
Dossier Narratif

L'imaginaire pour donner envie et faire rêver

Le projet est né de la volonté de créer un véhicule ludique permettant à la fois de **répondre à des problématiques de déplacements, de plaisir de conduite ou pilotage, mais aussi de respect de la nature (empreinte carbone notamment).**

Le projet en se focalisant sur les notions :

- d'efficacité (optimisation des concepts),
- de cycles de vie
- et de lien que l'on peut avoir avec son véhicule, aura pour vocation à augmenter la durée de possession du véhicule et supprimer les risques d'obsolescence !

L'imaginaire pour chemin :

**« Pour construire un futur positif,
il faut le rendre désirable. »**

Au même titre que la F1 à fait progresser l'industrie automobile et fait rêver des générations, notre projet à pour vocation de conserver le plaisir de la mobilité en supprimant au maximum les nuisances que cet écosystème peut causer à la nature.

Objectif : rendre les véhicules intermédiaires désirables !

Notre projet s'inspire :

- d'un imaginaire : les courses de module de Star Wars



Des véhicules volant littéralement au raz du sol

- de deux véhicules existants :

- Le Ryker de CanAm (véhicule ludique, 3 roues, léger, à moteur thermique - sorte de motoneige de la route)



Un véhicule ludique dérivé des moto-neiges

- Le Airfish8 (véhicule hybride à effet de sol - croisement entre un bateau & un avion)

