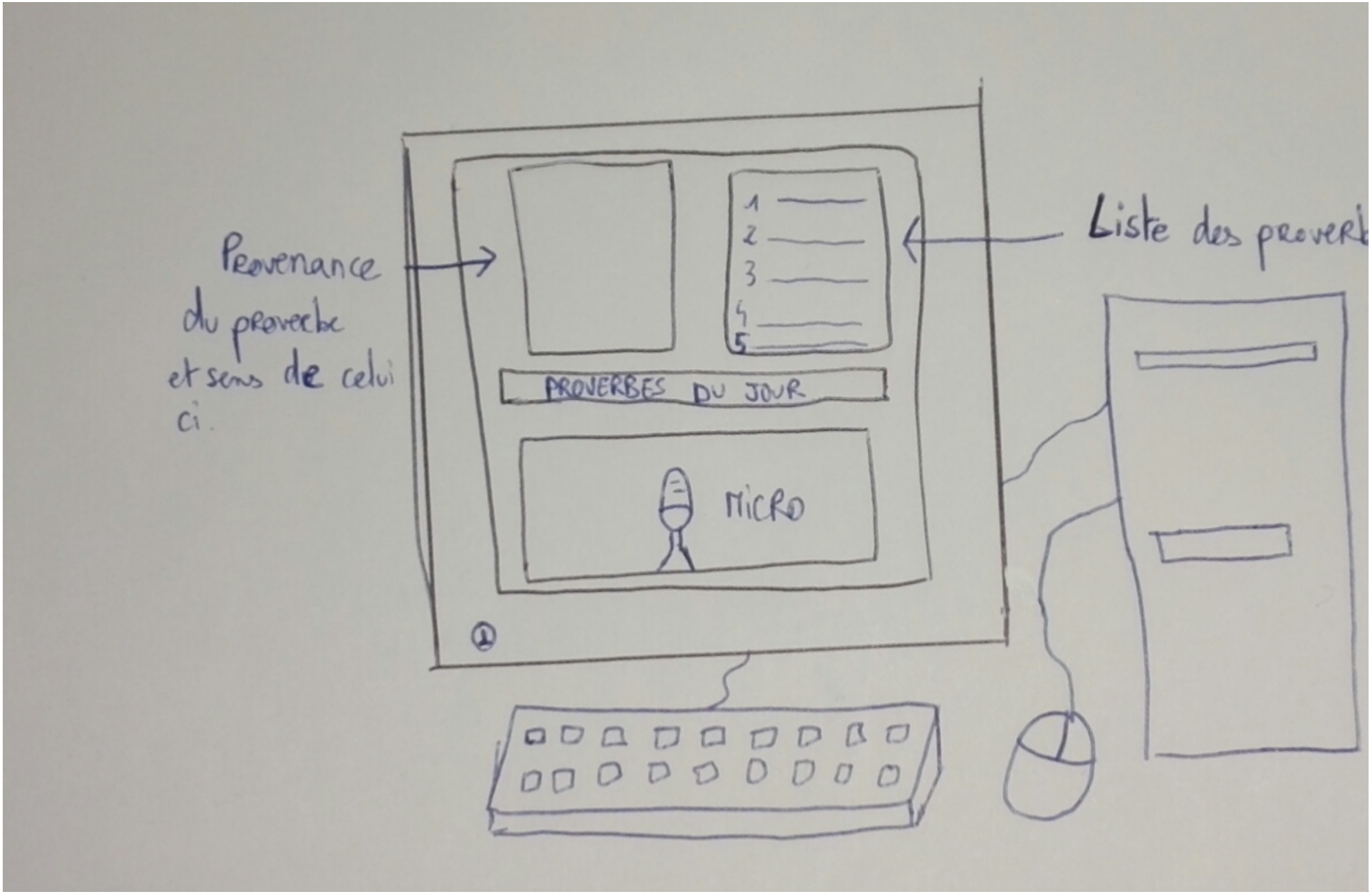
Projets ?

BNF, Iksray, INA, Proverbes, UPS

Claude Yacoub
Architecte
www.claudeyacoub.fr

Seikou Diako


Provenance du proverbe et sens de celui ci.
1
2
3
4
5
PROVERBES DU JOUR
MICRO
Liste des proverb

Projet N°: 5

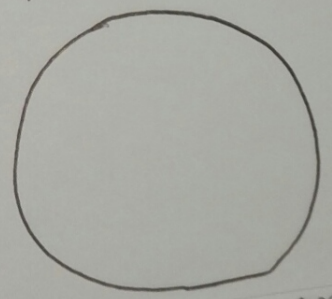
Cartographie des Sagesses
(Proverbes)

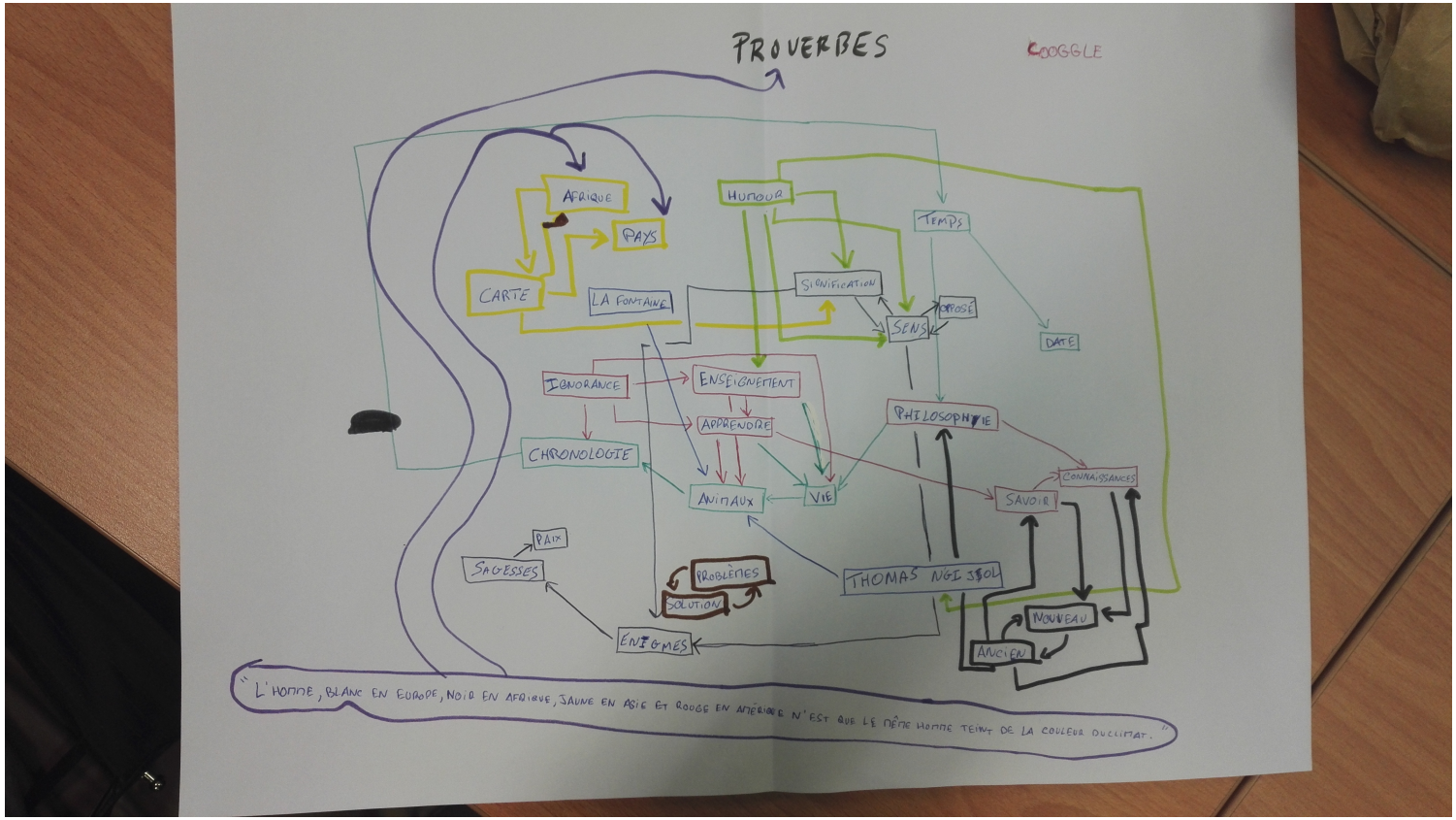
Ce projet est un site internet qui génère tout les proverbes les plus connus dans le monde et qui sont tirés aléatoirement grâce a un clic gauche sur un lien qui sera indiqué sur la page Web.

On peut aussi citer un proverbe vocalement et il y aura grâce a une base de donnees qui sera capable de reconnaître a l'aide du micro, les proverbes. Ils seront affichés entièrement.

On pourrais aussi ajouter un délais de 15 ou 20 secondes selon la vitesse de parole et l'articulation des mots transmis par l'utilisateur

"Le Monde entier est un petit village"




PROVERBES
GOOGLE
AFRIQUE
PAYS
CARTE
LA FONTAINE
HUMOUR
SIGNIFICATION
SENS
PROSE
TEMPS
DATE
IGNORANCE
ENSEIGNEMENT
APPRENDRE
CHRONOLOGIE
ANIMAUX
VIE
PHILOSOPHIE
CONNAISSANCES
SAVOIR
PAIX
SAGESSES
PROBLÈMES
SOLUTION
ENIGMES
THOMAS NGI JOL
NOUVEAU
ANCIEN
" L'HOMME, BLANC EN EUROPE, NOIR EN AFRIQUE, JAUNE EN ASIE ET ROUGE EN AMÉRIQUE N'EST QUE LE MÊME HOMME TEINT DE LA COULEUR DU CLIMAT. "

Hugo Chaimovitch

curiosité

18-30 ans

Public

instantanné

storytelling

historique

Interractif

animations

timeline

ludique

Educatif

accessible

synthétisation

visuel

webapp

Carte/map

site

Jacques Cartier

imaginaire

culture

Voyage

découverte

Cartes

Références

http://kennedyandoswald.com/#!/premiere-screen

Jacques Cartier

Persona

Persona

Antony Marques

Brainstorming

BNF

APP

- Interactif
- Jeux
- Storytelling
- touch
- Map
- Voyage virtuel
- NARRATION A PERSONNAGE
- 2001
- Point-Interactif
- Curiosité
- Page Industrie
- Accessible
- Jeux-cahier
- Ludique
- Immersion

SITE

- Interactif
- Storytelling
- Narration
- Feedback
- Map
- + Approfond.
- + Video
- + animation
- + texte
- One PAGE
- Chronologique
- Quotes
- Ludique
- Immersion

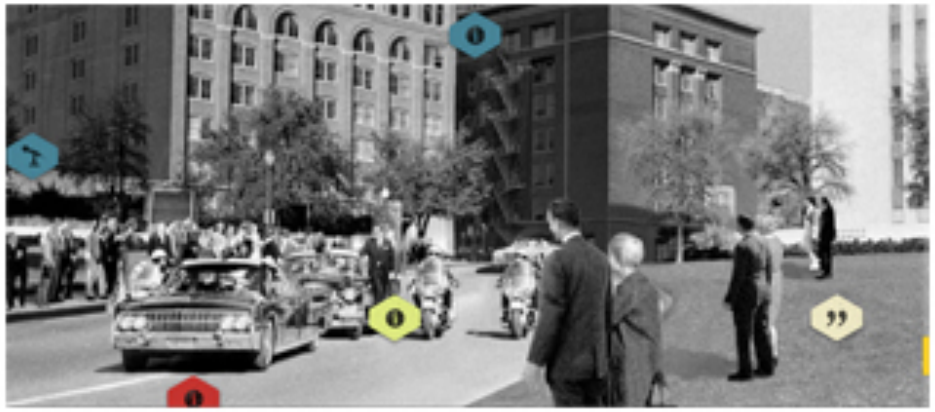
APP - Inspiration Game Persona 3

APP - Aprés

Point de Intérêt + Nom de la map + Jacques Cartier
Zoom + Mouvement

Dialogue + Jacques Cartier + Information + Acessible
Intuitive

Site - Inspiration Kennedy National Geographic Death.



Site - Aprés

Parallax + Notes + Information + One Page
Approfondissement + Ludique

Information + Curiosités + Intuitive + Quotes
Ludique

Pauline Mainier

Iks'Ray

Quoi : c'est un serious game sous forme d'application mobile, qui se joue avec des livres.

Où: Dans la bibliothèque de Paris 8 et dans la nouvelle médiathèque.

Quelle cible : 20-50 ans (étudiants et personnel de Paris 8).

Joueur : individuelle ou multijoueur.

Référence de jeu : Qui suis-je ?

But : mode multijoueur : Il y aura plusieurs équipes et chaque équipe dans un temps limité devra trouver le plus de livre en les scannant avec l'application.

mode individuelle : Le joueur devra répondre à un quizz en scannant le livre correspondant.

Objectif : apprendre, se divertir, partage sociale, éducatif, connaissance, ludique.

Nouveauté

Quizz : permettent de jouer seule.

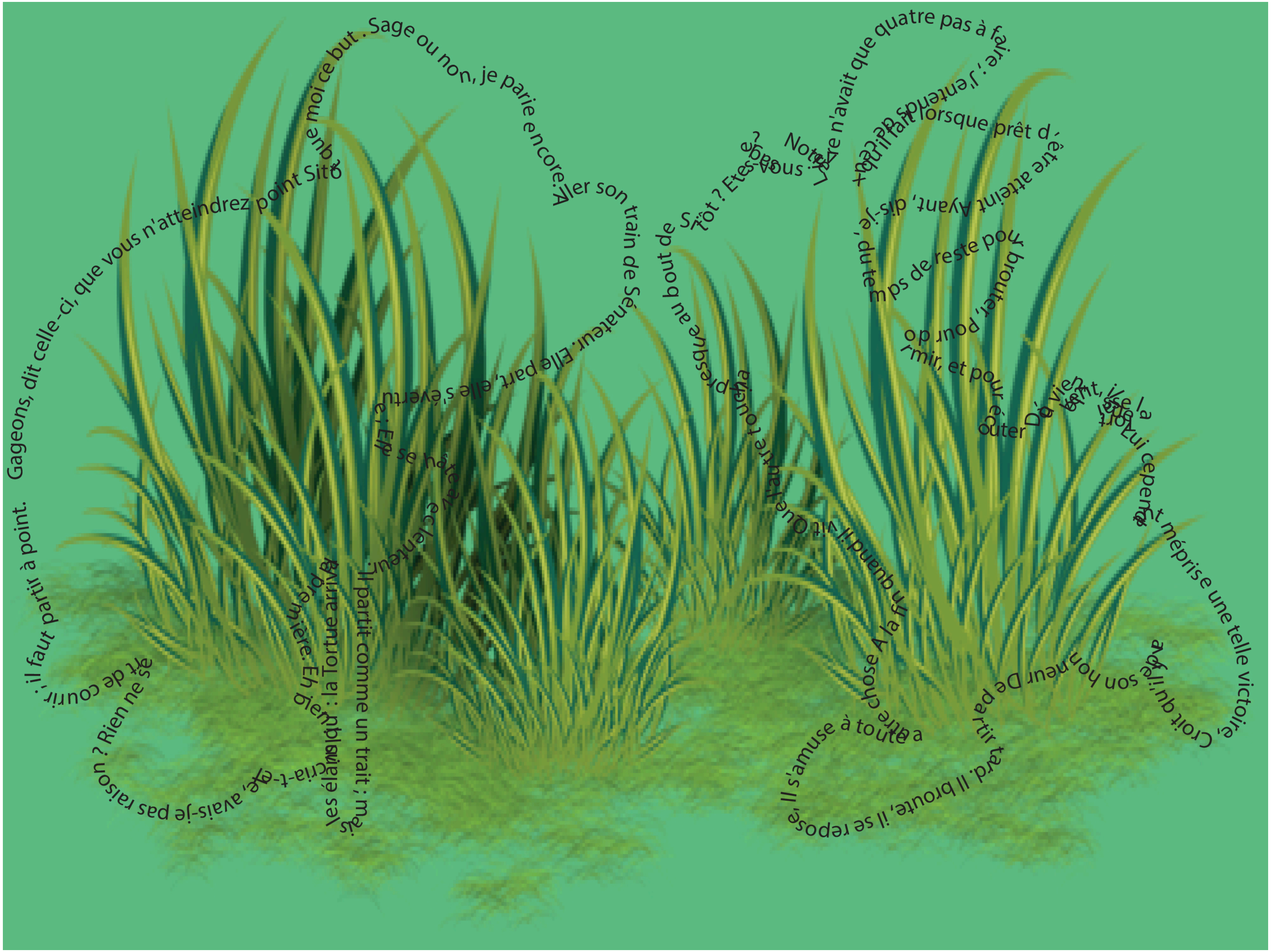
Tchat : audio, vidéo, photo, sms permettant de communiquer et d'avoir une cohésion d'équipe ainsi que faire des rencontres.

Temps : permettant au joueur de rester le temps qui veulent sans arrêter la partie en plein milieu du jeu.

Design : soufflé, secoué, pivoté, coloré.

Niveau : plusieurs niveaux à atteindre pour obtenir des cadeaux fictif.

Presley Lupon


Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point Sitôt que moi ce but. Sage ou non, je parie encore.
Aller son train de Sénateur. Elle part, elle s'évertue ; Elle se hâte avec lenteur.
Sitôt ? Etes-vous
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire ; J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter, pour dormir, et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Lui cependant méprise une telle victoire,
Croit qu'il y va de son honneur De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose A la fin quand il vit Que l'autre touchait presque au bout de
Il partit comme un trait ; mais les élans
la Tortue arriva la première. Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?

MIEUX VAUT VIVRE

TROUVE UNE EXCUSE.

UN JOUR COMME UN LION
QUI NE VEUT RIEN FAIRE

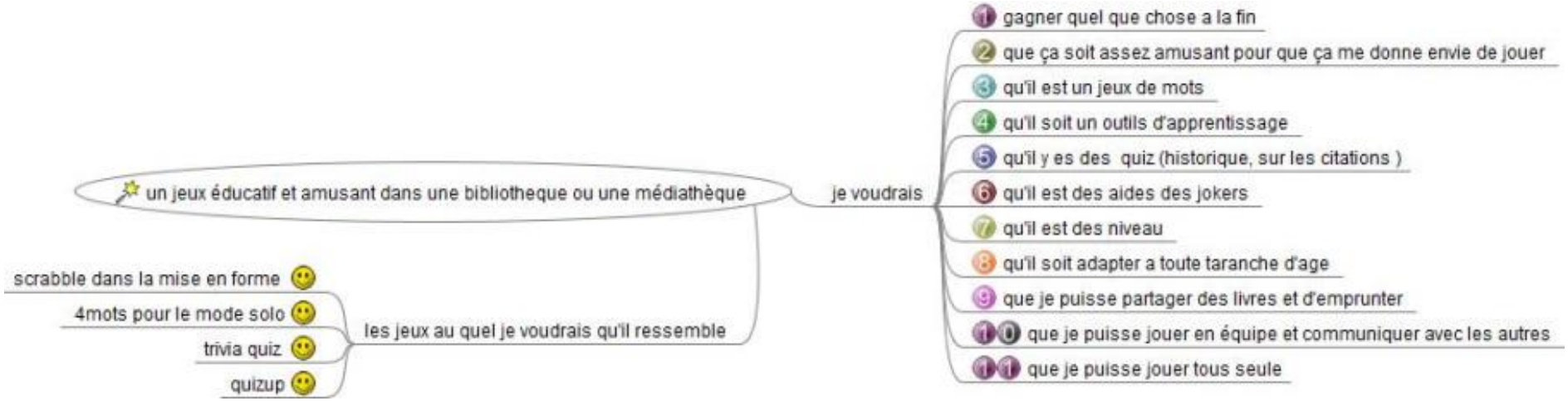
QUE CENT ANS

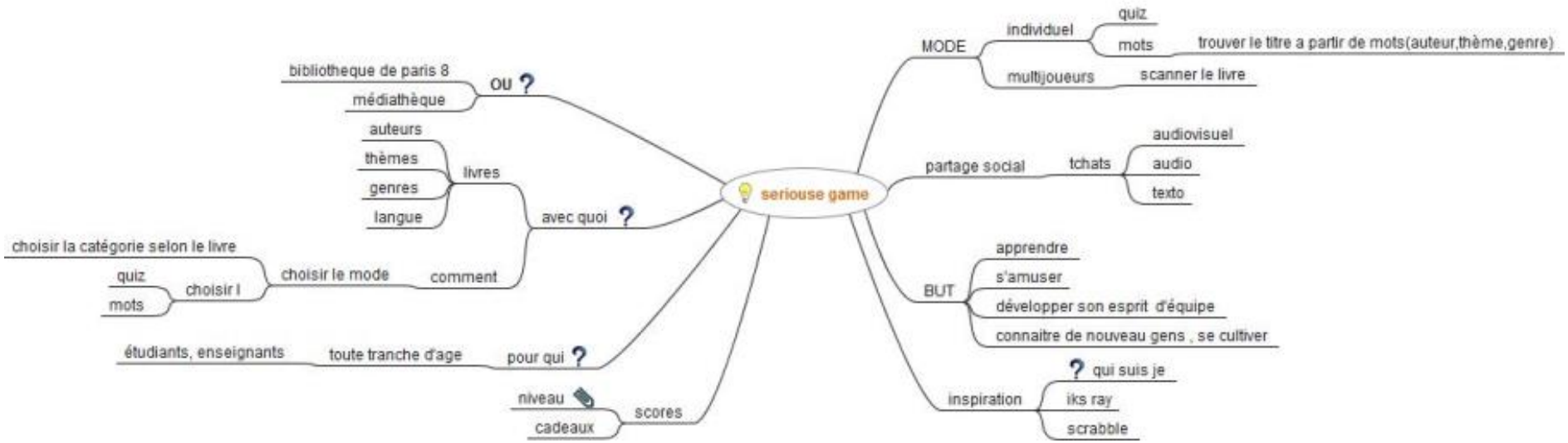
QUELQUE CHOSE TROUVE UN MOYEN
COMME UN MOUTON.

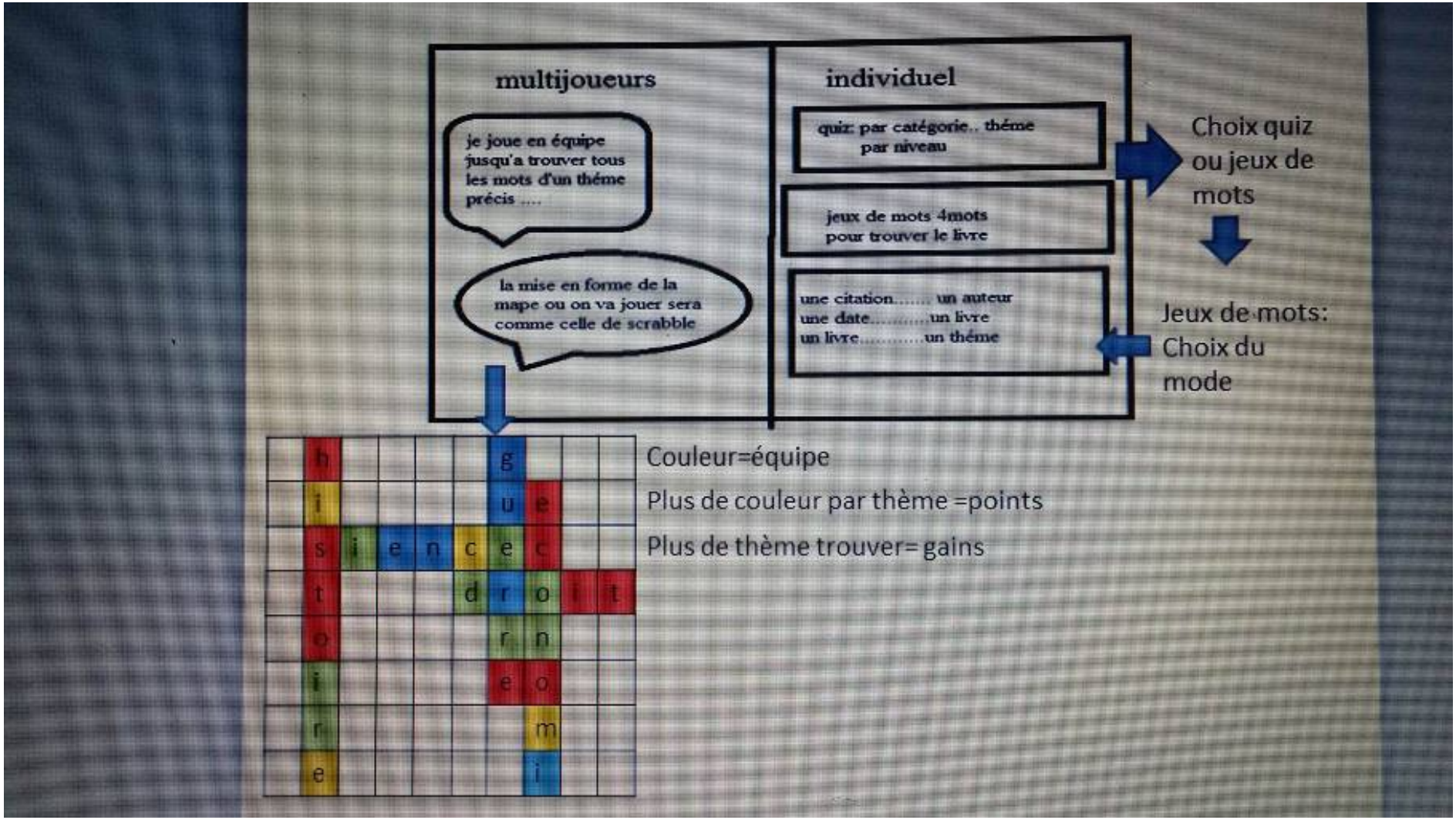
ANBA LATÈ
PANI PLÉZI

QUI VEUT FAIRE

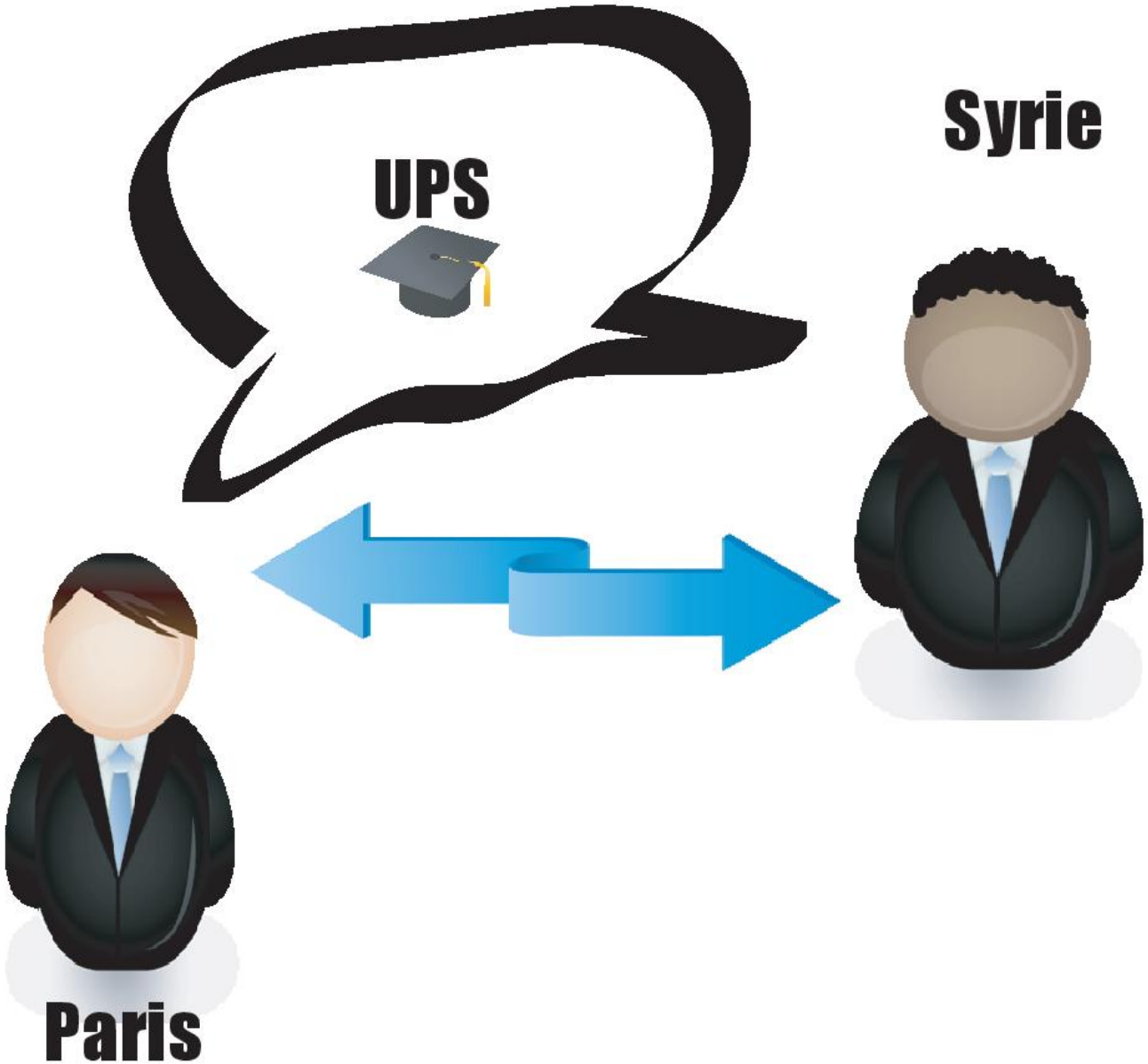
Sara Chamen


un jeux éducatif et amusant dans une bibliotheque ou une médiathèque
je voudrais
1 gagner quel que chose a la fin
2 que ça soit assez amusant pour que ça me donne envie de jouer
3 qu'il est un jeux de mots
4 qu'il soit un outils d'apprentissage
5 qu'il y es des quiz (historique, sur les citations)
6 qu'il est des aides des jokers
7 qu'il est des niveau
8 qu'il soit adapter a toute taranche d'age
9 que je puisse partager des livres et d'emprunter
10 que je puisse jouer en équipe et communiquer avec les autres
11 que je puisse jouer tous seule
les jeux au quel je voudrais qu'il ressemble
scrabble dans la mise en forme
4mots pour le mode solo
trivia quiz
quizup


serious game
MODE
individuel
quiz
mots
trouver le titre a partir de mots(auteur,thème,genre)
multijoueurs
scanner le livre
partage social
tchats
audiovisuel
audio
texto
BUT
apprendre
s'amuser
développer son esprit d'équipe
connaitre de nouveau gens , se cultiver
inspiration
qui suis je
iks ray
scrabble
ou
bibliotheque de paris 8
médiathèque
avec quoi
livres
auteurs
thèmes
genres
langue
comment
choisir le mode
choisir la catégorie selon le livre
choisir l
quiz
mots
pour qui
toute tranche d'age
étudiants, enseignants
scores
niveau
cadeaux


multijoueurs
je joue en équipe jusqu'a trouver tous les mots d'un théme précis ....
la mise en forme de la mape ou on va jouer sera comme celle de scrabble
individuel
quiz: par catégorie.. théme par niveau
jeux de mots 4mots pour trouver le livre
une citation..... un auteur
une date.....un livre
un livre.....un théme
Choix quiz ou jeux de mots
Jeux de mots: Choix du mode
Couleur=équipe
Plus de couleur par thème =points
Plus de thème trouver= gains

Said Andhanouni


UPS
Syrie
Paris

UPS:

enseignement- besoin

avenir Accessible Internet

gratuit etudiant

contact

Simple

jeunesse

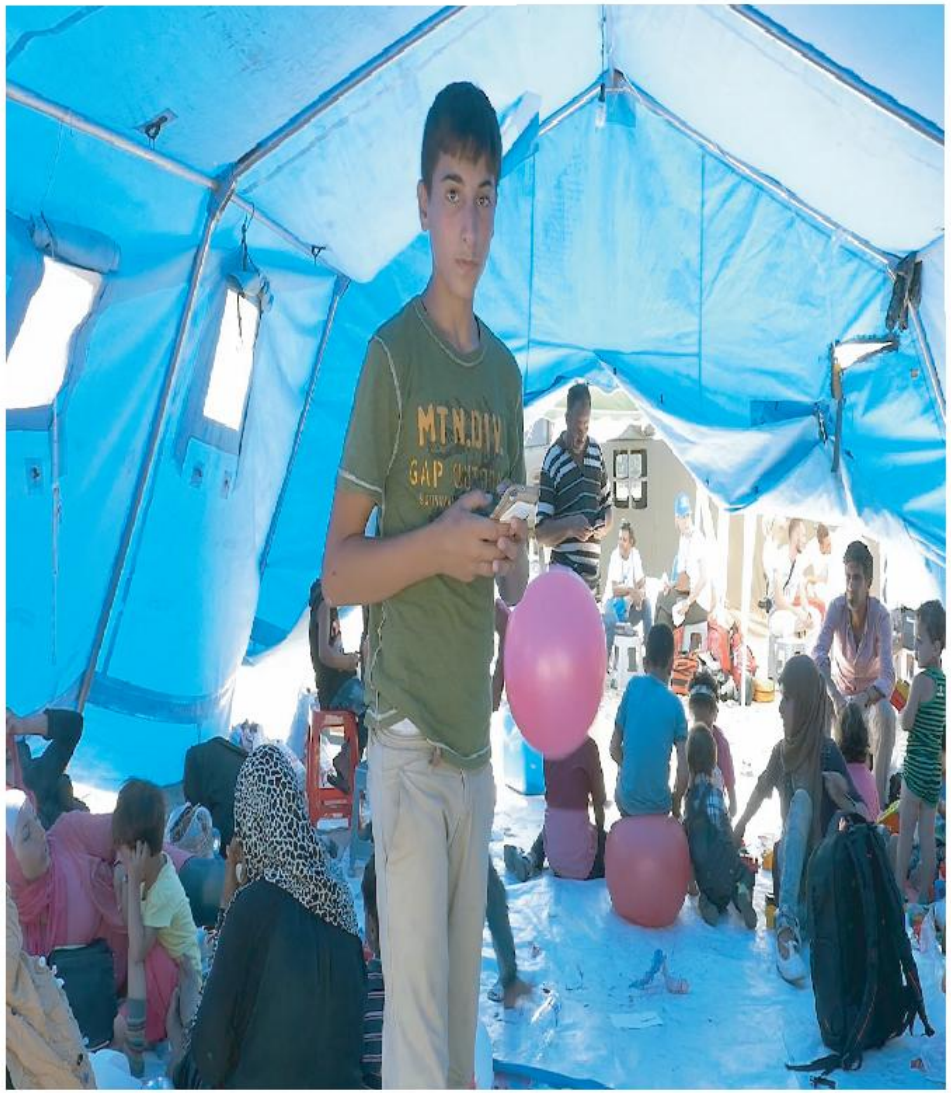
cours échanges examens

université savoir

à distance humanitaires

culture action sociale reussir

Syrie



Besoin ; Difficulté ; Guerre

A distance ; Changement ; Avenir

Adjib Ahamada

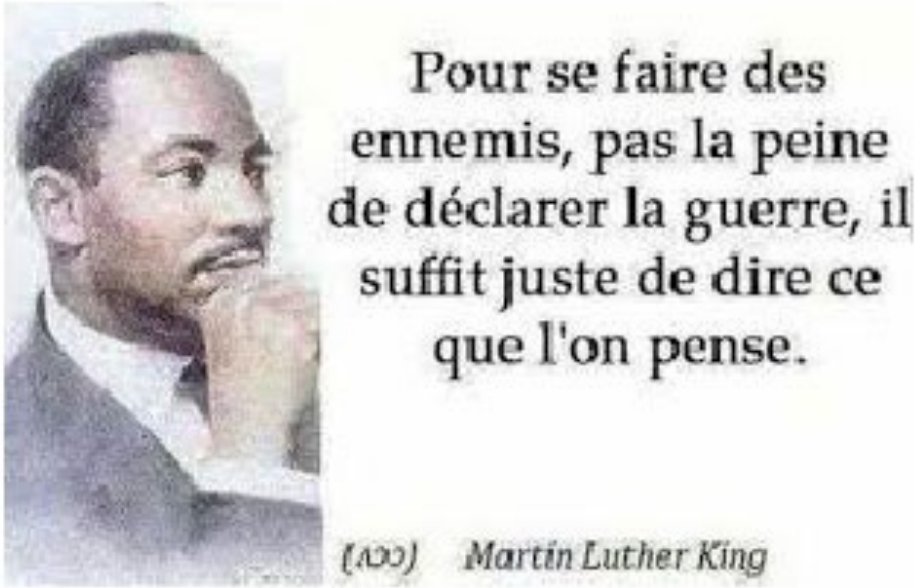
PROVERBES

A l'aide de mes deux camarades : Presley Lupon et Sekou Diako, nous allons effectuer un projet sur les proverbes.
Le but étant de créer un générateur de proverbes , à l'aide d'un script qui permet d'afficher des proverbes aléatoirement.
Une cartographie devra être effectué avec comme informations : Dates , origine et le proverbe.

Un proverbe est une formule langagière de portée générale contenant une morale, une expression de sagesse populaire ou une vérité d'expérience que l'on juge utile de rappeler. Il n'est pas attribué à un auteur, (contrairement à la citation ou l'apophtegme) : les proverbes sont souvent très anciens, d'origine populaire et par conséquent de transmission orale.

Les proverbes appartiennent au patrimoine linguistique d'un pays. Bien souvent, les différentes cultures ont créé des proverbes similaires, mais selon la culture du pays les éléments qui compose le proverbe peuvent différés.

PROVERBES



Les proverbes sont inspirés généralement de personnalité importante , et a pour but de créer une reflexion au lecteur.

Solenn Massengo

PROJET INA | MASSENGO SOLENN

1/EXPLICATION DU PROJET

LE BUT DU PROJET INA EST DE REDONNER GOUT AUX ARCHIVES CINÉMATOGRAPHIQUES DE L'INA AUX JEUNES QUI SONT POUR UNE TRÈS GRANDE MAJORITÉ PEU ATTIRÉS PAR LES ARCHIVES SAUF POUR CERTAINS CAS. POUR CELA IL FAUT DONC TROUVER UN MOYEN DE LES AMENER VERS CES ARCHIVES. IL FAUT DONC RÉUSSIR À CRÉER UNE IMMERSION, POUR FAIRE EN SORTE QU'ILS PRENNENT GOUT À REGARDER DES ARCHIVES. ETANT DE PLUS EN PLUS EN DÉPLACEMENT, UNE APPLICATION MOBILE S'AVÈRE ÊTRE UN CHOIX JUDICIEUX, DE PLUS ELLE PERMET UNE EXPÉRIENCE PLUS INTERACTIVE PAR RAPPORT À UN ORDINATEUR.

2/VISION DE L'IMMERSION

LA CRÉATION D'UNE APPLICATION SUR TÉLÉPHONE DONNE BEAUCOUP DE CHOIX EN MATIÈRE DE CRÉATION D'EXPÉRIENCE IMMERSIVE. AVEC L'APPLICATION IL SERAIT PAR EXEMPLE POSSIBLE DE CHOISIR UN LIEU SUR UNE CARTE PAR EXEMPLE PARIS, PUIT DE CHOISIR UN ARRONDISSEMENT PUIT UN QUARTIER. ON VISIONNERAIT L'ARCHIVE PUIT ON AURAIT LA POSSIBILITÉ DE REPRODUIRE UNE SÉQUENCE DE L'ARCHIVE ON POURRAIT CHOISIR LA PROFONDEUR DE CHAMP, LE TYPE DE PLAN ..., CECI PERMETTRA D'EN SAVOIR PLUS SUR LES TECHNIQUES EMPLOYÉES POUR LA RÉALISATION DE L'ARCHIVE. EN FONCTION DE SA LOCALISATION GÉOGRAPHIQUE, LORSQUE QUE L'ON PASSE À CÔTÉ D'UNE RUE OU A EU LIEU UN TOURNAGE CÉLÈBRE, ON AURA DES INFORMATIONS SUR LE RÉALISATEUR, LES ACTEURS, LE CONTEXTE HISTORIQUE, CULTURELLE ...

IL SERAIT AUSSI POSSIBLE D'AVOIR UN ACCÈS DIRECT AUX ARCHIVES EN FONCTION DE SES PROPRES CRITÈRES : GENRE, ANNÉE, PAYS, RÉALISATEUR...

LA NAVIGATION SE FERAIT PAR GÉOLOCALISATION OU BIEN PAR ACCÈS DIRECT, À L'AIDE D'UN TIME LINE QUI FERRAIT OFFICE DE FRISE CHRONOLOGIQUE.

LES JEUNES AIMANT ÉCHANGER ET PARTAGER DU CONTENU SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX, IL SERAIT POSSIBLE DE PARTAGER SA SÉQUENCE FILMÉE AVEC SON TÉLÉPHONE, PARTAGER PAR EXEMPLE DES CAPTURES D'ÉCRAN DE PLAN SUR INSTAGRAM.

POUR RÉCOMPENSER LES PLUS ACTIFS, DES PLACES DE CINÉMA POURRAIENT ÊTRE OFFERTES.

3/MOTS CLÉS DU PROJET

IMMERSION HISTOIRE MOBILITÉ

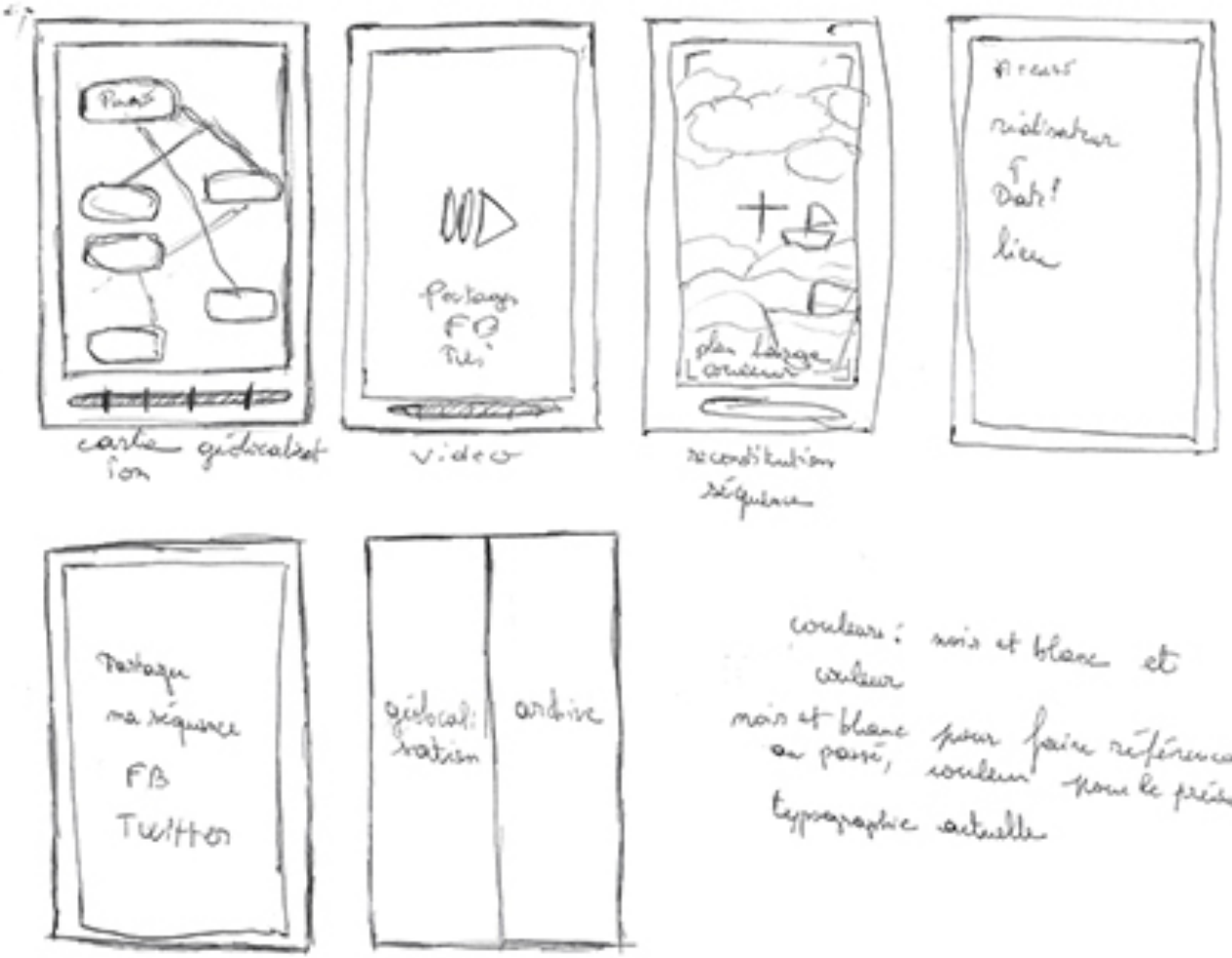
ARCHIVES CINEMATOGRAPHIQUES

RÉSEAUX SOCIAUX GÉOLOCALISATION

ÉCHANGE PARTAGE CHOIX

INFORMATION EMOTION EXPERIENCE

4/REPRÉSENTATION VISUELLE DU PROJET



couleurs : noir et blanc et couleur
noir et blanc pour faire référence au passé, couleur pour le présent
typographie actuelle

Cédric Leduc

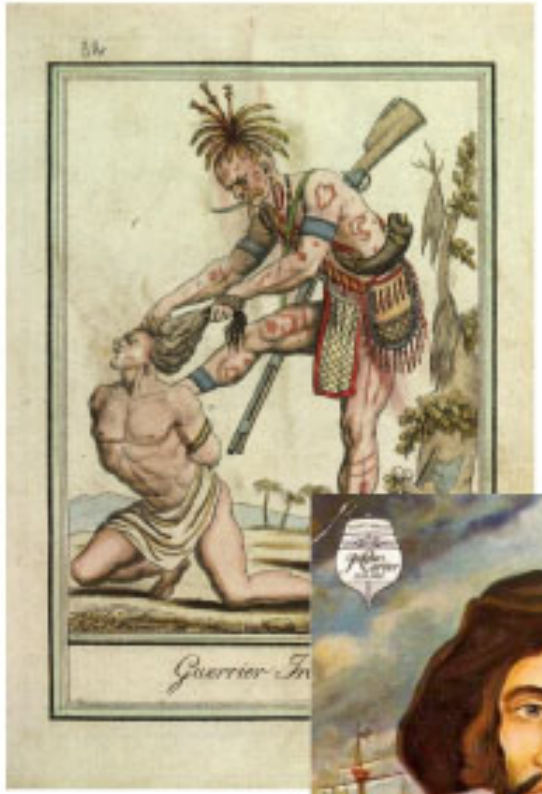
Projet : BnF - La France en Amérique

- Éditorialisation des collections numériques de Gallica (http://gallica.bnf.fr)

- Scénarisation des voyages de Jacques Cartier, de la découverte du Canada et de la présence française à Québec.

-Usage des cartes et manuscrits de la collection de la BnF.

Univers



storytelling
XXIème siècle
timeline
historique
éducatif ludique
Jacques Cartier
canada
dynamisme
Gallica
mouvement
cartes
BnF
animations
voyage virtuel
interactif
visuel
imaginaire
voyage
accessible
découverte

Louis Plessis

tinder
tinder

2.538
LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
Le Quiz du vin

start
Title 1
Title 2

INA

Samy Robin - Louis Plessis - Solen Nassiège

appli propose lieu géolocalisé

Tri par préférences

portrait d'acteur vidéo commentée

audiovisuel

fils actuel actualité

type de vidéo documentaire fiction ....

→ système points

consultation d'archives

accessibilité

Attractive

interactivité

Design

ludique

ambiance

attirance

codes couleurs

Temps lieux personnages

vidéo pauses

mécanique de fidélisation

culturel

cahiers plan de cinéma

abonnements offerts ... partenaire INA

répétition courte

5' ——→ 30' / 1H

partage

réseau sociaux

Facebook twitter instagram .....

arrêt sur image

16-25 ans

temps lieux personnage

temps

durée de visionnage de l'article

REF: DETOUR Canal +

Samy Louiba

ina

1

adapter le produit au marché

2

Attirer l'attention

3

Fidéliser

4

Conquérir de Nouveaux clients

1

- Le produit cool.
- idée d'interactivité.

2

- Promotion du produit.
- Agir aux bons endroits.

3

- Cadeaux à gagner.
- Concurence (classement).

4

- Systéme de parrainage.
- Partages sur les Réseaux Sociaux.

Mohamed Drissi

iksray

J'en connais un rayon

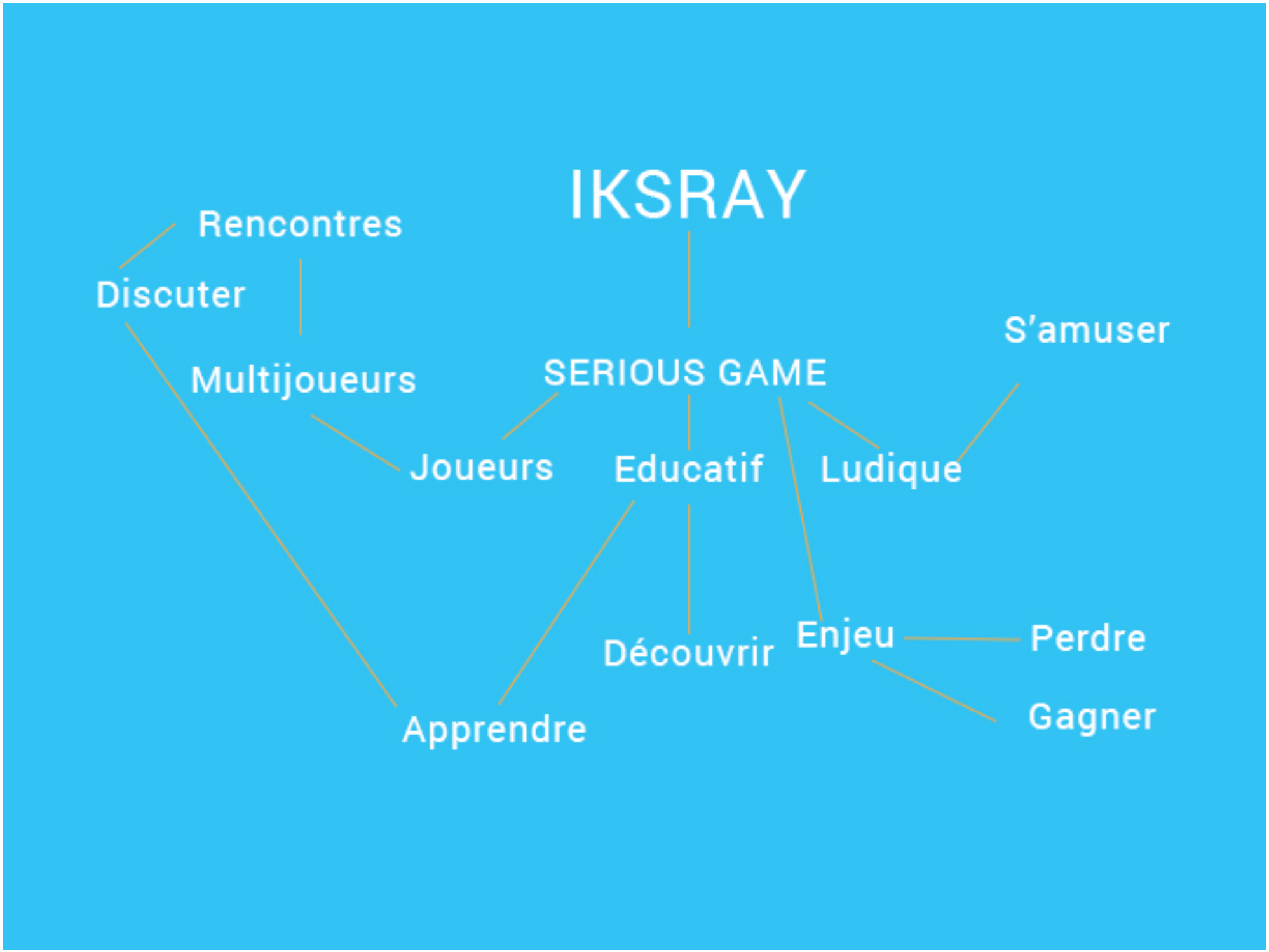
IKSRAY

QU'EST-CE QUE IKSRAY ?

IksRay est un sérious game dont le but du jeu est de chercher et trouver un maximum de livres afin de créer la plus grande ligne pour marquer le plus de points.

Pour cela vous devez trouver au moins deux livres et établir une connexion, ici sous forme d'une ligne. La ligne de chacune des deux pièces devra obligatoirement faire la connexion sans quoi les points ne pourront être donnés.

Le jeu se joue en multijoueur, il faut donc chercher des livres intelligemment et communiquer avec ses coéquipiers pour avancer rapidement et faire le plus de points possible.


IKSRAY
Rencontres
Discuter
Multijoueurs
SERIOUS GAME
S'amuser
Joueurs
Educatif
Ludique
Découvrir
Enjeu
Perdre
Gagner
Apprendre

Ikram Ghazali

Projet Université Populaire Syrienne

L'université d'Alep en 2013

La Syrie est victime d'une guerre civile chaotique qui s'est déclenchée en 2011 suite au printemps arabe.

Cette guerre a dévasté tout le pays, faisant plus d'un demi million de morts, beaucoup de syriens ont fui le pays.
La plupart des universités ont été détruites, les étudiants syriens ne peuvent donc plus suivre les cours.

Or, pour se relever et se construire un nouvel avenir, ces jeunes syriens doivent poursuivre leurs études, mais comment ?

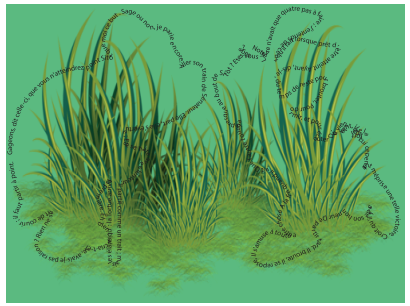
L'association Ila Souria a pour projet de créer une Université Populaire Syrienne afin de permettre aux jeunes syriens de suivre des cours à distance à travers différents moyens de communications.

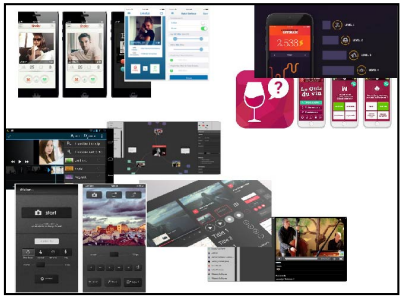
Mais qu'est-ce qu'une université populaire ?

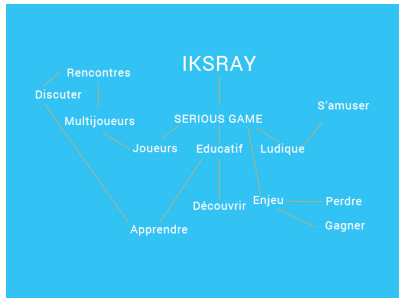
Une université populaire est un organisme qui a pour objectif de transmettre des savoirs théoriques et pratiques pour tous, elle est gratuite et accessible via les différents moyens de communication.

L'Université Populaire Syrienne permettra aux syriens réfugiés ou dans les territoires libérés en Syrie de (re)prendre des cours, passer des examens et d'avoir des certificats ou des crédits universitaires.
Le suivi sera assuré par une présence physique ou à distance, l'organisme propose des cours dans différents domaines.

Université
Populaire
Syrienne







Université Paris 8

Novembre 2016

Cy