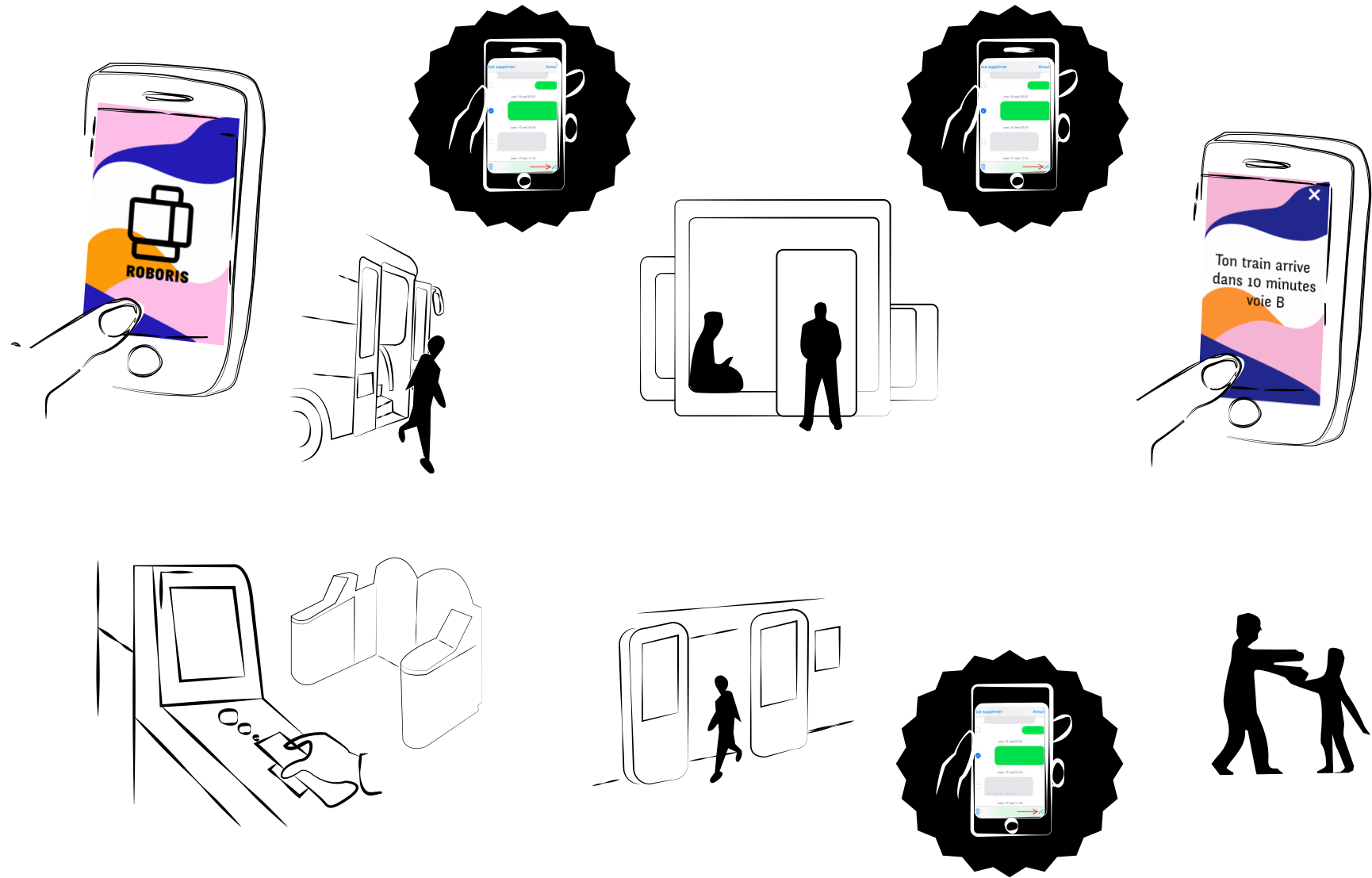


GUSS

Comment accompagner et rassurer les familles pour favoriser l'autonomie dans les transports ?



GUSS est un projet pensé pour les adolescents de 12 à 14 ans effectuant différents trajets. Ce projet répond aux problèmes actuels de mobilité en autonomie des adolescents ne disposant pas de moyen d'accompagnement, où les parents et l'enfant subissent des phases de stress.

Le scénario idéal serait alors un système de discussion et de partage d'informations via une application et serait financé par la région.

Dès l'achat du billet de train sur le site de la SNCF, une formule de fidélité serait proposée. Les parents en présence de l'enfant pourront choisir le degré d'autonomie et indiqueront leurs numéros de téléphone pour recevoir des informations en direct du trajet. De cette manière ils seront informés des imprévus comme les retards, et de la présence de l'enfant dans le train. L'application sera ensuite téléchargée sur son smartphone. Cet enfant sera donc guidé tout au long de son voyage par des messages via un notamment en gare de Rennes et dans les transports selon le choix préalable du degré d'autonomie.

MISE EN PLACE D'UN ESPACE D'ATTENTE

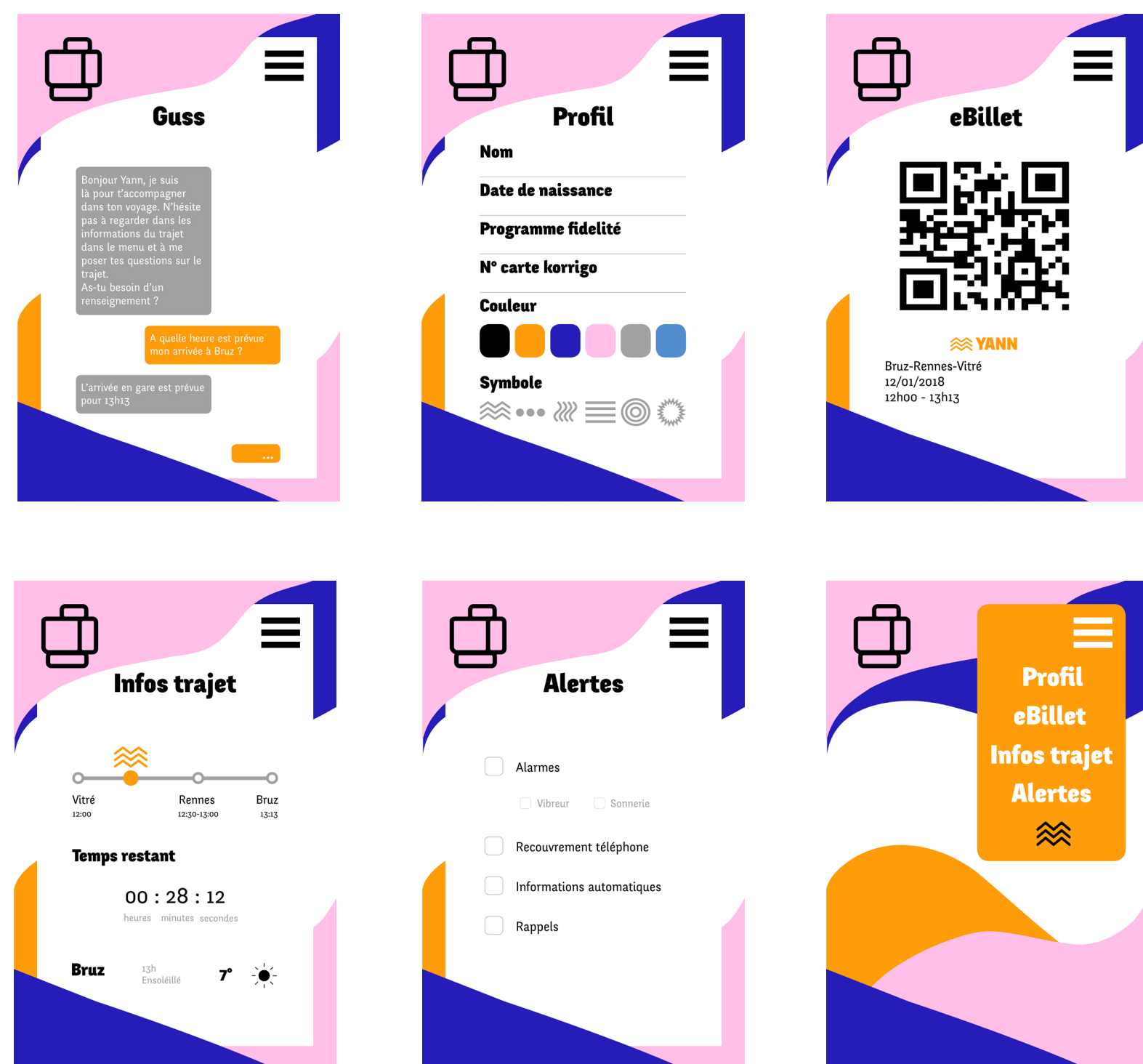


La salle d'attente se divise en plusieurs compartiments de différentes hauteurs mais toutes reliées. De cette manière l'adolescent peut s'installer dans un espace plus ou moins intime et isolé. Il disposera également de prises de rechargement, d'un accès wifi adapté.

IDENTITÉ VISUELLE ET APPLICATION

L'identité du projet GUSS se veut douce et enveloppante de par ses formes et ses couleurs. L'application est utilisée sur des périodes qui peuvent être stressantes. Le graphisme est rassurant par ses formes et ses lignes courbes et douces à la fois enveloppantes et rassurantes.

Le logo reprend les formes de la structure de l'espace d'attente et reste filaire reprenant l'épaisseur de la typographie. *Fengarda Neue* est une fonte très lisible, douce et agréable en harmonie avec l'atmosphère englobant de GUSS.

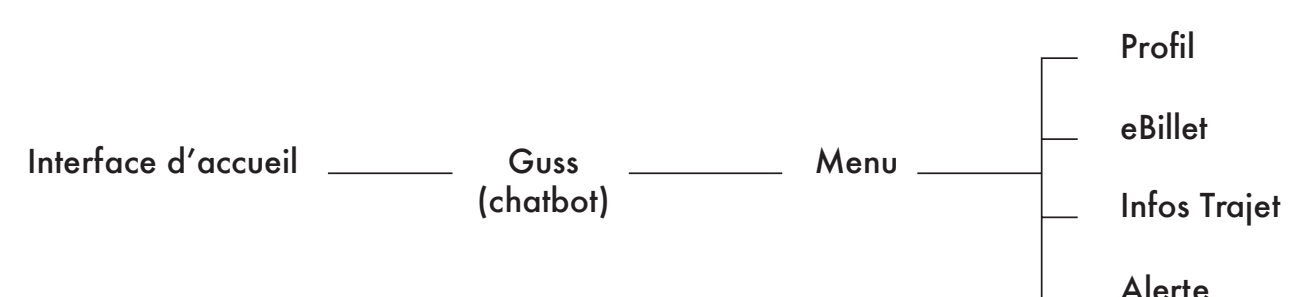


Le but premier de cette application est d'autonomiser les enfants dans leurs déplacements. L'application s'ouvre sur un ChatBot qui l'informe tout au long de son trajet pour le rassurer et l'accompagner.

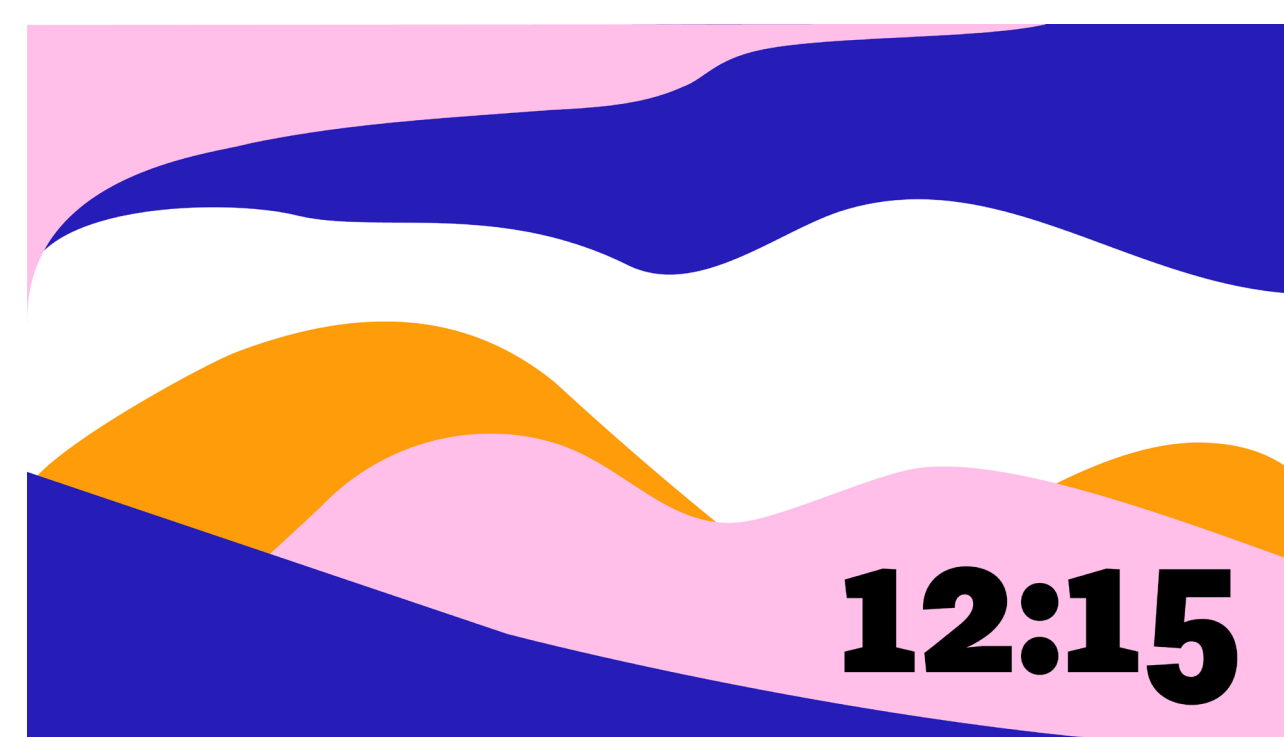
Elle est simple d'utilisation et pourra être connectée avec la carte Korrigo s'il en possède une pour plus de suivi. Il pourra également la personnaliser selon ses choix parmi les différents avatars et couleurs ou en y inscrivant son nom d'utilisateur.

Les informations du trajet sont faciles d'accès, il est plus facile de se repérer dans le temps et géographiquement.

L'application le laissera libre de choisir les alertes qu'il désire et la façon dont elles lui seront communiquées.



DISPOSITIF D'INFORMATION



Les écrans installés dans les espaces d'attente permettent un rappel régulier des heures de départs des trains. Ils affichent l'heure en continu, des alertes avec des signaux sonores sont émis 15 minutes et 10 minutes avant le départ du train de l'utilisateur, pour le prévenir et lui indiquer la voie.

MOBIPLIER



L'assise a été pensée en fonction des postures des adolescents. Elle permet de s'asseoir de différentes manières pour s'approprier l'espace confortablement. L'assise est en plastique rigide et lisse pour que celle-ci ait une meilleure longévité. Ces assises sont fixées aux parois et au sol de l'espace d'attente.