

MORE THAN HONEY

LE POUVOIR DES ABEILLES

LÉONIE GRIMOIN
DEVELOPPEMENT

CAMILLE ROBILLARD
UX / DA / 3D

JESSICA POULAIN
UX / DA / 3D

DANNY LAHCENE
3D / DA

MAËLLE RABOUAN
DEVELOPPEMENT

ÉQUIPE

Camille ROBILLARD - Designer

- UX
- UI
- Charte graphique
- Éditorial

Danny LAHCENE - Designer

- DA
- Modelisation
- Texturing

Jessica POULAIN - Designer

- UX
- UI
- Charte graphique
- Son

Léonie GRIMOIN - Développeuse

- Intégration des scènes
- Intégration des éléments UI
- Interactions / Animations
- Shaders
- Refactorisation du code
- Race game

Maëlle RABOUAN - Développeuse

- Mise en place de l'architecture
- Effets de post processing
- Outil illustrator
- Interactions / Animations
- Shaders
- Intégration des scenes
- Pollen game

Détachement des Hommes face aux rôles que jouent les pollinisateurs dans la sauvegarde de notre environnement



Sans abeilles, pas de plantes

Sans plantes, pas d'abeilles

PROBLEMATIQUE

Comment attirer le regard des utilisateurs sur la disparition d'organismes indispensables au maintien de l'écosystème ?

Un conte immersif au côté d'une abeille



Au travers de More than honey, une expérience immersive agrémentée de mini-jeux, découvrez le quotidien de petits êtres que nous connaissons mal : les abeilles .

Indispensables au maintien de la biodiversité et en voie de disparition depuis plusieurs années, laissez-vous transporter au coeur de la journée de l'une d'elle.

QUI

JEUNE / LYCÉENS

Des personnnnes émancipées et autonomes
Qui ont les moyens de changer leurs habitudes

QUAND

TROUVER LE MOMENT OPPORTUN

Réseaux sociaux, partage
Publicité
Site de préservation des insectes
(pendant sa navigation quotidienne)

COMMENT

DYNAMISER L'EXPERIENCE

Navigation au scroll + souris pour les interactions

OÙ

BIEN CIBLER NOTRE UTILISATEUR

Devant son ordinateur

POURQUOI

SENSIBILISER MAIS PAS MORALISER

Curieux d'en apprendre plus sur les pollinisateurs (leur rôle, leur quotidien ...)
Volonté de comprendre les choses

QUOI

UNE EXPÉRIENCE SUR LEUR QUOTIDIEN

Comprendre les difficultés de la vie d'une abeille et pouvoir les résoudre avec de petites interactions ; connaître ses objectifs.

JESSICA POULAIN

TRAVAIL

Élève de terminale
Spécialisation SVT

AGE

17 ans

EN BREF

Connectée en permanence
(internet, réseaux sociaux)

Se sent concernée par
l'écologie

Se sent concernée par les
enjeux environnementaux que
ses parents lui ont inculqués

COMPORTEMENT

S'intérroge, s'informe, veut agir

BESOINS

Se sentir plus concernée par les
problématiques environnementales

Comprendre pourquoi les pollinisateurs sont
aussi importants pour agir en conséquence

Comprendre pourquoi les pollinisateurs sont
aussi importants pour agir en conséquence

ATTENTES

Non moralisateur

Facile et rapide

Original et immersif

CONCLUSION

L'expérience doit être **originale** et avoir un **ton informatif et fun** (exp : Hugo Decrypte).

Ne doit pas moraliser.

L'immersion doit être **forte** (ambiance sonore;
narration doivent être tirées de **faits réels**
pour qu'on puisse se rendre compte de
l'importance qu'a leur préservation)

SCÉNARIO D'USAGE



MUSÉUM
NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE

EXPOSITION TEMPORAIRE - MORE THAN HONEY

VISITE DÉCOUVERTE

À la découverte des êtres vivants indispensables à notre survie

Visite guidée : Voyage au coeur de la vie d'une abeille

Durée 30mn : 15mn par visite, en classe entière

More than honey vous immerge dans le monde des pollinisateurs. La direction artistique choisie permet la mise en scène d'une exposition innovante qui invite à mettre ses sens en éveil. Ce voyage vous invite à parcourir cette diversité au coeur de l'exposition permanente de la Grande Galerie de l'Évolution.

A LA FIN DE L'EXPOSITION TEMPORAIRE

UN PHOTOBOOTH EST MIS A DISPOSITION

La photo peut être envoyée sur votre adresse mail

Retrouvez notre expérience :

<https://more-than-honey.netlify.app/>



TRAME NARRATIVE

Introduction

1

Cinématique pour introduire
l'environnement

Découverte de la ruche

2

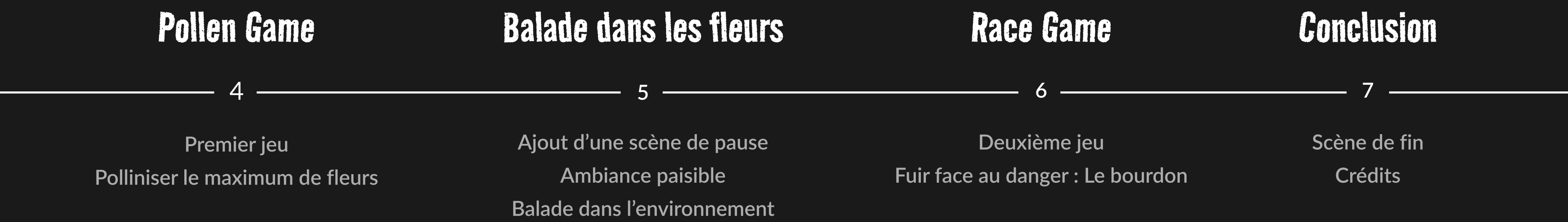
Première scène et interactions
Découverte des rôles

Rencontre avec la reine

3

Deuxième scène et interactions
Découverte de l'extérieur
Rencontre avec la Reine mère

TRAME NARRATIVE



MINIS JEUX

AJOUT DE DEUX MINIS JEUX

DYNAMISER L'EXPERIENCE

Faire participer l'utilisateur est indispensable

L'idée n'était pas de créer un **web-documentaire** mais une **expérience interactive enrichissante**

POLLINISATION INTENSIVE

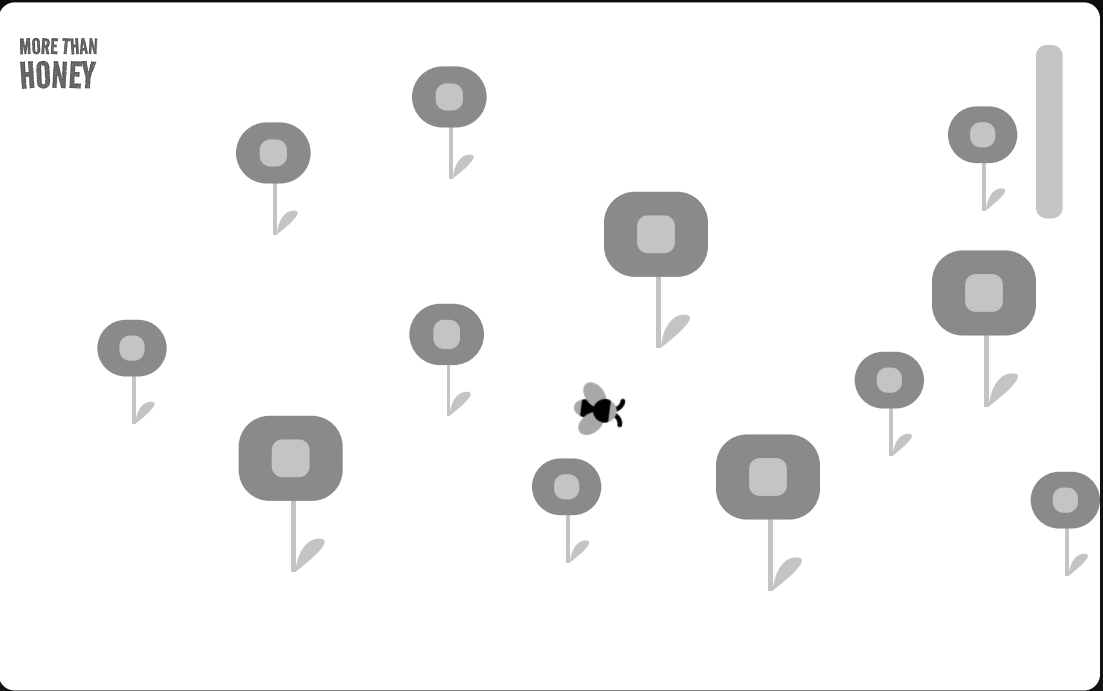
AJOUT D'UNE FUN FACT

250 fleurs pollinisables en 1h dans la réalité

COURSE POURSUITE

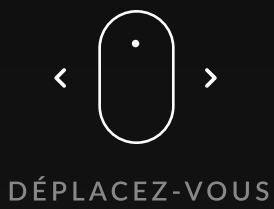
SENSIBILISATION AUX DANGERS

En ville, les abeilles butineuses constituent 80% du régime alimentaire du frelon asiatique, et 45% dans les campagnes.

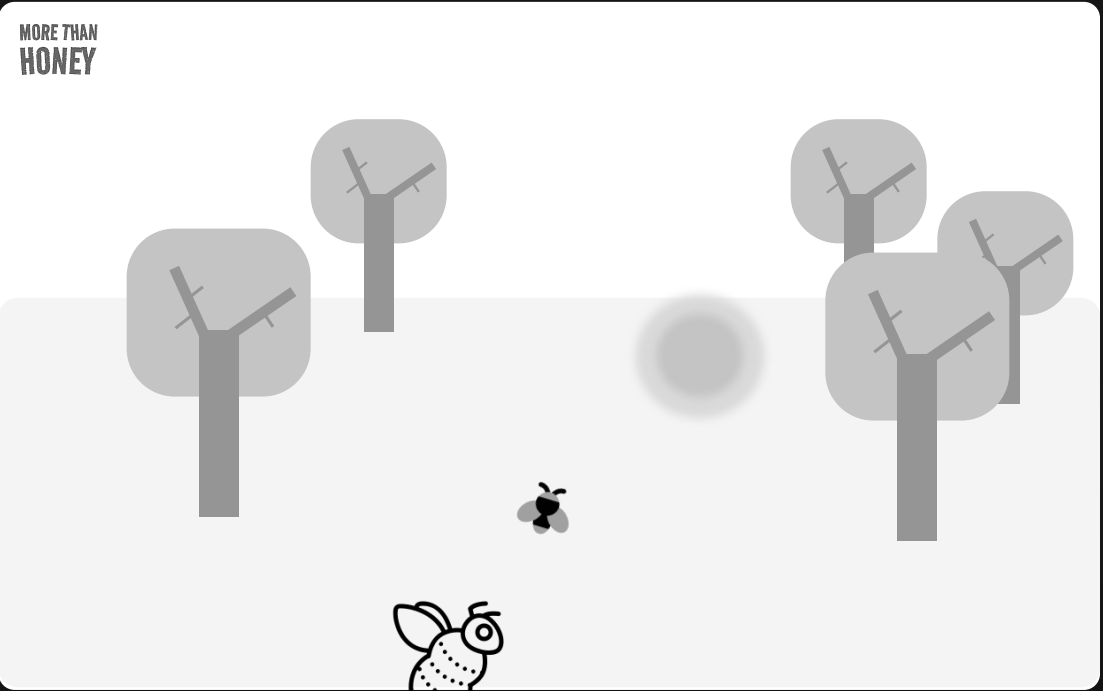


Pollinisation intensive

L'objectif est de **polliniser** toutes les fleurs en **cliquant dessus**.

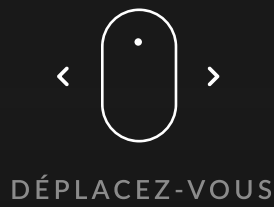


Plus tu **pollinises** de fleurs, plus la **jauge** se remplit



Course poursuite

L'objectif est d'échapper au **frelon**. Pour arriver **sain et sauf** à la ruche !



Déplacez-vous de gauche à droite pour **éviter** les **rejets de pesticides**.

LOGO

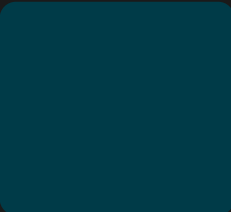
MORE THAN
HONEY

MOODBOARD

Les couleurs



#171339



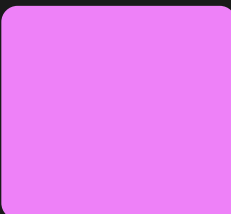
#003B48



#6D75F7



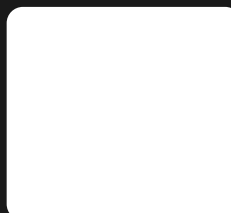
#3DB5F1



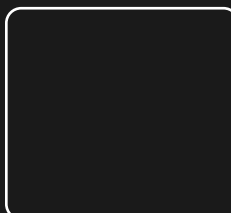
#EE81F8



#01BB8D



#FFFFFF

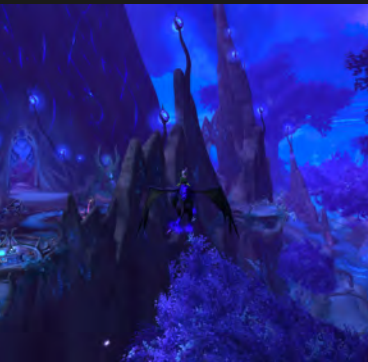


#1A1A1A

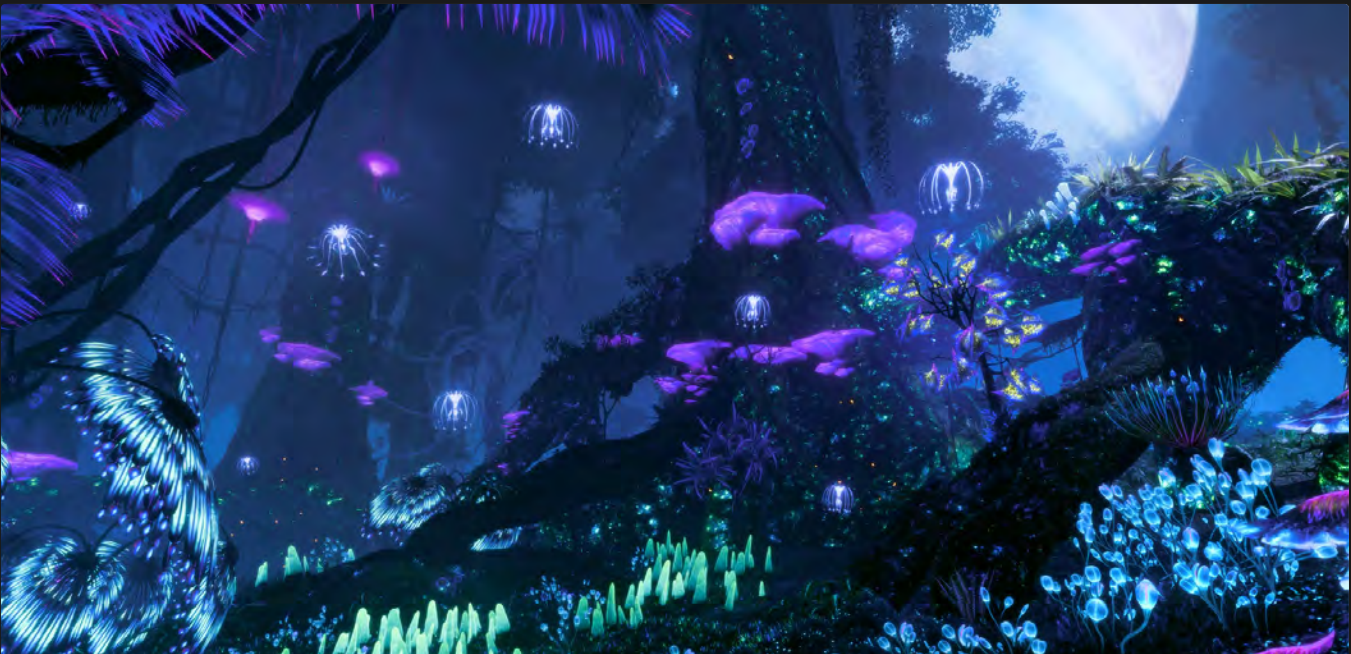
Animal crossing



World of warcraft



Tera online



Avatar Land - Frontier of Pandora - Parc



Avatar Land - Parc



Natural plants - UV colors



Stellar Caves



DIRECTION ARTISTIQUE

POURQUOI UN MONDE ULTRA-VIOLET ?

LES ABEILLES VOIENT EN ULTRA-VIOLET

A la découverte du pouvoir des abeilles

Les abeilles ont dans les yeux trois pics de sensibilité différents (jaune-vert, bleu et ultraviolet) et ne voient pas les fleurs de la même façon que nous.

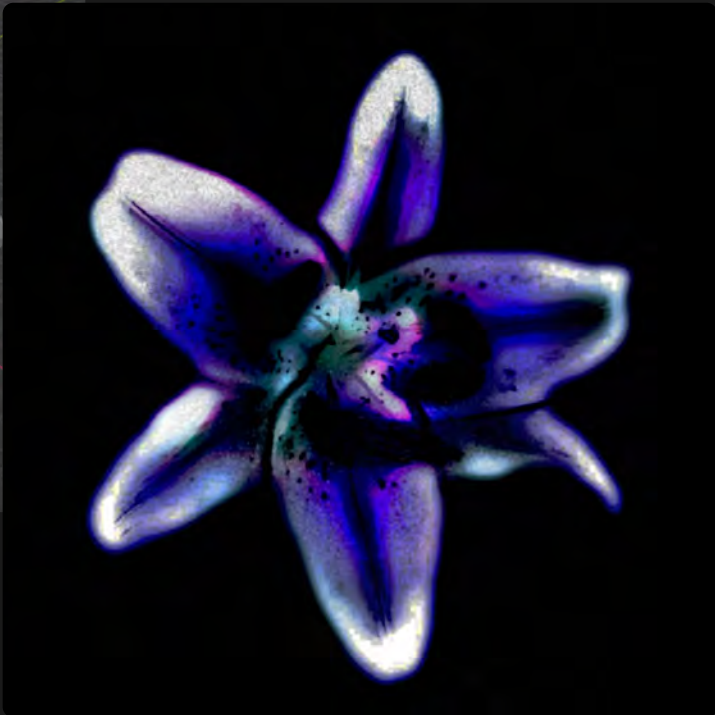
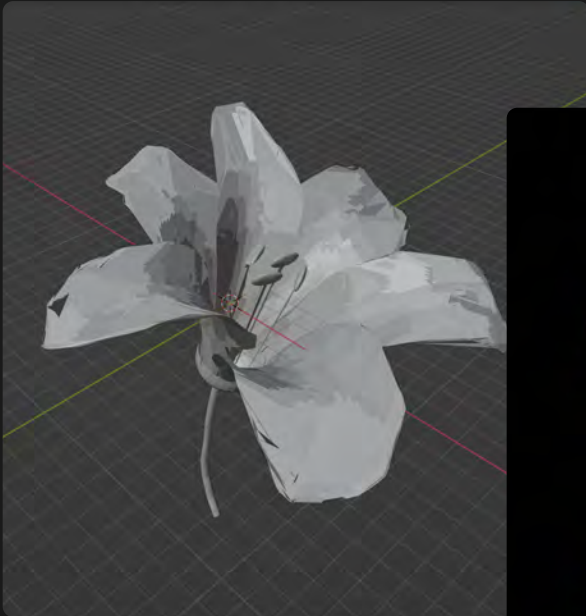
À la différence de nous, elles sont sensibles aux rayonnements ultraviolets présents dans la lumière du jour. En éclairant une fleur uniquement à ce type de source lumineuse, un observateur humain peut alors se faire une idée de la perception de l'insecte.

« Les ultraviolets sont en partie absorbés par les structures et pigments des différents organes floraux ; ce rayonnement incident est partiellement converti (par photoluminescence) en lumière visible réémise. »

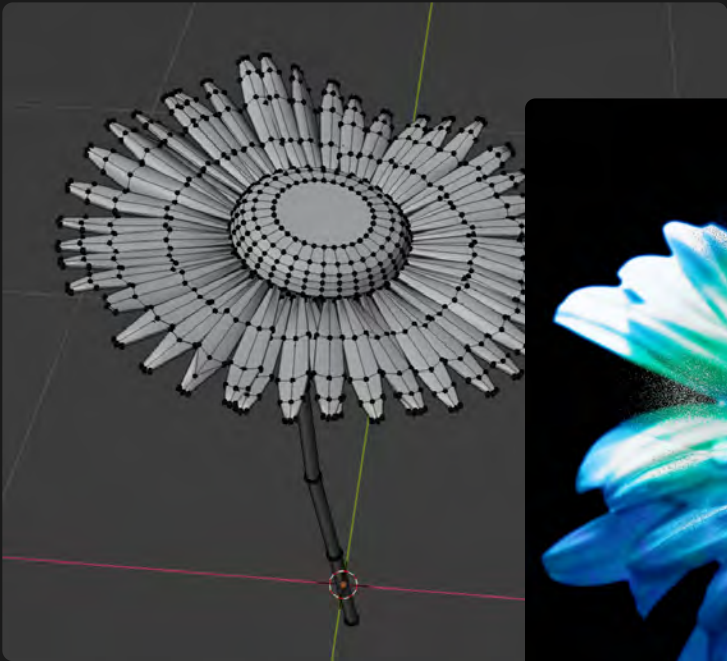


ASSETS 3D

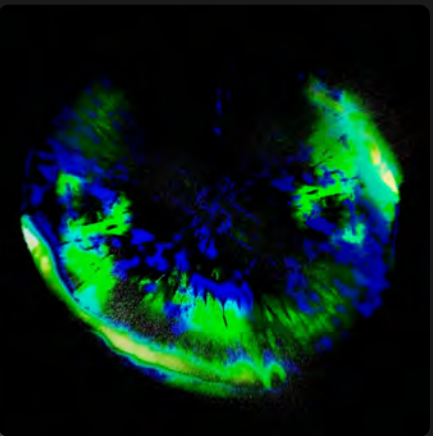
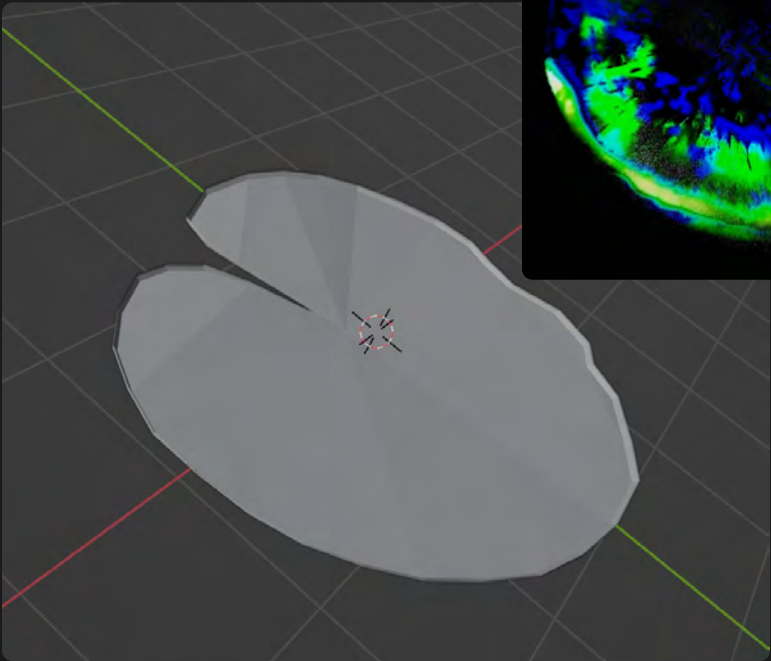
Lys



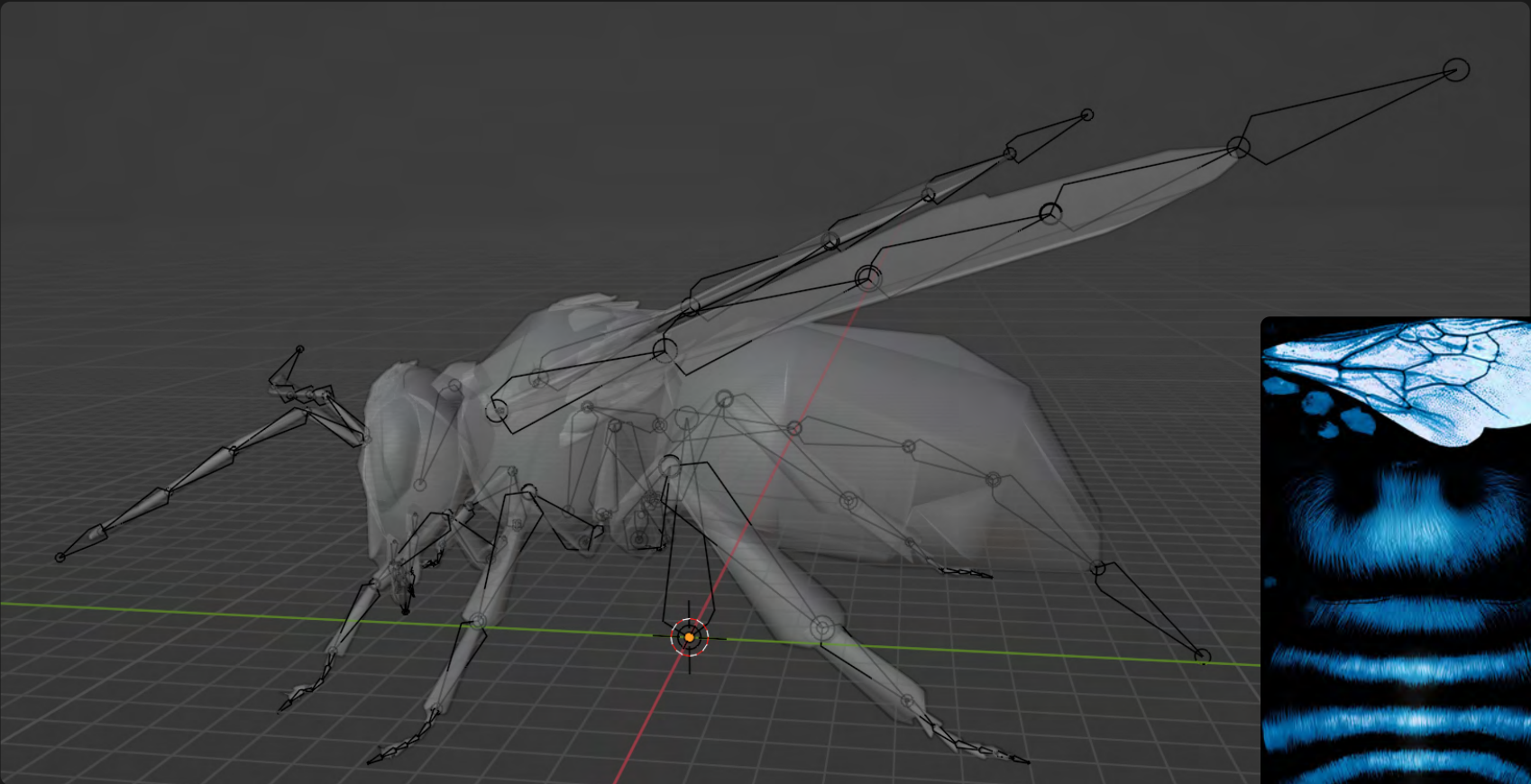
Marguerite



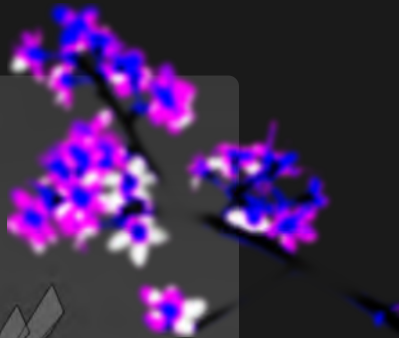
Nénuphare



Abeille

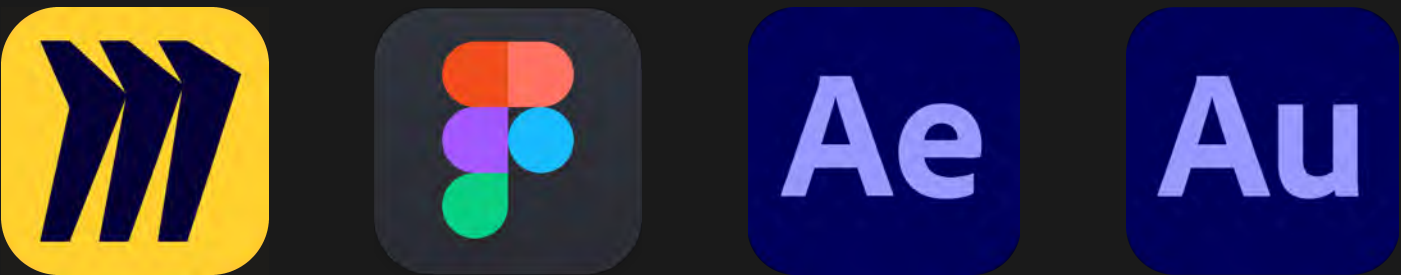


Arbre



OUTILS

Conception, prototyping, musique



Conception de nos idées, création des interfaces, création et mixage des contenus audio / musique et des animations (motion)

3D



Création, Texturing

Communication



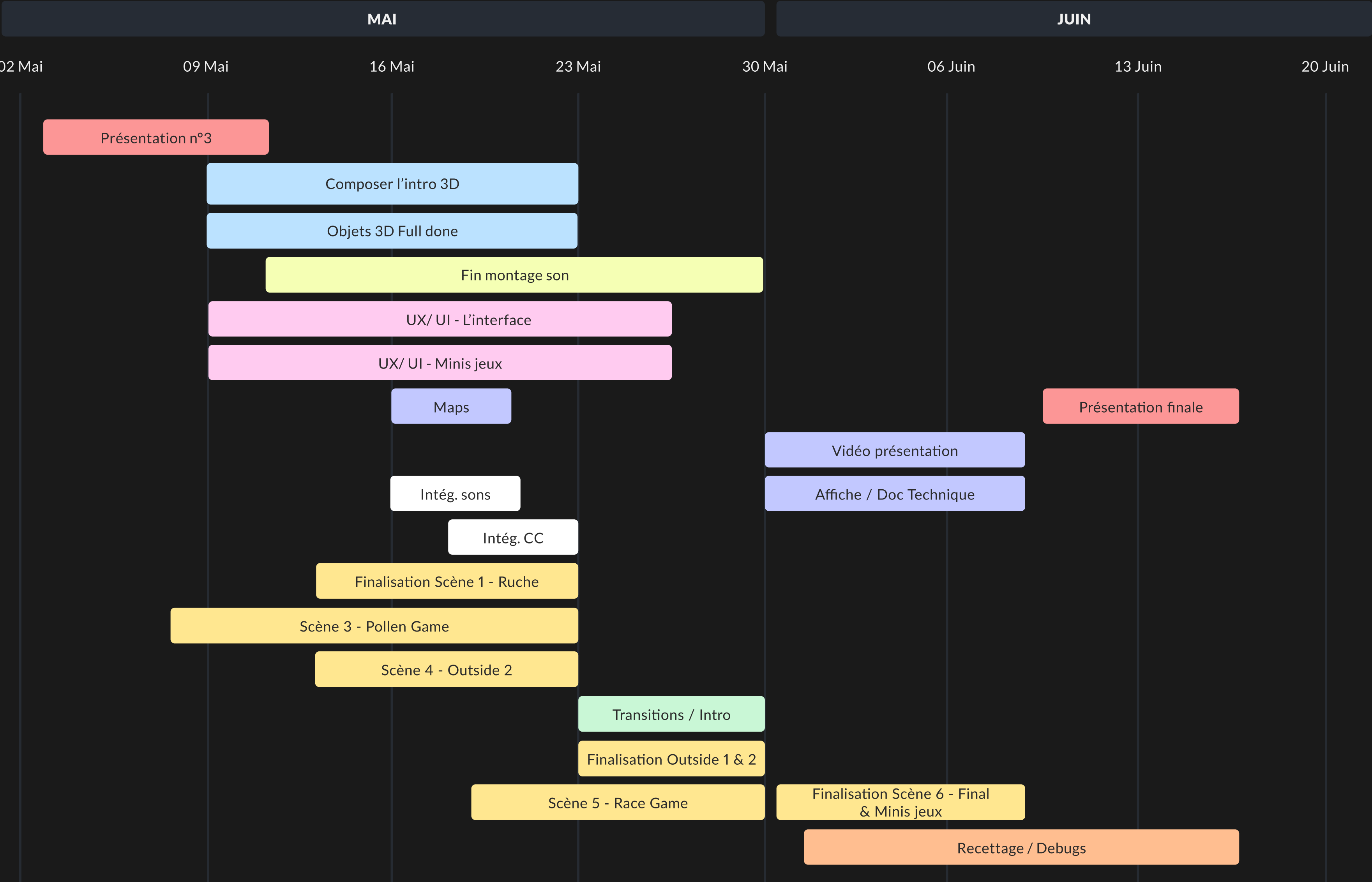
Discussions / envoie de fichiers et vidéo, mise en place d'un historique pour voir l'avancement du projet. Rester proche de ses collègues pour gagner en efficacité.

Stack technique



Stockage et partage du code, intégration de la 3D

ROAD MAP - MORE THAN HONEY



COÛTS DU PROJET

Missions	Tâches	Nombre de personne	Nombre de jour	Tarif journalier	Total
Gestion du projet UX / UI 3D Design Sound Design	Recherche du concept	5 personnes	15 jours	50€/jour	3750 €
	Cahier des charges	2 personnes	3 jours	45€/jour	270 €
	Recettage	5 personnes	10 jours	50€/jour	2500 €
	Charte graphique	2 personnes	5 jours	40€/jour	400 €
	Écriture scénario	3 personnes	5 jours	40€/jour	600 €
	Maquettage	2 personnes	10 jours	40€/jour	800 €
	Son et voix	3 personnes	10 jours	45€/jour	1350 €
	Modélisation 3D	3 personnes	15 jours	45€/jour	2025 €
Développement	Prototypage	2 personnes	10 jours	60€/jour	1200 €
	Veille technique	2 personnes	5 jours	35€/jour	350 €
	Mini-jeux	2 personnes	15 jours	60€/jour	1800 €
	Scènes	2 personnes	15 jours	60€/jour	1800 €
	Outils	1 personne	5 jours	60€/jour	300 €

* calculs réalisé en se basent sur les salaires moyens en alternance

Total HT17 145 €

Total TTC + 20%20 574 €

SITE

more-than-honey.netlify.app

MORE THAN HONEY

VOUS REMERCIE

MORE THAN HONEY

Une création originale de

LÉONIE GRIMOIN

CAMILLE ROBILLARD

JESSICA POULAIN

DANNY LAHCENE

MAËLLE RABOUAN

Retrouvez-nous actuellement sur
<https://more-than-honey.netlify.app/>