

DOODLE

Le dispositif

A l'occasion d'un hommage à "Jules Verne, 20 milles lieux sous les mers", vous devez réaliser un bandeau web interactif à l'image des "doodles" de "google".

<http://www.google.com/doodles/?hl=fr>

Le sujet

Vous devez réaliser un visuel, une illustration dans laquelle le survol ou le clic seront déclencheurs de modifications d'image, d'apparitions, disparitions... Trois interactions totales minimum sont à imaginer et mettre en place.

La base du projet est l'activation de zone de l'image, mais l'objectif est bien de raconter, transmettre, faire vivre quelque chose à votre utilisateur.

Cela constitue le point de départ de votre réflexion. Quel est votre point de vue, votre vision du sujet abordé, votre intention concernant ce que vous voulez dire et transmettre...

Allez au delà des zones d'images qui s'agitent pour créer des projets porteurs du sens.

Imaginez chacun de ces éléments en veillant à la cohérence de l'ensemble et entre chacun.

La réalisation

L'illustration est à réaliser en Noir & Blanc, avec le style, la technique de votre choix, en accord avec ce que vous voulez transmettre. Vous pouvez imaginer des interactions riches tout aussi bien sur les bases d'un graphisme sobre que sur une illustration plus fouillée.

Le titre "Jules Verne" doit être présent dans votre visuel et faire partie de la composition de l'image. Ce texte constitue l'élément principal. Il peut être visible au début et disparaître au fil de l'interactivité. Et inversement ou encore rester en permanence visible.

ATTENTION à votre gestion du temps et à l'ambition de votre projet. Le temps et votre gestion de projet sont des éléments importants de l'exercice. Quantifiez le en amont afin de gérer au mieux vos choix et votre temps. Faites des choix de style graphique, de visuel, d'interactions en considération de ce que chacun implique en terme de temps de réalisation.

Cahier des charges

Cahier des charges habituel pour le rendu. Référez vous au document remis et contrôlez votre rendu. Attention aux points perdus bêtement !

Contraintes

Fonctionnalités interactives à disposition

Survol et "clic".

Dimensions

1000 x 400 pixels (largeur x hauteur)

Contenu

Visuel + Titre

Différentes zones de survol / clic. 3 minimum.

Application interactive finalisée

Votre application doit être **complètement fonctionnelle / finalisée**.

L'ensemble des interactions fonctionne. L'ensemble des éléments graphiques est en place / finalisé.

Planning

Un cours unique sera consacré à cet exercice.

Le rendu sera à effectuer avant le début du cours suivant.

Vous aurez jusqu'à 8h40, le jour concerné. Pensez à déposer, dans la mesure du possible, votre rendu dans les jours précédents le cours.

Vous devez anticiper au mieux les problèmes techniques susceptibles de se produire, lors du rendu. Les ajustements de dernières minutes sont à proscrire. De même que les éléments, clés USB oubliées...

La note

2 critères de notation pour la note globale :

- la qualité du visuel et de la réalisation graphique.
- La qualité du concept et de l'interactivité mise en place

Attention à

- la cohérence globale de votre application.
- Le sens de votre application et l'expérience utilisateur.
- la qualité artistique de vos productions.