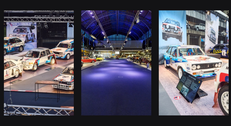
istasia GERMAIN

MON ARTICLE →

MON PROJET →

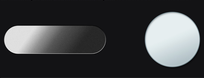
LES AXES DE RECHERCHES CRÉATIVES

Pour rappel, mon projet graphique en lien avec mon article est **une interface UI/UX interactive d'une borne tactile pour le musée national de l'automobile Autoworld**, qui aborde l'histoire et l'évolution de l'automobile, à Bruxelles en Belgique.



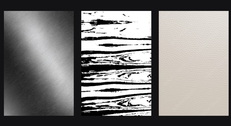
AXE 1 : SKEUMORPHISME

UI mimétique des boutons mécaniques des interfaces automobiles.



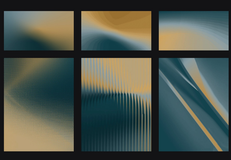
« DÉMATÉRIALISATION DES SURFACES »

Traduire les **textures** retrouvées dans l'automobile vers le digital.
Plastique dur, cuir, bord verni, métal, verre, reflets de carrosserie, etc.



« DÉMATÉRIALISATION DES SURFACES »

Traduire les **reflets de lumières** / la **couleur** dans l'automobile vers le digital.
Carrosserie, phares de voiture, la couleur dans les interfaces numériques, etc.



AXE 2 : NAVIGUER DANS LE TEMPS

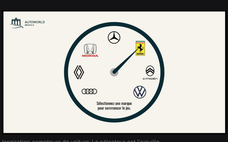
Découvrir l'évolution des interfaces automobiles à travers des jeux.
Découverte interactive et immersive.

Différents types de « jeux découvertes » interactifs :

- **Frise chronologique** : suivre l'évolution d'un modèle de voiture au fil du temps /voir l'évolution des voitures majeures au fil du temps / explorer les tableaux de bord par marque ou par période / etc.
- **Jeux d'associations** : Tableaux de bords (par marque ou pas) : associer les bons tableaux de bords à la marque / au modèle de voiture. Voiture : associer la voiture à la bonne année de sortie (par gamme / modèle d'une marque de voiture).
- **Nouvelles technologies** : retrouver quand des innovations majeures sont apparues (invention de la pneumatique, la ceinture de sécurité, l'essuie-glace, l'ABS, le GPS, etc).
- **Quiz rapides** (aspect plus pédagogique)

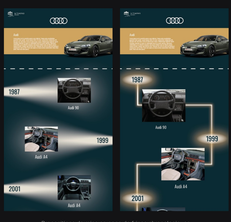
Recherches d'une représentation graphique pour les repères temporels :
Inspiration des panneaux de signalisation et des bornes kilométriques.

Présenter les jeux de l'interface par catégories (marques automobiles).



Inspiration compteurs de voiture. Le sélecteur est l'aiguille.

Inspiration compteurs de voiture: reprend la disposition des compteurs sur un tableau de bord automobile.



Propositions de mise en page de frises chronologiques.

AXE 3 : L'EXPÉRIENCE GESTUELLE ET SENSORIELLE

S'inspirer et retranscrire les gestes familiers du conducteur, en les transformant en interactions tactiles naturelles dans l'interface du projet.

Créer une **navigation basée sur les gestes réalisés en voiture** :

- **Tourner le volant** : naviguer dans des menus à la forme circulaire ?
- **Pousser / cliquer** un bouton : accéder à différentes pages.
- **Regarder dans le rétro** (regarder derrière) : utilisation du rétroviseur comme une « section pour remonter le temps » (ramènere vers un contenu historique).

Menus aux mouvements circulaires.

Navigation interface immersive :

- Interface avec une vue à la première personne / vue subjective (comme un jeu ou simulateur).
- Photo interactive du poste de conduite : chaque élément du poste de conduite est interactif (cliquer sur des éléments pour voir leur évolution, commes les boutons, la radio, la climatisation...).

Mise en évidence d'objets cliquables par un effet de surbrillance.
Inspiration : surbrillance d'élément interactif dans le jeu Uncharted.

Theme by Anders Norén