

MAGN DURA

DOSSIER DE CONCEPTION

SOMMAIRE

- 1.** Présentation du projet
- 2.** Lancement du projet
- 3.** Phase d'idéation
- 4.** Notre concept
- 5.** Phase de production



1. PRÉSENTATION DU PROJET

- **Problématique :**
Élaborer un projet numérique innovant sur le thème “Fragment(s)”.
- **Objectif :**
Mettre en place une démarche de conception innovante complète.

2. PHASE DU LANCEMENT DU PROJET

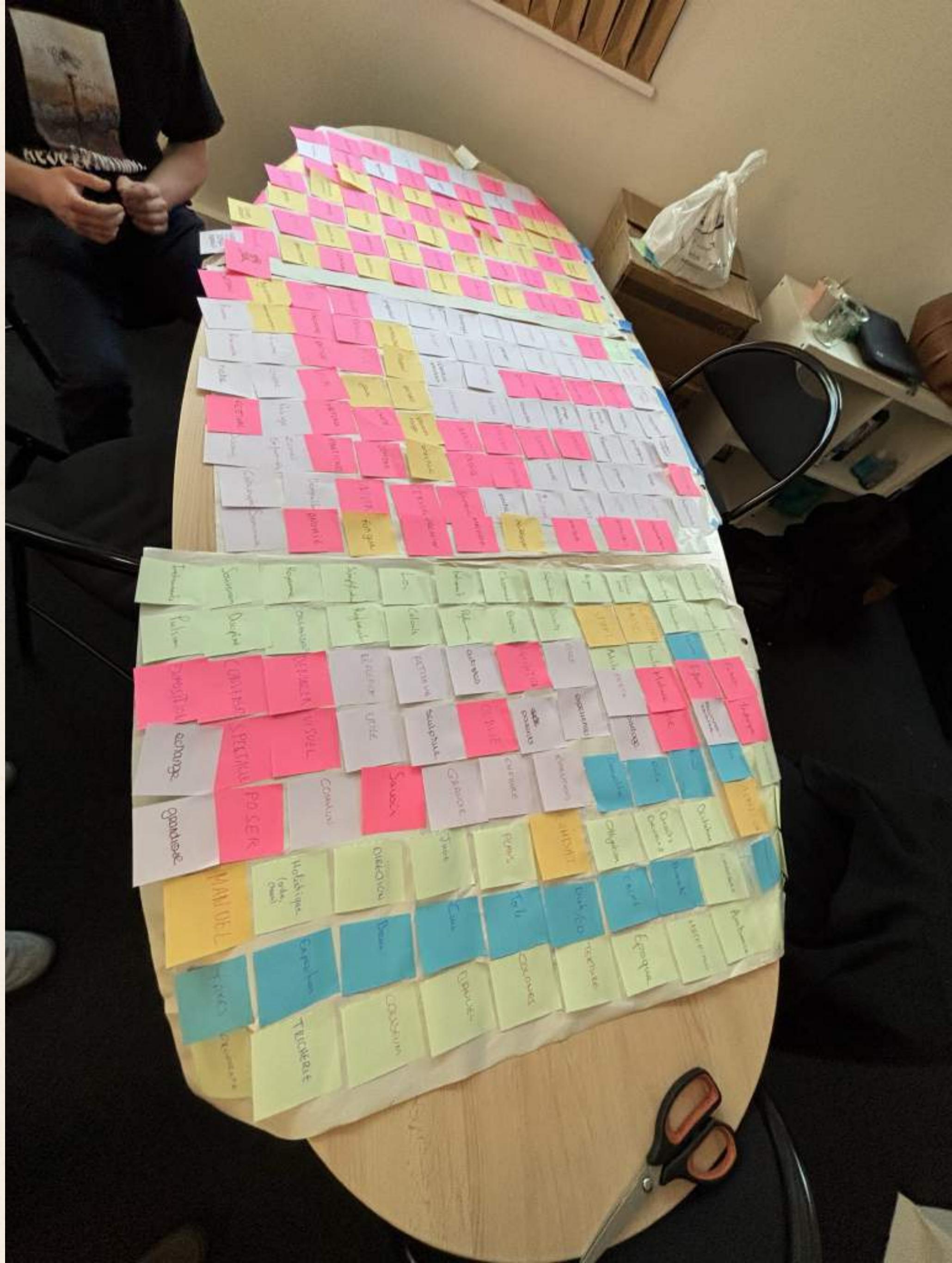
EXPLORATION & DÉFINITION DU PROJET

- **Objectif :**

Comprendre le mot “fragment” et en extraire des axes de réflexion

Lancement & divergence

- Brainstorming autour du mot fragment (post-its, recherches individuelles).
- Jeu d'association de mots pour élargir les champs sémantiques.
- Sélection collective de 3 mots-clés à explorer.



Approfondissement & divergence thématique

- Création d'un diagramme de sens enrichi (via recherches en ligne)

Approfondissement & divergence thématique

**But : ouvrir vers des axes de réflexion concrets pour
la génération d'idées.**

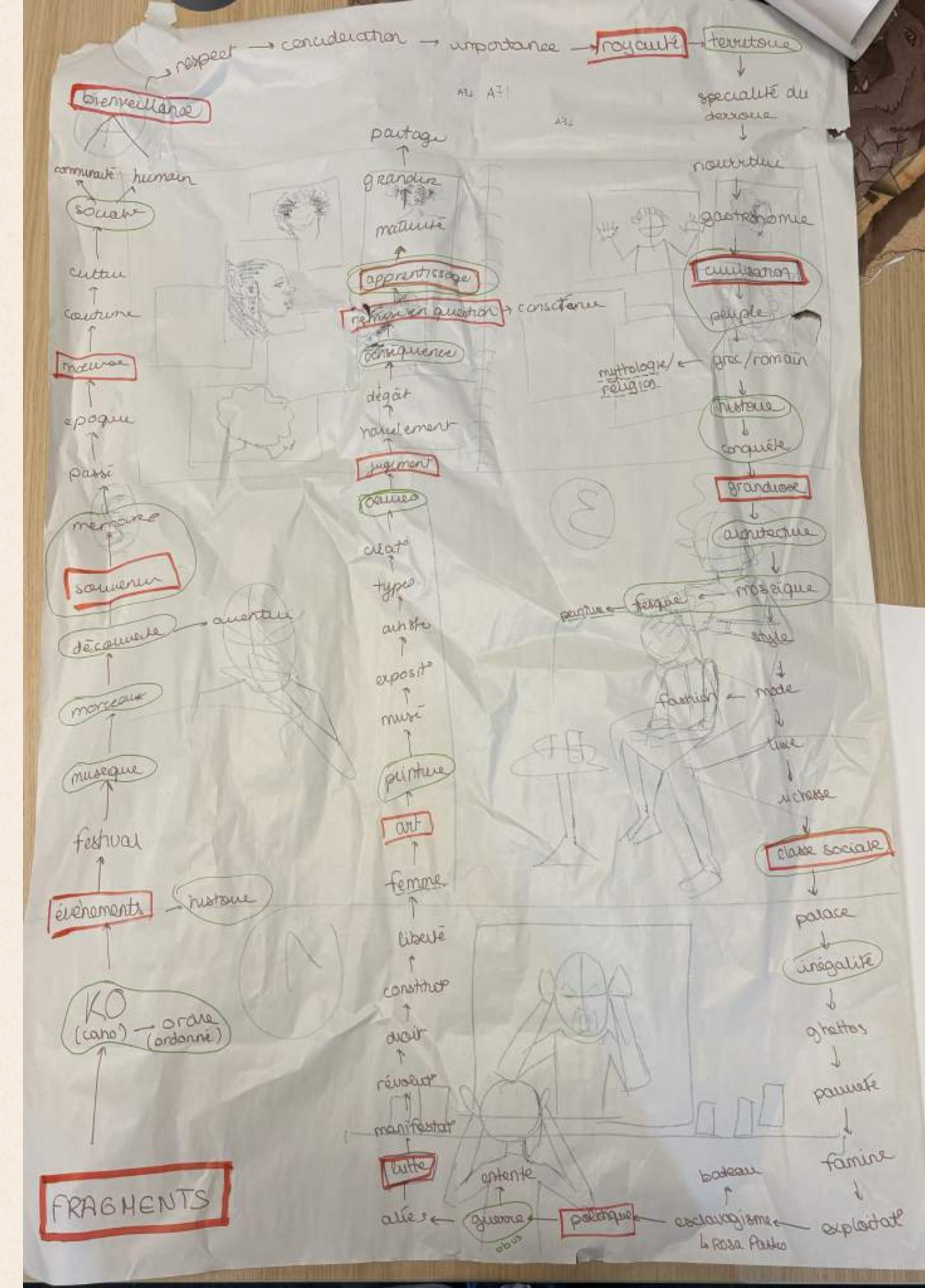
Convergence

- Tri de tous les mots générés en 5 catégories principales : **artistique, géopolitique, humain, grands concepts, ordre.**



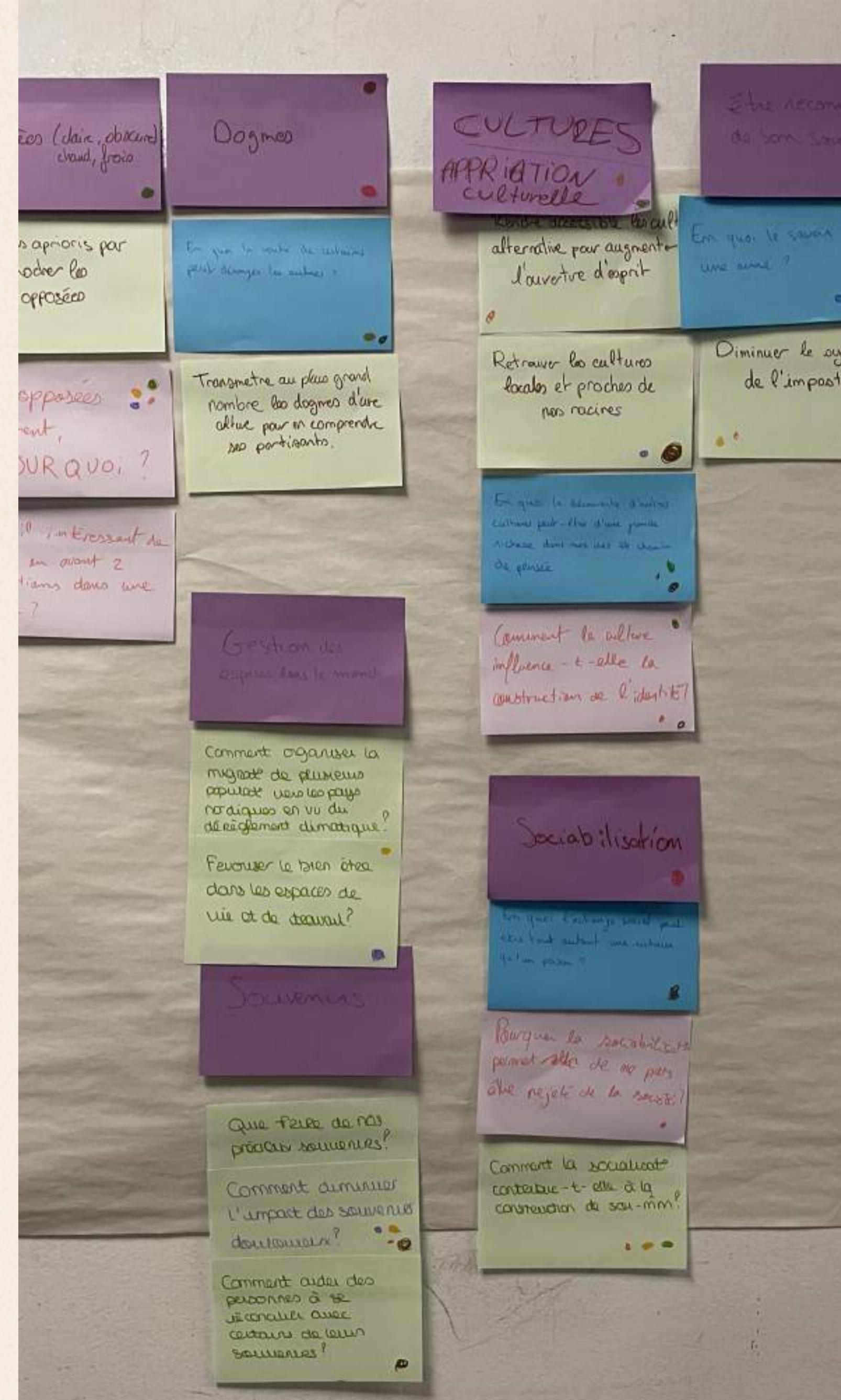
Convergence

- Jeu pour produire des axes en croisant des mots.



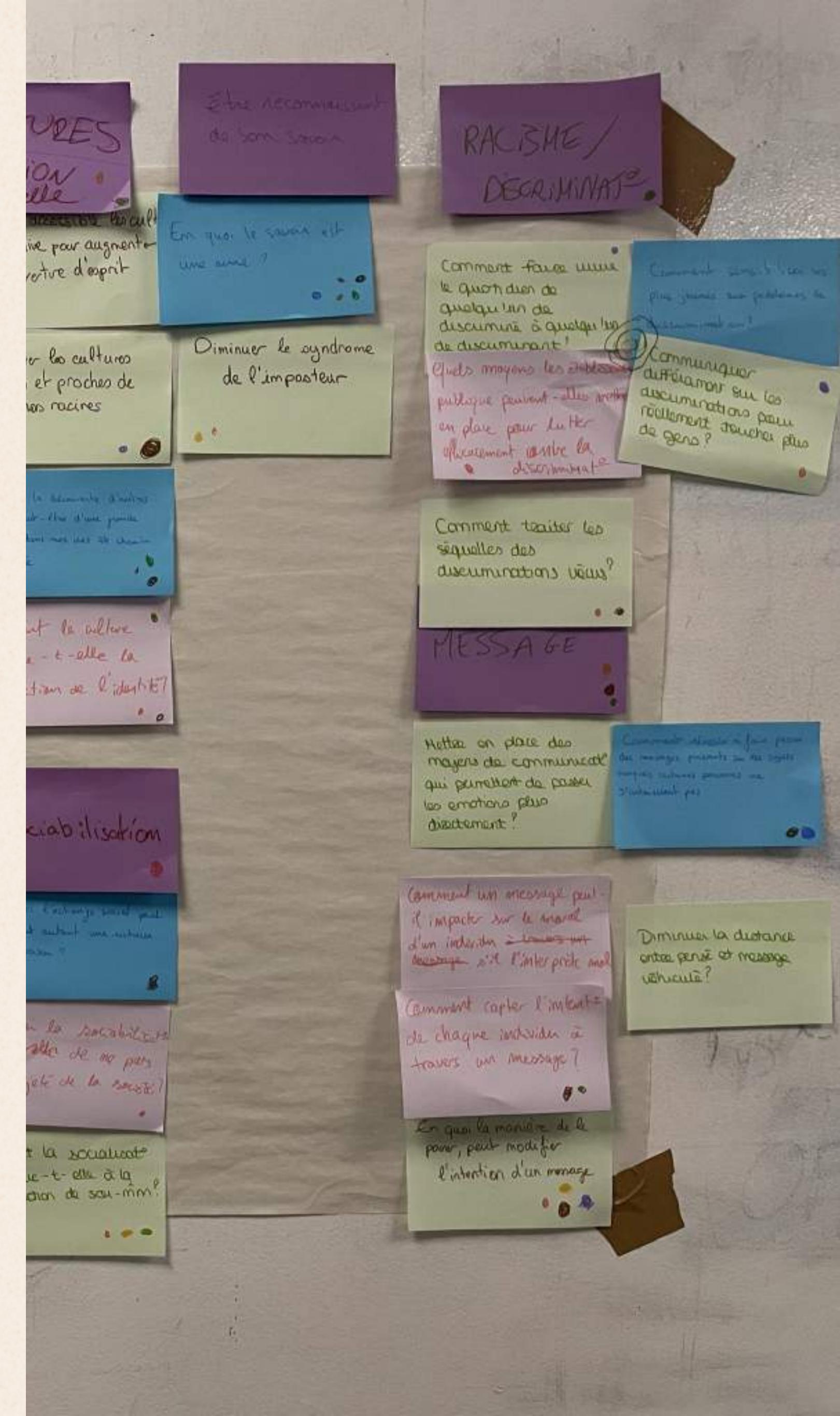
Convergence

- Problématiques → tri collectif selon intérêt et potentiel.



Première recherche de solutions

- Sélection de 26 problématiques les plus prometteuses.
- Idéation individuelle puis mise en commun.
- Tentative de description de solutions concrètes.
- Regroupement spatial des idées en clusters thématiques.
- Sélection collective d'une direction prioritaire + choix d'une cible.



3. PHASE D'IDÉATION



ORIENTATION & CHOIX DU CONCEPT

- **Objectif :**

Sélectionner une idée forte et la développer

Phase d'idéation

- Phase d'idéation autour de ces trois axes

culture

voyage

partage

À la fin de cette longue phase d'idéation, nous avons pu définir trois concepts pour notre sujet.

3 concepts



Geoguesser IRL



Lieu de partage culturel
(culinaire, théâtral)



**Transmission
d'artisanat via la culture
en réalité augmentée**

Idée retenue

Engagement
utilisateur



**Transmission
d'artisanat via la culture
en réalité augmentée**

Richesse
culturelle



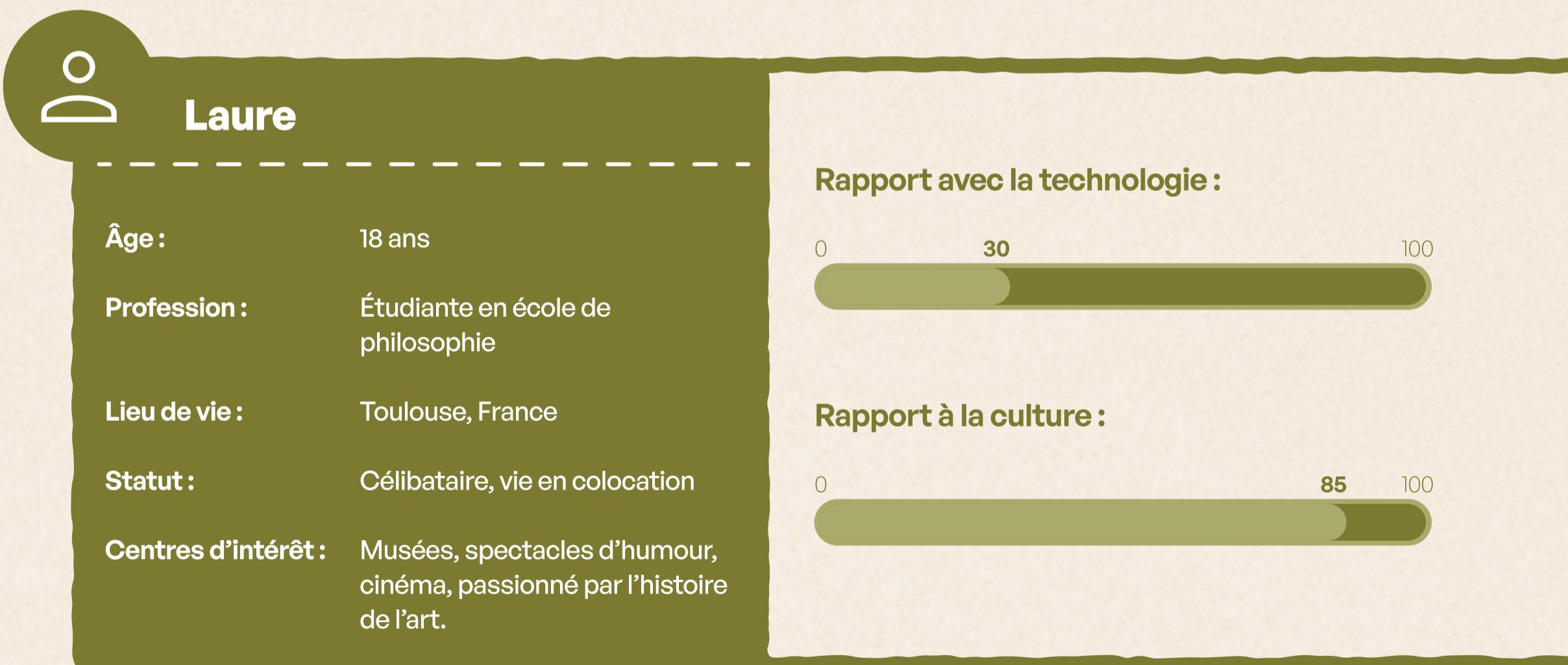
CONSTRUCTION DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

- **Objectif :**

Concevoir l'expérience autour de la solution

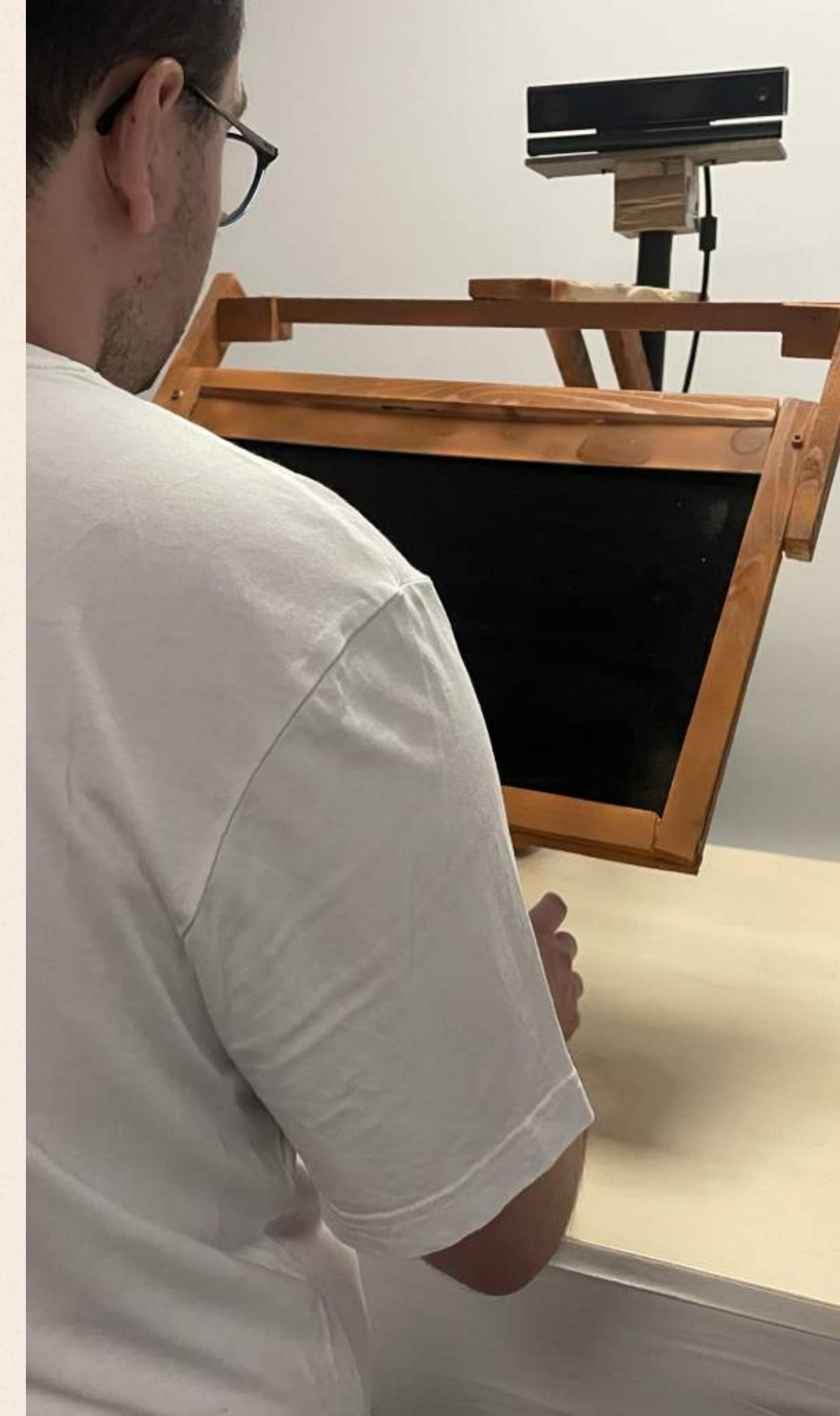
Personas

- Crédit de 5 personas pour représenter différents types d'utilisateurs, qui vont nous permettre de comprendre leurs attentes, leurs comportements et leurs besoins spécifiques.



Personas

- Élaboration de leurs journées types et de leur user journey.
- Identification des besoins & problématiques liés à l'expérience.



Cible

- Identification de la cible à partir des entretiens et des personas



**NE POUVANT PAS
VOYAGER**



**APPRÉHENSION
DES ATELIERS**



**REDECOUVRIR
UNE CULTURE**

Ateliers culturels

- Recherche approfondie sur l'origine et le déroulement de chaque atelier.



4. NOTRE CONCEPT



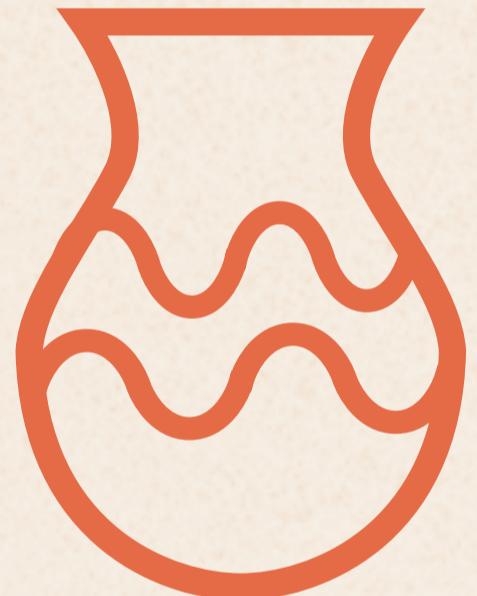
NOTRE CONCEPT

- **Problématique :**

À travers l'artisanat, comment faire découvrir la richesse des cultures du monde ?

Nous proposons des ateliers interactifs combinés à la réalité augmentée, conçus pour offrir à chacun un accès immersif aux cultures et traditions artisanales du monde entier. L'utilisateur explore et apprend à travers l'artisanat, la culture de son choix. Une expérience unique qui mêle savoir-faire, découverte et innovation technologique.

3 ATELIERS IMMERSIFS, 3 CULTURES



POTERIE DU
MEXIQUE ANCIEN



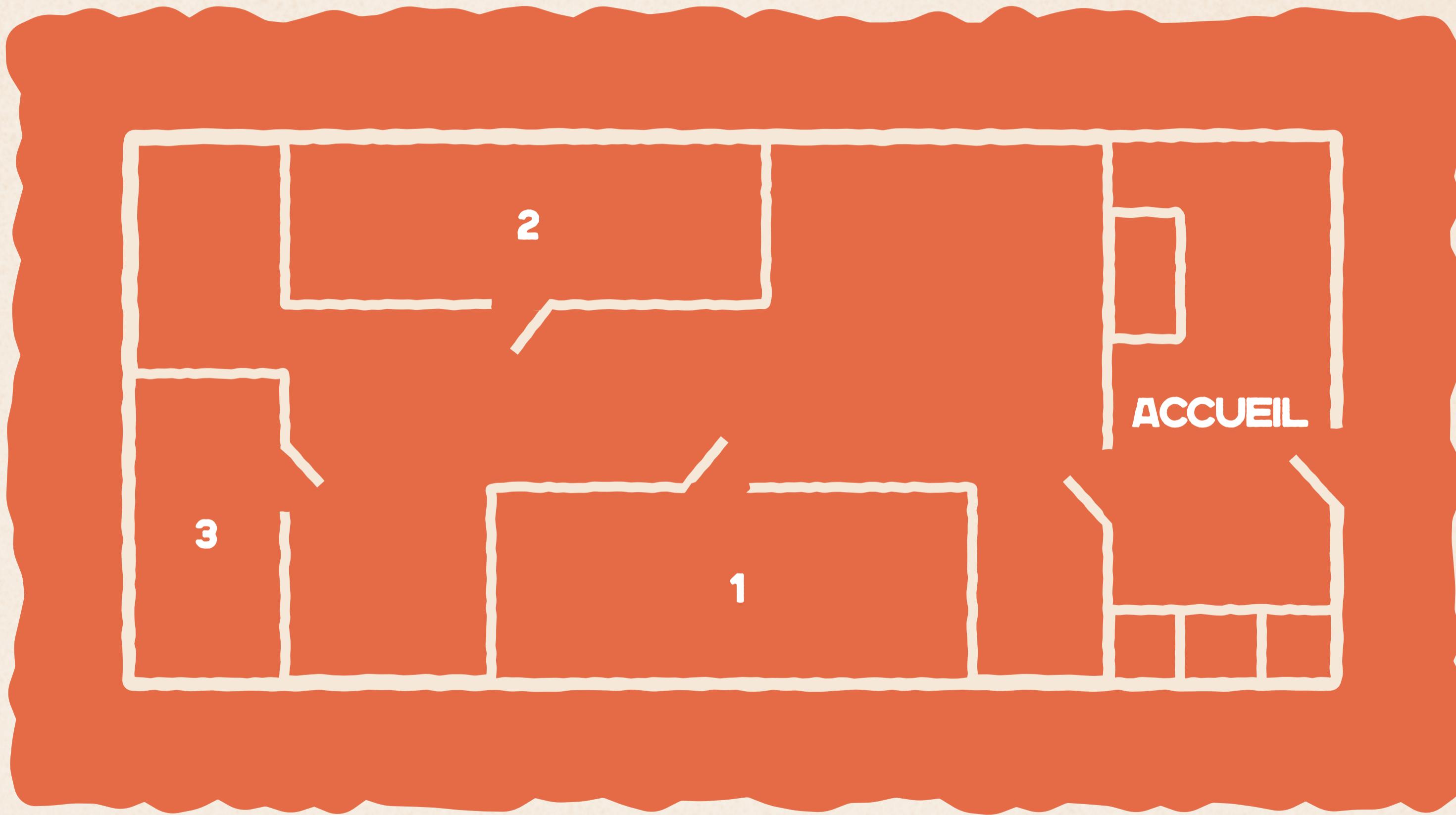
PAPYRUS ET ÉCRITURE
DE L'ÉGYPTE ANTIQUE



CUIR DU
MAROC ANCIEN

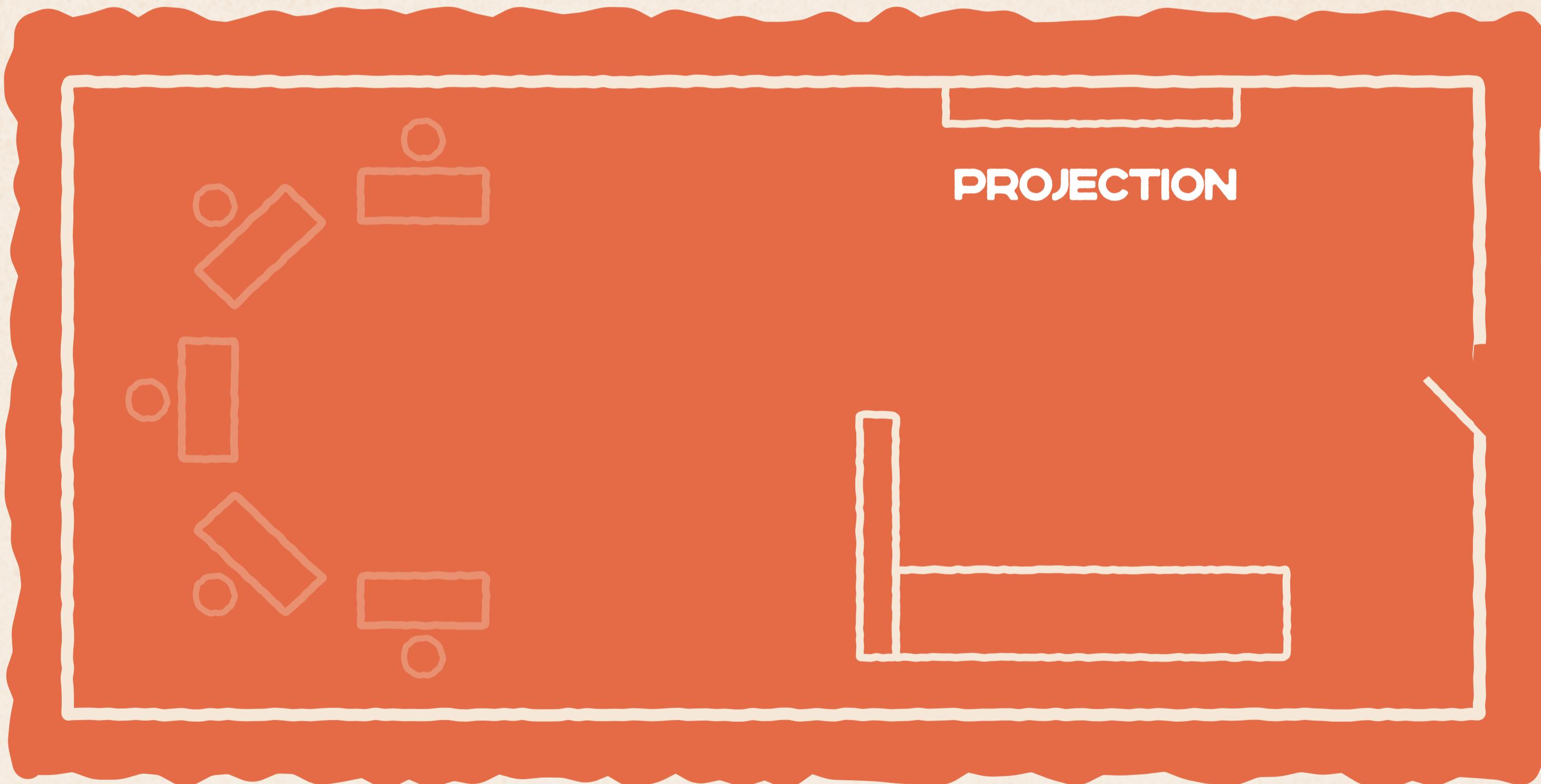
CONSTITUTION DE NOTRE EXPÉRIENCE

accueil et explication



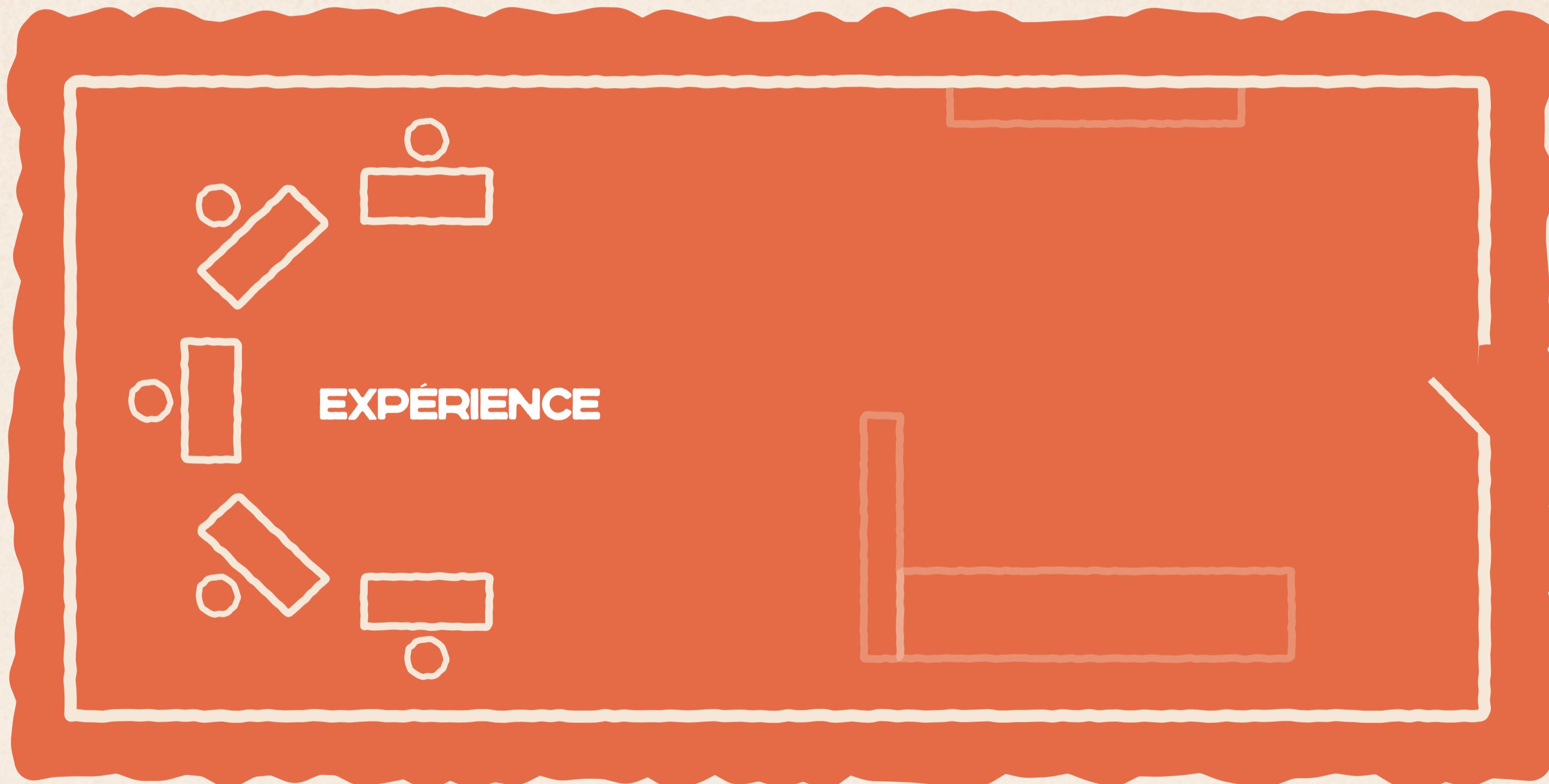
CONSTITUTION DE NOTRE EXPÉRIENCE

film animé



CONSTITUTION DE NOTRE EXPÉRIENCE

expérience artisanal



PARCOURS DE RÉSERVATION

interface de notre site internet

The screenshot displays a website layout with a header, navigation menu, and a main content area featuring three cards. The header includes the logo 'MON DORA' and a navigation bar with links: Accueil, Présentation, Ateliers, Infos pratiques, Contact, and a red 'Réserver' button. Below the navigation is a horizontal progress bar with four numbered circles (1, 2, 3, 4). The main content area contains three cards, each with a title, an image, a descriptive text, and an orange 'Suivant' button.

MEXIQUE ANCIEN

Bien plus qu'un simple contenant, la poterie dans les civilisations du Mexique ancien (Mayas, Aztèques, Toltèques...) était un support d'expression, de rituel et de transmission.

Suivant

MAROC ANCIEN

Du cœur des tanneries aux mains des artisans, le cuir marocain est bien plus qu'un matériau : c'est un savoir-faire transmis de génération en génération.

Suivant

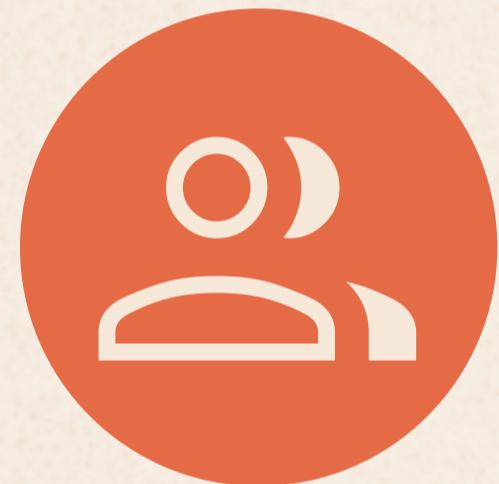
ÉGYPTE ANTIQUE

Plus qu'un simple outil d'écriture, la calligraphie en Égypte antique était un art sacré, réservé à une élite formée et respectée.

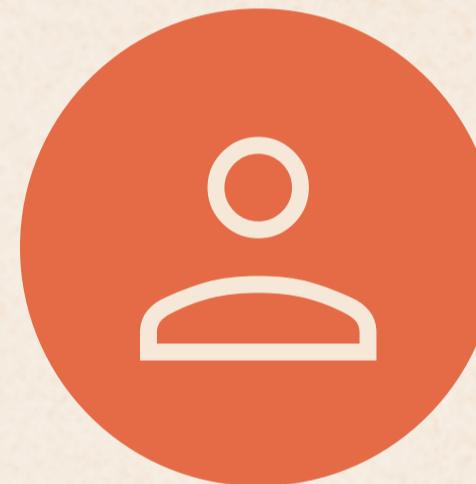
Suivant

SESSIONS

choix entre deux sessions



SESSIONS
PAR GROUPE



SESSIONS
SEUL.E

SESSIONS

possibilité de sessions dans le parcours de réservation

The screenshot displays a website interface for 'MON DORA' with a navigation bar at the top. The main content area shows a weekly schedule from Monday to Saturday, with specific session times and descriptions for each day.

LUNDI

- 10H00 DÉBUTANT SESSION SOLO
- 15H30 DÉBUTANT SESSION GROUPE

MARDI

- 11H00 EXPERT SESSION GROUPE
- 16H00 AMATEUR SESSION GROUPE

MERCREDI

- 14H00 AMATEUR SESSION SOLO

JEUDI

- 17H30 EXPERT SESSION SOLO

VENDREDI

SAMEDI

Informations : Session solo = Inscription seul, expérience en groupe avec des inconnus. Session groupe = Inscription en groupe, ami.e.s, famille etc...

CONFIRMER

5. PHASE DE PRODUCTION

ÉVOLUTION DE L'OBJET



ÉVOLUTION DE L'OBJET



ÉTAPES DE LA PRODUCTION

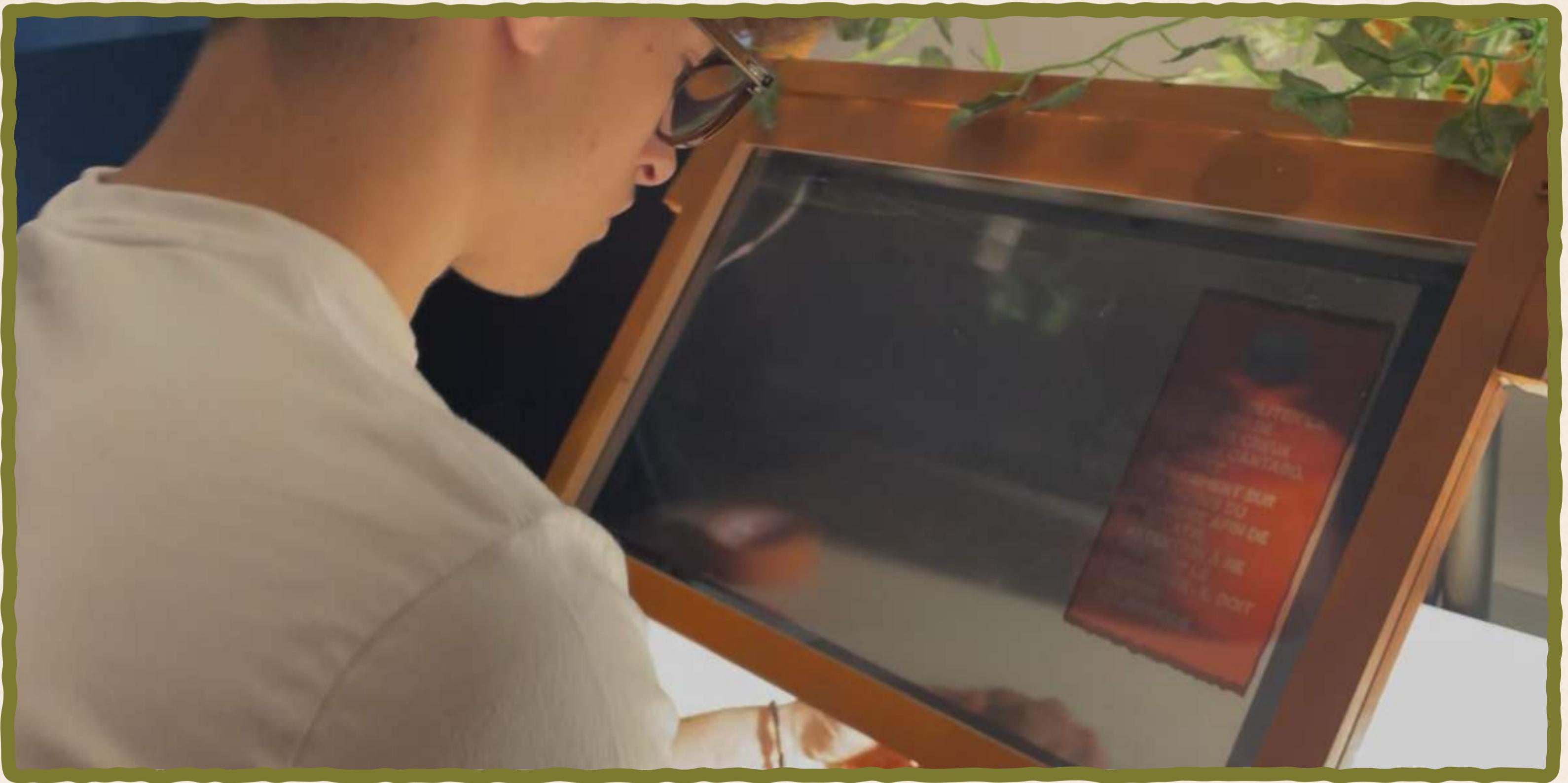
prototype



réalisation



DE L'IDÉE À L'OBJET FINAL



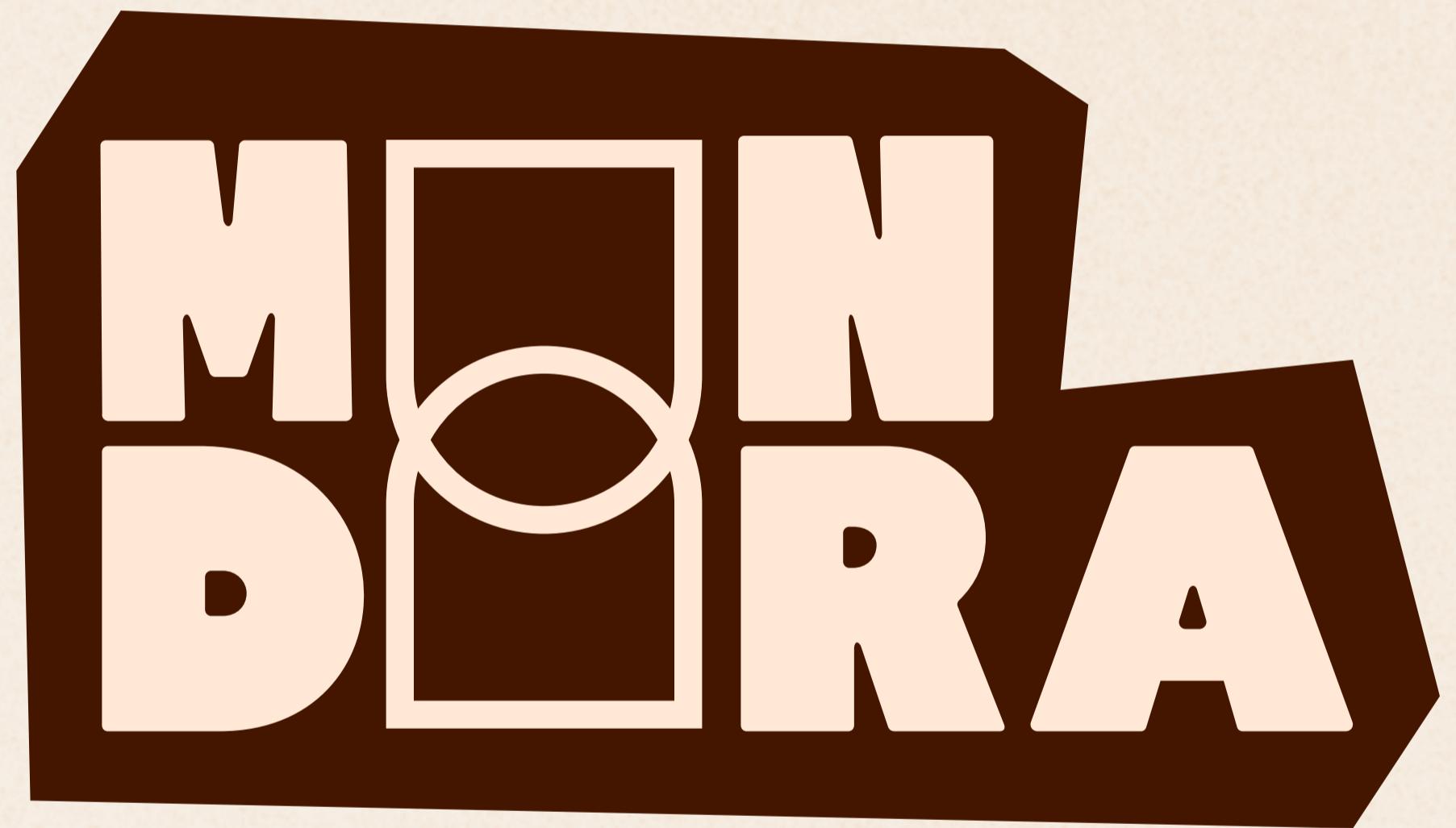


**SUR LE PLAN
DESIGN**

Direction artistique

Première version du logo typographique

Ce logo adopte un style graphique audacieux et géométrique, avec des lettres majuscules solides, placées dans une forme irrégulière de couleur marron foncé.



Une nouvelle manière de découvrir le monde.

Direction artistique

Deuxième version du logo typographique

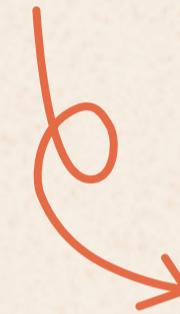
Le logo Mundara est en lettres capitales, dans un style typographique artisanal, aux contours irréguliers et texturés, évoquant un motif peint à la main ou gravé, avec une ambiance plus organique et humaine.



Direction artistique

signification de la forme graphique

fenêtre vers le monde



lien avec la culture



signe de l'infini

Direction artistique

réappropriation du “U” & du
“A” de Mundara

inversion verticale de la lettre
“u” pour former un “a”

assembler les deux lettres l'une
dans l'autre & retravailler et arranger
la forme finale



Direction artistique

palette de couleur



Direction artistique

**NERSANS
THREE
REGULAR**

PRINCIPALE



abc

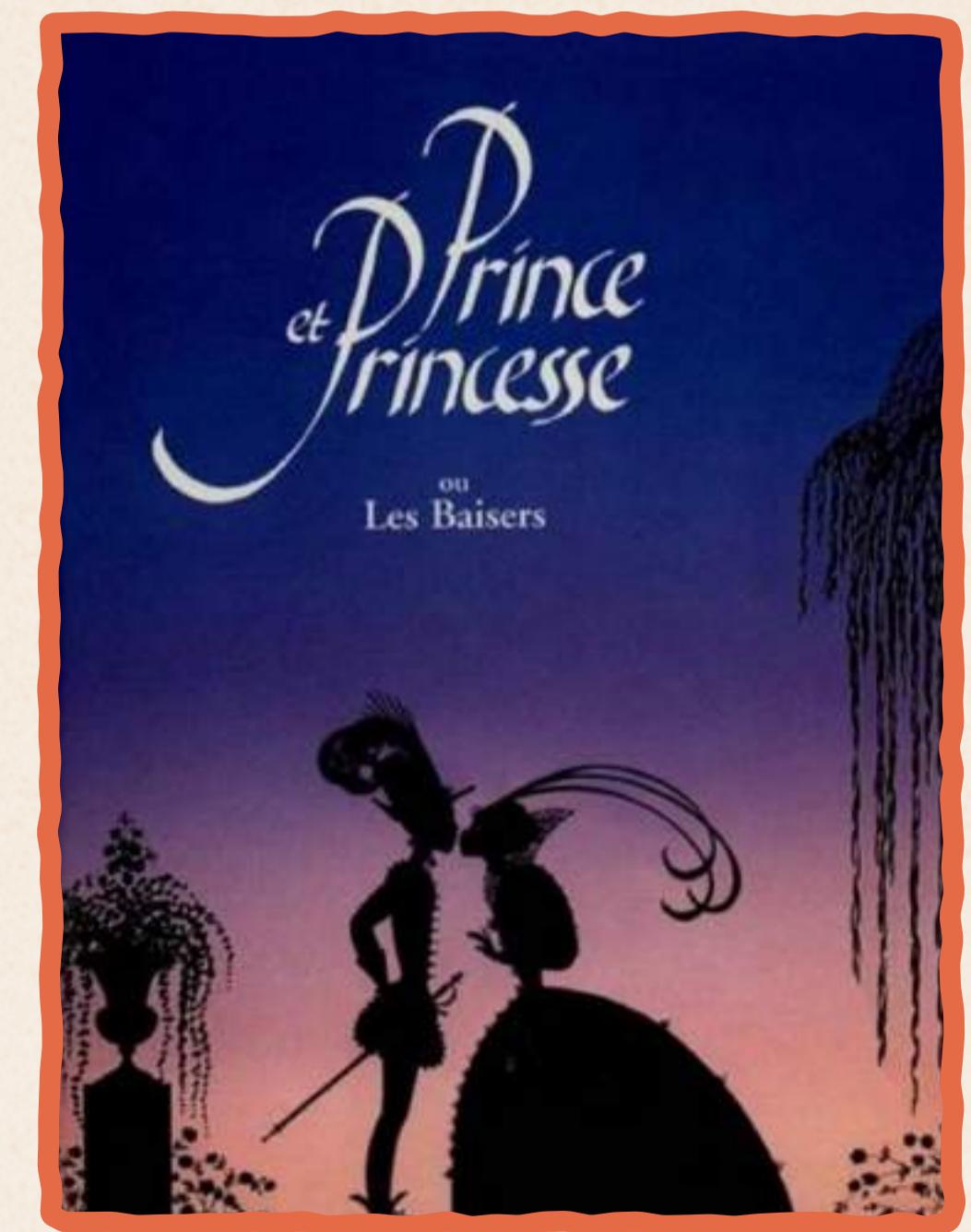
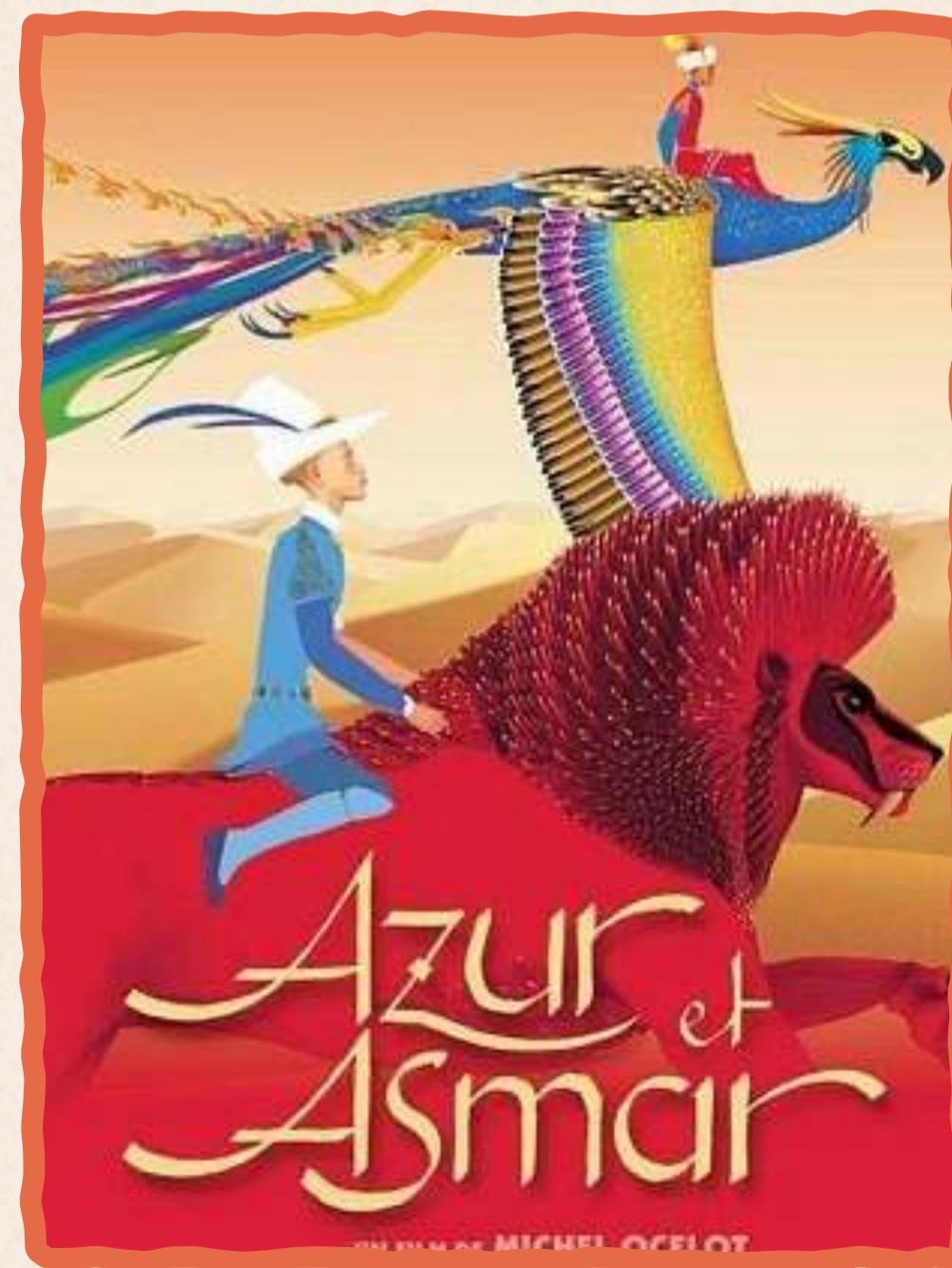
!@€%&

SECONDAIRE

General
Sans
Medium

Film animé

Pour le style graphique nous nous sommes inspiré de **Michel Ocelot**. c'est un **réalisateur, scénariste et animateur français** connu pour ses films d'animation à forte dimension poétique, culturelle et visuelle. Il met en lumière des cultures souvent peu représentées, avec une esthétique forte, un récit accessible et une grande attention portée à l'artisanat et à l'oralité.



Film animé

Quelques écrans de scène tiré de notre film animé

Présent dans notre film animé :

- silhouettes
- couleurs chaudes et froides
- motifs inspirés des cultures représentées dans notre expérience
- Un style visuel permettant à l'utilisateur de se projeter et de s'identifier



Réalisation du film animé

CRÉATION DE L'HISTOIRE



Nous raconter une histoire fondée sur des faits réels, qui retrace l'histoire des chinampas et des cántaros dans le Mexique ancien.

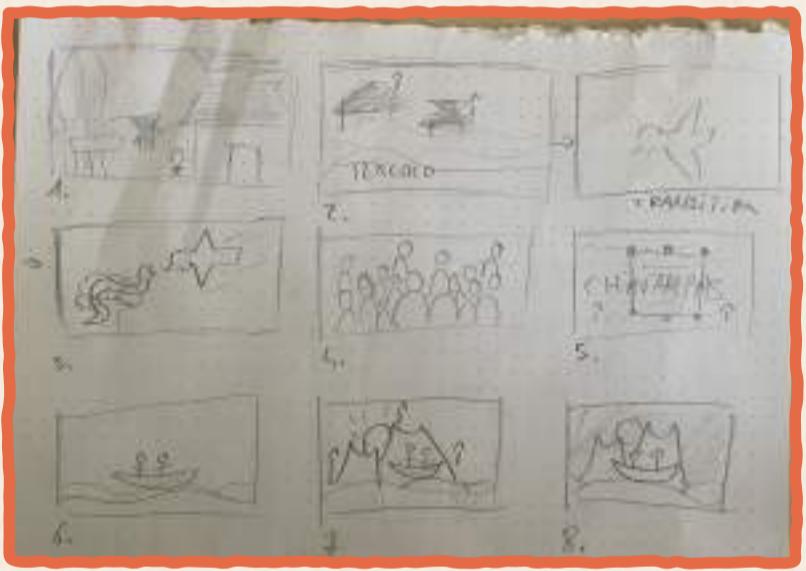
LISTER ASSETS GRAPHIQUE



Nous avons lister tous nos assets qui composent notre film animé

Réalisation du film animé

STORYBOARD



Après avoir créer nos assets, nous avons réaliser le storyboard qui permet de découper les scènes avant de passer à l'étapes de la création du film animé

VOIX



Pendant tout ce temps, nous avons demandé à Pierre-Alain de Guarrigues de faire les voix pour les avoir lors de la production du film animé

Réalisation du film animé

LANCEMENT DU FILM ANIMÉ



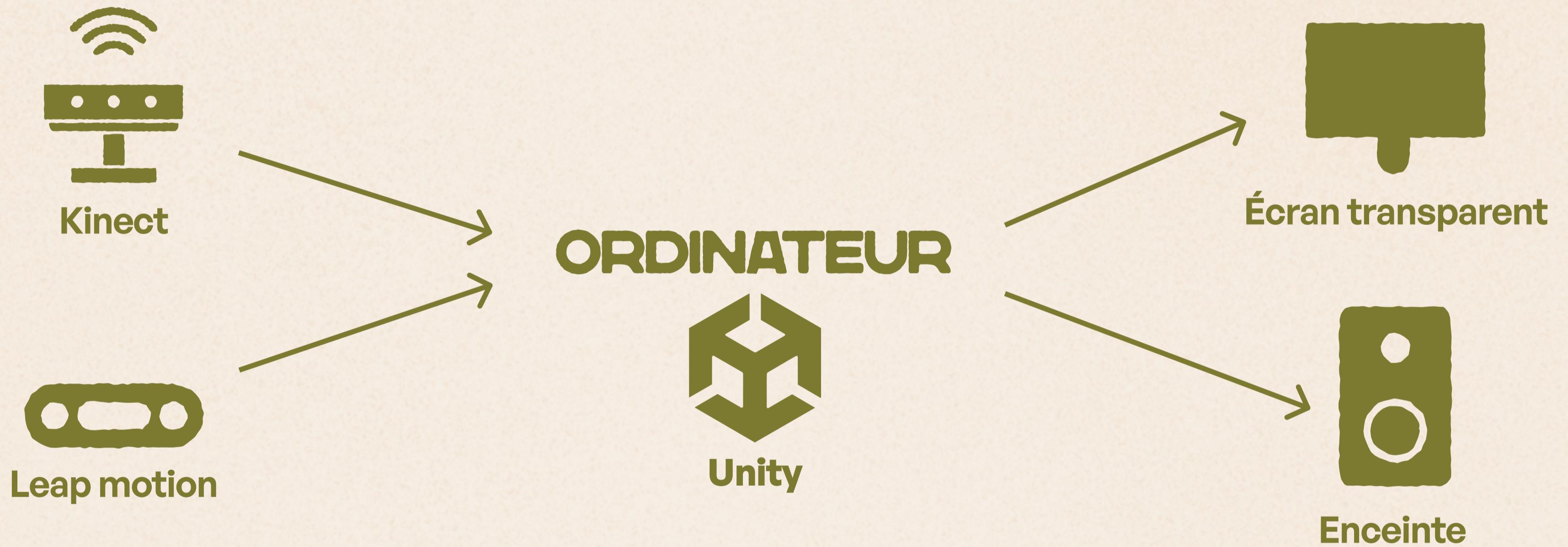
Après toutes ces étapes, nous avons entamé la phase de la création du film animé sur le logiciel after effect



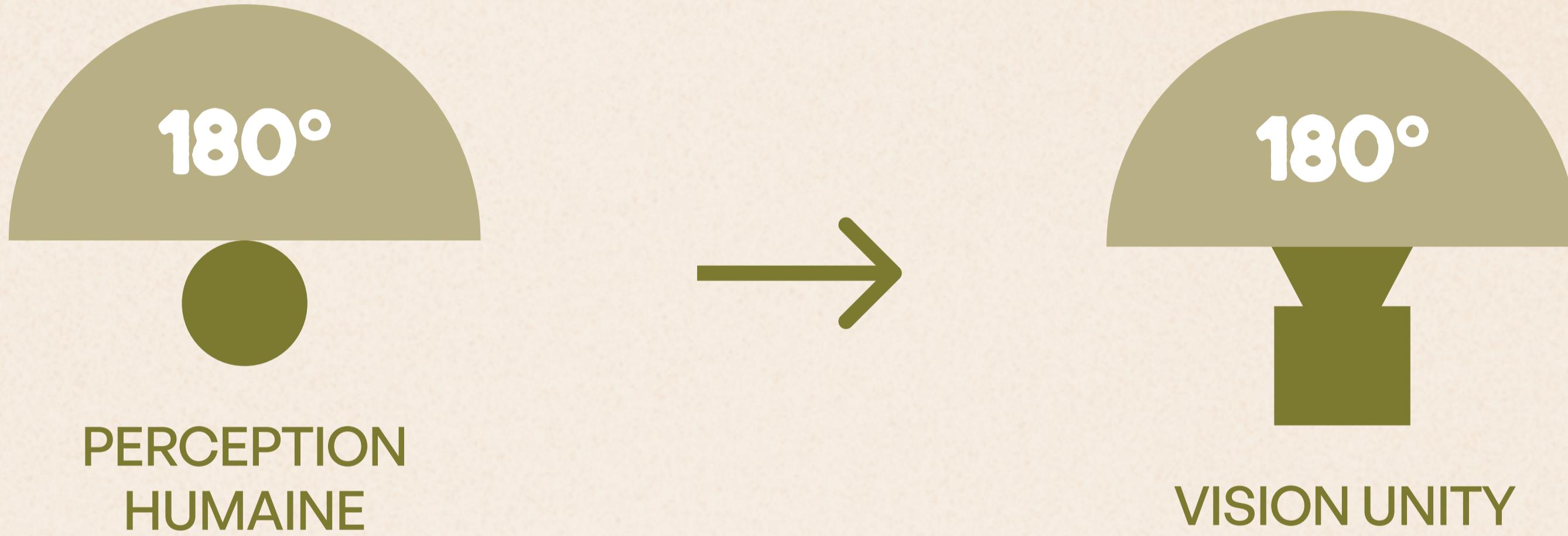
**SUR LE PLAN
TECH**

ANALOGIE AVEC L'ÊTRE HUMAIN / NOUS



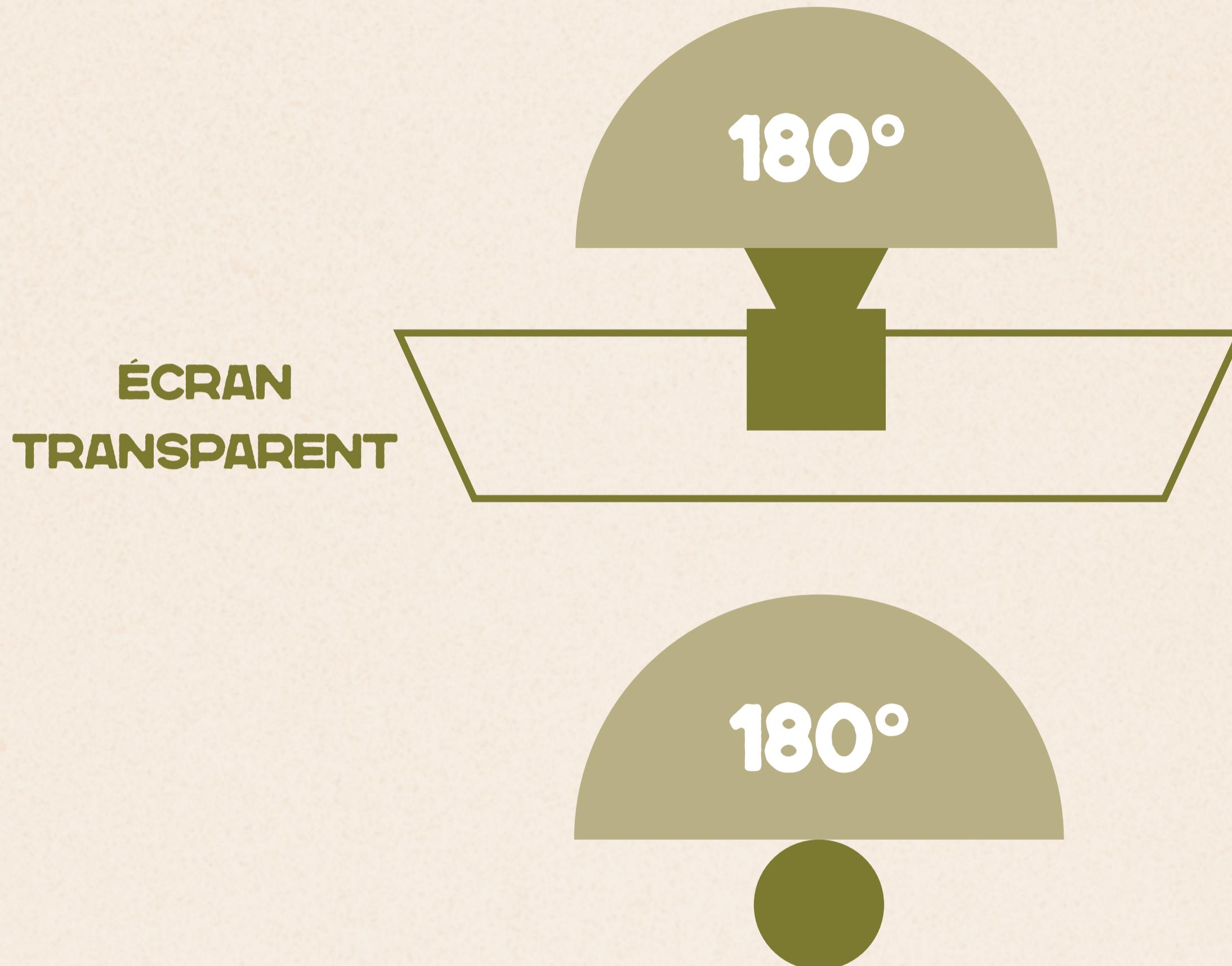


SIMULATION DE LA VISION HUMAINE

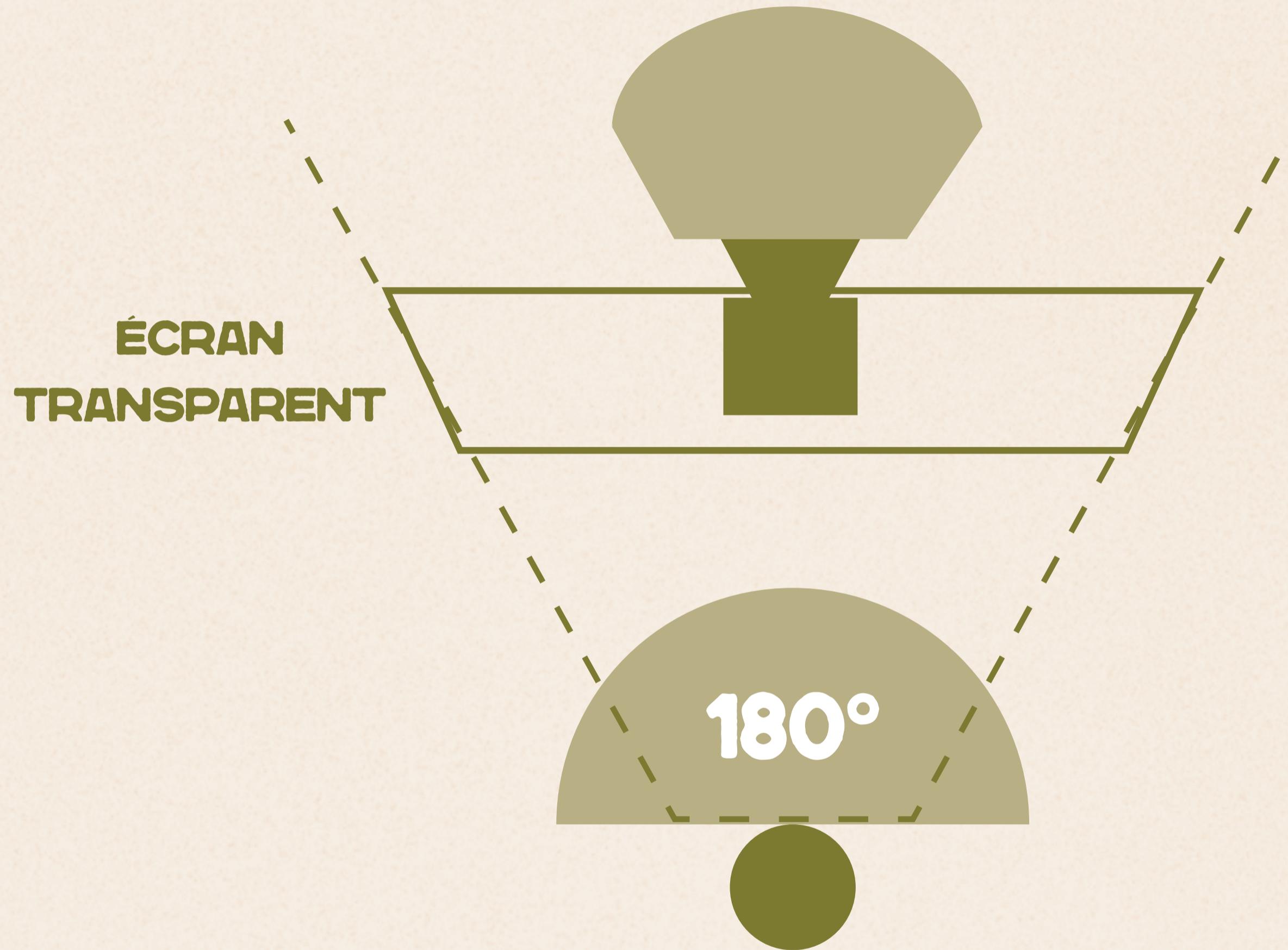


La statue devient notre objet réel (OR) et la fenêtre notre écran transparent. Le but est que cet écran affiche la statue virtuelle (OV) parfaitement alignée avec l'OR, selon la bonne perspective.
Pour cela, la Kinect détecte la position de notre tête en 3D, transmise à Unity, où une caméra se place à la position de nos yeux pour simuler notre vision.

SIMULATION DE LA VISION HUMAINE

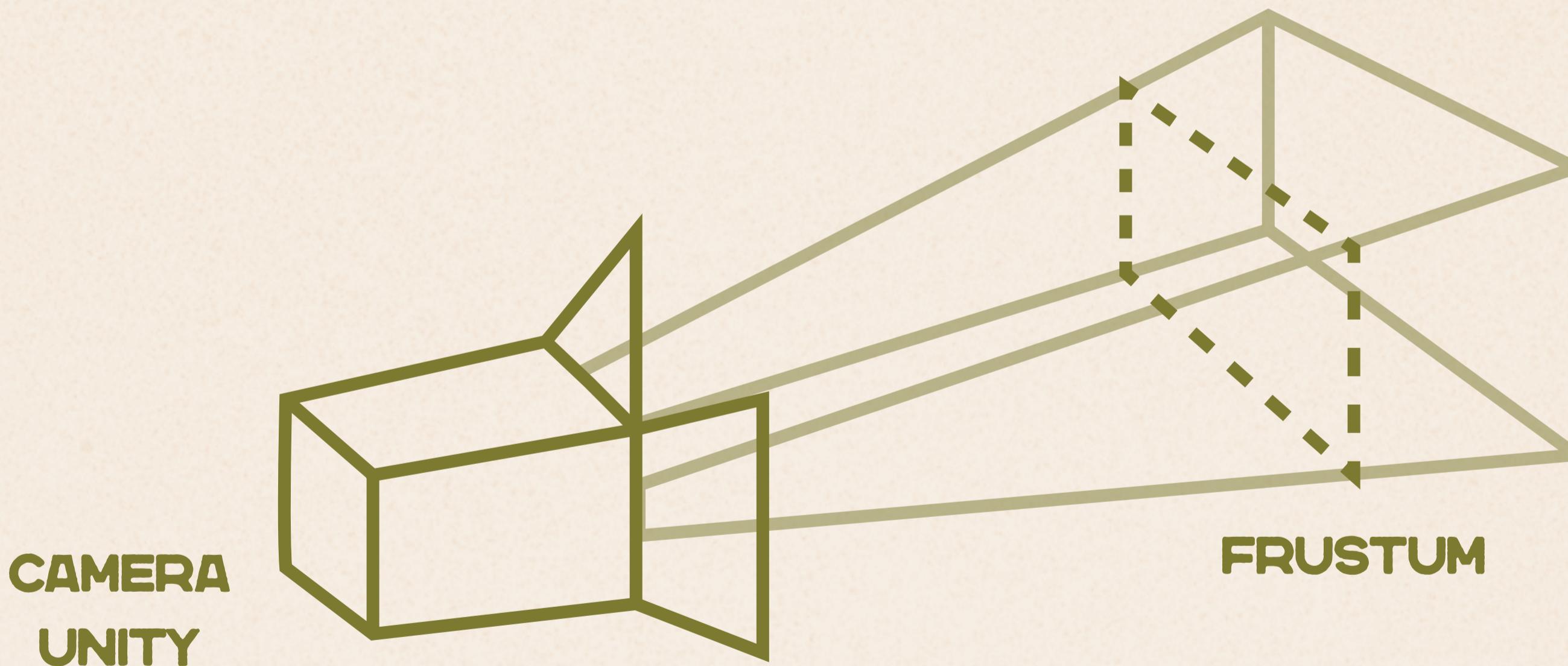


Cependant, Unity présente deux limites : sa perspective diffère légèrement de la vision humaine et le rendu ne devrait être visible que à travers l'écran transparent.

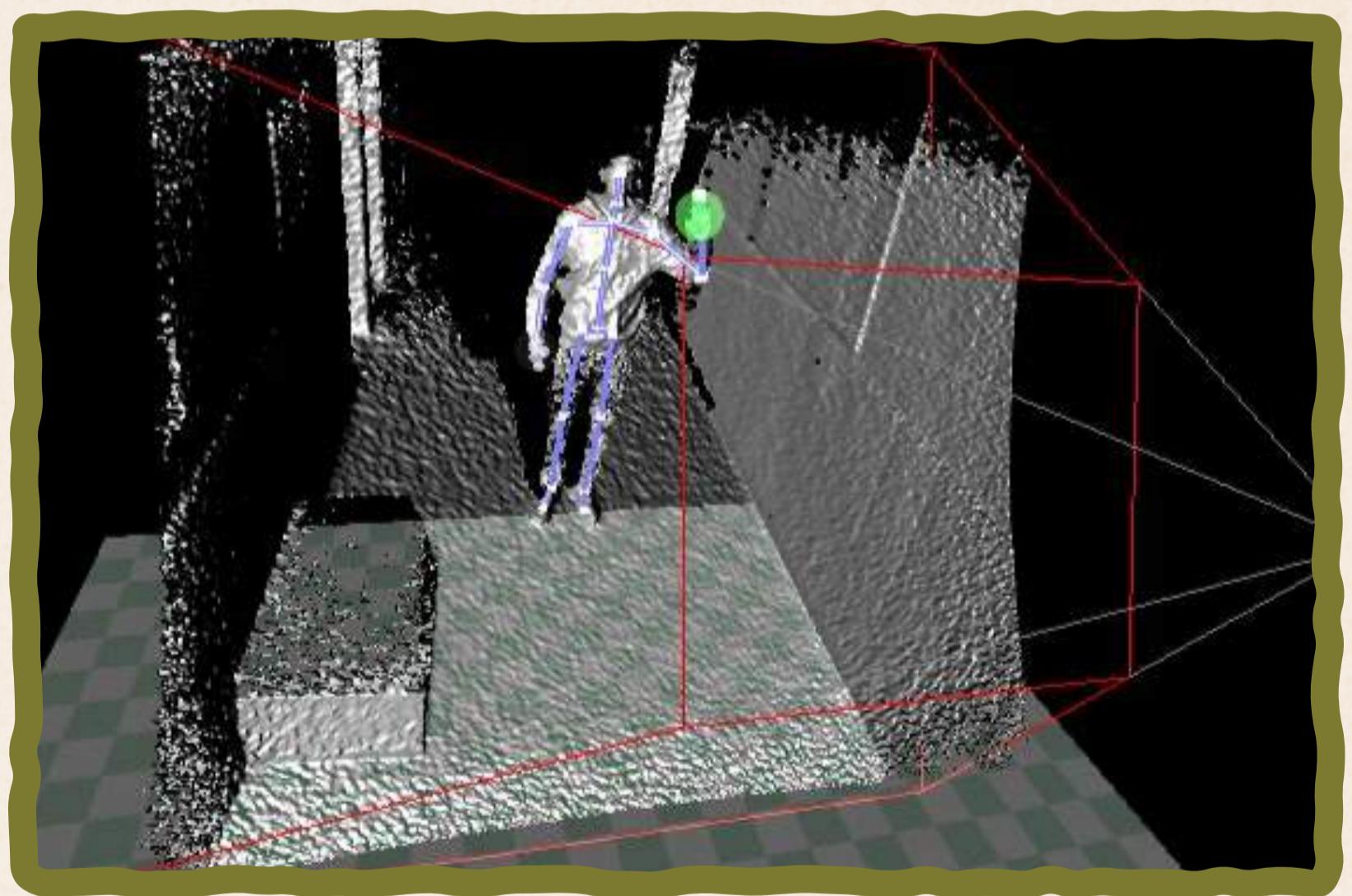
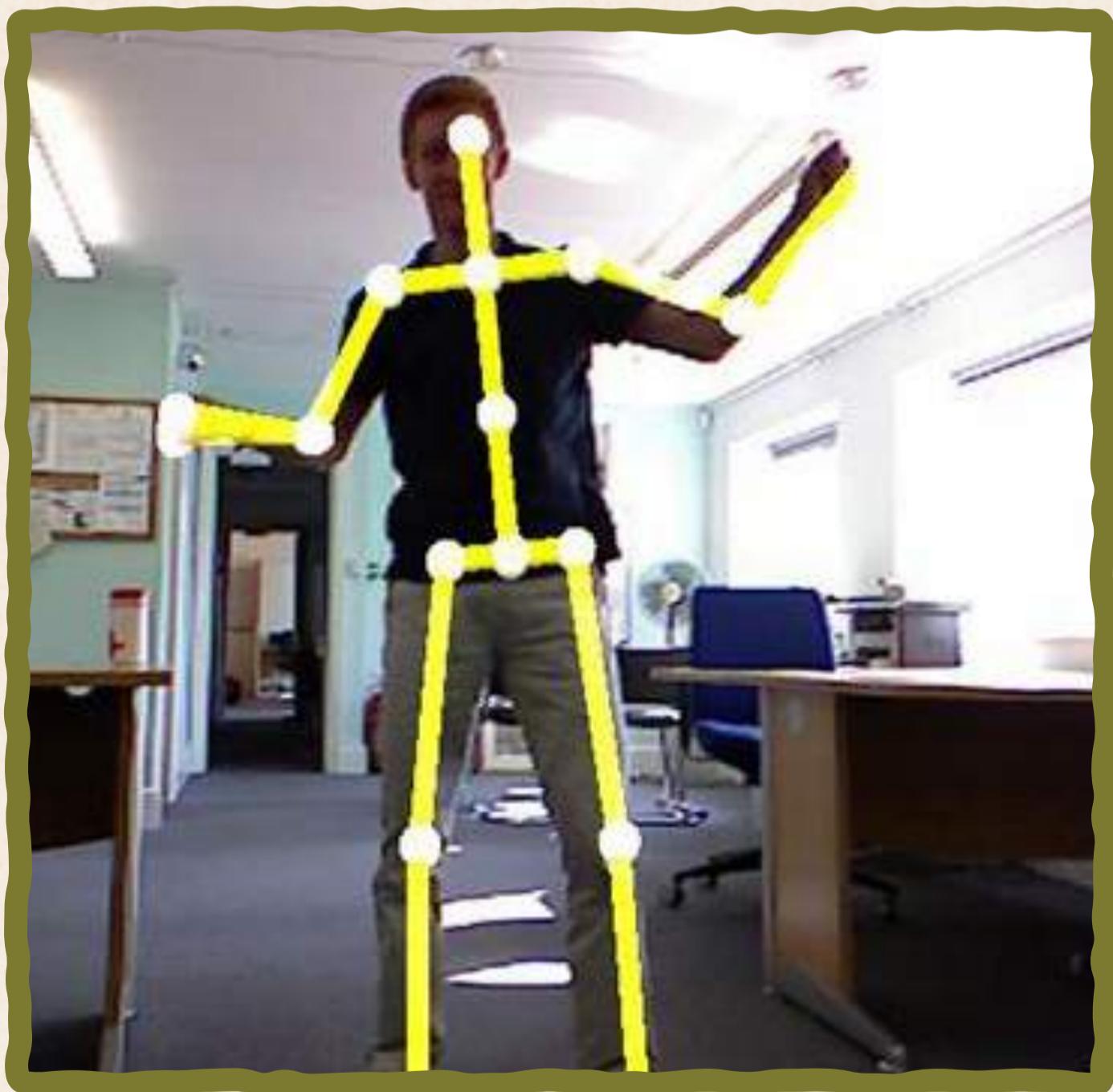


La deuxième étape consiste à aligner l'objet réel (OR) avec l'objet virtuel (OV) selon l'angle de vue de l'utilisateur, grâce au principe de la "fenêtre à travers le monde" : comme lorsqu'on regarde une statue à travers une fenêtre, en se déplaçant, la statue reste fixe mais notre perspective change, révélant ses côtés.

LE FRUSTUM (IMAGE 2D DE LA CAMERA)



KINECT : CAPTATION DU CORPS



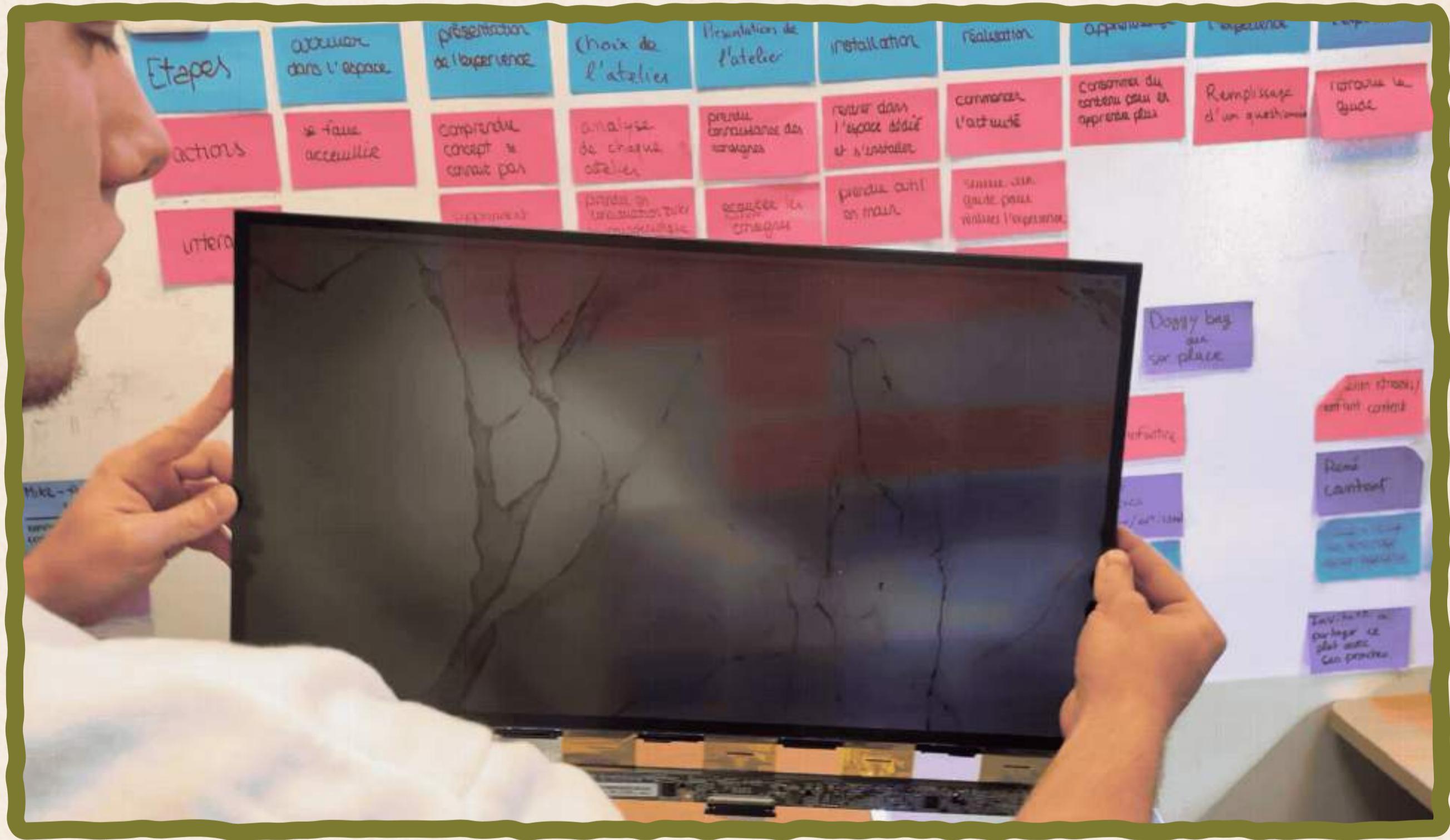
GRABBING



Le système détecte aussi le geste d'attraper, utilisé pour le grabbing. Lorsqu'une main est en position grab, la rotation de l'objet sur l'axe Y suit le déplacement de la main sur l'axe X.



écran transparent



La première fonctionnalité était de permettre à l'utilisateur de voir ses mains à travers l'écran. Pour cela, nous avons retiré certaines couches d'un écran LCD classique, le rendant semi-transparent. Seule contrainte : il nécessite beaucoup de lumière pour être bien visible.



L'écran transparent à travers lequel les utilisateurs vivent l'expérience

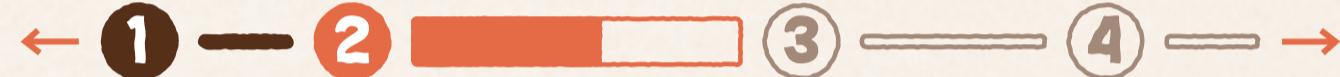
POURQUOI CA ?

La modélisation du petit pot commence par la réalisation d'une boule de terre bien homogène.

Cette première étape est essentielle pour assurer une base régulière et malléable.

FORMEZ UN CYLINDE

10 MINUTES



Formez un cylindre homogène



Object de grabing (OG) qui est le même modèle 3D que (OV) est qui sert de référence sur l'écran en haut à droite qui peut être bouger de gauche à droite pour savoir comment est constituer lecran.

**MERCI À TOUS LES INTERVENANTS
ET À L'ÉCOLE BY CCI QUI NOUS ONT AIDÉ
POUR CE BEAU PROJET.**