



The background consists of a dense pattern of white, wavy, curved lines on a black background. These lines vary in thickness and density, creating a sense of depth and movement. They form a complex, organic shape that resembles a stylized map or a microscopic view of a cellular structure.

EX NIHIL O

document de conception

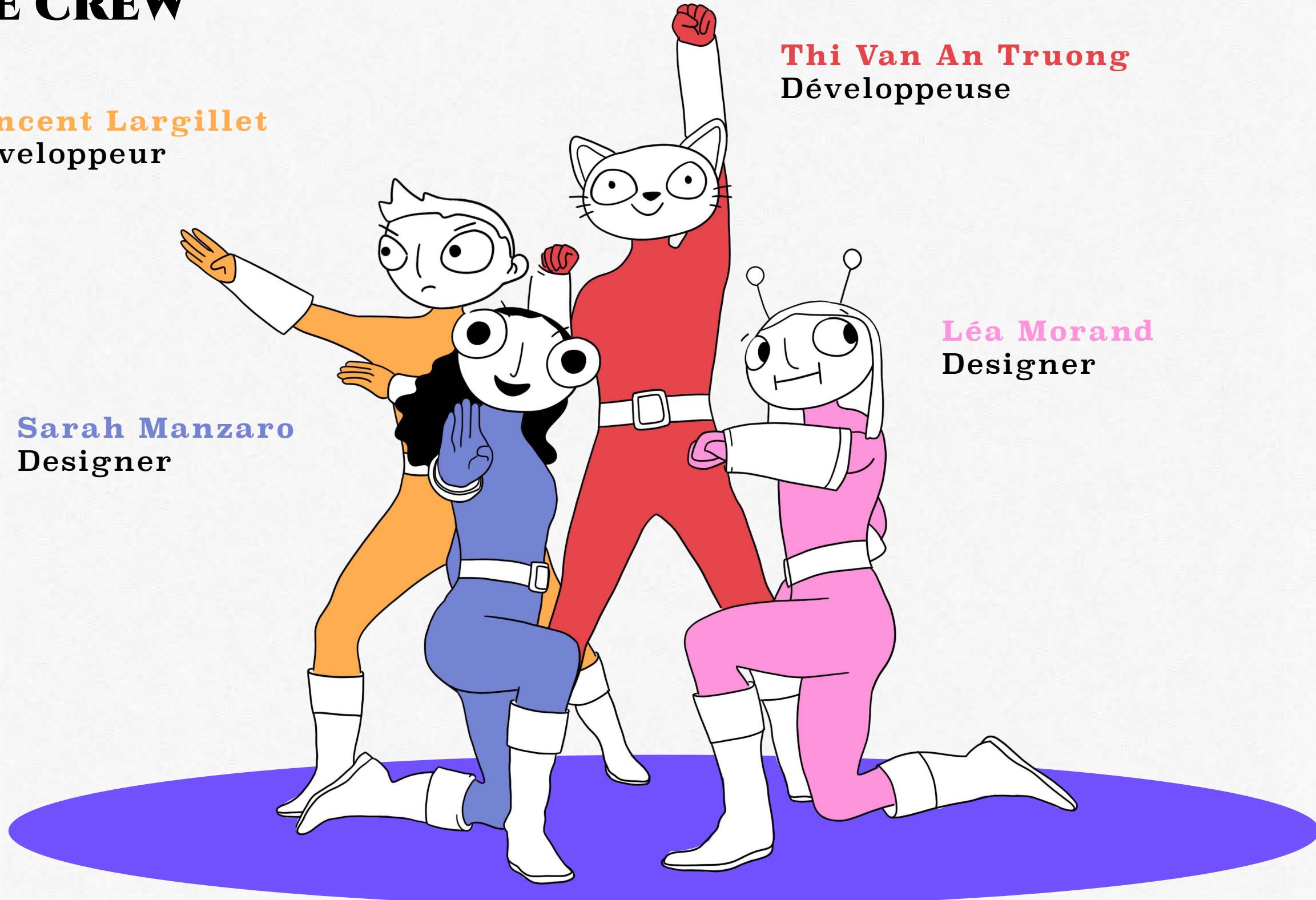
LE CREW

Vincent Largillet
Développeur

Sarah Manzaro
Designer

Thi Van An Truong
Développeuse

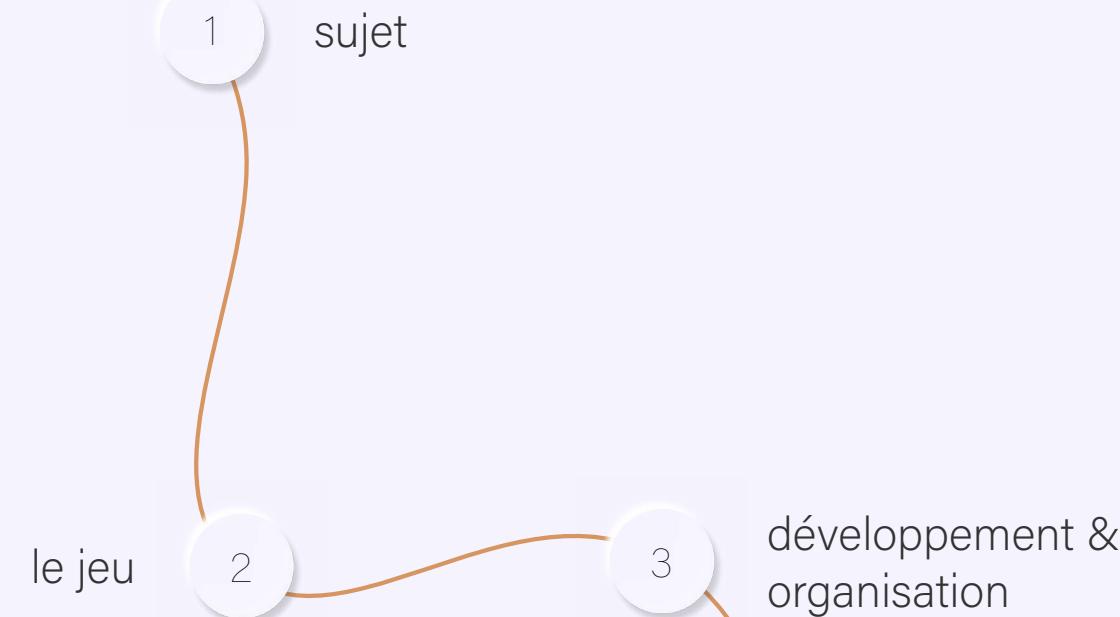
Léa Morand
Designer





sommaire - e x n i H I L O.exe

safeness



The background consists of a dense network of thin, white, wavy lines on a black background. These lines form various patterns, including concentric circles and more organic, swirling motifs, creating a sense of depth and motion.

SujET

S

ANALYSE DU SUJET

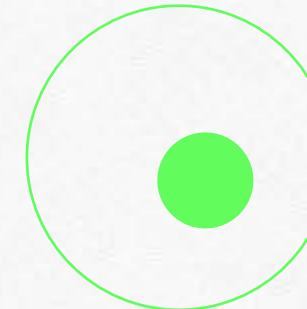
● La mobilité connectée concerne la circulation des données de tout le monde dans notre société des nouvelles technologies, quel que soit leur objectif (pour travailler, pour communiquer, pour étudier, etc). Nos data et notre empreinte sont des sujets d'actualité. Nous savons ce que c'est mais vaguement, nous savons qu'elles sont utilisées et nous l'acceptons sans vraiment savoir comment.

○ A notre époque, le partage de ses données se fait presque mécaniquement sans réflexions. A contrario on peut difficilement accéder aux services en ligne sans ses fameuses données. Ces gestes mécaniques chez les utilisateurs ont des conséquences et nous souhaitons sensibiliser les utilisateurs à la quantité de données qu'ils partagent mécaniquement sur internet, pour que celui-ci soit plus réfléchi et peut-être mieux maîtrisé.

S

PROBLÉMATIQUE

- Comment sensibiliser les utilisateurs à la protection de leurs données personnelles?



S

PROMESSE

● Pour répondre à notre problématique, nous avons choisi de créer une application mobile sous forme de jeu qui utilise les données de l'utilisateur pour se construire. Nous utilisons les permissions pour pouvoir avoir accès à ces données. Proposer un jeu sur la sensibilisation de la protection des données personnelles c'est bien, mais proposer un jeu dans lequel l'utilisateur se retrouve réellement confronté au crime permet une implication plus importante et une meilleure mémorisation de la sensibilisation.

S

QQOQC



Qui?

Les jeunes adultes entre 20 et 30 ans, connectés

Quoi?

Jeu mobile immersif sur Android

Où, quand?

N'importe où, quand l'utilisateur peut utiliser librement son smartphone

Comment?

Enquête narrative, dans laquelle l'utilisateur est impliqué



The background features a dense pattern of white wavy lines on a black surface. Several large, dark gray circles of varying sizes are scattered across the design. Some circles contain smaller, textured circles or patterns. The text "Le jeu" is centered in the upper-middle portion of the image, rendered in a white serif font.

Le jeu

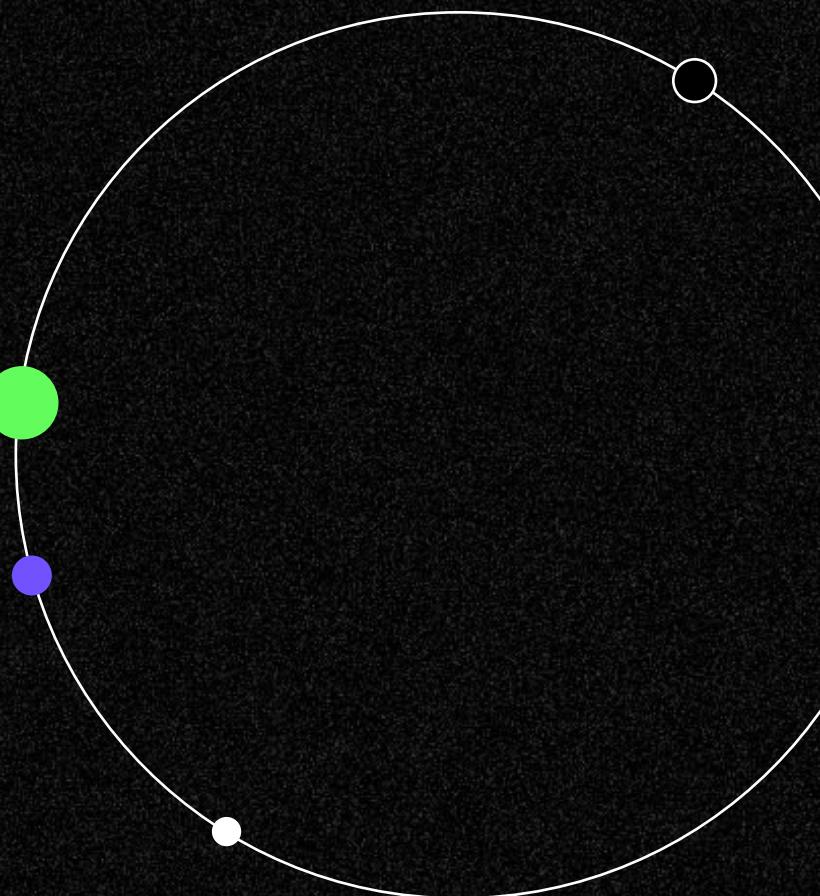
J

SCÉNARIO

Durant cette expérience nous avons souhaité provoquer un face-à-face entre l'utilisateur et ses données personnelles. Notre expérience immersive est présentée comme étant un jeu d'enquête. Dans ce jeu d'enquête, l'utilisateur se retrouve sur le téléphone d'une personne qui a disparu et il devra la retrouver en fouillant dans son téléphone pour chercher des informations.

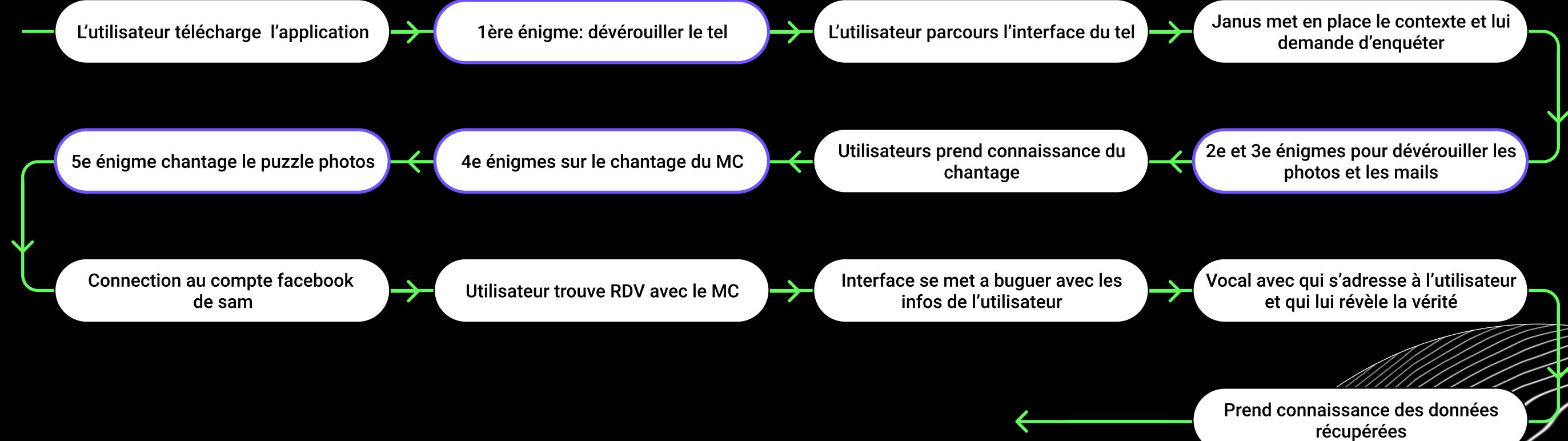
Au fur et à mesure que l'enquête avance, l'utilisateur commence à trouver des photos qui ressemblent étrangement à des photos qu'il aurait pu prendre, des sms qu'il aurait pu envoyer etc. L'utilisateur finalement se rend compte que la plupart des données exploitées sur le téléphone sont les siennes.

Il se retrouvera alors confronté à lui-même, et à son «ADN Numérique» qu'il aura contribué à créer en nous autorisant l'accès à ses données.

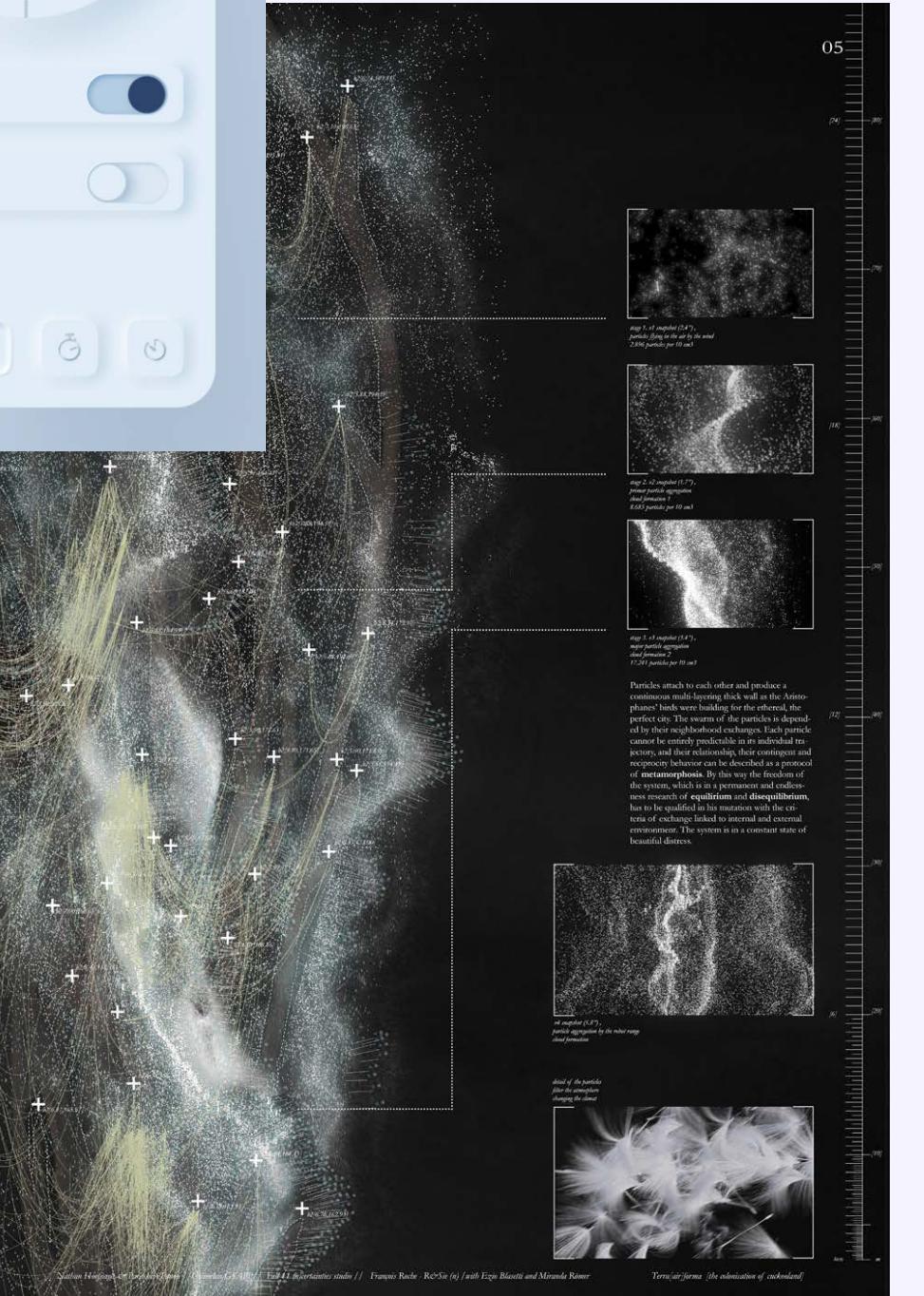
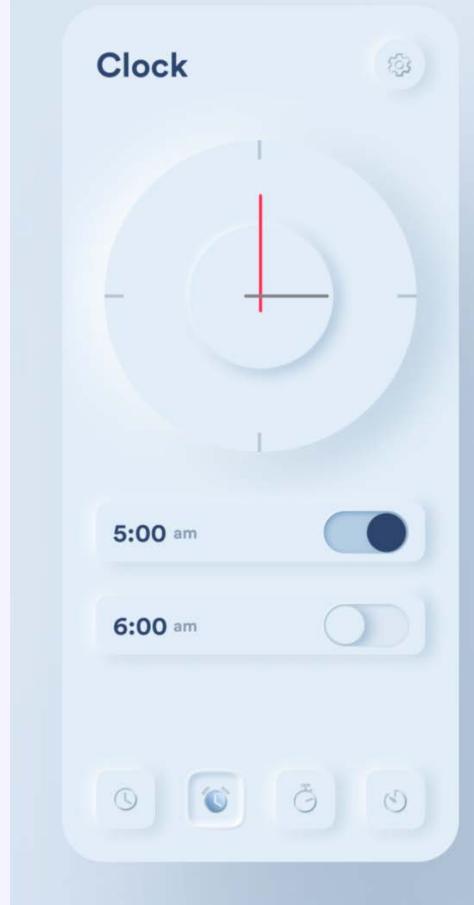


J

SCÉNARIO UTILISATEUR



Clock

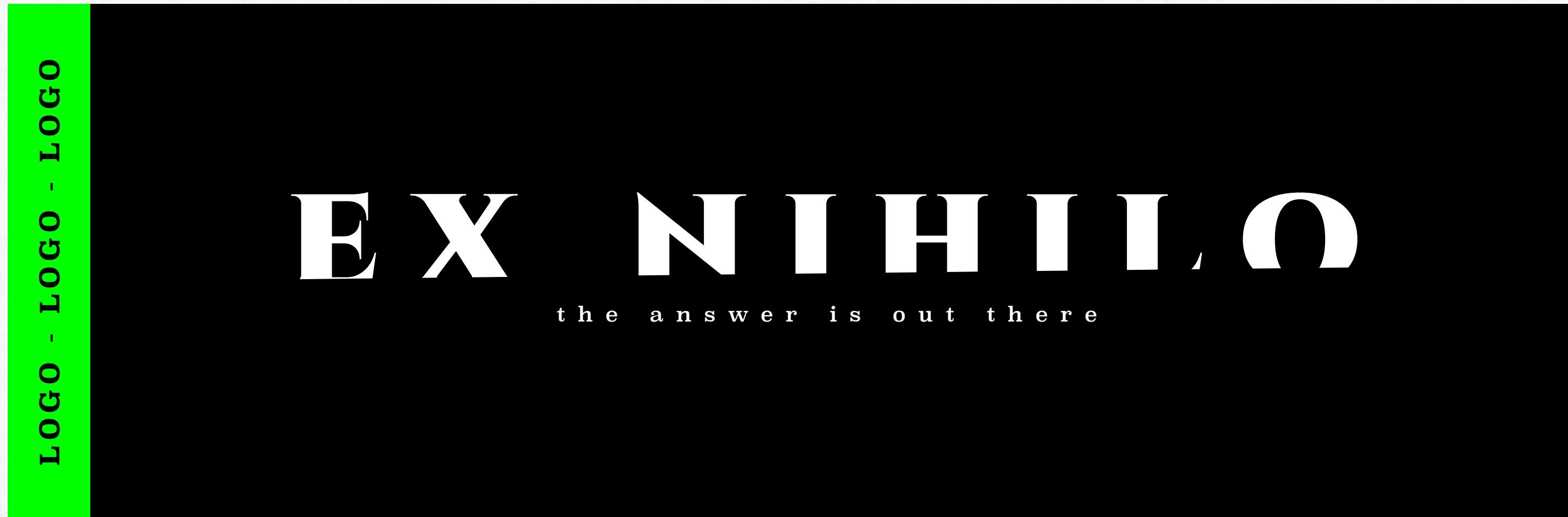


INSPIRATIONS

J

LOGO

ex nihilo : à partir de rien
the answer is out there : matrix



Logo à disposer de préférence sur fond noir uni ou grain léger

EX NIHILO

EX NIHILO
EX NIHILO

EX NIHILO

Logo à disposer sur les couleurs chartées en priorité, peut également être apposé sur une illustration ou photographie à condition d'être lisible. Privilégiez le blanc et le noir pour le logo, sinon les couleurs de la charte sont aussi permises pour les cas particuliers.

J

UN PROJET, DEUX CHARTES GRAPHIQUES

L'ambiance est posée. Nous voulons tout d'abord faire croire à l'utilisateur qu'il est en sécurité, il joue à un jeu mobile. Puis, nous souhaitons le faire sombrer dans le doute et la peur, nous jouons avec ses données personnelles. Enfin, nous lui révélerons nos véritables intentions et actions, nous voulons sensibiliser.

Nous avons pensé qu'il était important d'accompagner l'utilisateur dans ces étapes via le design de notre application.

Pour cela nous avons décidé d'établir deux chartes graphiques, une première qui servira d'habillage pour mettre l'utilisateur en confiance dans notre piège, celle-ci sera claire et douce, d'apparence inoffensive.

La seconde charte qui sera amenée «en douceur» par divers glitches et bugs sera beaucoup plus sombre, bizarre et angoissante.

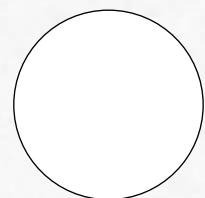
C'est cette seconde charte que nous utiliserons principalement pour nourrir la communication de notre projet (affiches, teaser, site vitrine...).

Ce design progressif s'adaptera en fonction de l'avancée de l'utilisateur dans notre jeu.

J

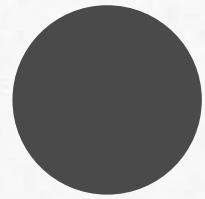
N°1 / INTERFACE EN JEU

Couleurs principales



Blanc

R : 255 V : 255 B : 255
#ffffff



Gris Carna

R : 74 V : 74 B : 74
#4a4a4a



80%



45%



12%

Couleurs annexes



Bleu Januarius

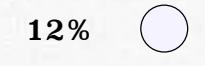
R : 107 V : 92 B : 255
#6b5cff



80%



45%



12%



7%



Bronze ancien

R : 206 V : 151 B : 106
#ce976a



70%



35%

Fonts

Source Sans - semibold - light

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Source sans

Exemple de rapport taille de police / interlignage :
Taille de police : 14 pt / Interlignage : 20 pt
Utilisation : Messages, corps de textes...

Cairo - bold - regular

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

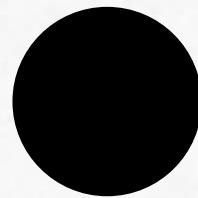
Cairo

Exemple de rapport taille de police / interlignage :
Taille de police : 18 pt / Interlignage : 26 pt
Utilisation : Annonces système, noms d'applications

J

N°2 / EX NIHILO

Couleurs principales



Noir
R : 0 V : 0 B : 0
#000000



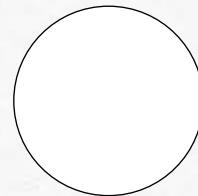
80%



45%

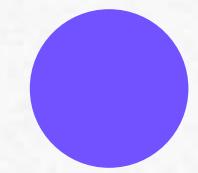


10%



Blanc
R : 255 V : 255 B : 255
#ffffff

Couleurs annexes



Bleu Januarius
R : 107 V : 92 B : 255
#6b5cff



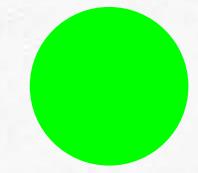
80%



45%



12%



Vert Janus
R : 0 V : 255 B : 0
#00ff00



80%



45%



12%

Fonts

Superclarendon - Regular - Bold

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Superclarendon

Exemple de rapport taille de police / interlignage :
Taille de police : 18 pt / Interlignage : 24 pt
Interlettrage : 75 pt
Utilisation : Corps de textes, en light pour compléments d'information

CINZEL - BLACK

VOIX AMBIGUË D'UN CHŒUR QUI AU ZÉPHYR PRÉFÈRE LES JATTES DE KIWIS

Cinzel

Exemple de rapport taille de police / interlignage :
Taille de police : 46 pt / Interlignage : 43,2 pt
Utilisation : Titres basiques

ITSADZOKE - REGULAR

voix ambiguë d'un chœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis

Itsadzoke

Exemple de rapport taille de police / interlignage :
Taille de police : 54 pt / Interlignage : 43,2 pt
Utilisation : Titres qui doivent se démarquer

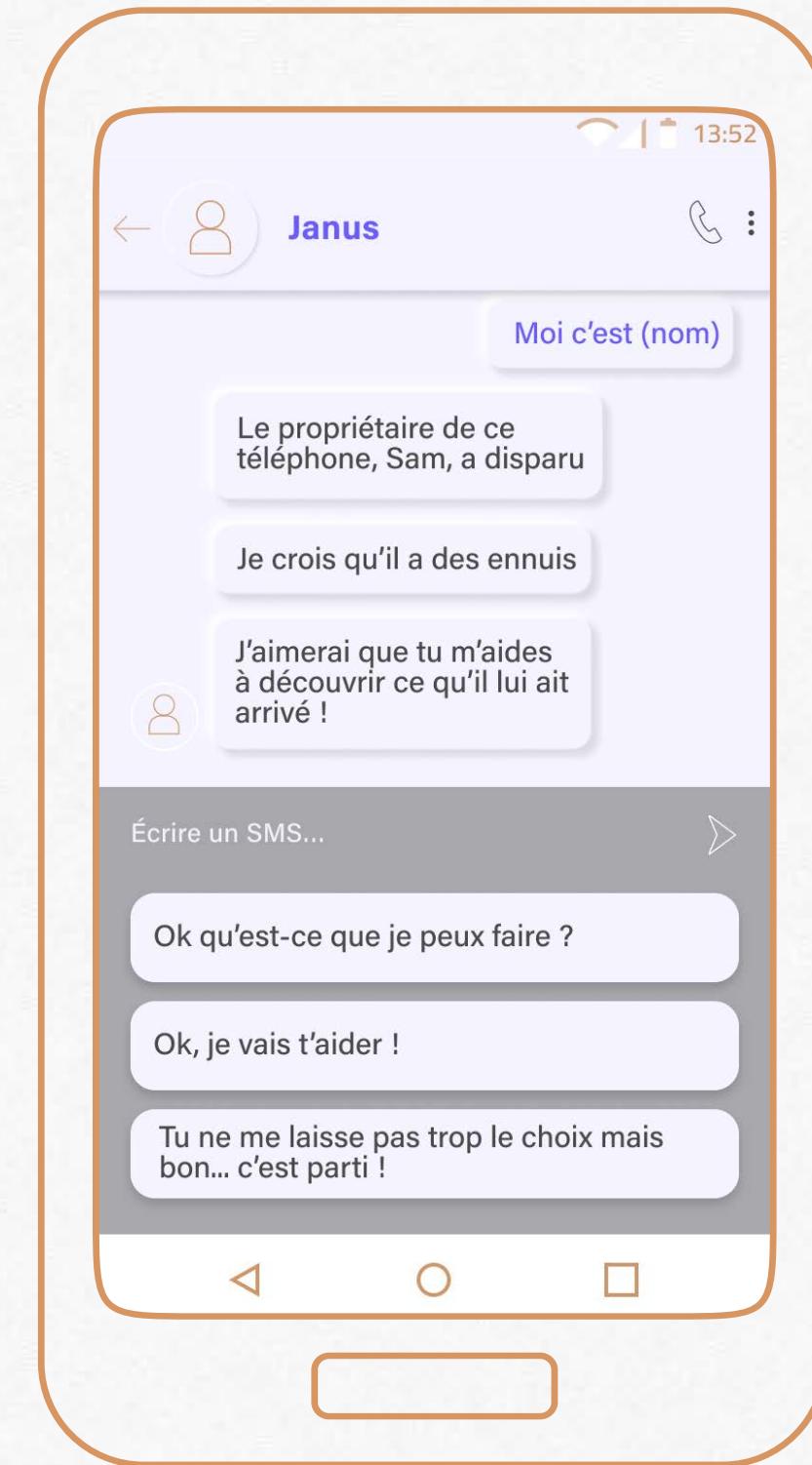
J

PRINCIPE DE NAVIGATION

●

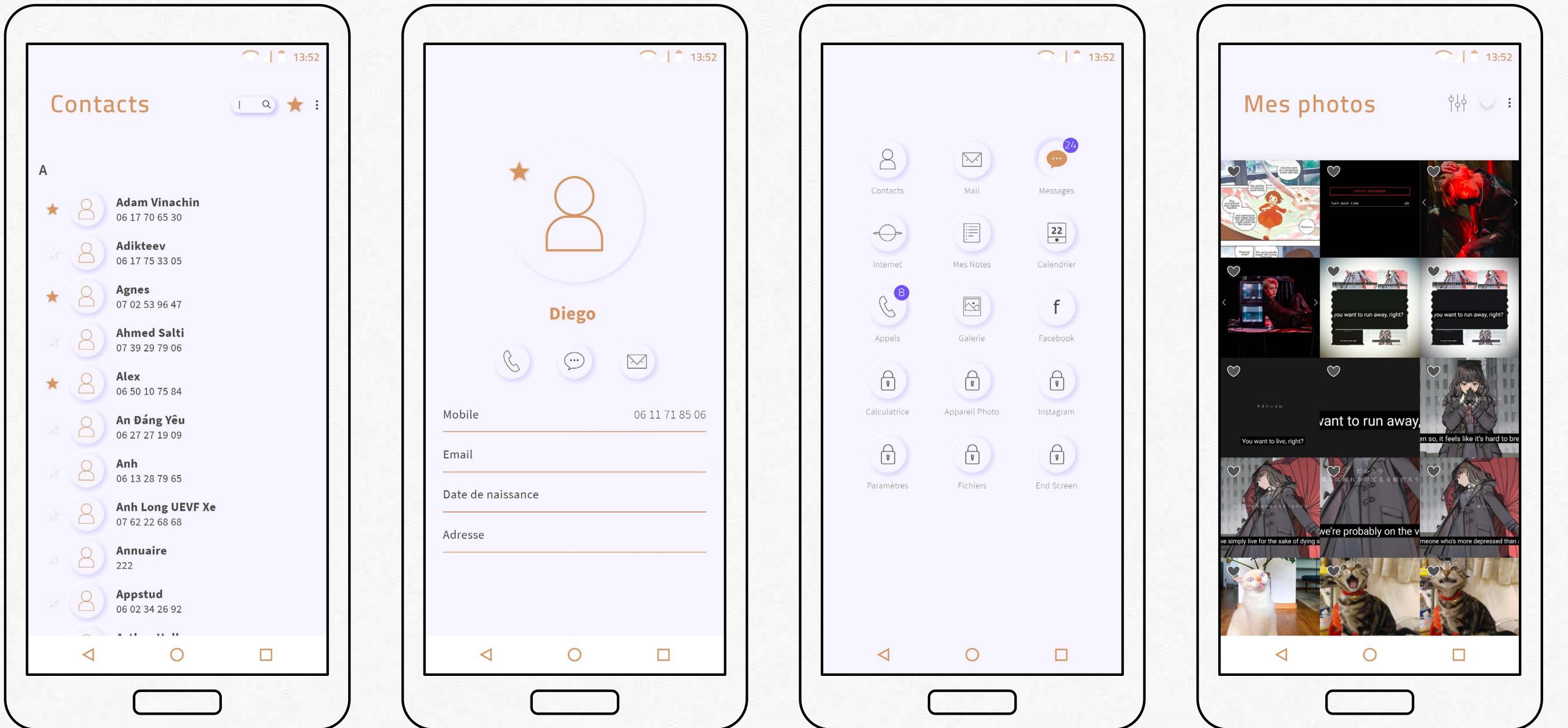
Ecran de conversation avec Janus.
Janus est un personnage récurrent dans le jeu, c'est le seul contact avec lequel l'utilisateur peut dialoguer.

Ce mystérieux personnage semble vouloir nous aider à retrouver le/la propriétaire du téléphone, mais il lui arrive de raconter des choses n'ayant aucun sens et il devient très insistant si l'on ne lui répond pas tout de suite ou si l'on reste déconnecté trop longtemps.



J

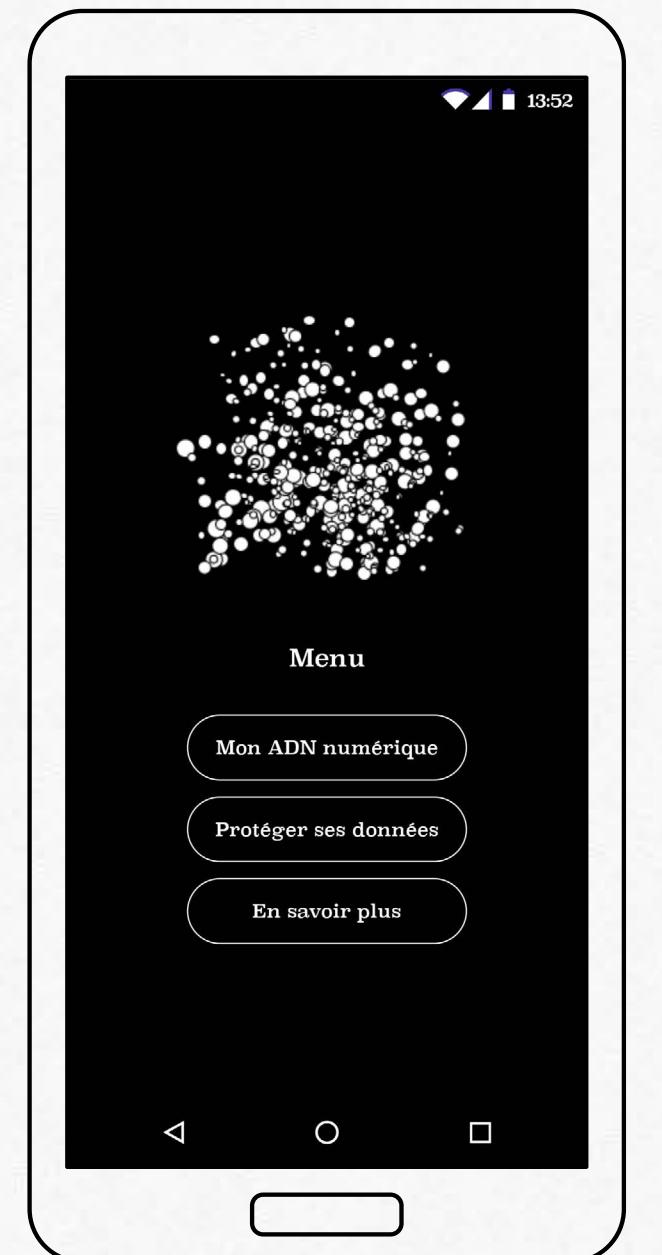
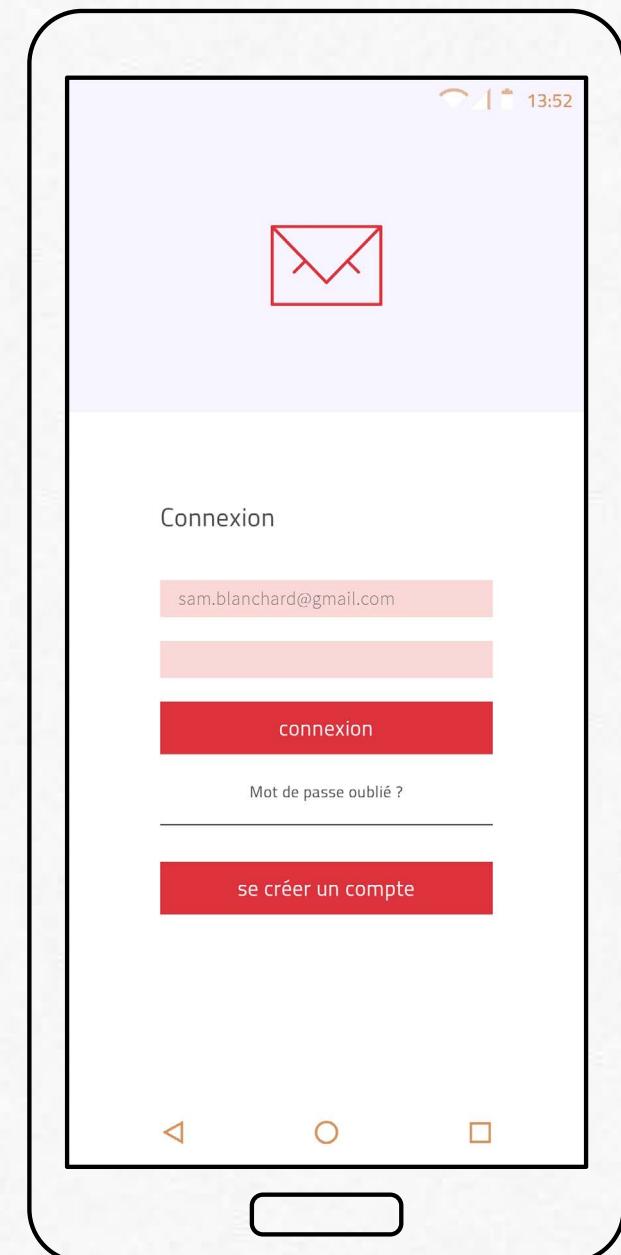
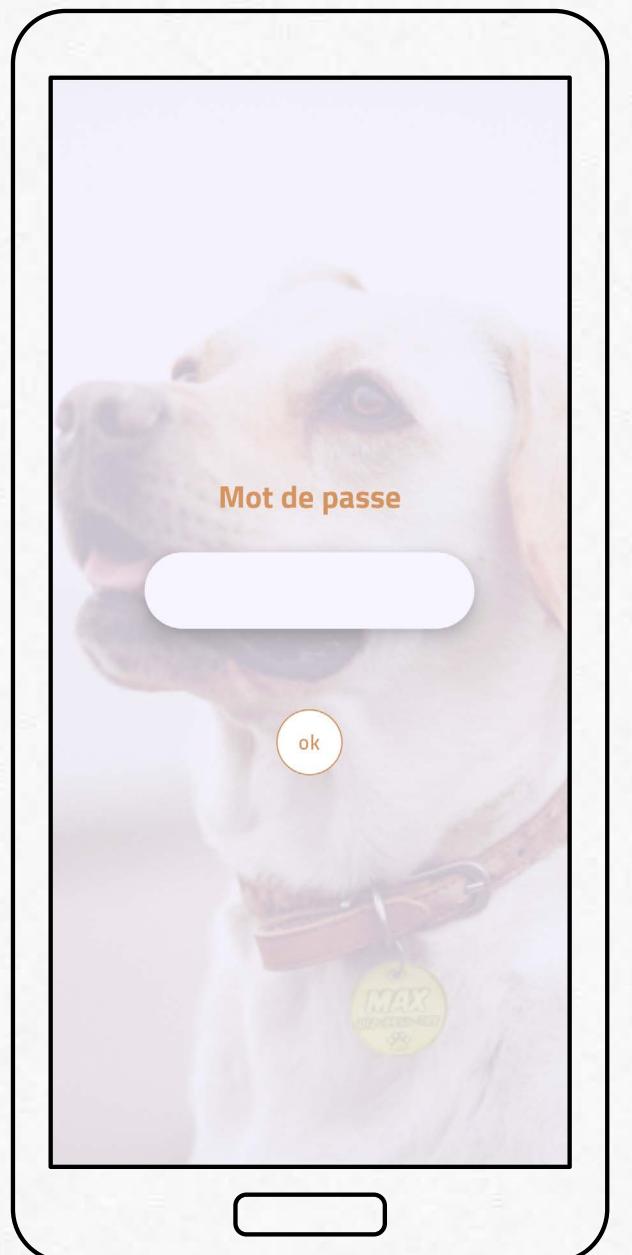
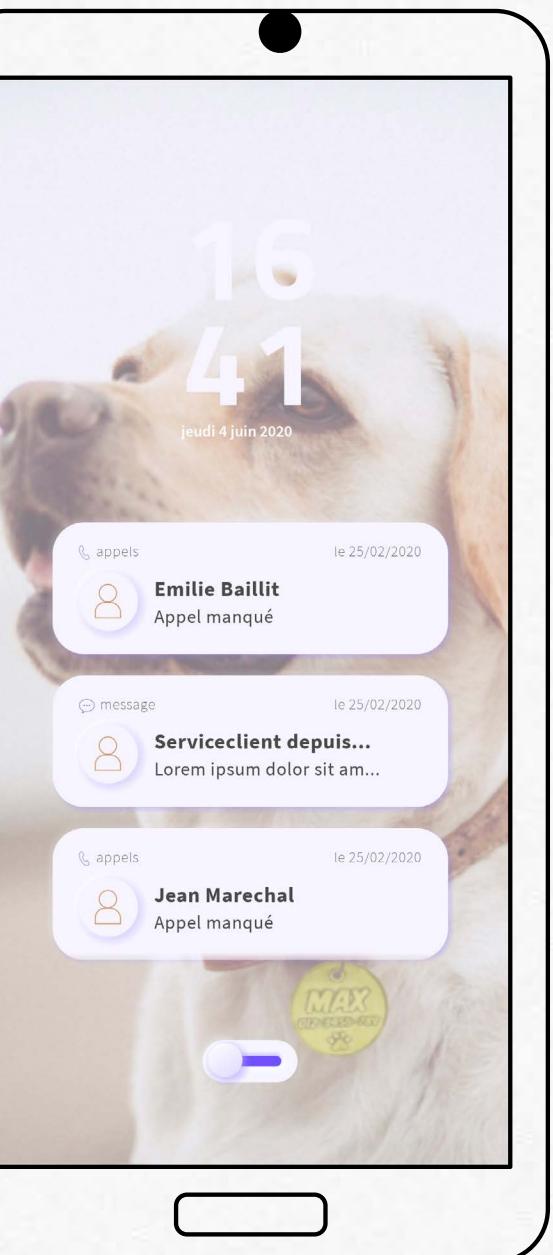
PRINCIPE DE NAVIGATION



Les données personnelles de l'utilisateur apparaissent sur diverses applications

J

PRINCIPE DE NAVIGATION



Des énigmes seront à résoudre pour déverrouiller le contenu bloqué



Développement et
organisation

Do

OUTILS

- Design des wireframes & maquettes : *XD & Figma*
- Communication : *Discord, Collaborate, Messenger*
- Organisation : *Trello, Airtable*
- Développement : *Miro, Git, GitHub, travail par branches*
- DA & Échanges graphistes - développeurs : *Figma, Drive*
- Nomenclature & Organisation des éléments :
 - **Figma** (SVG, maquettes, wireframes)
 - **Drive** (assets, média, contenu textuels, etc.)
 - **Discord** (plusieurs fichiers)

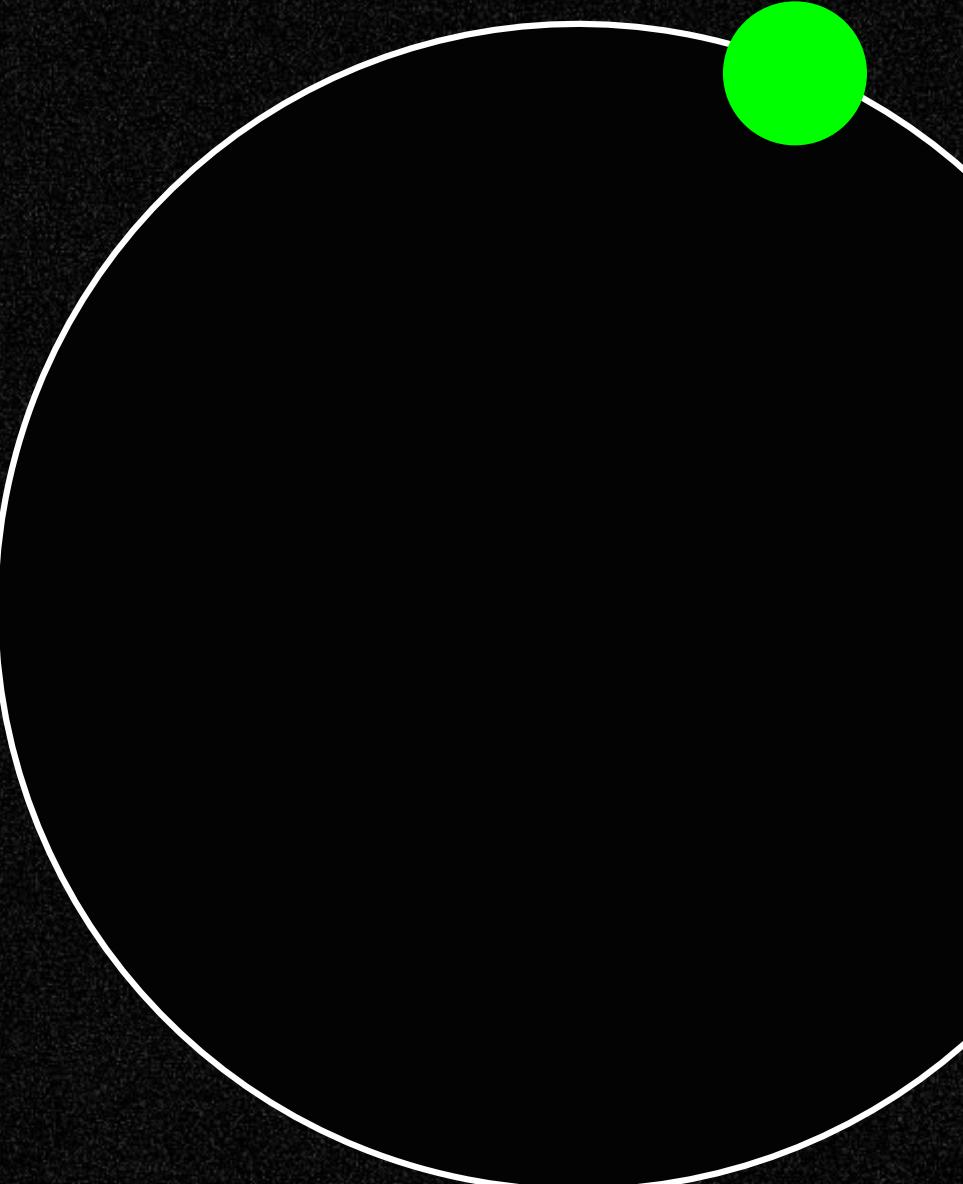


TOUJOURS LÀ?

Do

COMPOSANTS TECHNIQUES

- Site web promotionnel & Fake web screens
- Creative coding & Dataviz
- Interface de l'application
- Gestion des permissions & Récupération des données
- Gestion des states & données niveau APP
- Système de conversation avec 'Janus'
- Bugs & Améliorations



Do

TECH STACK & PROCÉDURES TECHNIQUES



Vue / Vuex

P5.JS / Canvas API

React Native WebView

Git / GitHub

React Native

Redux

Site web
Dataviz & Certains écrans

Bridge Web Javascript -
WebView - React Native

Jeu : UI & Système
Gestions de données

MERCI !

RETRouvez e x n i h i l o le **18 juin** dans les bacs !



GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

