



Université
Michel de Montaigne
Bordeaux 3

Marjolaine LOLLIOT
Nicolas PERONNEAUD
Frédéric THIBAUT
Jean-Baptiste COMTE

Écriture interactive

- Un nouveau à Bordeaux 3 -

Synopsis et Note d'intention

Synopsis

Un nouvel étudiant arrive sur Bordeaux 3. Après être sorti du tramway, il se dirige vers la place centrale de la faculté. Il regarde les alentours ne sachant pas vraiment où aller. Son regard est attiré par l'Accueil des Etudiants. Peut-être pourra-t-il trouver des réponses à ses questions concernant son inscription, son orientation, les activités sportives... ?

L'étudiant dans le bâtiment. Il ne sait où s'adresser pour répondre à ses questions. Plusieurs salles vont lui permettre d'y répondre.

Tout d'abord il peut s'informer sur l'inscription à la fac en visitant la partie bureau des inscriptions. Dans cette partie, il aura accès aux différentes étapes de l'inscription administrative expliquées sous forme d'animations schématiques.

Ensuite la partie SUIO va lui permettre de connaître toutes les possibilités d'orientation à travers une interview et des liens externes.

Et enfin l'utilisateur pourra également se renseigner sur les différents sports proposés par l'université grâce à un clip de présentation.

Tout au long de la navigation dans l'application, l'utilisateur aura la possibilité de se divertir à travers des parties humoristiques.

Cette vidéo interactive s'adresse à un public d'une vingtaine d'années, c'est pourquoi nous avons choisi de baser notre projet sur un concept ludo-pédagogique. Le but est de permettre à l'utilisateur de découvrir l'université Bordeaux 3 et de lui donner les informations nécessaires pour débiter aisément son année.

Note d'intention

A la rentrée, de nombreux étudiants sont perdus et ne connaissent pas les démarches à effectuer et où s'adresser. La série permettra de les guider et de répondre à certaines de leurs questions.

Le but de cette application est de proposer à l'utilisateur un fort niveau d'interactivité, c'est-à-dire qu'il aura la main mise sur le déroulement de l'application. Il pourra, à tout moment, changer de partie, revenir à l'accueil le tout agrémenté de transitions vidéos, donnant un aspect dynamique à la navigation. La technologie retenue pour l'élaboration de ce projet est Flash. Ce logiciel va nous permettre de mettre en place une application stable, légère, très interactive et optimisée pour sa publication sur Internet. Une attention toute particulière sera portée sur la cohérence des outils de navigation (bulles et zones cliquables) afin de ne pas perdre l'utilisateur durant sa progression dans l'application.

Les vidéos concernant l'évolution dans l'espace de l'étudiant permettront de le situer et permettra à l'utilisateur de s'identifier à lui. L'étudiant sort du tramway et arrive sur le campus. Il se dirige jusqu'à la place centrale de Bordeaux 3 (caméra subjective - plan d'ensemble). L'étudiant balaye du regard les alentours (panoramique) et flashe sur l'Accueil des Etudiants et y va. Dans l'entrée, ses questions sont matérialisées par des bulles autour de lui (semi subjectif, vidéo en boucle). Il marche jusqu'aux différentes salles (chemin en subjectif, vidéo accélérée pour accentuer le côté dynamique de l'application). Il est dans la pièce (semi subjectif avec une vidéo courte en boucle). Pour le retour, l'étudiant fait le chemin arrière (vidéo accélérée à l'envers). Pour la salle des sports, un clip rapide montrera les différentes disciplines. Une interview originale présentera le SUIO.

Cette série suivra l'évolution géographique d'un nouvel étudiant au sein de Bordeaux 3. On l'accompagnera à travers les épisodes dans les bâtiments clés de la faculté (maison des étudiants, BUs, Associations, UFRs, Bureaux du CLES, du C2I...).

Arborescence

