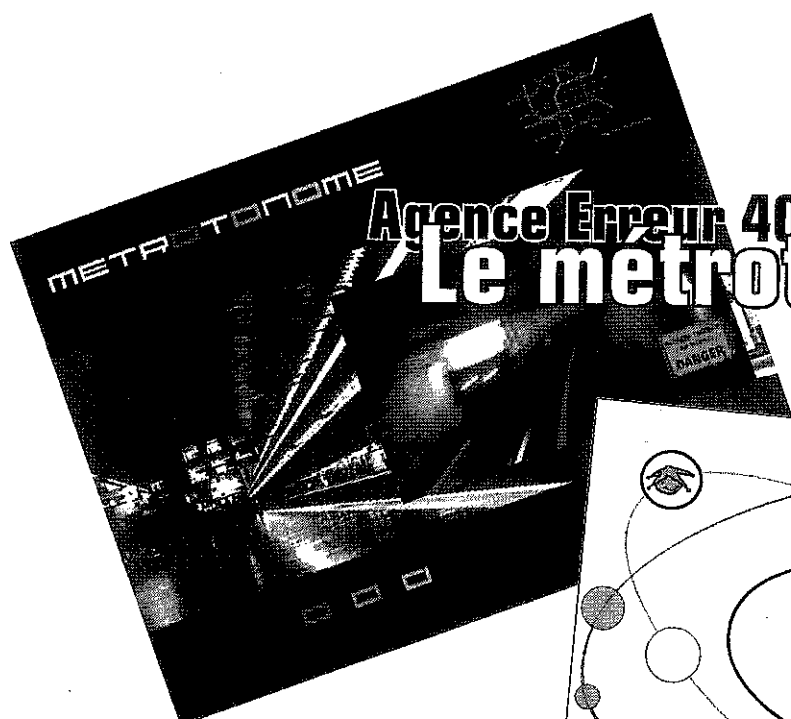


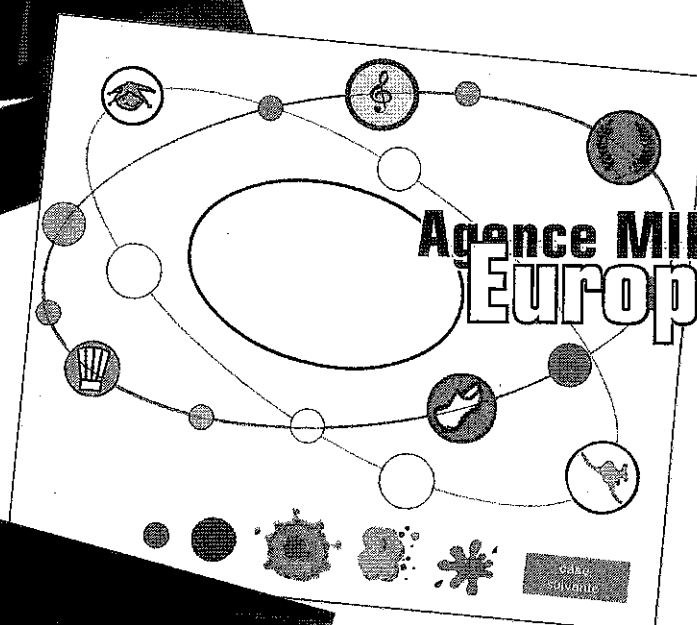
DESS

**conception et gestion
de projet multimédia**
projets des étudiants
2002

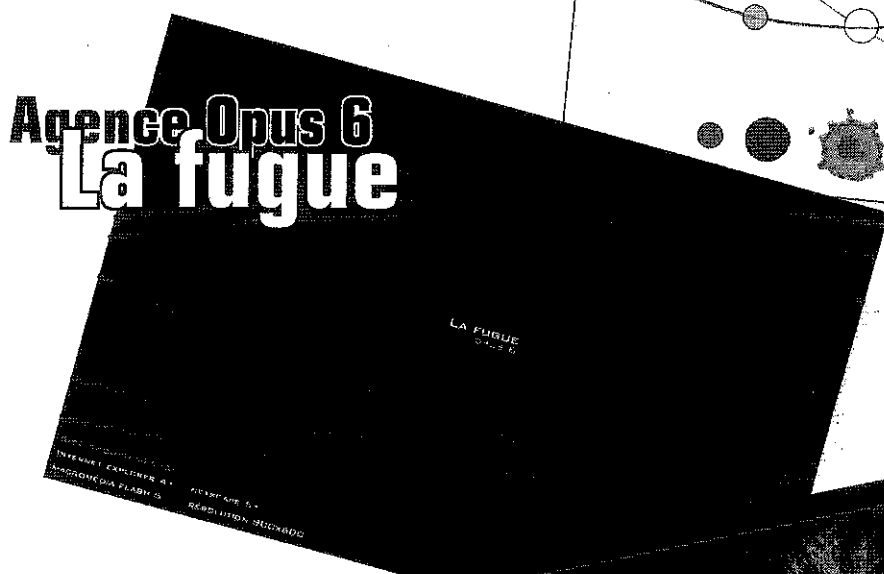


Agence Erreur 404

Le metronome



Agence MIPS
Europolis



Agence Opus 6
La fugue



Agence Extension
La ville organique

PRÉSENTATION DES PROJETS COLLECTIFS

**mercredi 3 avril 2002
16h**

Pour répondre à la demande croissante de nombreux secteurs en matière de conception et de conduite de projet multimédia, le CELSA a créé le DESS Conception et gestion de projet multimédia en 1999.

En présentant les projets de la promotion 2002, le CELSA cherche à affirmer un positionnement centré sur une approche conceptuelle plus que sur un développement technique. Un soin particulier a été apporté à la conception de la grammaire multimédia mais aussi aux modes d'écriture et de navigation.

En espérant que ces projets sauront vous séduire et vous convaincre de l'intérêt d'une formation universitaire ambitieuse dans un domaine en émergence.

En vous remerciant pour votre présence.

L'équipe pédagogique

CELSA

77, rue de Villiers
92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01.46.43.76.76

Administration :

Aïssatou DIALLO - Tél. : 01.46.43.76.04
Aissatou.Diallo-Celsa@paris4.sorbonne.fr

Pédagogie :

Dominique PAGES - Tél. : 01.46.43.76.15
Dominique.Pages-Celsa@paris4.sorbonne.fr

Agence

BARREUR : 404

Équipe projet

Shahira Dalifard
Cécile Gendraud
Katia Jarne
Frédérique Moreau
Aldino Pavone



Le métrotonome

La galerie dans la galerie...

METROTONOME est un site Internet dont l'objet est de donner à voir le métro sous un angle nouveau, poétique, symbolique, insolite, tout en faisant participer l'internaute à la création de son réseau.

Il se présente donc sous la forme d'une œuvre ouverte, opérant sur le mode artistique et, par parti pris délibéré de ses créateurs, excluant le texte.

La prétention du METROTONOME, est donc de créer une galerie virtuelle exclusivement « hypersonopicturale », de manière collective et originale dans l'univers du métro.

La métaphore de la galerie de la métaphore...

Réunissant les arts de la photographie, de l'audiovisuel, du son et de la création web, METROTONOME, perd son voyageur dans son « aventure » méta-

phorique : le métrotonomiste se perd dans le METROTONOME, comme il se perd dans le temps, dans ses possibles devenir.

METROTONOME mêle les genres, les ambiances, les univers, les perspectives, au travers de « Visions » qui sont celles d'animaux ou de personnages de notre quotidien mais qui ne sont en aucun cas celles de l'utilisateur. L'univers quotidien du métro s'ouvre à d'autres univers, métaphores du métro lui-même...

L'objet de METROTONOME n'est pas de coller au réel mais d'accéder au symbolique : le Métrotonomiste fait un voyage de plus en plus métaphorique. Il ne verra plus jamais le métro comme avant...

Vous avez dit rhizome ?

METROTONOME, est un produit hypermédia, une œuvre générative dont la lecture n'est pas pré-construite à l'avance et qui n'a « pas de com-

mencement, pas de fin, mais toujours un milieu, par lequel il pousse et déborde », selon l'expression de Gilles Deleuze.

Chaque parcours est unique et le métrotonomiste peut retourner autant de fois qu'il le souhaite dans son réseau sans effectuer deux parcours identiques.

METROTONOME, sera en permanence alimenté par de nouveaux médias ou de nouvelles créations : ceux de l'agence ainsi que les créations des internautes.

De plus, le plan du METROTONOME, n'est jamais le même, il change à la fin de chaque aventure dans une « Visions » ou un « Univers ».

METROTONOME cherche à montrer le métro de manière différente, originale où chaque voyage est unique. Il ne verra jamais le métro comme après...

Caracteristiques techniques

METROTONOME est développé au moyen des techniques et langages suivants :

- Flash et Html pour l'interface graphique et l'intégration des médias
- MySQL pour la base de données dynamique
- Xml et/ou PHP afin de permettre la liaison entre l'application et les données contenues dans la base.

Configuration minimum

- 128 Mo de RAM
- Windows 98 ou Mac OS VIII
- Internet Explorer 5.0 , Netscape navigator 4.7
- Lecteur Flash player version 5
- Real Player 8 Basic
- Optimisé pour un affichage 1024x768
- Connexion haut débit, Adsl ou câblée

MIPS

Équipe projet

Elisabeth Exertier
Anna Maria Kasperczyk
Véronique Prou
Constance Vasse
Barbara Weiss d'Anglade

Europolis

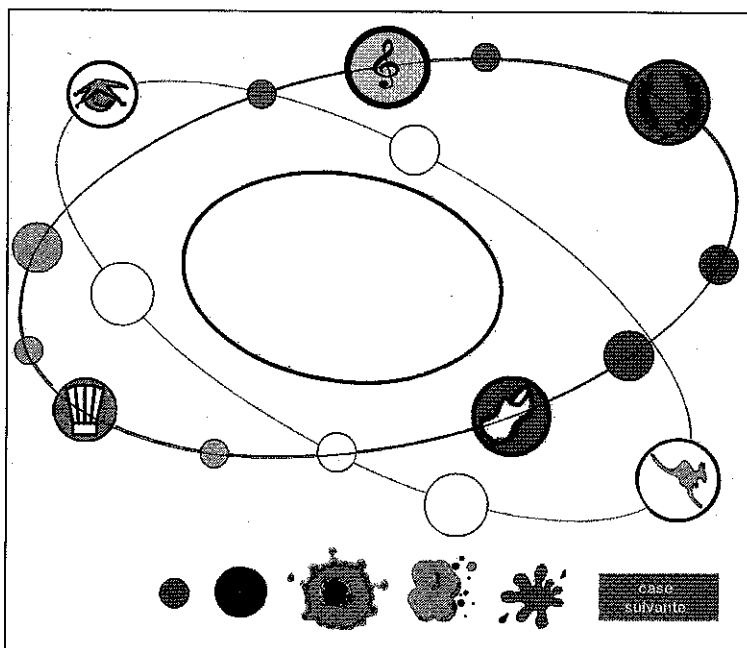
EUROPOLIS est un jeu d'apprentissage citoyen sur le thème de l'Europe. Le jeu fait appel à des connaissances sur la diversité culturelle des pays qui constituent aujourd'hui l'Union Européenne et demande d'imaginer des stratégies individuelles ou collectives qui permettent de réaliser un parcours personnalisé.

Ce parcours est modulable en fonction des connaissances et des centres d'intérêt du joueur.

Destiné aux collégiens de 10-14 ans, ce jeu poursuit deux objectifs pédagogiques. Le premier vise à défendre une Europe plurielle en faisant ressortir ce qui nous rapproche de ce qui nous différencie, afin de favoriser une meilleure connaissance et donc une meilleure acceptation de nos voisins. Le deuxième objectif est de développer la curiosité, le sens de l'initiative et l'esprit d'entraide des joueurs.

Mis en situation, les apprentis citoyens sont confrontés à des choix, ce qui favorise leur implication dans le jeu.

L'agence Mips a conçu et réalisé ce jeu qui se présente sous la forme d'un CD-rom couplé au réseau. Les fonctionnalités et la navigation induites par l'accès internet ainsi que la cible pré-adolescente font de ce jeu un produit novateur et unique sur le marché du ludo-éducatif dans cette tranche d'âge.



Caractéristiques techniques
plateforme CD-Rom PC

Réalisation de la maquette
Flash 5

Agence

Équipe projet

Sophie Alaux
Firouse Boudjellal
Joëlle Carlin
Anne Faivre-Duboz
Didier Gamba

La ville organique

« Il n'existe nulle coïncidence entre le plan d'une ville dont nous consultons le dépliant et l'image mentale qui surgit en nous, à l'appel de son nom, du sentiment déposé dans la mémoire par nos vagabondages quotidiens ». (Julien Gracq)

Ce projet a pour objectif de saisir la ville dans ses dynamiques, ses mouvements, les tensions qui l'animent car la ville n'est pas une organisation qui a un but déterminé, ni un système de rôles spécifiques - rôles des personnes, rôles des espaces. Elle n'est pas non plus la somme de ses parties : les espaces, les personnes, flux ne sont pas seulement juxtaposés, ils sont aussi interdépendants et organisés de manière mouvante, en tension. C'est bien cette tension entre la territorialité et la mobilité, entre la proximité et l'éloignement, entre l'affirmation iden-

titaire et l'expérience de l'autre que nous souhaitons donner à voir et à exprimer dans un site à finalité artistique. Notre but est de révéler, ou plus modestement d'actualiser des tracés sensibles, personnels et poétiques à l'intérieur d'une ville. Tracés qui ne seront pas réitérables car la forme d'une ville, on le sait, change plus vite que le cœur d'un mortel...



Caractéristiques techniques
plateforme CD-Rom Mac/PC

Réalisation de la maquette
Director, Flash 5, PHP, Photoshop.

Agence

Équipe projet

Karine Cozien
Samuel Dupont
Laurence Fossey
Claude Moreau-Bondy
Jean-Sébastien Ordonneau
Benoit Seguy



La fugue

Comment comprendre la complexité d'une écriture de fugue quand on est ni Jean-Sébastien bach, ni Glenn Gould, mais un simple auditeur à la découverte du plaisir de la musique ?

Comment se représenter physiquement la complexité de l'écriture d'une fugue ?

Comment rendre en images la générativité de la fugue : une invention dont les principes fondamentaux permettent l'écriture de formes d'une infinie variété musicale à partir des simples idées de répétition et de variation - bases conceptuelles d'une richesse inépuisable.

que, facile et agréable d'accès. Chaque écran nouveau déclenchera l'écriture d'un nouveau morceau non prédéfini de la fugue, que le fugonaute pourra conserver dans une bibliothèque dédiée.



OBJECTIF FUGUE est un logiciel éducatif et créatif destiné à donner à chacun même sans connaissance musicale préalable la possibilité de mettre en oeuvre la construction d'une courte fugue. le fugonaute est guidé dans les différentes étapes du processus par une interface graphique inspirée du cosmos. Un cosmos stylisé, ludi-

Caractéristiques techniques
plateforme CD-Rom Mac/PC

Réalisation de la maquette
Director, Flash 5, Cubase (musique)