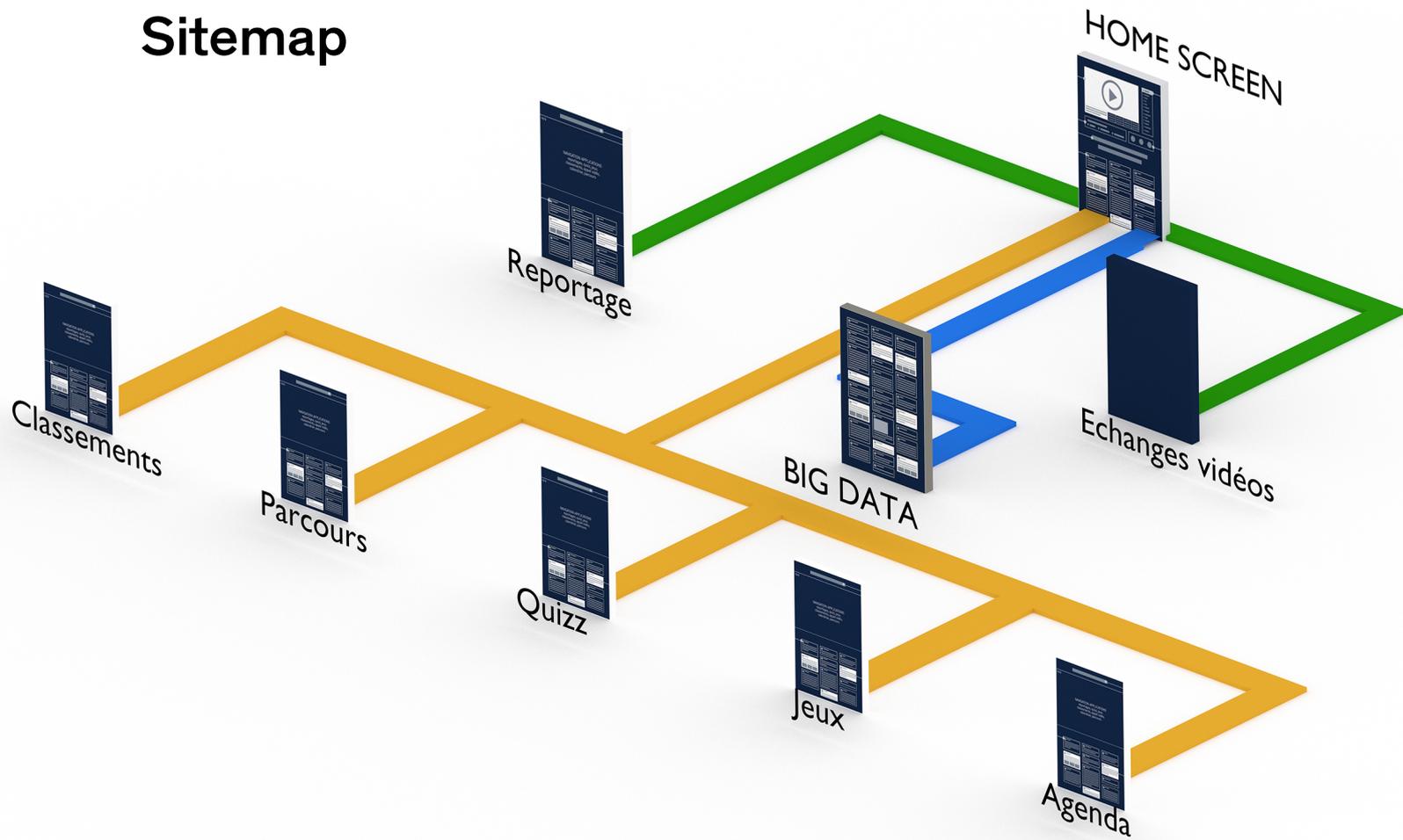
Projet mapping



Listes des fonctionnalités

	Écran en veille	Dans le menu	Dans un jeu	Lecture de textes	Lecture de vidéos
Couché de Soleil	✓	✗	✗	✗	✗
Signe de la mascotte	✓	✗	✗	✗	✗
#BigData	✗	✓	✗	✓	✓
Anecdotes	✗	✓	✗	✓	✓
Pop-up d'information	✗	✓	✗	✓	✗
Nuage de mots	✗	✓	✗	✓	✗
Réalité augmentée	✗	✗	✓	✗	✗
Mimer les sports	✗	✗	✓	✗	✗

Sitemap



Wireframe



NAVIGATION APPLICATIONS
reportages, quizz, jeux,
classements, appel vidéo,
calendrier, parcours

DATA
réseaux sociaux



DATA
historique, anecdote

DATA
réseaux sociaux

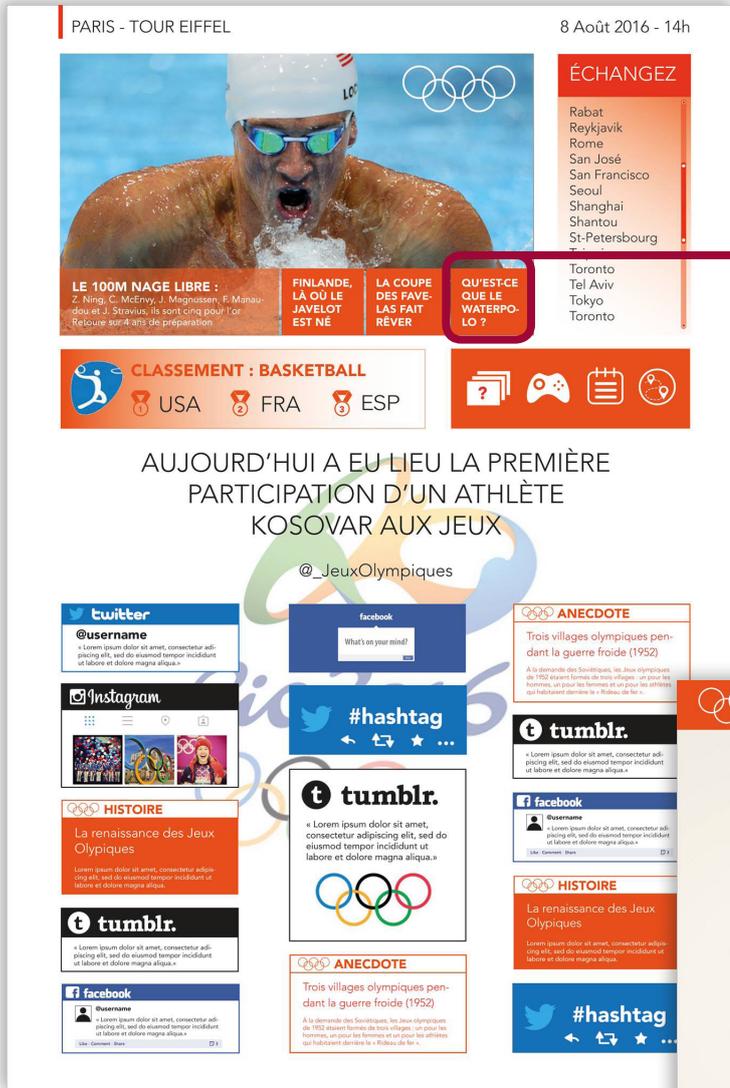


DATA
historique, anecdote

Scénario utilisateur pré-maquette d'intention

Premier scénario utilisateur :

En cliquant sur une actualité : l'écran se *split* en deux pour garder l'affichage des réseaux sociaux en bas de l'écran. L'actualité texte ou vidéo s'affiche sur la partie supérieure.



L'utilisateur effectue un clic sur l'actualité qui l'intéresse le plus.

Par conséquent, la partie supérieure de l'écran redirige vers l'actualité que l'utilisateur a choisi.



Cliquer sur le bouton « Home » fait revenir à l'écran précédent.

Scénario utilisateur pré-maquette d'intention

Variante du premier scénario utilisateur :

En cliquant sur le bouton « Jeux », une sélection de jeux est offerte à l'utilisateur.

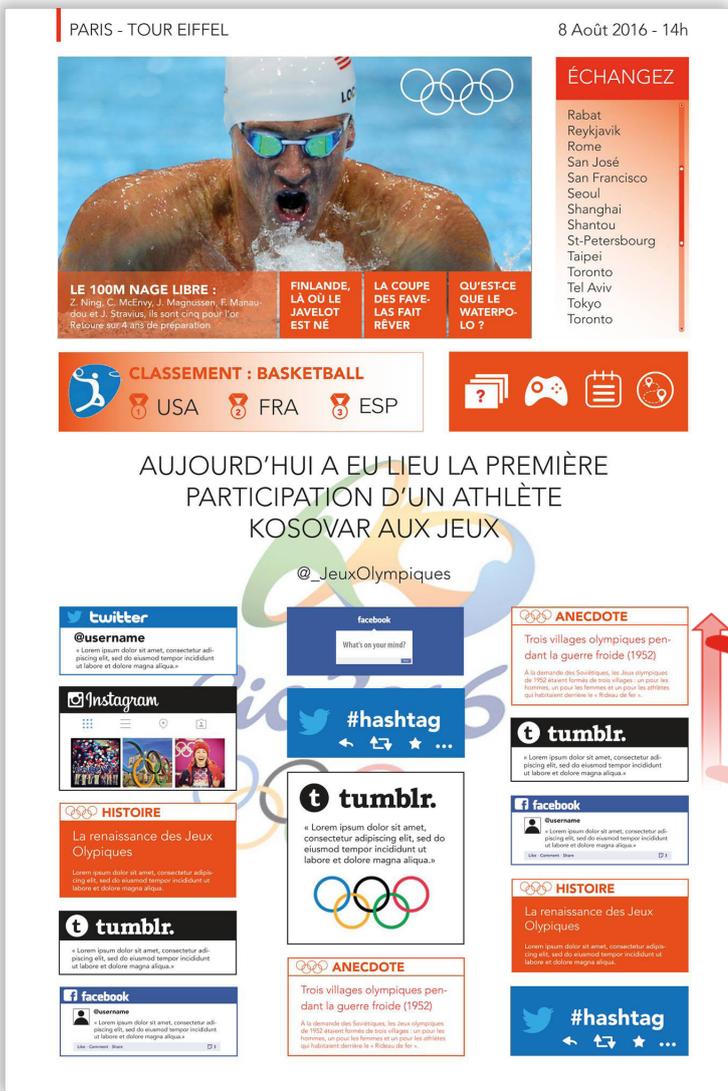
L'écran se *split* en deux pour garder l'affichage des réseaux sociaux en bas de l'écran et permet au jeu de s'afficher sur la partie supérieure.



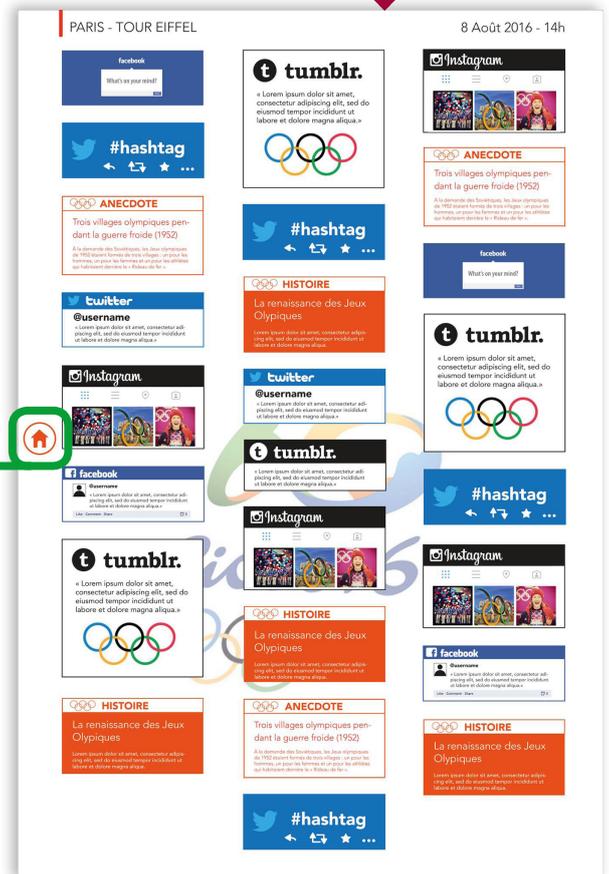
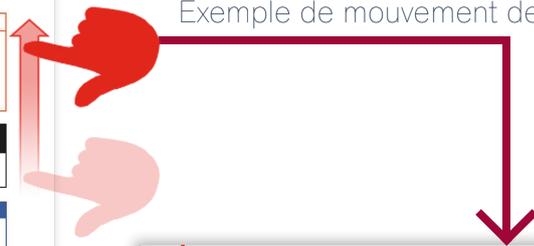
Scénario utilisateur pré-maquette d'intention

Deuxième scénario utilisateur :

En effectuant un mouvement de glissement sur la partie basse de l'écran contenant les réseaux sociaux, l'utilisateur provoquera son agrandissement sur l'ensemble de l'affichage.



Exemple de mouvement de glissement.

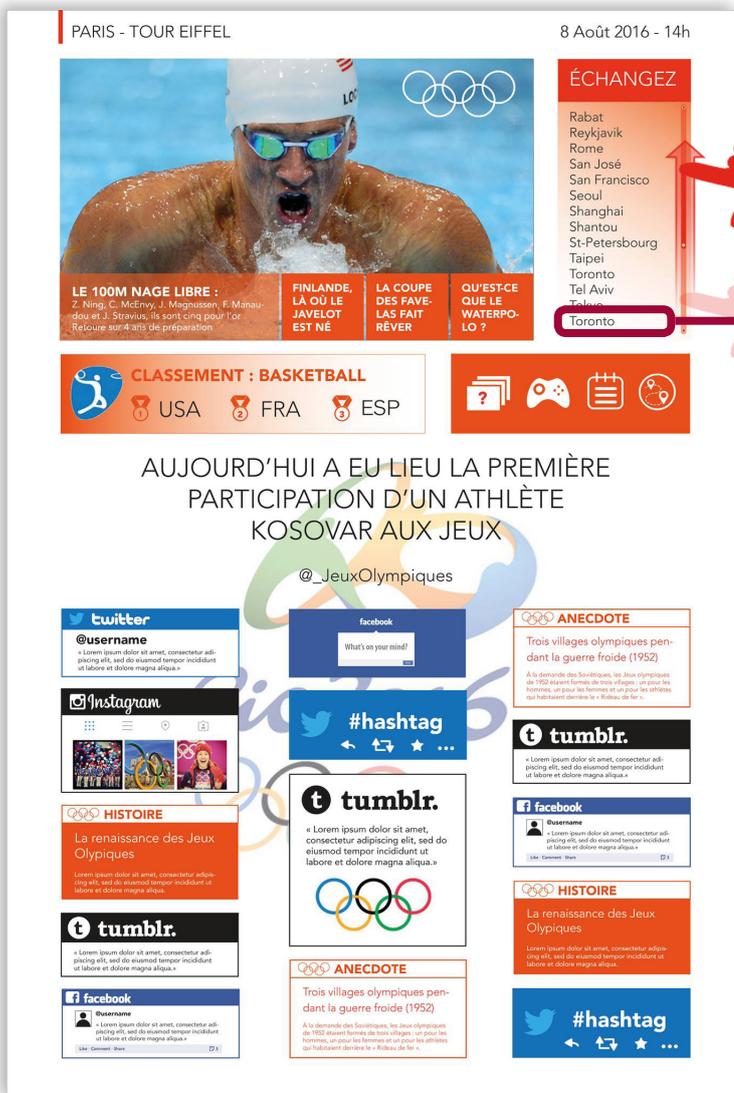


Cliquer sur le bouton « Home » fait revenir à l'écran précédent.

Scénario utilisateur pré-maquette d'intention

Troisième scénario utilisateur :

En choisissant une des villes du réseau des Jeux Olympiques de Rio 2016, l'utilisateur a la possibilité unique de pouvoir communiquer avec des inconnus du monde entier.



L'utilisateur peut faire défiler la liste des villes affichées à l'écran.

En cliquant sur l'une des villes proposées : la borne est mise en relation avec elle.

L'ensemble de l'affichage bascule pour offrir la vue des personnes présentes devant la borne avec lesquelles nous communiquons. La communication s'effectue dans les deux sens : nous permettant d'échanger avec eux.



Cliquer sur le bouton « Home » fait revenir à l'écran précédent.