



feel in

PROJECT

Assurez-vous de la sincérité de votre interlocuteur en interprétant les indicateurs non verbaux qui interviennent au cours d'un dialogue.

Observez la représentation du non-dit qui se matérialise pendant l'échange.

Faites attention à ce que vous voulez (ne pas) dire.

INTENTION

objectif

Permettre à l'utilisateur de **feelin** d'avoir un autre regard sur les échanges qu'il peut avoir avec autrui. Le sensibiliser à la communication non verbale et l'initier à l'interprétation des indicateurs non verbaux (posture, gestuelle, regard...) de manière à détecter la sincérité de son interlocuteur.

L'effrayer, l'amuser ou le surprendre avec la possibilité de visualiser ce que peut penser son interlocuteur.

point de vue

Comment être sûr de la sincérité de son interlocuteur sachant que la communication interpersonnelle est composée d'échanges verbaux (le dit) et non verbaux (le non-dit) ?

Les indicateurs verbaux - immédiatement perceptibles - ne constituant pas un gage de sincérité, il est nécessaire de se tourner du côté des indicateurs non verbaux (gestuelle, regard, distance...) pour tenter de décrypter le non-dit et déterminer le sens véritable du message.

parti pris

Je pars du principe que l'on ne dit pas ce que l'on pense de manière à légitimer mon projet et le rendre attractif.

Je n'ai pas la prétention de vouloir lire dans les pensées, simplement d'initier l'utilisateur à l'interprétation d'indicateurs non verbaux de manière à détecter la sincérité.

vision du sujet

Le sujet **Intérieur / Extérieur, une histoire de dialogue, d'échange et d'émotion** est ambivalent et met en avant un contraste (intérieur / extérieur).

Les idées de dialogue, d'échange et d'émotion sont caractéristiques d'une situation de communication.

démarche

Tout d'abord je compte effectuer une recherche documentaire sur la communication non verbale et l'interprétation de ses indicateurs.

Puis je prévois de travailler sur un scénario d'interaction destiné à représenter plusieurs possibilités d'échanges verbaux et non verbaux entre l'utilisateur et une entité virtuelle. En parallèle j'envisage un travail de recherches graphiques et technologiques.

SYNOPSIS

*dialogue
communication verbale
signaux non verbaux
interprétation
non-dit*

Au travers d'un site internet (Flash), l'utilisateur va pouvoir (re)créer une situation de communication en fonction de certains paramètres (type d'interaction, lieu, interlocuteur...) et jouer le rôle d'un personnage.

Il pourra dialoguer sous forme de questions/réponses avec son interlocuteur, observer ses réactions (signaux non verbaux), les interpréter et visualiser une représentation possible du non-dit.

Le seul contrôle exercé par l'utilisateur concerne la communication verbale. Les informations non verbales (gestuelle, regard, posture) seront sollicités en fonction de l'échange. Dès lors, l'utilisateur ne peut pas prévoir les réactions de son interlocuteur et du personnage qu'il contrôle.

PUBLIC cible

*curiosité
doute
habitué
novice
simplicité
vulgarisation*

Le public cible de **feelin** est essentiellement composé de personnes curieuses, qui veulent s'assurer de la sincérité de leurs proches ou qui veulent juste s'amuser et apprendre à décrypter certains signaux du paralangage.

L'utilisateur cible peut être un habitué des échanges interpersonnels désireux de simuler des situations de communication particulières (profil : Directeur des Ressources Humaines) ou au contraire, une personne susceptible de passer un entretien et qui ne veut pas se compromettre (profil : chercheur d'emploi).

Enfin, **feelin** n'est pas destiné à un public averti. Son utilisation est relativement simple et fondée sur des principes existants vulgarisés.

promesse

L'utilisateur de **feelin** est amené à participer à une expérience de communication très particulière où il pourra s'exprimer sans risquer de se compromettre et prêter attention à des signaux non verbaux difficiles à interpréter lors d'un échange réel. La finalité est la suivante : **déterminer la sincérité de son interlocuteur.**



SERVICES CLES

présentation

Présentation du projet, de son objectif et du public auquel il est destiné.

exemples

Présence de différents médias (vidéos, extraits de films et illustrations) représentatifs du décalage qui peut exister entre le dit et le non-dit.
Ces exemples permettent de légitimer le projet et d'appréhender l'utilisation du simulateur.

simulateur

Le service principal du site. L'utilisateur configure la situation de communication à laquelle il souhaite participer et prend le contrôle d'un personnage qu'il fait dialoguer avec un interlocuteur virtuel.

aide

Explication du fonctionnement du site et du simulateur.