

Découvrez une expérience de création intuitive, ludique et accessible pour tous : pratiquant ou non d'un ou plusieurs arts créatifs ! Cet objet vous permet de collaborer avec une IA pour composer ensemble une œuvre originale, guidée uniquement par le sens du toucher. Libérez votre créativité, explorez, expérimentez de nouvelles façons de raconter des histoires.

PROTOTYPE 1

DESCRIPTION

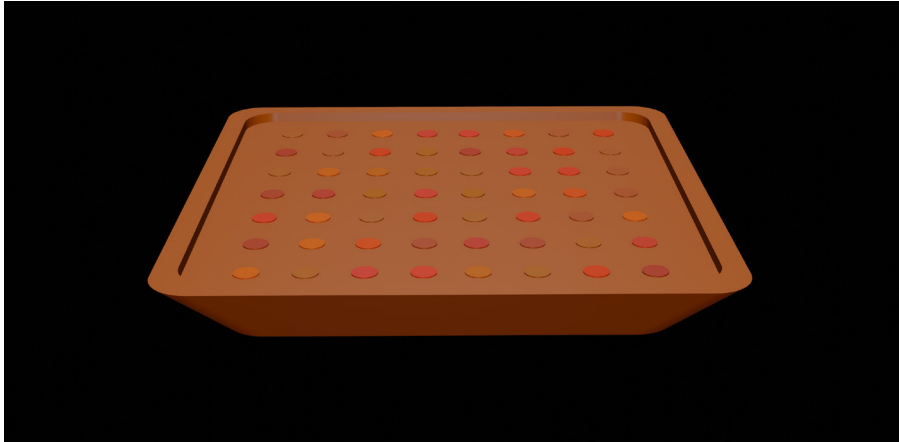
Grâce à des retours haptiques sur un canva, l'utilisateur explore un paysage en mouvement uniquement grâce au toucher. En se baladant, il pourra construire sa propre narration parallèlement au paysage généré par l'ia, s'intégrant parfaitement à ce dernier.

Cette construction passe par des petits modules physiques pouvant s'assembler pour former une structure à l'image des envies de l'utilisateur (du type lego, kapla, etc...). L'utilisateur «annonce» à l'ia qu'il rajoute par exemple un arbre.

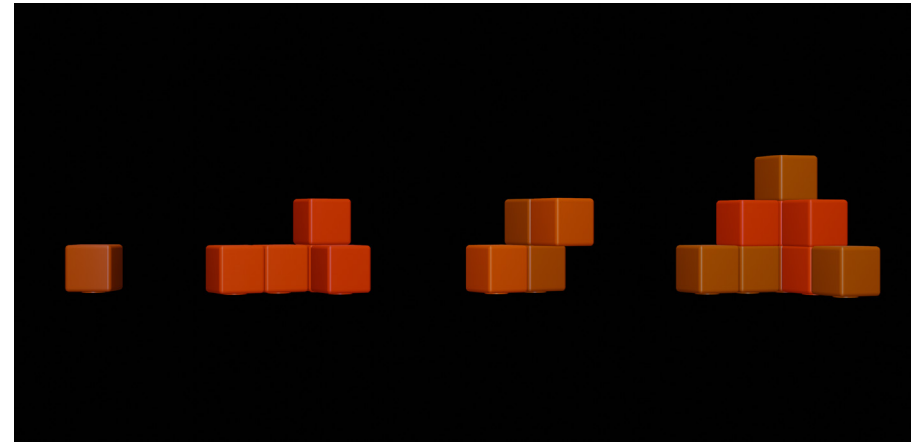
A la fin de l'expérience, la personne peut visualiser ce paysage avec ces structures construites en mouvement grâce à un dispositif en AR.

PROTOTYPE 1

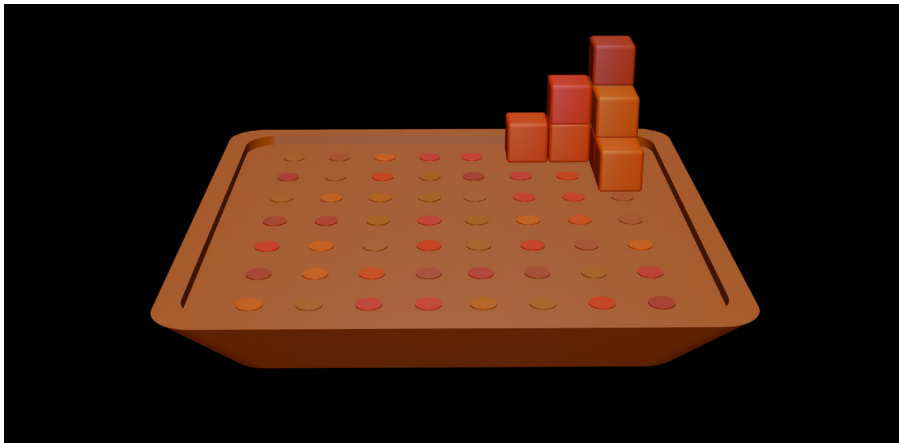
BLOCKING 3D



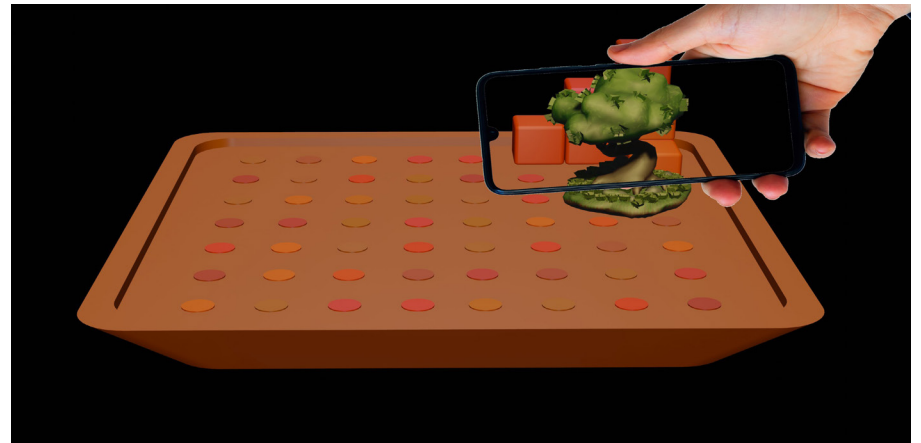
1.



2.



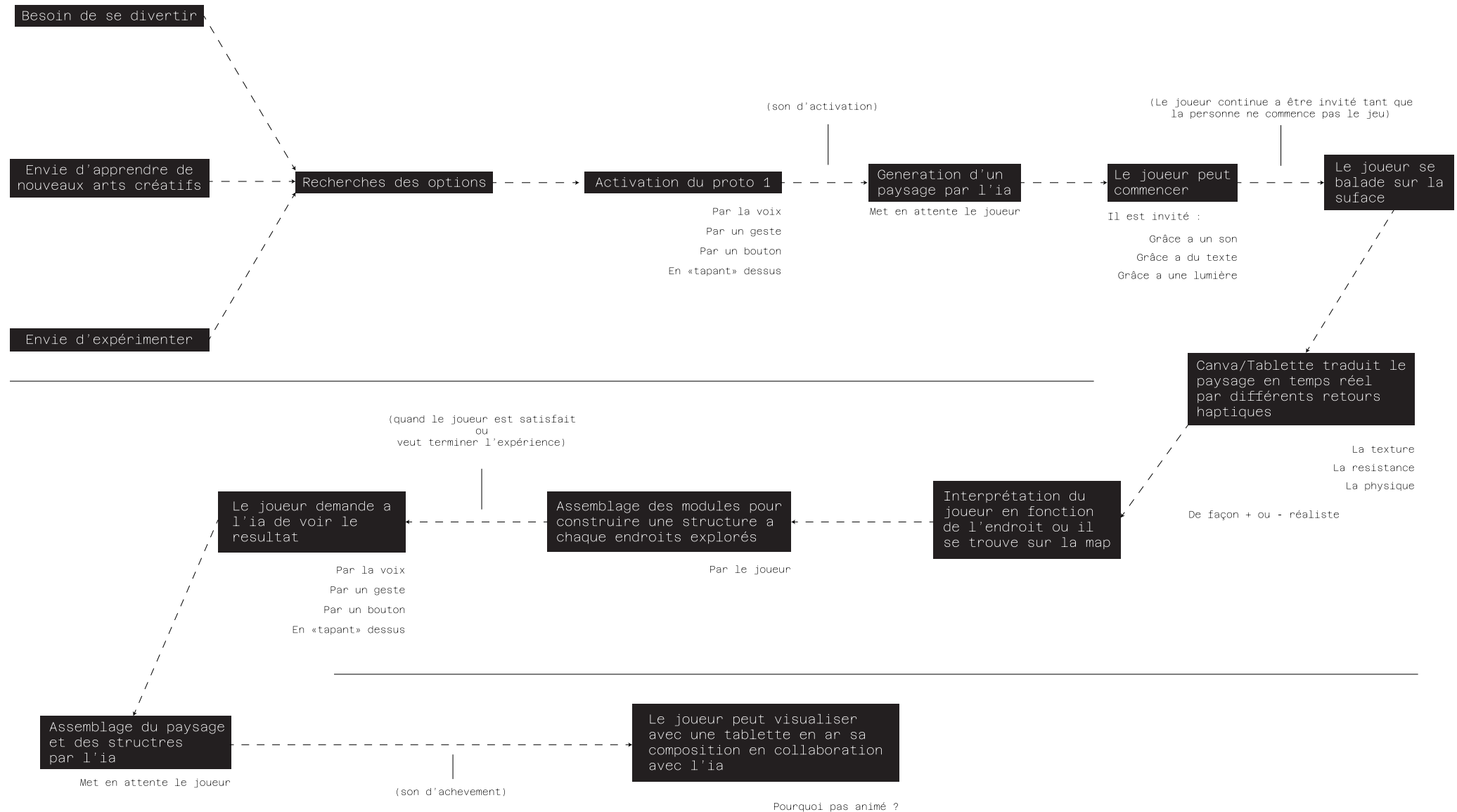
3.



4.

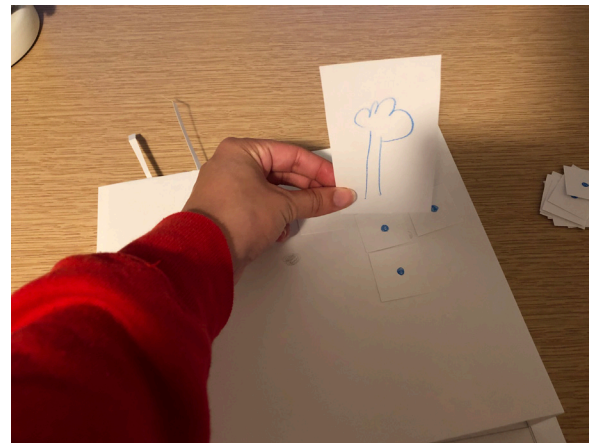
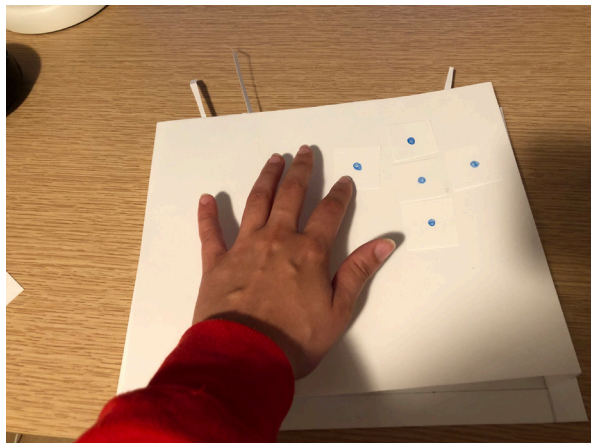
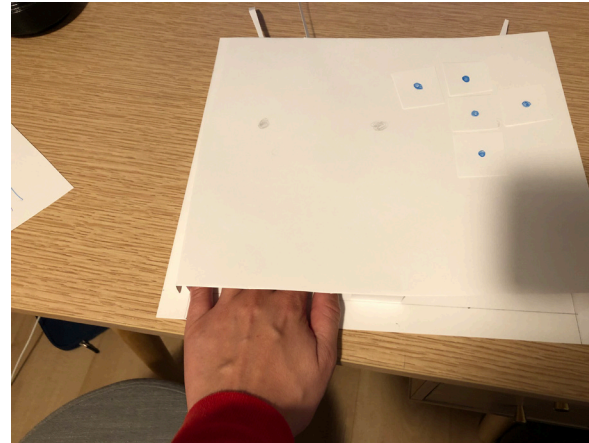
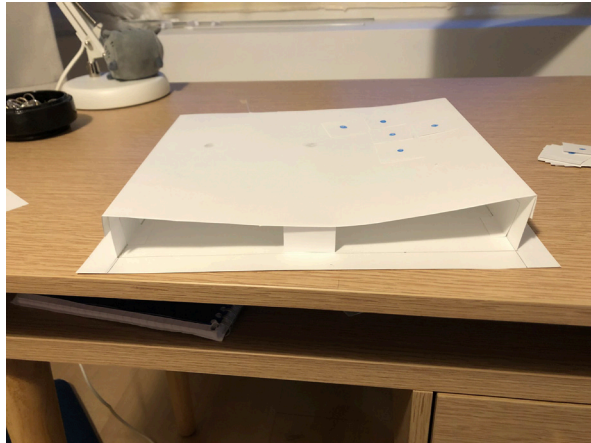
PROTOTYPE 1

USER JOURNEY



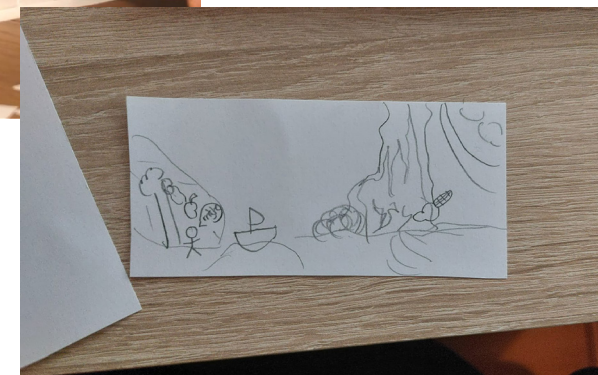
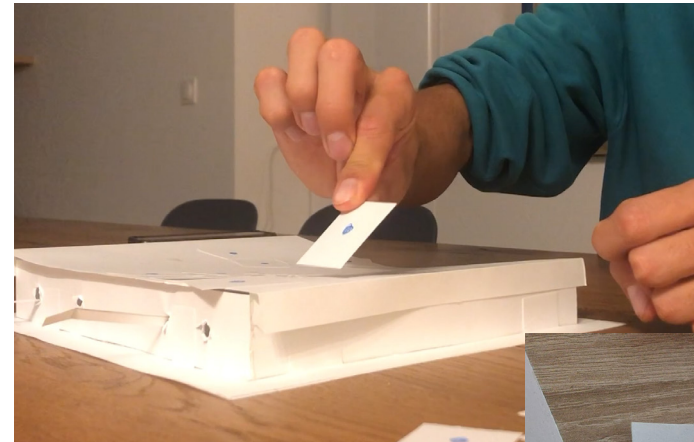
PROTOTYPE 1

PROTOTYPE PAPIER



PROTOTYPE 1

PROTOTYPE TESTING



PROTOTYPE 2

DESCRIPTION

Moins aboutis, ce deuxième prototype reste toujours dans l'idée d'explorer un paysage, une narration.

L'utilisateur va créer son propre crayon en y assemblant ses différentes parties. L'assemblage des différentes pièces génère un paysage en fonction des différentes pièces.

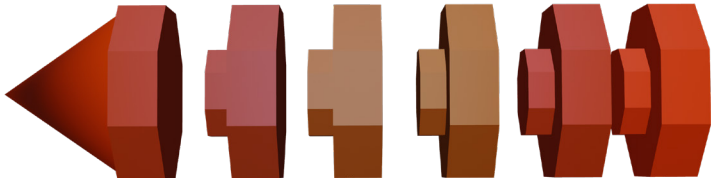
Une fois, le crayon prêt, l'utilisateur vas pouvoir commencer l'expérience en explorant une « boîte » en 3D et ressentiras différentes résistances, textures en fonction de l'endroit explorer. Par exemple, s'il se heurte à un bâtiment (grâce au stylo, sans qu'il ne le voie, mais uniquement en se guidant instinctivement).

En collaboration avec l'objet/l'ia, l'utilisateur vas pouvoir rajouter des éléments a cette scène de la même manière qu'il explore cette boîte.

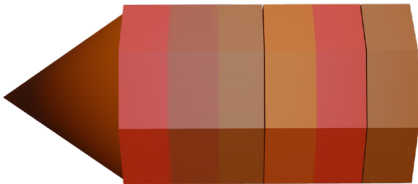
À la fin de l'expérience, la personne peut visualiser ce paysage avec les éléments rajoutés par le joueur grâce a un dispositif en AR OU via une drawing machine.

PROTOTYPE 2

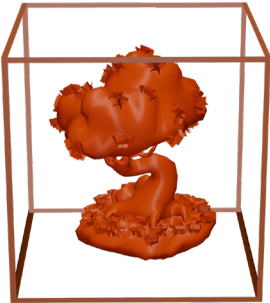
BLOCKING 3D



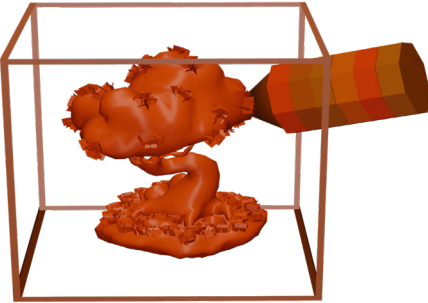
1.



2.



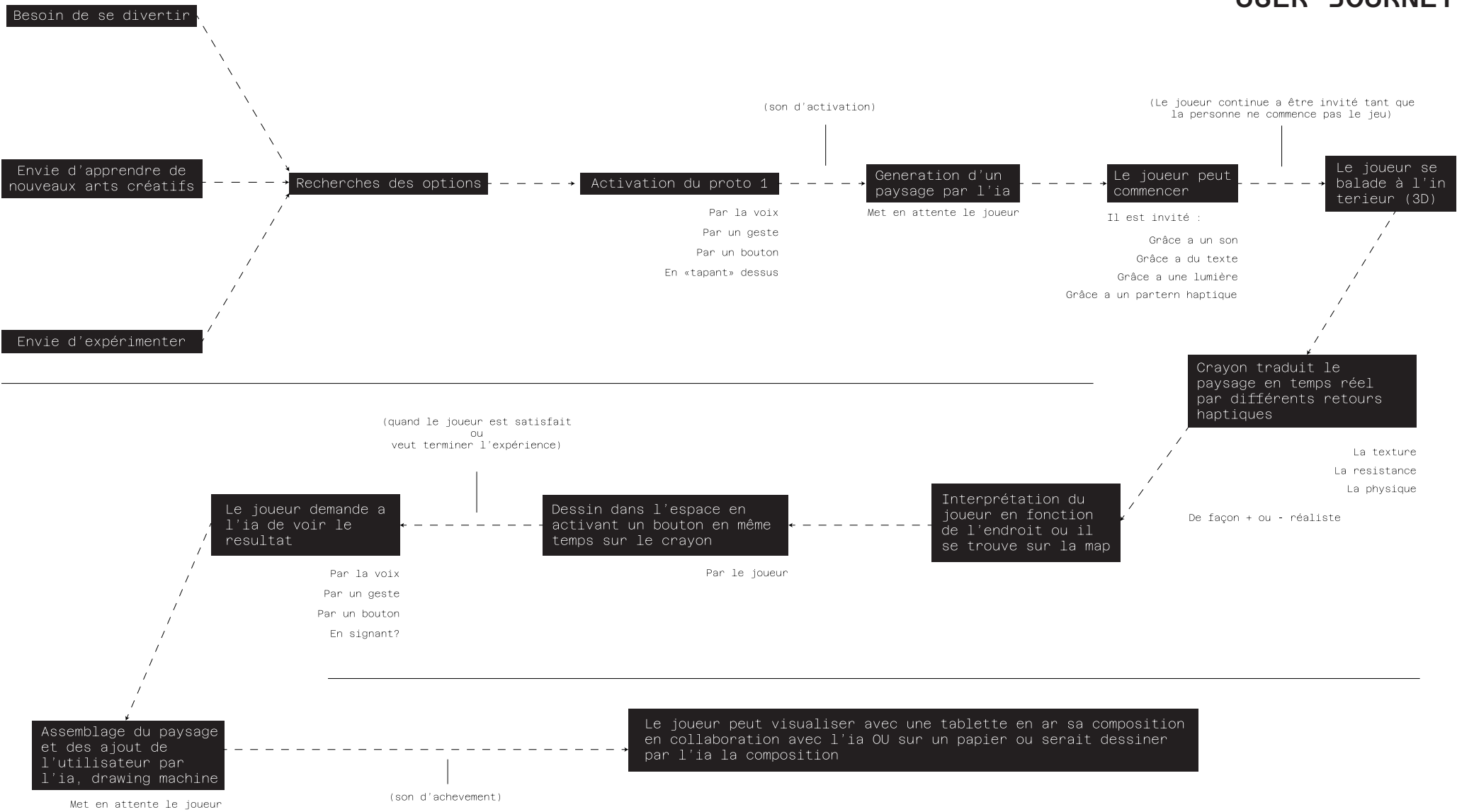
3.



4.

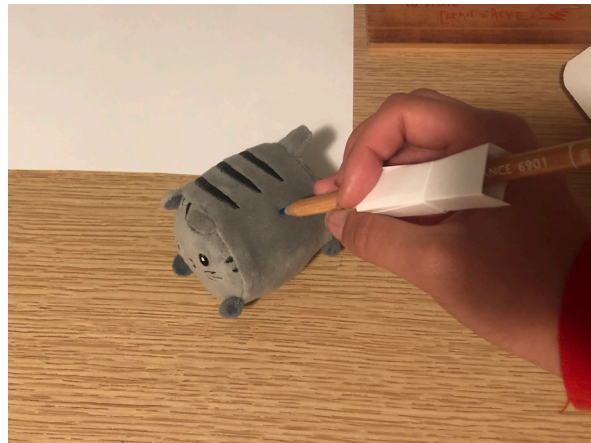
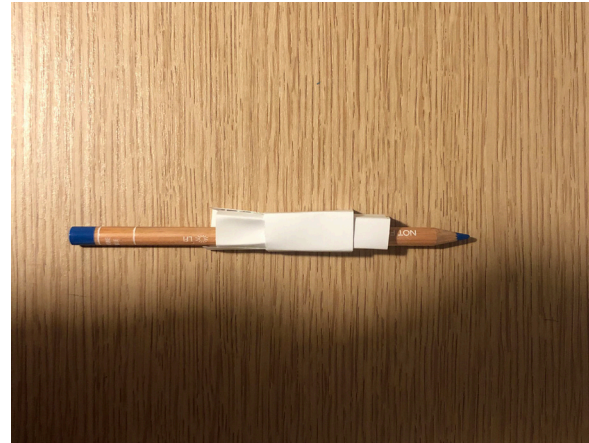
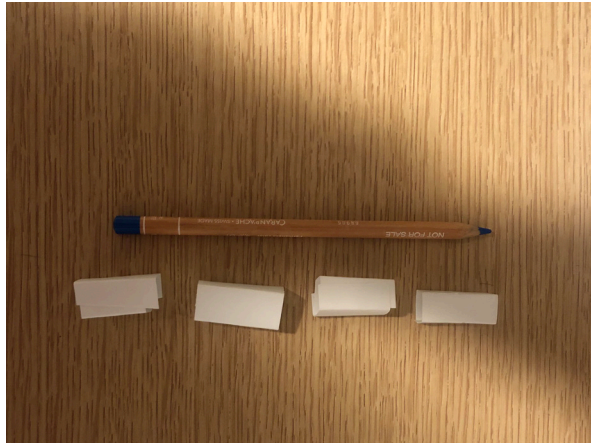
PROTOTYPE 1

USER JOURNEY



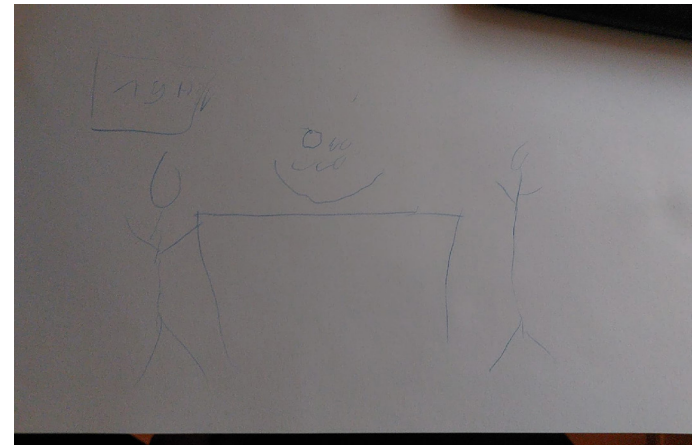
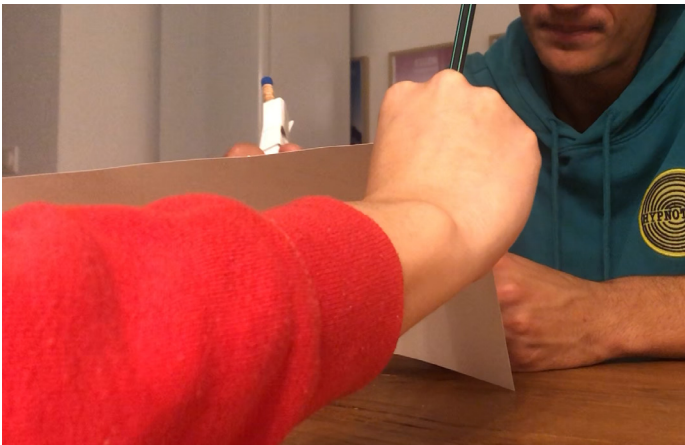
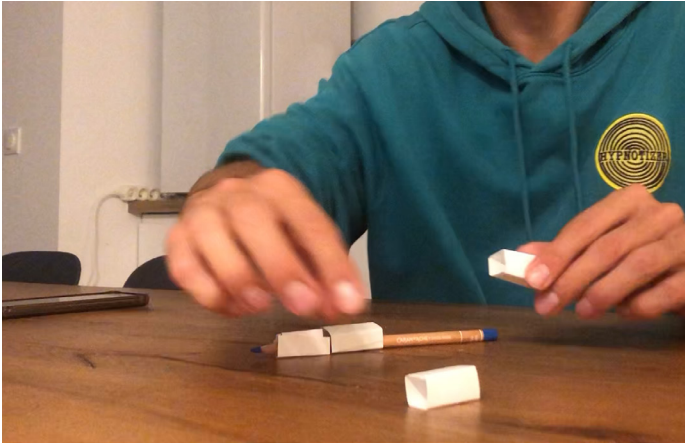
PROTOTYPE 2

PROTOTYPE PAPIER



PROTOTYPE 2

PROTOTYPE TESTING



RÉSUMÉ DES RECHERCHES

- Mouvements plus « décomplexés » quand l'expérience autour du dessin est différente, moins de frustration sur le résultat final, sensation de plus de liberté autour de la pratique.
- Besoin d'une activité plus libre pour aider les personnes à se « décomplexer » par apport à la pratique du dessin.
- Conventions académiques autour du dessin très encré, que ce soit chez ceux qui se disent professionnels et les amateurs (proportions, couleurs, perspective, anatomie, lumière, volume...).
- Apprentissage autour de la pratique du dessin grâce à l'expérimentation : gribouillis, dessin fréquemment, dessin thérapeutique, pour le fun. Évite aussi déception et frustration.

CONCLUSIONS

- Absence (pour l'instant) dans les prototypes du comportement de l'ia
 - Faire des tests avec différentes personnalités pour l'ia
- Peut être simplifier l'interaction principale avec le joueur
- Obligé de guider un minimum le joueur (pas assez compréhensible de premier abord)
- Cependant résultat concluant sur la création intuitive, l'envie de décomplexer autour du dessin (cf. prototype testing)
- Développer le côté narratif du projet