

Reverse

La fabrique à dessin

Pitch

Reverse est une machine qui utilise le sens du toucher pour dessiner, explorant ainsi la collaboration entre l'objet et les dessinateur dans un processus de création.

L'objet invite le joueur à interagir avec un espace qu'il crée, révélant progressivement cette création à travers des vibrations tout au long de l'expérience.

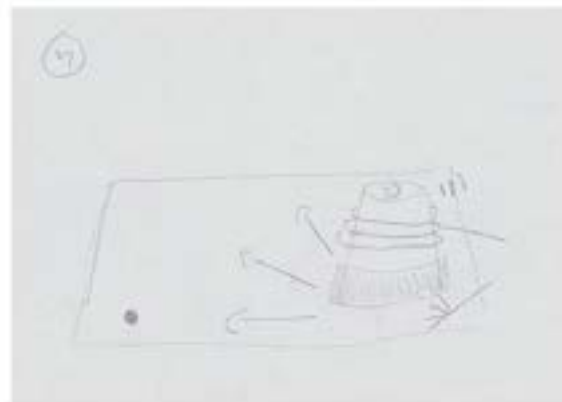
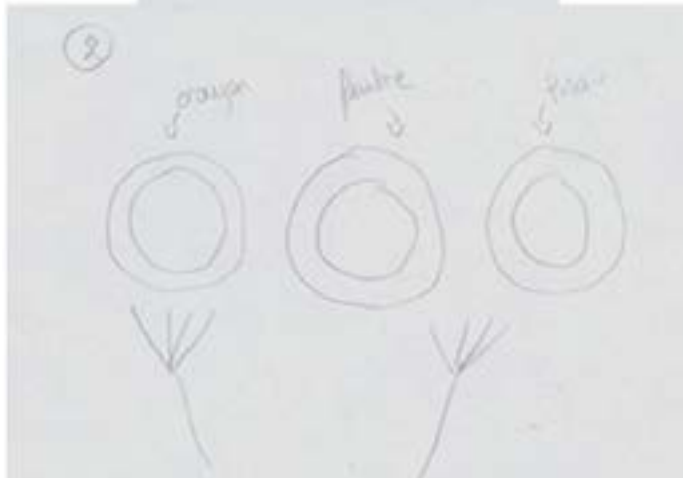
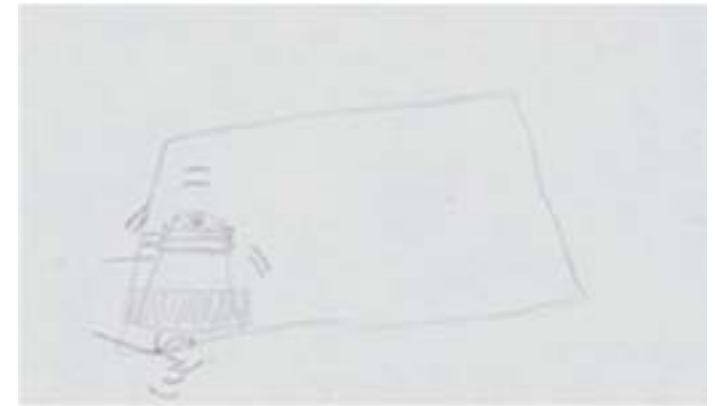
Reverse est idéal dans un processus de création pour expérimenter, découvrir une nouvelle pratique du dessin, ou tout simplement dans un moment contemplatif.

L'objet permet de rendre accessible le dessin à toute personne curieuse, motivée, démotivée dans l'apprentissage de cette pratique, ou simplement celles qui ne pratiquent pas d'art créatif en général.



User Journey or Scenario

1. Activer l'objet en appuyant au-dessus
2. Choisir 3 outils de dessins via des anneaux
3. Enfiler les anneaux sur l'objet
4. Balader l'objet sur une feuille blanche et trouver les endroits clé à découvrir via l'intensité des vibrations
5. Une fois trouvé, l'objet va dessiner la partie cachée avec les différents outils choisis par l'utilisateur
6. L'utilisateur ressent les mouvements et les textures de chaque outil via d'autres vibrations jusqu'à ce que l'objet ait terminé



Field observations & Key Insights

1. Expérimentations : moins de frustrations sur la façon de dessiner avec la première expérience, utilisation du toucher pour dessiner, mouvements plus libérés, activité fun. L'idée de faire une expérience ou on découvre au fur et à mesure le dessin qu'on a construit viens de ces expérimentations.

2. Interviews sur les peurs autour de la pratique du dessin :
Pas de dessin réussi ou non : doit plaire d'abord à soi-même, pas de catégories spécifiques, dessiner au feeling.
Frustrations, déception, perfectionnisme, blocage sur les détails.

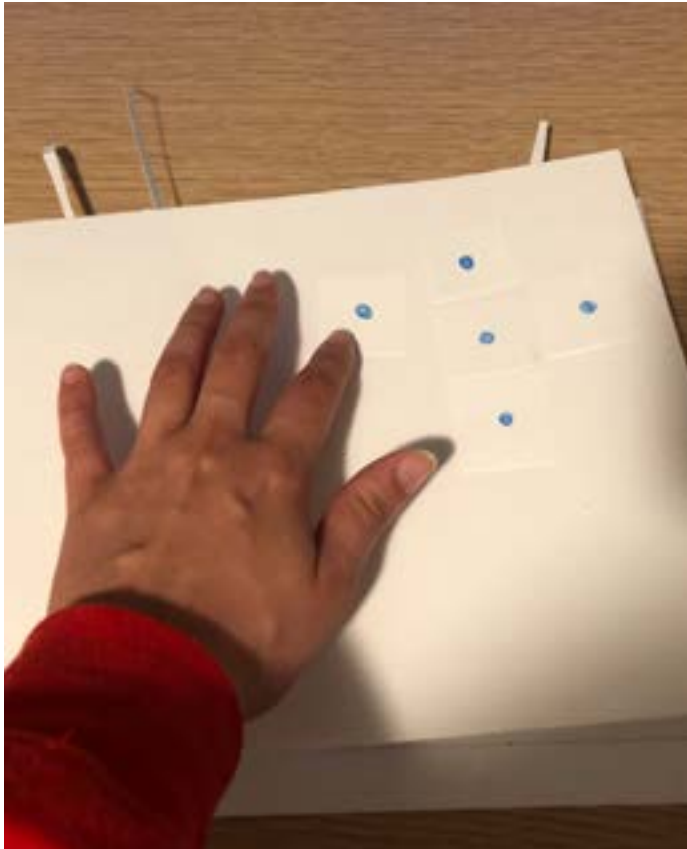


Shape research & development



Paper Prototypes

1. Une surface qui simule différentes parties d'un paysage par des vibrations, l'utilisateur interprète l'environnement et ajoute des éléments en les construisant (collaboratif)
2. Version plus petite du dernier prototype papier : ne fonctionne pas sur la prise en main de l'objet
3. Dernière version du prototype papier, élaborer pour être passé sur une feuille blanche (drawing machine)



User Tests

1. User testing du premier prototype : ne fonctionne pas très bien, pas assez à intuitif (besoins de donner des instructions pour utiliser l'objet).
2. User testing du dernier prototype : plus intuitif, on comprend les interactions plus facilement et comment l'activer.

