Geoffrey Dorne — designer

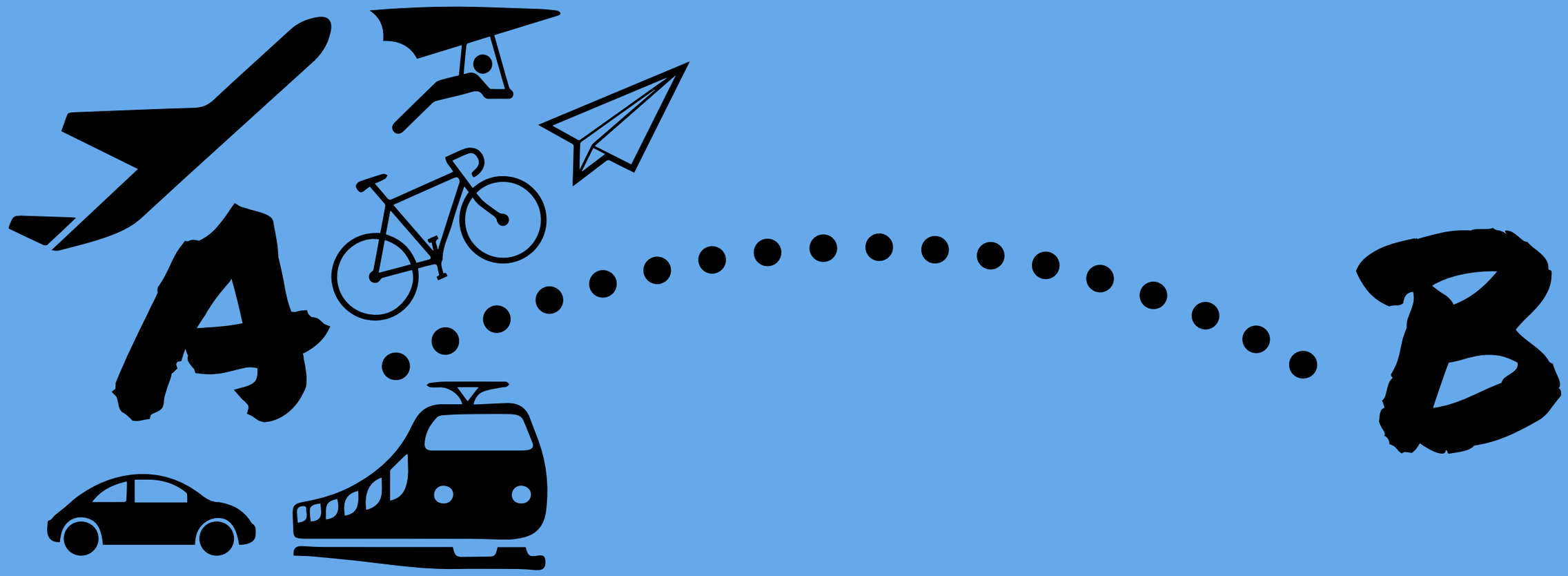
Paris Web – édition 2013

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

Trois définitions de la multimodalité

@GeoffreyDorne



@GeoffreyDorne

logique

métacognitive

responsable

créative

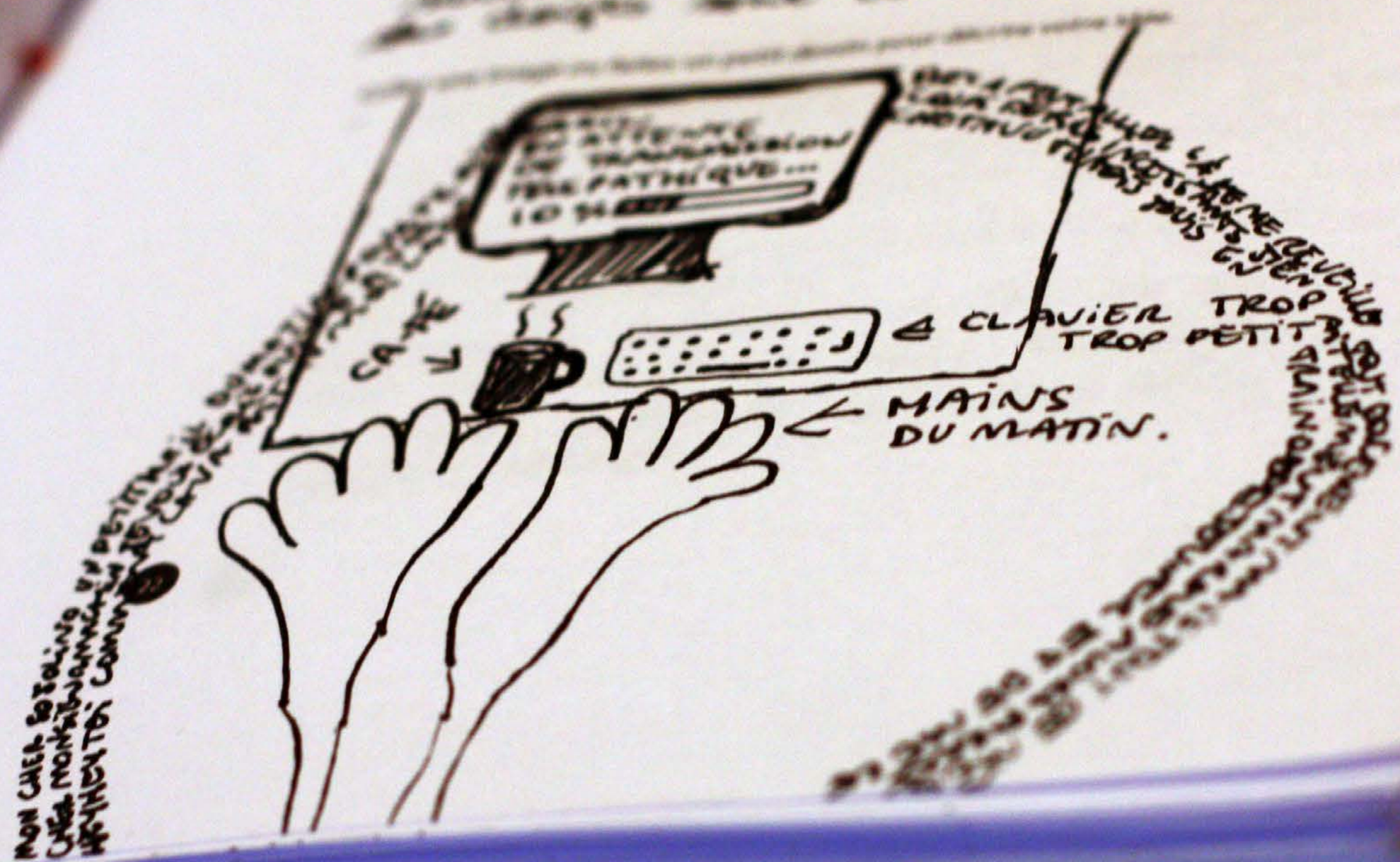
@GeoffreyDorne

En design, la multimodalité représente les différentes façons d'interagir avec une expérience.

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

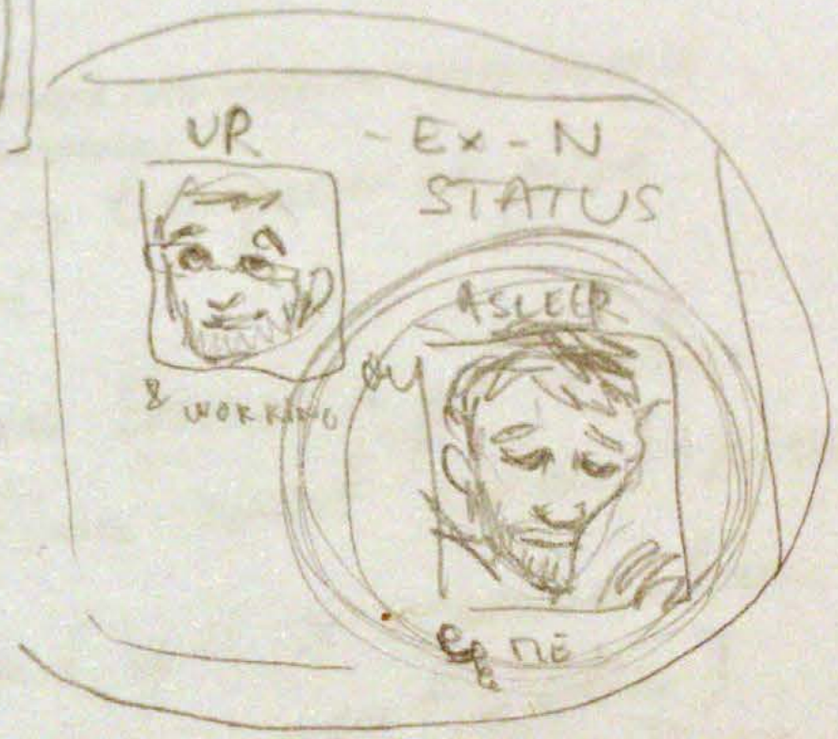


@GeoffreyDorne

→ J'aimerais être rappelé pour
pouvoir une discussion de mise à jour
→ Ce serait encore si je pouvais
de ses nouvelles sans avoir à le joindre
★ → il dormait toujours. Si j'avais su
j'aurais rappelé plus tôt !

Collez une image ou faites un petit dessin pour décrire votre idée.

Woaw ! Je dis cette idée © loin.



Question !

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

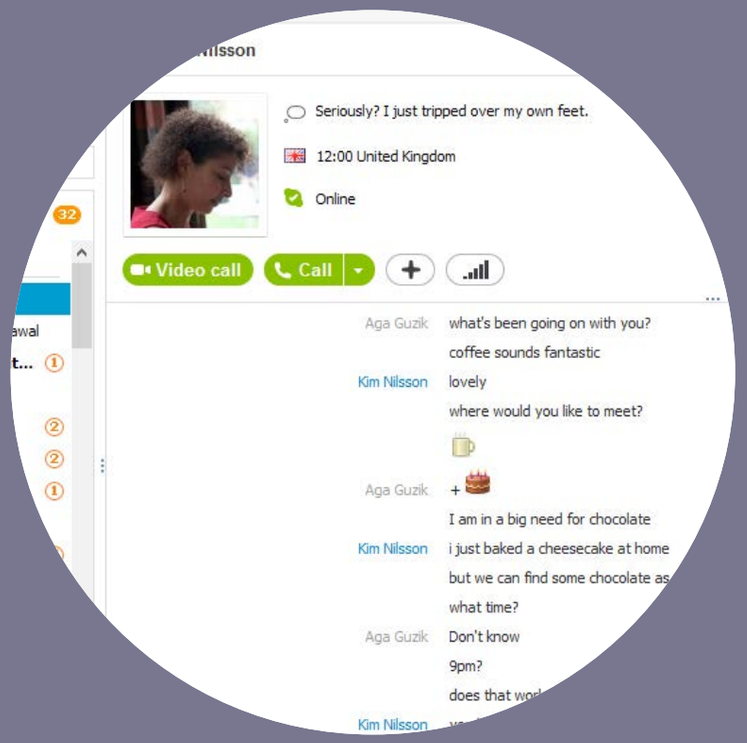
@GeoffreyDorne

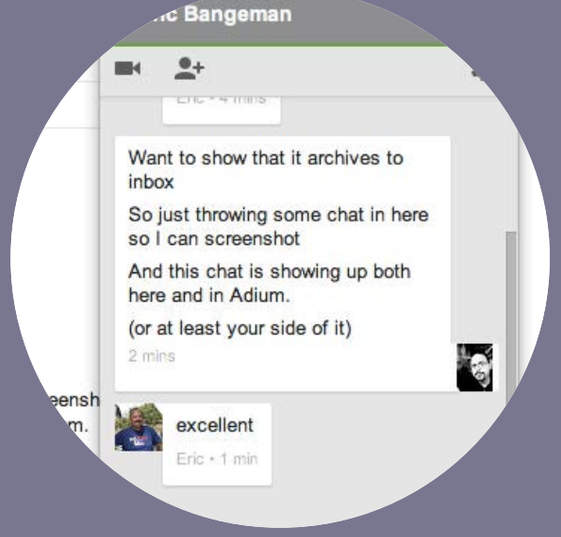
@GeoffreyDorne

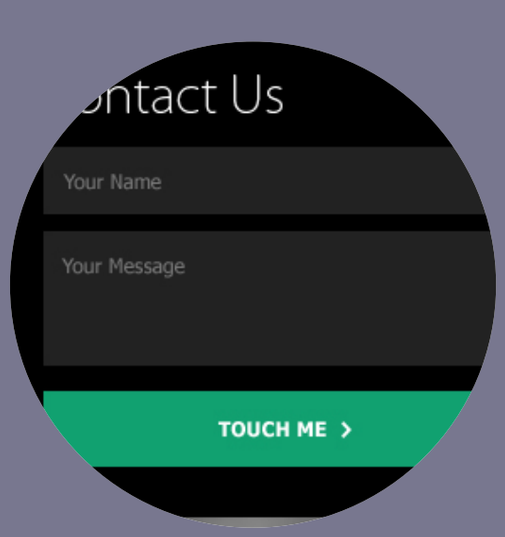
La question sociale prime sur la technologie...

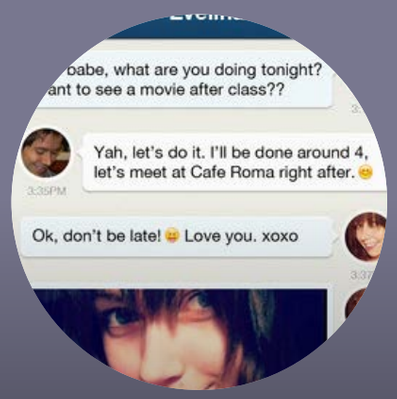
@GeoffreyDorne

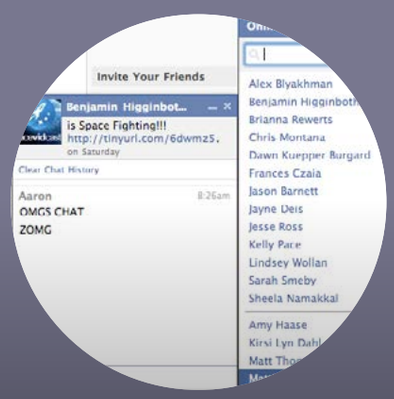
...et provoque autant d'interfaces que de situations !

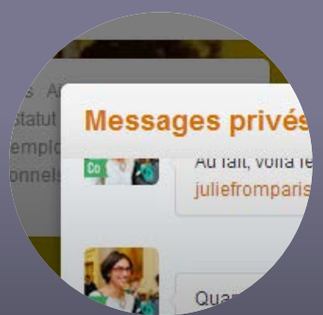












@GeoffreyDorne

L’ontophanie : Comment les autres nous apparaîssent.

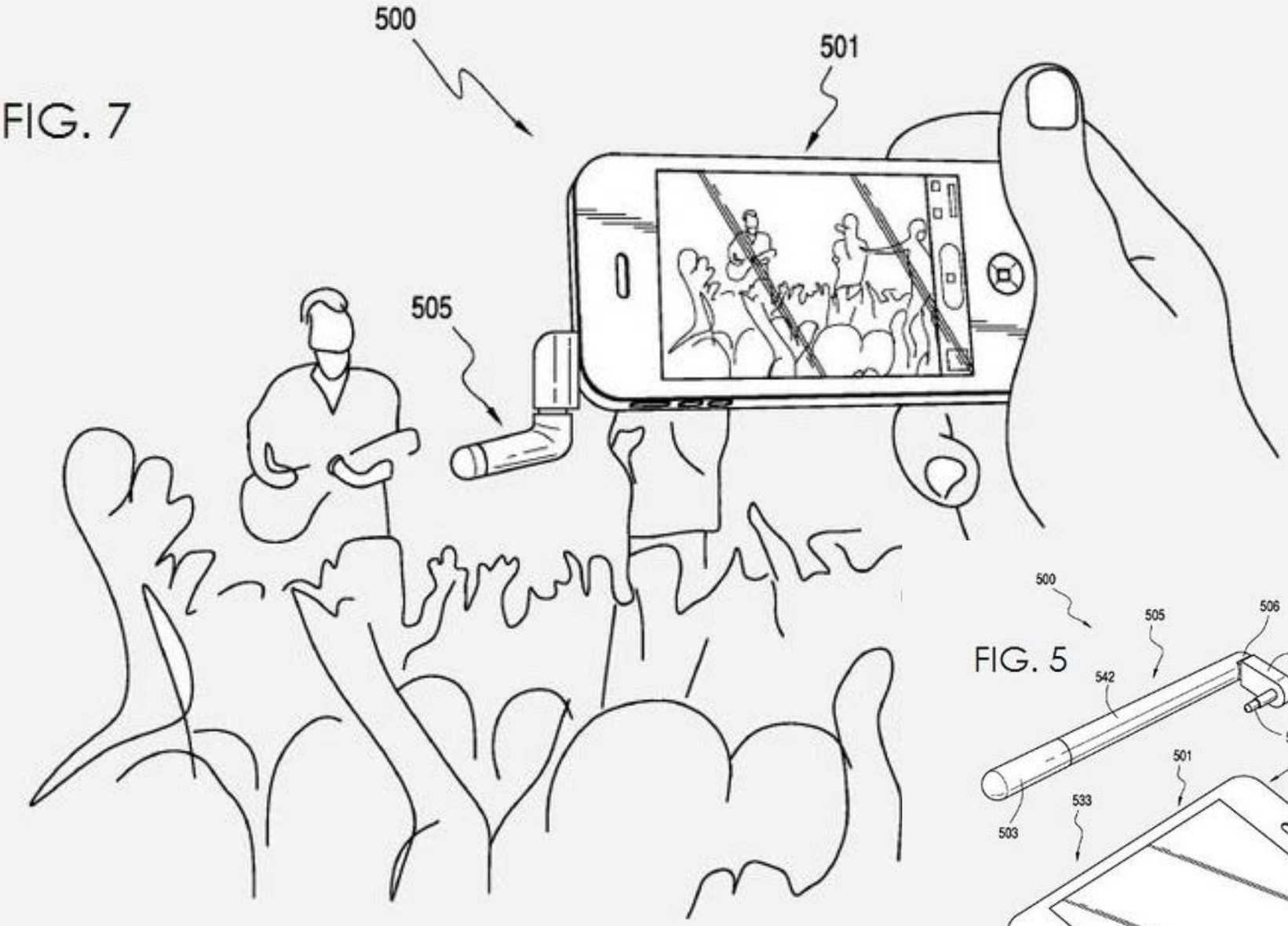
La grand-mère Debreuil disait en 1900 :
« *Je déteste cette manière de se parler sans se voir* **».**

– *Stéphane Vial*

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

FIG. 7



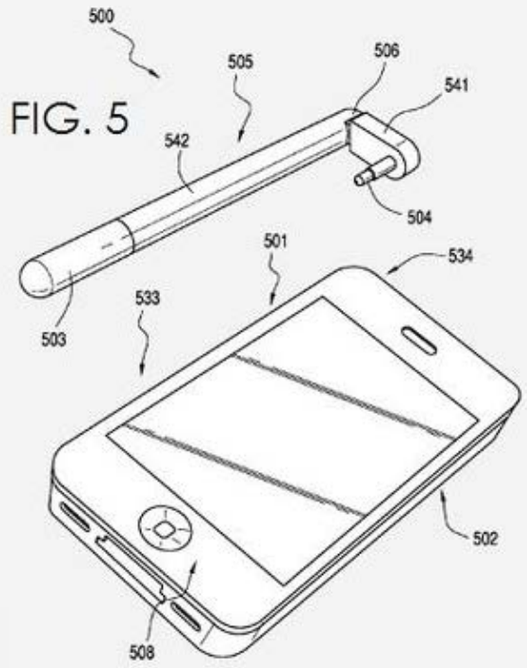


FIG. 5

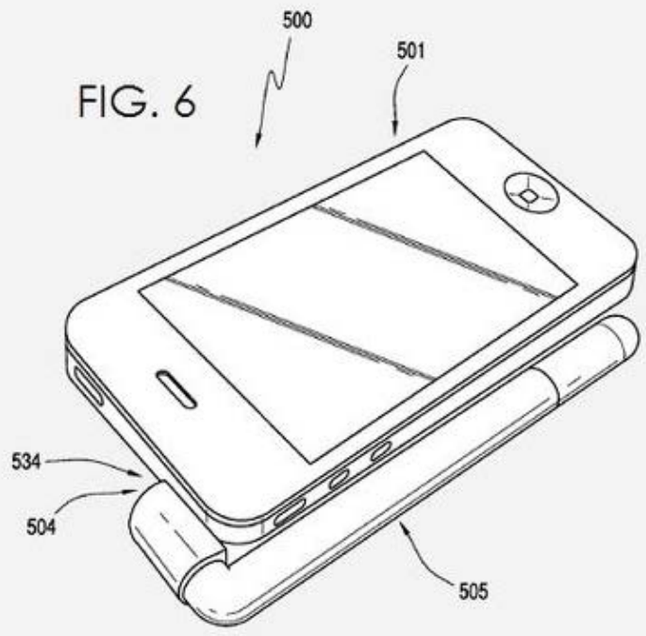


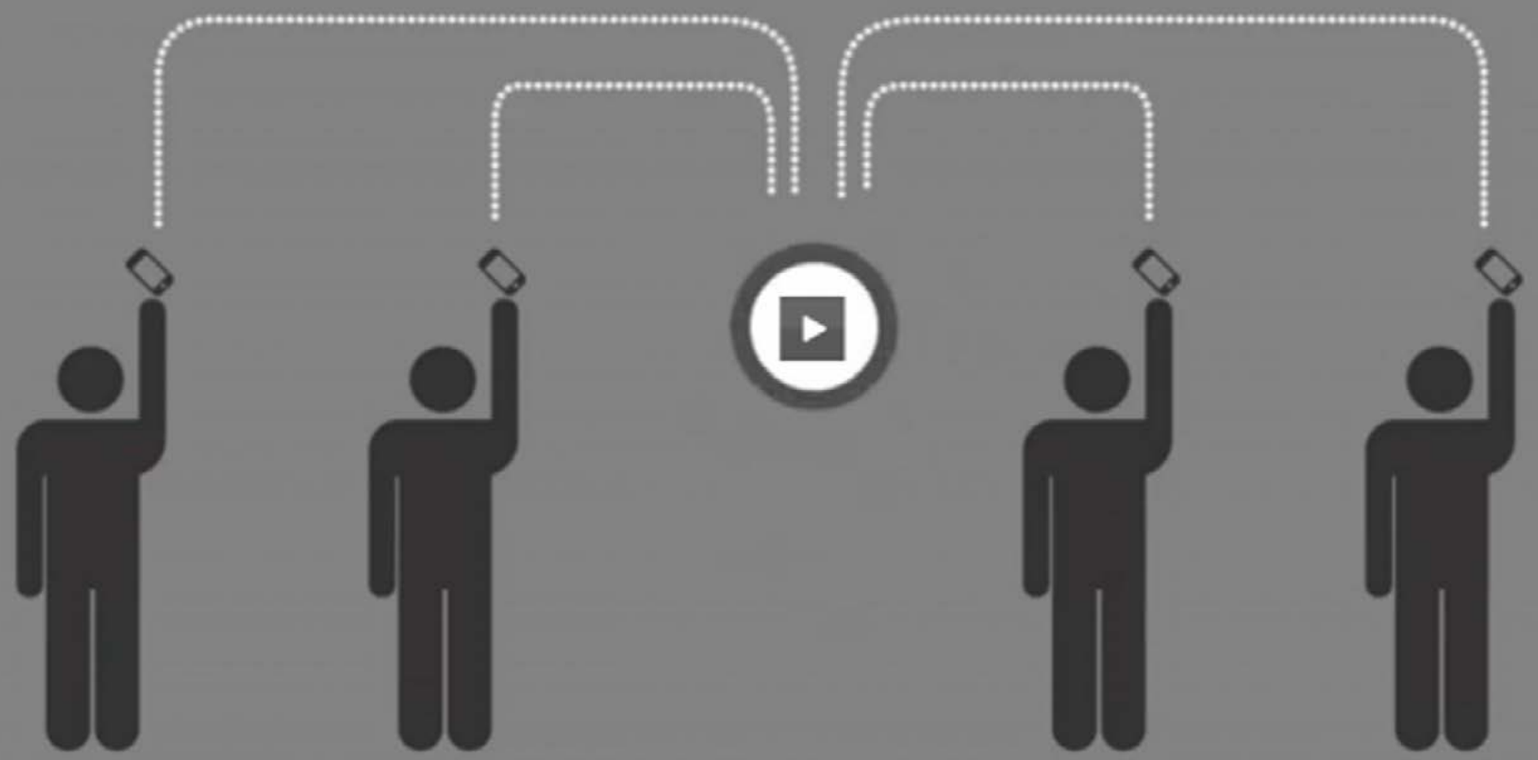
FIG. 6

an iPhone grip by Belkin

@GeoffreyDorne

Outlisten

user-generated media database for live concerts



@GeoffreyDorne

Les insights,
ces petites choses qui
nous titillent.

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

Les expériences d’aujourd’hui sont autant d’interfaces à imaginer.

@GeoffreyDorne

Curious rituals

le périscope

@GeoffreyDorne

le sac passe-partout

Internet by night

@GeoffreyDorne

Capteurs de « présence »

La photo numérique, expérience multimodale par définition ?

@GeoffreyDorne

JewelGram

Couch

Printer

Instabook

book

instaframe

Instaprint

Projecteo

Magnet

Cartagram

@GeoffreyDorne

Glassagram

@GeoffreyDorne

Cinq clefs pour analyser et concevoir un projet multimodal

~

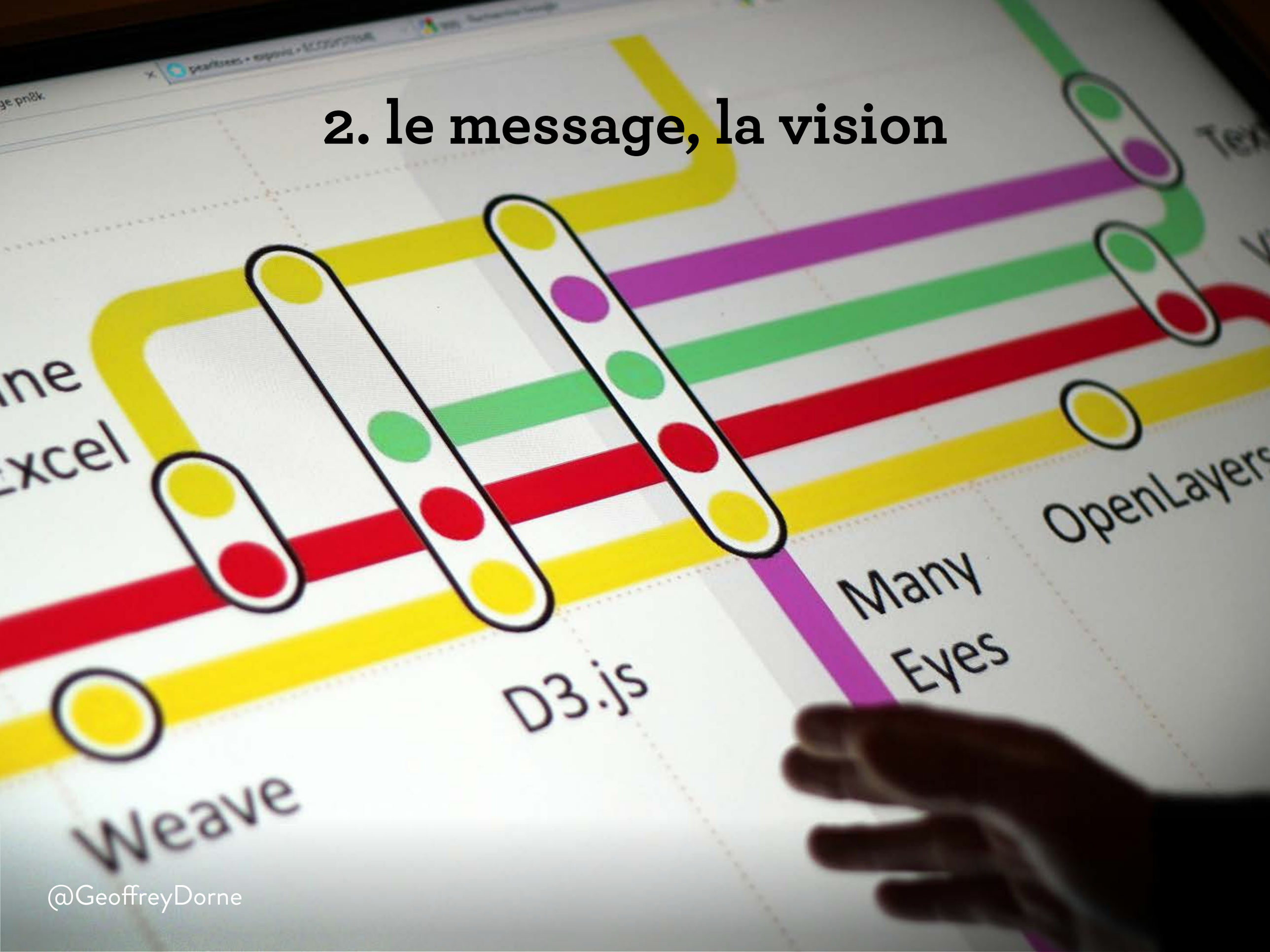
@GeoffreyDorne

1. le contexte

@GeoffreyDorne

ceci est une photo de vacances

2. le message, la vision

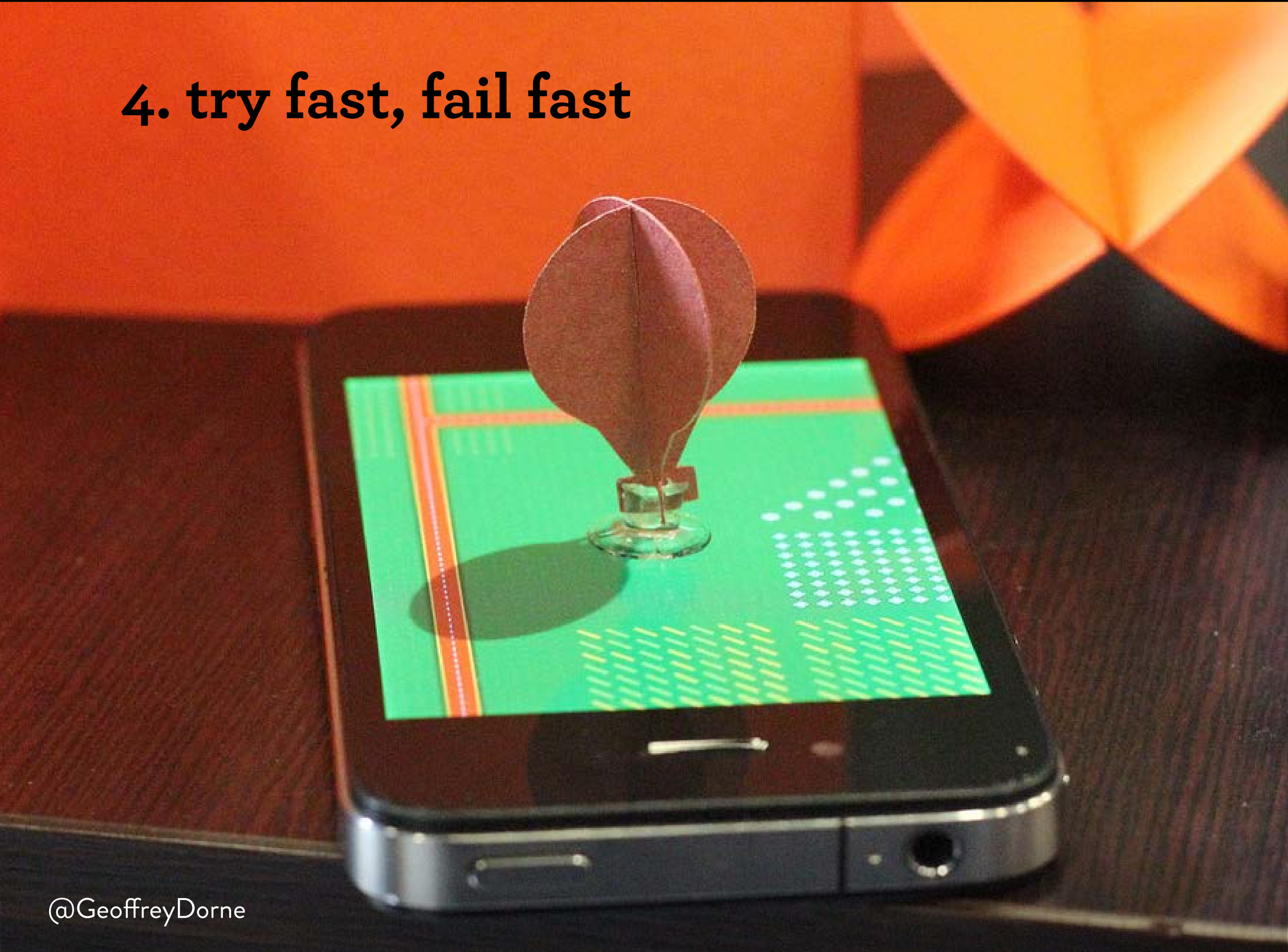


@GeoffreyDorne

3. les utilisateurs, qui sont-ils, quels sont leurs réseaux ?

@GeoffreyDorne

4. try fast, fail fast

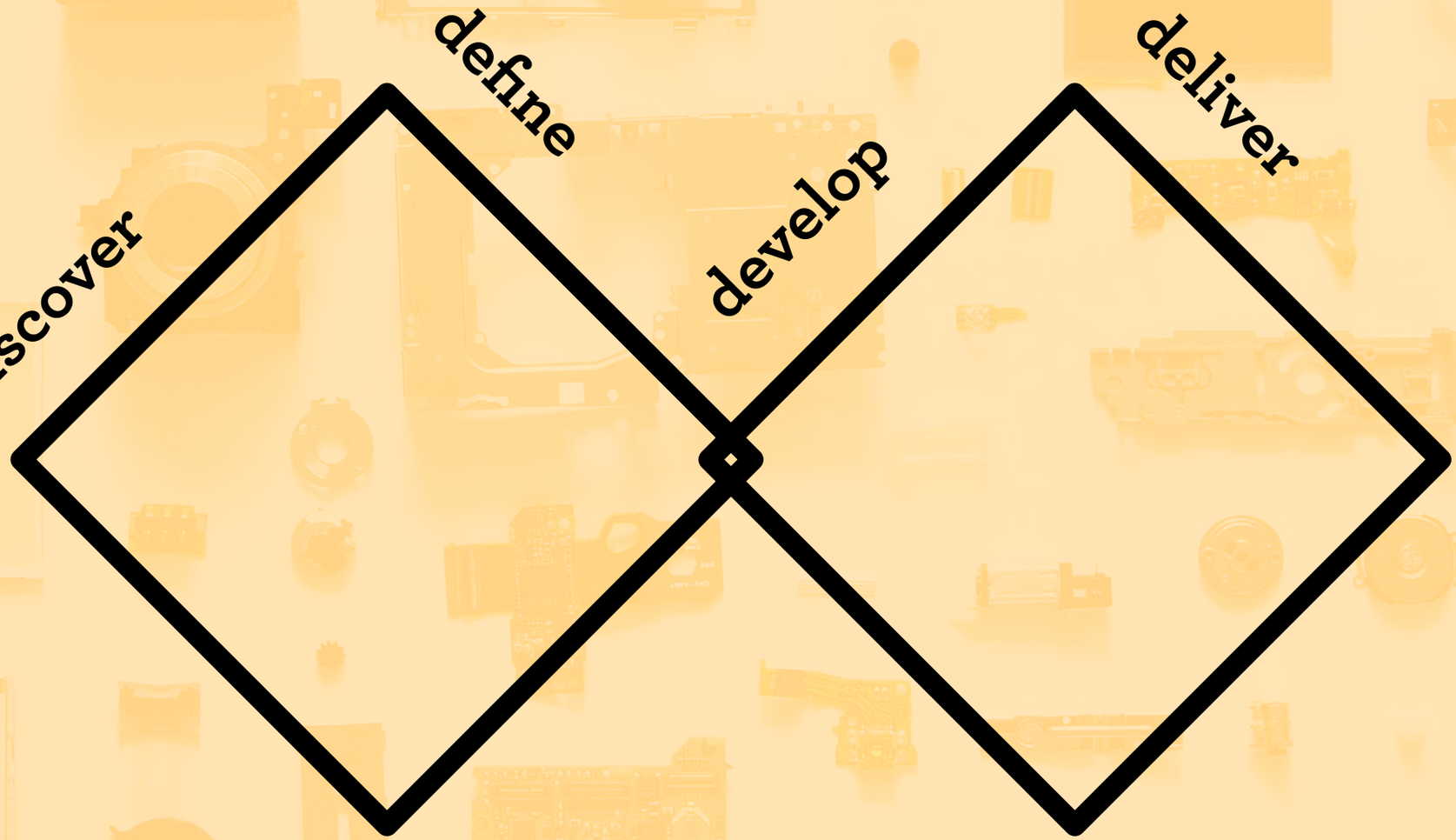


@GeoffreyDorne

5. avoir une minutieuse vision gobale

@GeoffreyDorne

double diamond



magazine + site

+ pdf et liseuse

+ site mobile

+ app iPhone Android

+ app iPad

+ responsive

+ kinect & leap motion & flutter

+ objets connectés

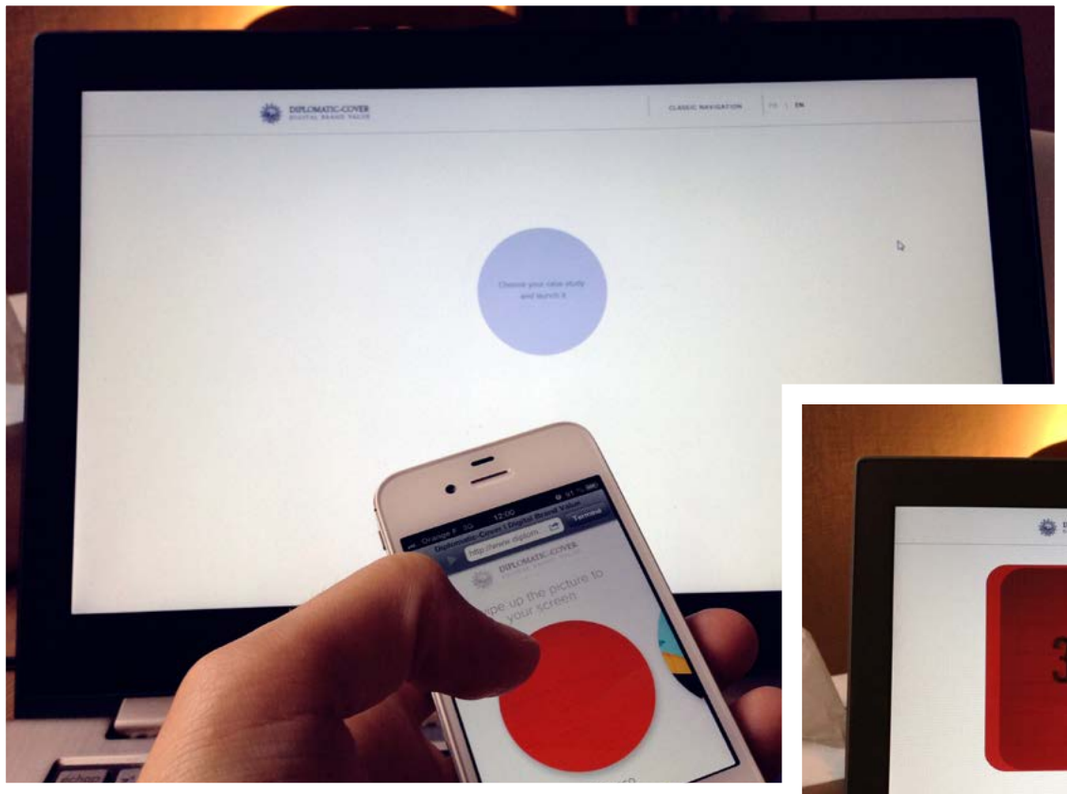
+ Google Glass

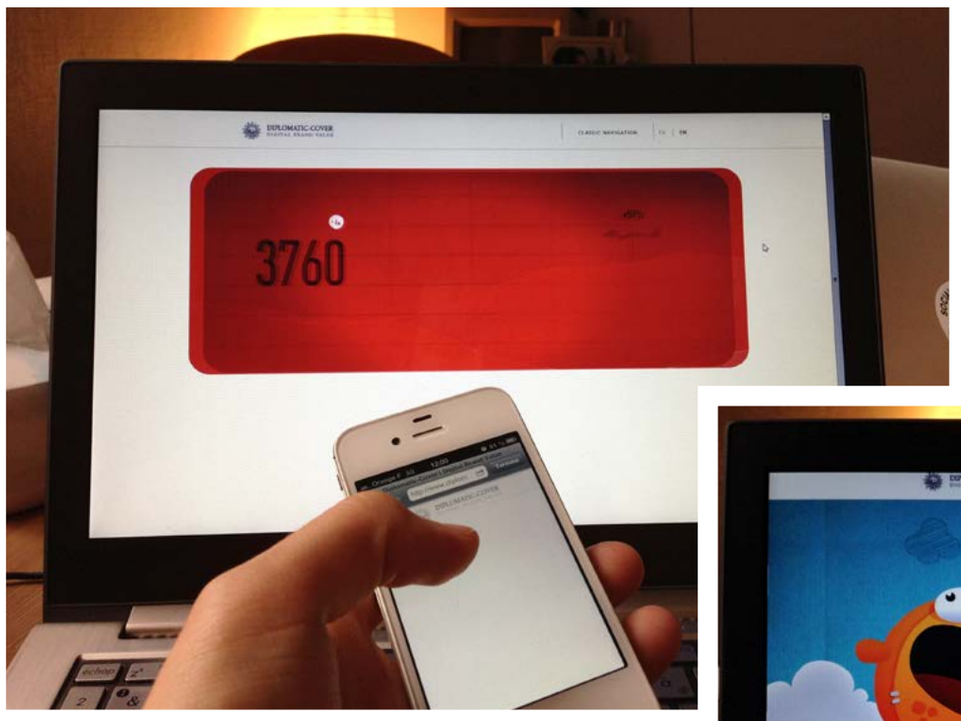
+ iWatch

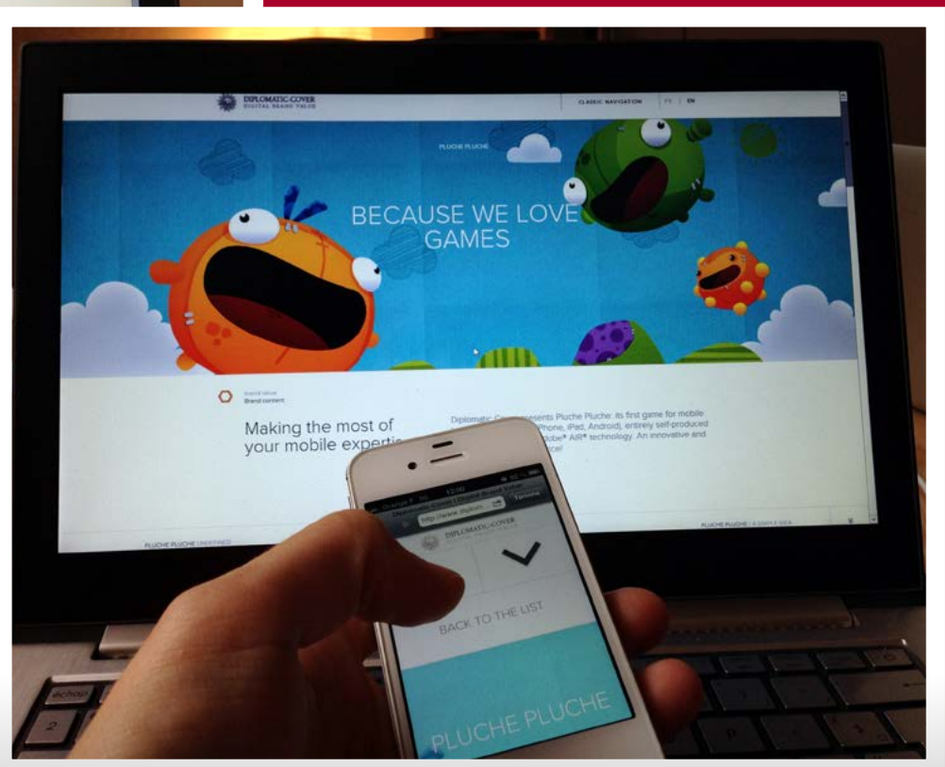
+ etc.

La sélection naturelle des interfaces & celle du designer.

@GeoffreyDorne

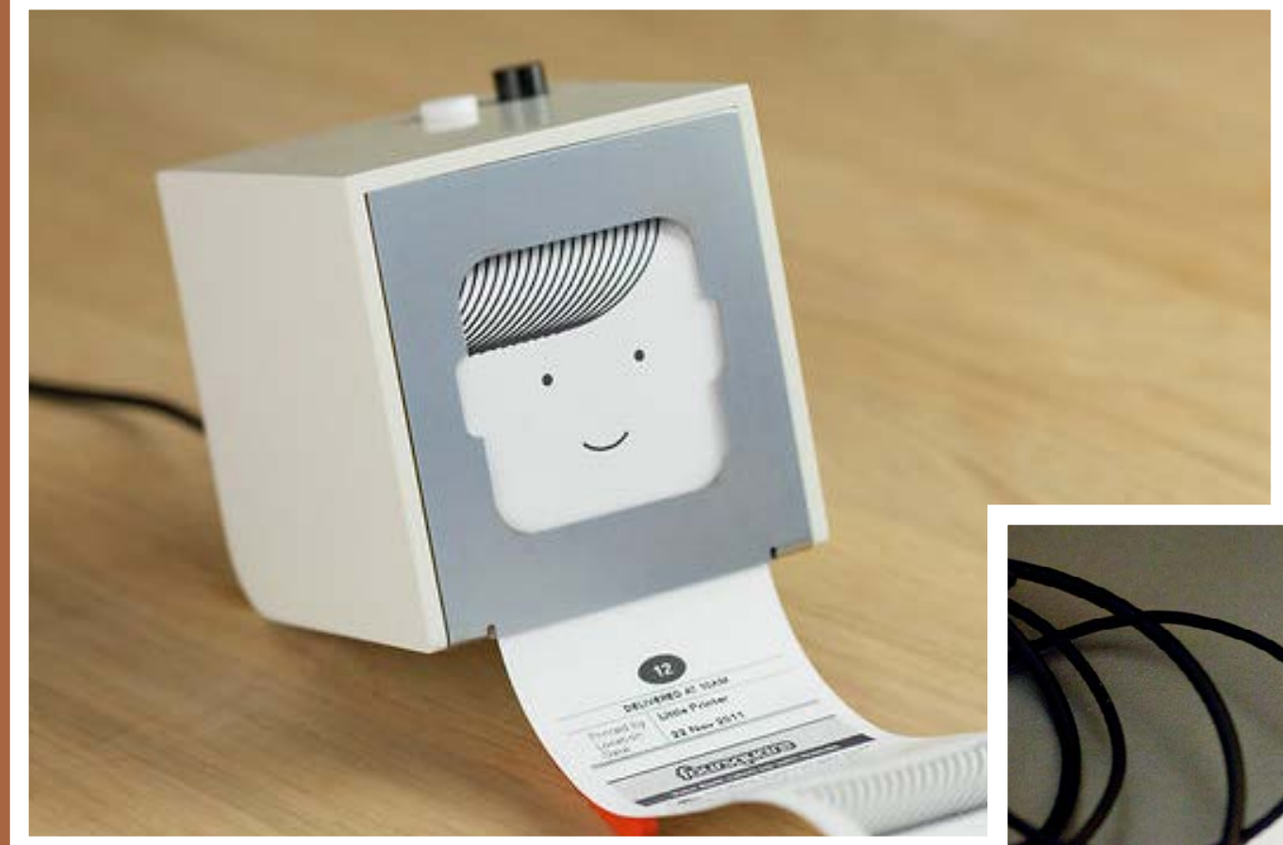




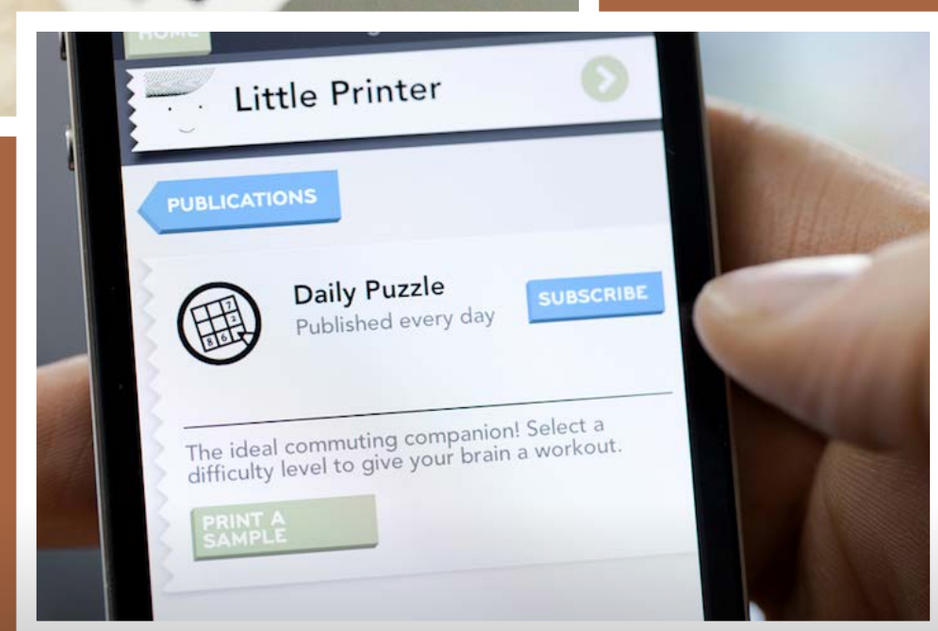


Diplomatic-cover.com

@GeoffreyDorne

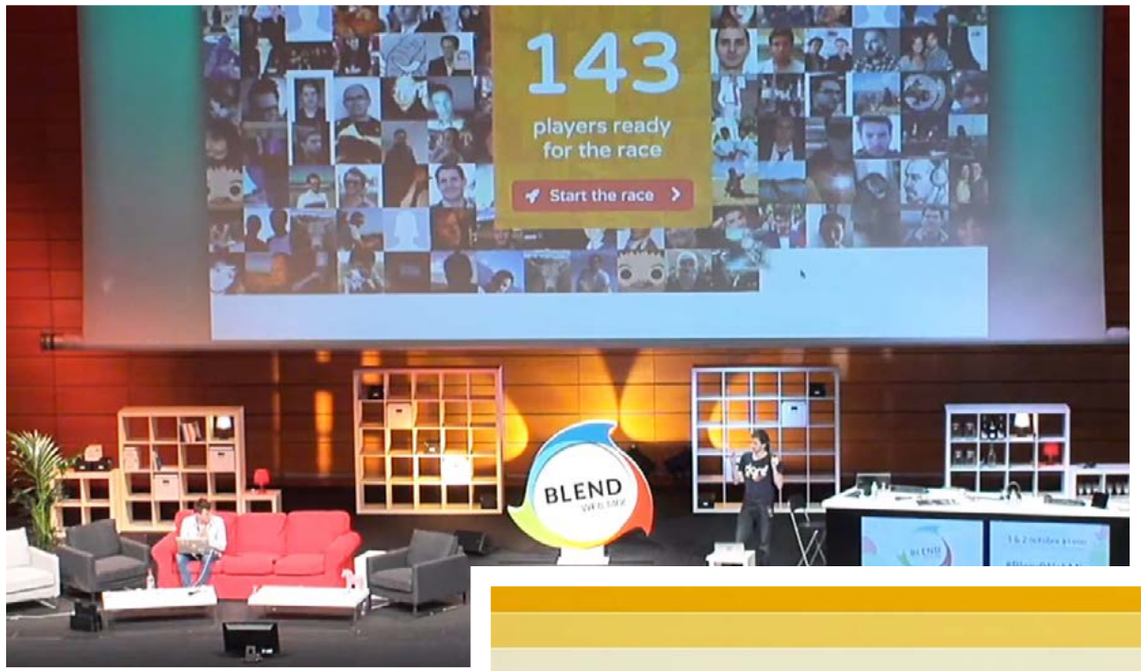


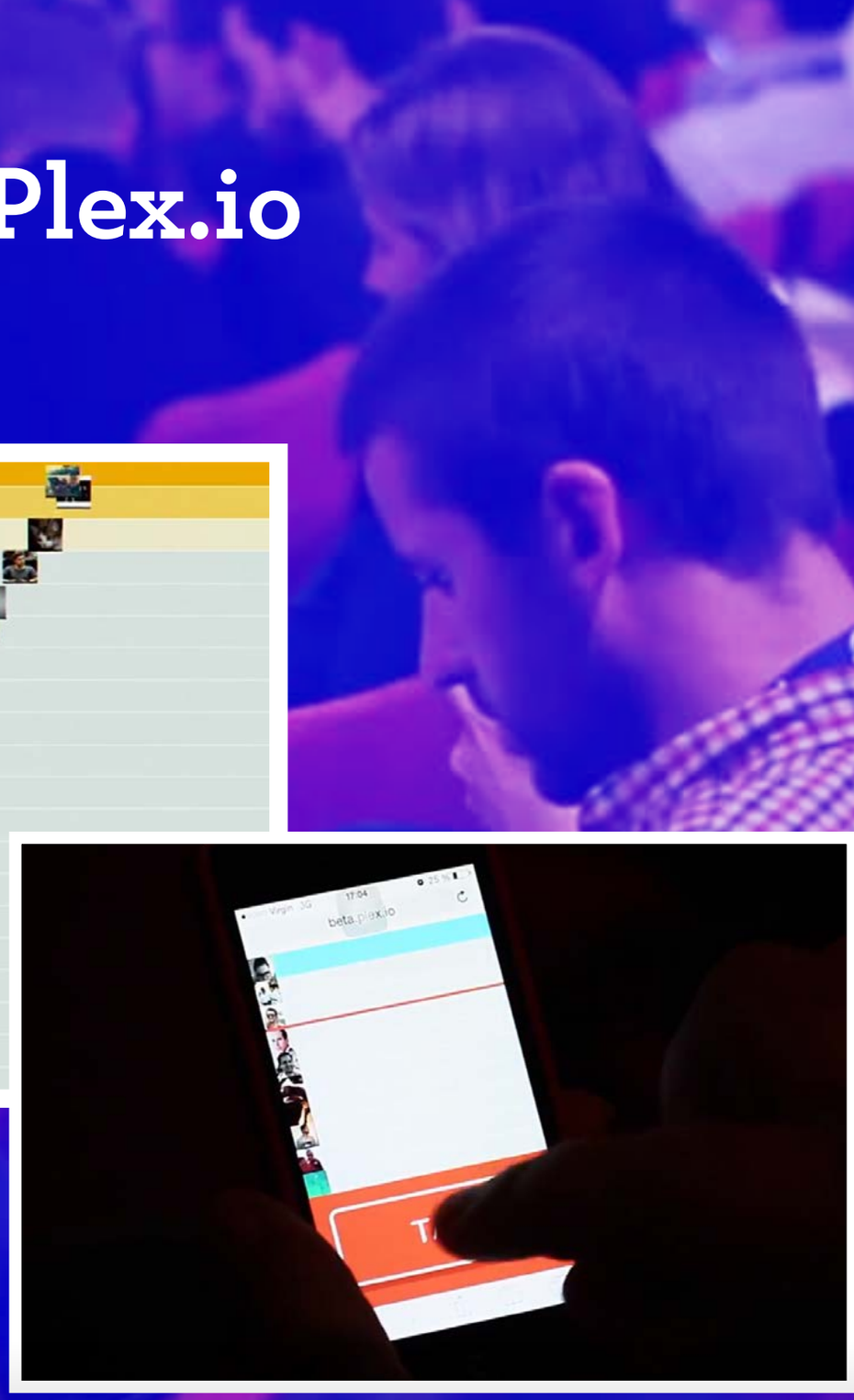
Little Printer



@GeoffreyDorne

Plex.io





@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

« Le lieu fait le lien »

Michel Maffesoli au sujet de influence
de l’espace sur le lien social

@GeoffreyDorne

Aujourd'hui, on ne peut plus concevoir un produit, un service, un outil sans le penser multimodal.

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

Se tourner résolument vers les interactions sociales & l'humain.

@GeoffreyDorne

@GeoffreyDorne

merci.

@GeoffreyDorne

http://Graphism.fr

@GeoffreyDorne