

## PARCOURS CONNECTES - 2

### Écriture d'un parcours connecté

Enquêter, écrire un scénario interactif et réaliser une maquette graphique

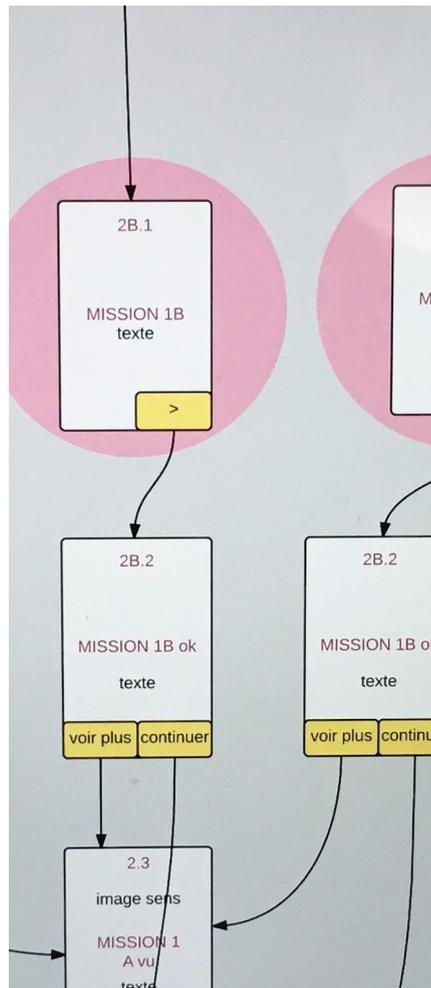
- Analyser les spécificités d'un territoire
- identifier des profils-types d'utilisateurs (création de personas)
- écrire un scénario interactif court pour un parcours in situ
- réaliser une maquette graphique du scénario

### PRÉREQUIS

Avoir suivi le module 1, ou être déjà sensibilisé aux projets interactifs

### PUBLIC

journalistes, auteurs, artistes, réalisateurs, graphistes, webdesigner, chef de projet culturel, médiateurs culturels, développeur



## Module 21

### Durée

3 jours + 1 jour - 28h

### Tarif F.C

1600 € / pers

### Dates

sur demande

### Lieu

Selon demande, France entière

### Effectifs

10 max

Ce module peut également être proposé sur demande, nous contacter.

*N.B : Ce module peut être suivi par tous les membres d'une future équipe-projet afin d'acquérir un socle commun de connaissances qui facilitera la réalisation en équipe d'un projet de parcours connecté.*

### METHODE PEDAGOGIQUE

- Méthode expérimentale / application concrète par la réalisation d'une démo en équipe

### FORMATEURS

- Un auteur-réalisateur de parcours connecté
- Développeur du logiciel FRIGG

### MATERIEL UTILISE

- Salle de cours
- Ordinateurs
- Récapitulatif délivré à l'issue de la formation

### PROGRAMME

#### JOUR 1

- Présentation des stagiaires et constitution d'équipes-projet
- Identifier les atouts et les freins d'un territoire
- distinguer les différents types d'interactions possibles
- préparer et mener une enquête auprès des usagers, analyser les résultats et définir des profils types d'utilisateur (personas)

#### JOUR 2

- définir un public cible et en déduire des choix éditoriaux
- écrire un synopsis et un scénario d'usage
- écrire un scénario interactif court, définir des types d'écran

#### JOUR 3

- réaliser une maquette du scénario interactif
- tester et analyser le scénario
- Echanges et bilan de la formation

#### JOUR 4 (en option)

- suivi personnalisé et à distance du projet en cours, à la demande du stagiaire.

Ce module s'inscrit dans le cycle de formation

## Concevoir un parcours connecté et géolocalisé pour smartphone



### Une cycle de formation pour :

- comprendre tous les enjeux de ce type de réalisation connectée in-situ.
- apprendre à écrire un scénario interactif, à en faire une maquette écran par écran, et à le traduire en base de données.
- réaliser une démo de parcours connecté de A à Z.
- découvrir le logiciel FRIGG et apprendre à créer un projet en intégrant ses médias, en créant des interactions et en publiant la webapp de sa démo.

### Un cycle en 3 modules

Ce cycle de formation comprend 3 modules complémentaires. Ils peuvent être suivis indépendamment les uns des autres, cependant il est souhaitable que l'ensemble de l'équipe-projet suive le premier module.

Contactez-nous pour ajuster au mieux votre projet de formation.

#### Module 20 - 2 jours

##### PARCOURS CONNECTES - 1

Les narrations interactives dans le cadre de projets in-situ  
Analyser les modalités de conception et de réalisation d'un parcours connecté

#### Module 21 - 4 jours

##### PARCOURS CONNECTES - 2

Ecriture d'un parcours connecté  
Enquêter, écrire un scénario interactif et réaliser une maquette graphique

#### Module 22 - 4 jours

##### PARCOURS CONNECTES - 3

Mise en ligne d'un parcours connecté avec FRIGG  
Traduire et intégrer les données, publier son projet

### Contexte

Internet permet aujourd'hui de raconter des histoires qui interagissent avec le spectateur. On peut cliquer, scroller, survoler... faire des choix qui ont un impact sur le scénario. On parle de narrations interactives. Et depuis peu, avec la 3G et la 4G et la popularisation des smartphones, ces histoires interactives peuvent tenir dans notre main, et bénéficier ainsi de toutes les fonctionnalités de ces appareils : géolocalisation, appareil photo, clavier...

On peut maintenant raconter des histoires en lien direct avec notre environnement et ajouter ainsi une couche de récit interactive et ludique à nos balades : on peut créer des parcours connectés.

Un parcours connecté, ça peut permettre de valoriser des archives sur un territoire, de travailler sur le patrimoine matériel ou immatériel, de proposer des jeux de piste, des enquêtes, des fictions géolocalisées, des médiations aux outils numériques, et bien d'autres choses...

FRIGG est un logiciel en ligne open-source développé par l'association Tabasco Vidéo, qui permet de créer et de diffuser facilement des parcours connectés, sans avoir besoin de maîtriser un langage informatique.

toutes les informations sur [www.systeme-frigg.org](http://www.systeme-frigg.org)