

HYPERURBAIN

“ L’atelier consiste à concevoir un jeu de réalité augmentée (ARG) qui se déroule dans un train entre Paris et Milan. ”

PRESENTATION Les recherches sur la ville augmentée sont au cœur des problématiques du laboratoire. Paragraphe notamment à travers les conférences Hyperurbain: Comment développer la résilience des citoyens à l’heure des smartcities ? Comment construire des expériences d’interactions inventives au service de l’humain, une créativité participative, une réappropriation citoyenne de la « ville intelligente » de demain ?

L’objectif est d’explorer les nouvelles formes d’informations et de la communication dans le cadre de la ville connectée à travers les pratiques de Design Thinking, recherche action participative, boîte à outils de co-création, méthodologie user centric.

Cet atelier se propose de défricher de nouvelles pistes de réappropriation citoyenne et artistique de la Ville 2.0 face à une algorithmisation mercantile de plus en plus présente.

Dans la continuité de l’atelier de 2015-2016, nous souhaitons continuer nos explorations dans le champ des nouveaux usages numériques dans les transports, plus particulièrement dans le contexte des voyages en train.

Cette année, nous souhaitons faire travailler les étudiants sur la réalisation d’un Alternative Reality Game (ARG cf. un exemple <http://france3-regions.francetvinfo.fr/nord-pas-de-calais/escape-game-le-train-lille-paris-du-matin-theatre-d-une-mission-speciale-1015095.html>). Cette nouvelle forme d’édition numérique se développe suivant 4 règles fondamentales :

1) Transmédias : l’ARG se développe avec tous les moyens nécessaires et usuels de la vie courante : affiches, carte à jouer, téléphone, applications, mails, réseaux sociaux, contact humain...

2) Enigmes : la progression dans le scénario ludique est rythmée par différentes tâches à accomplir qui doivent être suffisamment ardues pour inciter à l’entraide et à l’échange

d’information afin de faire émerger une communauté.

3) “Puppet Master” : Personnage central appelé «Marionnettiste» qui fait l’interface entre le joueur et histoire. Ce personnage clé fait donc bien entendu partie du récit.

4) «This_is_not_a_Game_!_» : C’est la devise du jeu en réalité alternée, faire en sorte que le joueur puisse **Atelier-laboratoire proposé par le parcours Technologie de l’hypermédia, Université Paris 8**

être en immersion totale, que le jeu soit une expérience du réel.

Nous continuerons nos expérimentations sur la ligne Paris <-> Milan qui offre des caractéristiques adéquates pour ce type de projet (durée, public cible, pertinence économique...) et permet d’envisager un partenariat avec le département de Design de l’Ecole Polytechnique Milan.

LES COMPETENCES A la fin de cet atelier, les étudiants auront les compétences suivantes :

- __maîtriser une méthodologie de conception
- __élaborer un projet collectif en co-création
- __travailler en équipe
- __présenter des concepts sous forme d’un court film et d’une projection Keynote ou powerpoint
- __réaliser une maquette prototypée du projet

INFORMATIONS PRATIQUES Cet atelier a lieu **au 1^{er} semestre** :

- __sur RDV hebdomadaire les mardis de 12h à 15h
- sur une période intensive du 16 au 18 décembre

Lieux de l’atelier : Paris 8, [Milan](#)

Cet atelier est ouvert à **20 étudiants maximum du programme IDEFI CréaTIC**.

PROFIL ATTENDU DES ETUDIANTS CREATIC Tout étudiant intéressé par la thématique.

VALORISATION DE L’ATELIER-LABORATOIRE

- L’atelier produira trois types de contenus :
- __un site Web relatant l’expérimentation

- un dossier de conception par projet
- un prototype numérique

CONTACT - DEMANDE D'INFORMATIONS

Responsables de l'atelier-laboratoire :

Khaldoun Zreik, Samuel Szoniecky

Paris 8

khaldoun.zreik@univ-paris8.fr;

samuel.szoniecky@univ-paris8.fr