

PARCOURS CONNECTES - 3 Mise en ligne d'un parcours connecté avec le logiciel FRIGG

Traduire et intégrer les
données, publier son projet

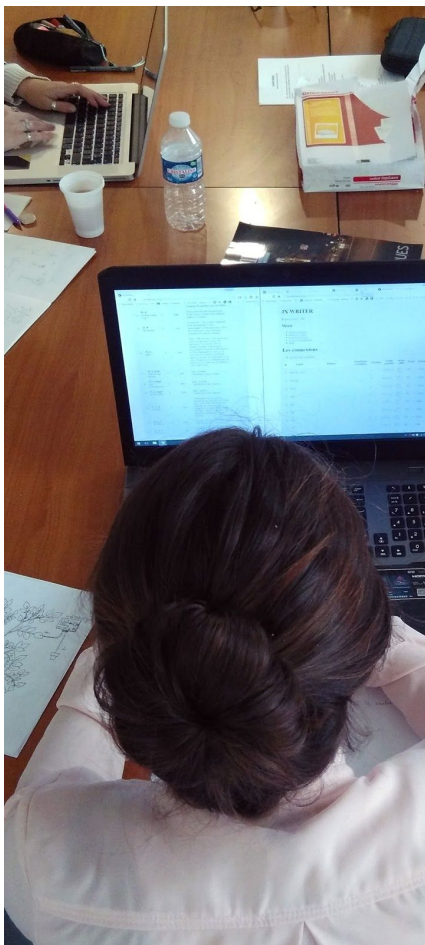
- Traduire un scénario en base de données pour préparer l'intégration dans FRIGG
- Intégrer ses médias et créer les interactions dans la plateforme FRIGG
- Finaliser et publier la webapp

PRÉREQUIS

Avoir suivi le module 2, ou avoir un projet de parcours connecté déjà avancé

PUBLIC

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



Module 22

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 équipe-projet mais s'adresse d'avantage à des profils d'intégrateurs web ou webdesigner.

METHODE PEDAGOGIQUE

- Pratique intensive du logiciel et réalisation d'une démo de webapp à partir de projets personnels ou d'éléments fournis par le formateur
- Analyse des réalisations

FORMATEUR

- Auteur-réalisateur de parcours connecté
- Développeur du logiciel FRIGG

MATERIEL UTILISE

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

PROGRAMME

JOUR 1

- Découvrir l'interface de FRIGG et identifier le fonctionnement du logiciel et ses possibilités
- paramétrer les fonctionnalités de base de FRIGG : Géolocalisation, Reconnaissance QR codes, Choix multiples (QCM), Reconnaissance de texte, Partager.

JOUR 2

- séquencer un scénario et réaliser une matrice de contenu
- intégrer son projet dans FRIGG et publier la webapp
- tester son projet et identifier les erreurs

JOUR 3

- adapter son projet et effectuer un nouveau test
- assimiler les fonctionnalités plus complexes de FRIGG (fonction data, Collecte de données, expérience multilingue)
- 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