

# Discovery

# Project Description

Discovery est un jeu qui donne un nouveau regard sur la pratique du dessin. Guidé par le sens du toucher, il explore la collaboration entre l'objet et le joueur dans un processus de création.

L'objet invite le joueur à interagir avec un espace qu'il choisit via une craie, révélant progressivement un paysage dessiné à travers des vibrations tout au long de l'expérience.

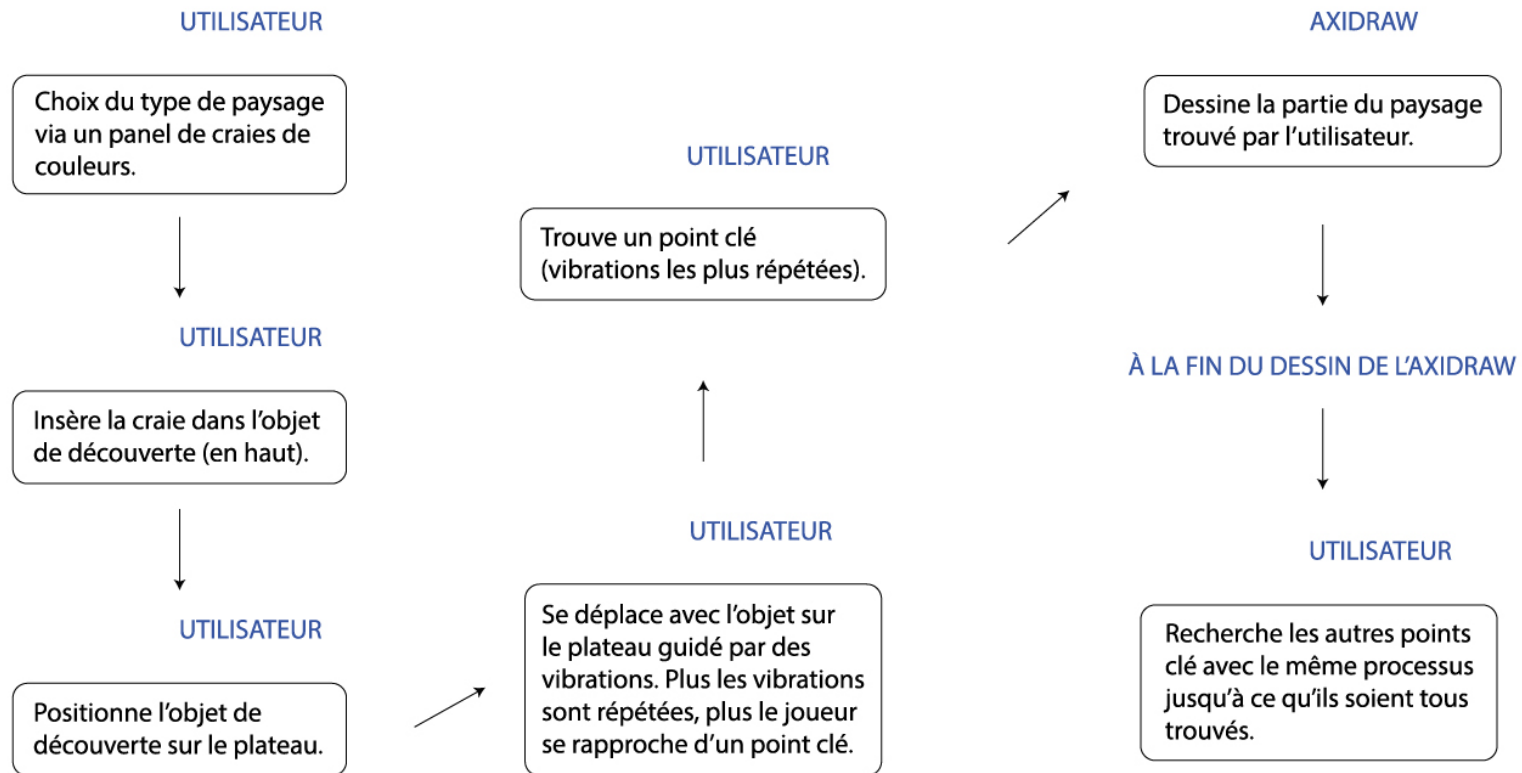
Discovery est idéal pour expérimenter, dessiner de façon intuitive, ou tout simplement dans un moment contemplatif.

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





# User Journey

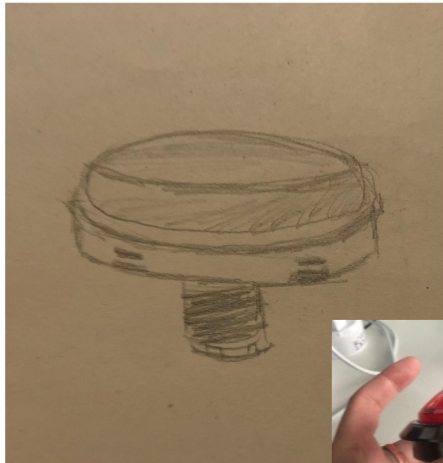




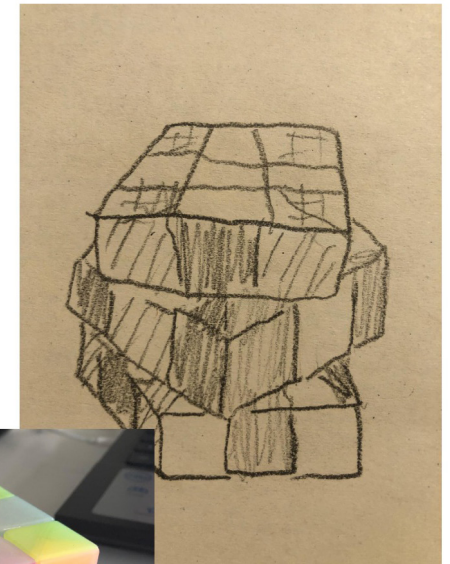
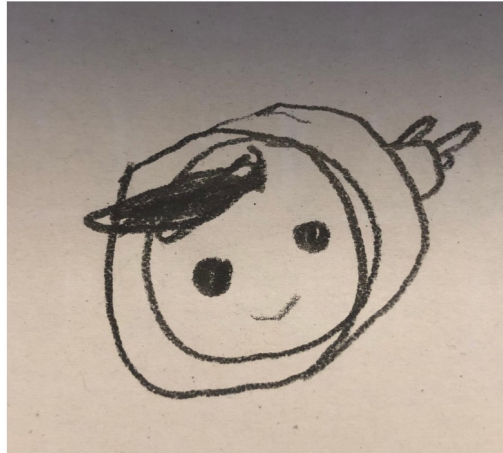
# Field observations

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.



mi

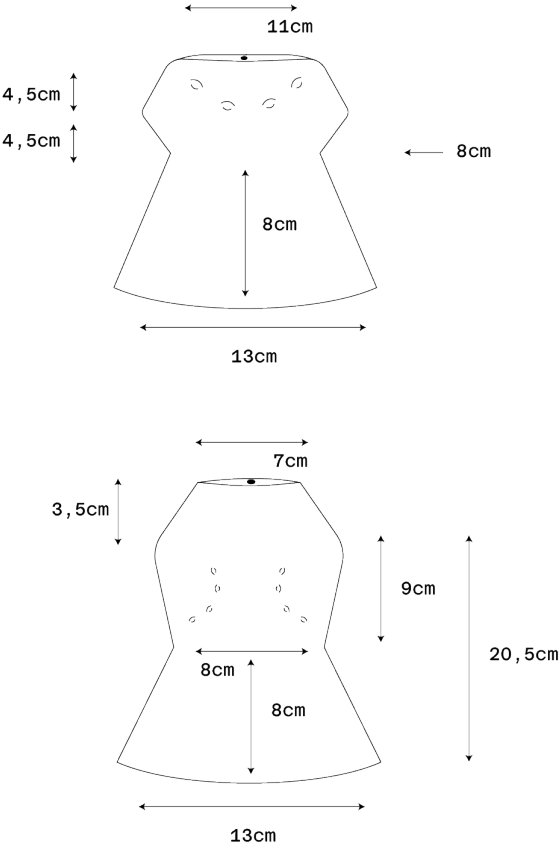


ii

# Visual and Material Moodboard



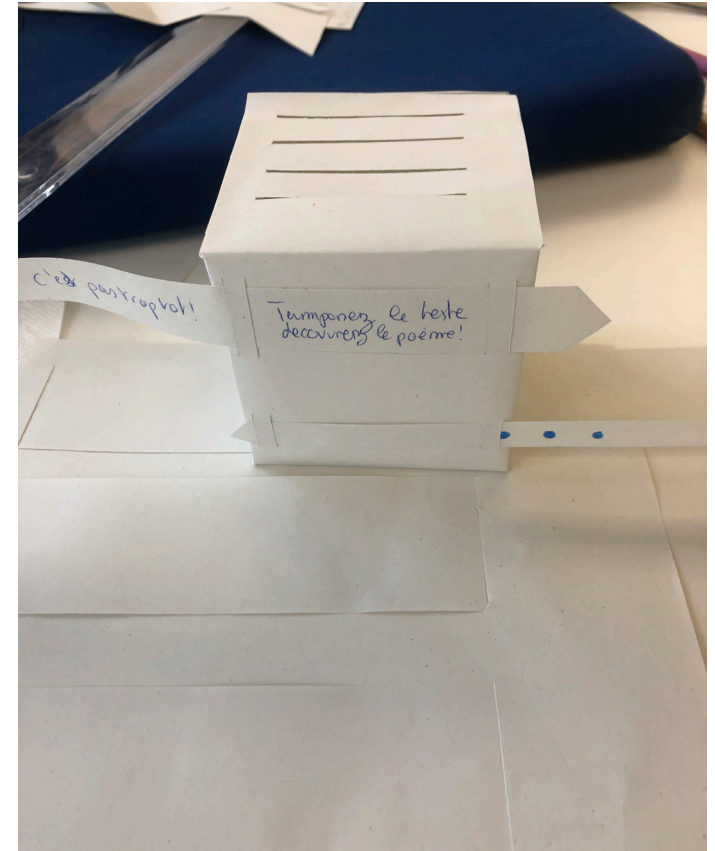
Shape research





# Paper Prototypes

- Prototypes papiers coniques , cylindre, inputs forme anneaux
- Premier prototype papier





# User Tests

- A/B test pour la prise en main de l'objet
- Test d'un prototype papier, test de l'expérience, du jeu



— HEAD  
Genève



Océane Serrat  
Discovery

