

# La conduite d'un projet interactif et multimédia

**SI28**

Serge Bouchardon

---

# La conception : les étapes



- **La note d'intention**
- **Le cahier des charges**
- **Le scénario**

Méthode agile: <https://stph.scenari-community.org/ing/agi/co/agiUL10agi.html>  
(cycle de développement itératif, incrémental et adaptatif)

# La note d'intention



- La **note d'intention** définit le concept du projet, le public-cible, les objectifs.

# La note d'intention



- **Quel concept ?**
  - Laissez libre cours à votre imagination
  - L'idée initiale doit aboutir à un véritable concept, si possible innovant.
- **Quel public-cible ?**
  - Que sait-il par rapport au sujet ?
  - Quelles sont ses attentes ?
  - Quels sont ses modes de consultation?
  - Si vous identifiez plusieurs types de public, essayez de proposer à chacun un parcours et un contenu personnalisés.
- **Quels objectifs ?**
  - Que voulez-vous apporter au sujet traité ?
  - Quels questionnements, quelles émotions voulez-vous provoquer ?
  - Quelles connaissances, quelles compétences voulez-vous apporter ?

# Le cahier des charges



- Le **cahier des charges**, par définition, est une mise en relation des objectifs et du budget.

Il peut préciser également :

- Les ressources médias utilisées,
- La structuration du contenu,
- les outils et les principes de navigation,
- les formes et degrés d'interactivité,
- les choix graphiques et interfaciques,
- les choix techniques.

# Le cahier des charges de votre projet



- 1. ressources médias** – textes, images, sons, vidéos - **utilisées**
- 2. structure et navigation**  
(organisation des contenus ; concept et principes de navigation)
- 3. formes et degrés d'interactivité**
- 4. choix graphiques et d'interface**
- 5. choix techniques**

# Le cahier des charges



- **Quelle utilisation des ressources médias (graphisme, son, vidéo) ?**

Exemples d'utilisation de la **vidéo** :

- animer, dynamiser l'écran
- décrire des actions complexes
- accroître le réalisme des situations
- avoir une valeur de témoignage...

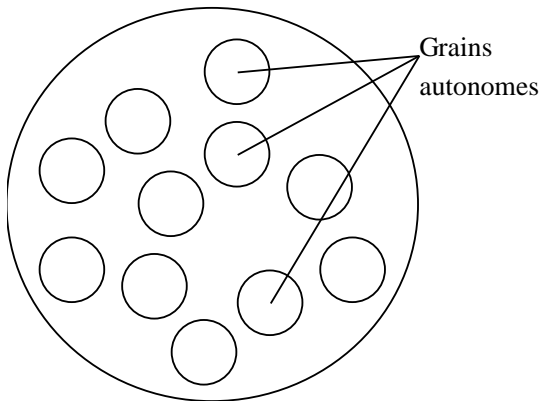
Bien réfléchir aux rapports texte-son-image-vidéo  
(concurrence, complémentarité, redondance...)

➡ l'intersémiotisation des médias

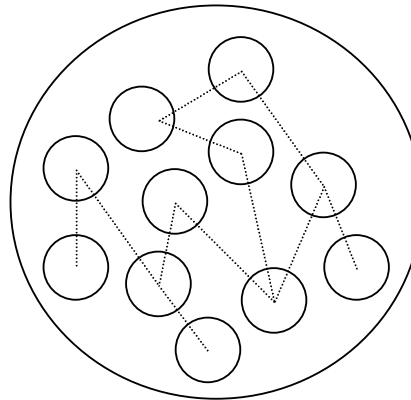
# Le cahier des charges

- **Quelle structuration, quelle organisation du contenu ?**
  - Des grains autonomes (le grain est consulté pour lui-même et pensé pour être lu entièrement)
  - mais non indépendants (les grains sont reliés entre eux)

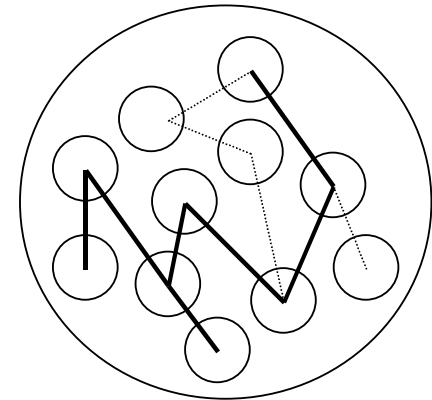
Hyperdocument



Hyperdocument scénarisé



Exemple de parcours





# Le cahier des charges

- **Quelle navigation ?**

- **Arborescente**

à base de sommaires de plus en plus détaillés

<https://www.utc.fr/>

- **Hypertexte**

ou hypermédia par extension aux autres médias, qui crée un réseau de renvois entre les divers documents

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Universit%C3%A9\\_de\\_technologie\\_de\\_Comp%C3%A8gne](https://fr.wikipedia.org/wiki/Universit%C3%A9_de_technologie_de_Comp%C3%A8gne)

- **Base de données**

avec son jeu d'outils de recherche, principalement basés sur le texte

Wikipédia: <https://fr.wikipedia.org/wiki/>

- **Immersive**

déplacement dans un espace tridimensionnel plus ou moins réaliste

Petra: <https://www.google.com/maps/about/behind-the-scenes/streetview/treks/petra/>

Autres lieux : <https://www.google.com/maps/about/treks/#/grid>



# Le cahier des charges



- **Quelles formes et quels degrés d'interactivité ?**
  - **de navigation (accéder)**  
depuis le simple tourne-page, en passant par la navigation hypertexte et hypermédia, jusqu'à l'hybridation avec un espace physique

*24 heures d'Adrien*, de Pierre-Olivier Fineltin (1996) : <http://pofineltin.free.fr/24h/>

*Wei or Die* (2015) : <http://wei-or-die.nouvelles-ecritures.francetv.fr/> / <http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Wei-or-Die.mp4>

*A date with Markiplier* (2017) : [https://youtu.be/yyU\\_1JD2wuA](https://youtu.be/yyU_1JD2wuA)



ATTACK

Unlisted

4,852,465 views • Feb 14, 2017

58K 183 SHARE SAVE ...



**A DATE WITH MARKIPLIER (2017)**  
[https://youtu.be/yyU\\_1JD2wuA](https://youtu.be/yyU_1JD2wuA)

JOIN SUBSCRIBE

11



## *Swipe Night* (Tinder, 2021)

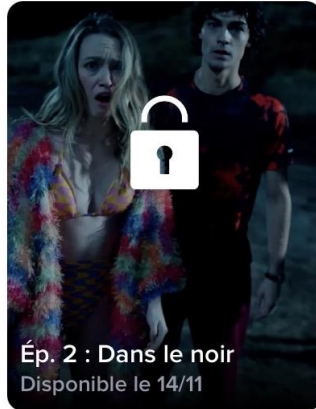
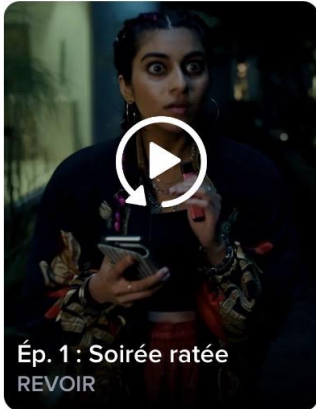
<https://youtu.be/STh9DodzTZQ>

[https://www.frandroid.com/android/applications/759898\\_swipe-night-la-serie-interactive-de-tinder-arrive-le-12-septembre/amp](https://www.frandroid.com/android/applications/759898_swipe-night-la-serie-interactive-de-tinder-arrive-le-12-septembre/amp)

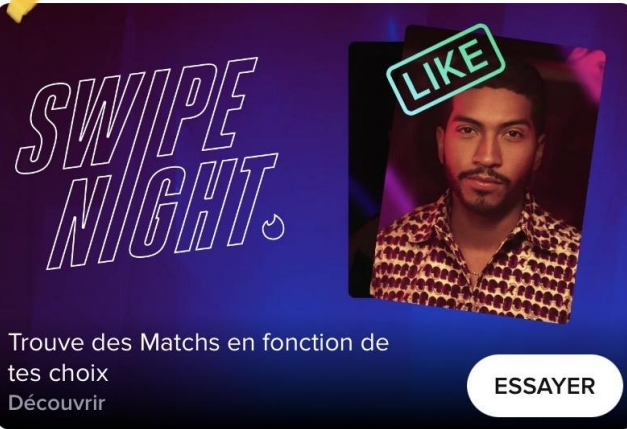


### Swipe Night : Killer Weekend

Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matches

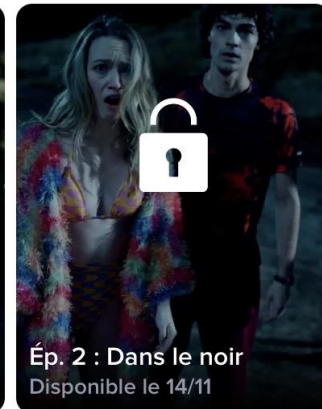
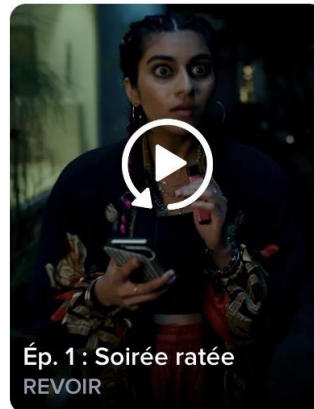


Bienvenue sur Explore  
Mon Mood...



### Swipe Night : Killer Weekend

Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matches



# Le cahier des charges

- **Quelles formes et quels degrés d'interactivité ?**

- **de navigation (accéder)**

depuis le simple tourne-page, en passant par la navigation hypertexte et hypermédia, jusqu'à l'hybridation avec un espace physique

*24 heures d'Adrien*, de Pierre-Olivier Fineltin (1996) : <http://pofineltin.free.fr/24h/>

*Wei or Die* (2015) : <http://wei-or-die.nouvelles-ecritures.francetv.fr/> / <http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Wei-or-Die.mp4>

*A date with Markiplier* (2017) : [https://youtu.be/yyU\\_1JD2wua](https://youtu.be/yyU_1JD2wua)

*Swipe Night* (2021) : <https://youtu.be/STh9DodzTZQ>

*Cinematicity* (2013) : <https://youtu.be/yZ16ZgEvyaI>

- **de manipulation (manipuler)**

*Anonymes* (v.2, 2003) : <http://www.anonymes.net> (Flash) / capture vidéo : <http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Anonymes.mp4>

*Mez Breeze, V[R]ignettes* (2020) : <https://sketchfab.com/models/3a6f8f31dbb74754bcf8ec6c353f1503/embed>

Vidéo de présentation : <https://vimeo.com/460943869> (<https://icids2020.bournemouth.ac.uk/exhibition/>)

- **d'introduction de données (produire)**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Universit%C3%A9\\_de\\_technologie\\_de\\_Compi%C3%A8gne](https://fr.wikipedia.org/wiki/Universit%C3%A9_de_technologie_de_Compi%C3%A8gne)

*24 heures d'Adrien*, de Pierre-Olivier Fineltin : <http://pofineltin.free.fr/24h/>

*Adam project* de Timothée Rolin (2002) : <http://www.adamproject.net/>

*Dialogus* : <https://web.archive.org/web/20080827112143/http://www.dialogus2.org/>

*Mutant*, d'Annie Abrahams : [http://www.dvblog.org/movies/01\\_2011/mutant2.mov](http://www.dvblog.org/movies/01_2011/mutant2.mov)

Atlas sonore des langues régionales : <https://atlas.limsi.fr/>

Exemple avec les 3 formes : *StoryFace* (2018) : <http://storyface.space>

# Le cahier des charges



## Quels choix graphiques et d'interface ?

- **Quelle charte graphique ?**
  - typographie
  - palette de couleurs
  - fond d'écran...
- **Quels styles graphiques ?**
  - 2D
  - 3D
  - animations
  - photos...
- **Quelle interface ?**
  - fonctionnalités
  - agencement des différents éléments sur l'écran

# Le cahier des charges



- **Quelle interface ?**
  - **simplicité**
  - accès rapide
  - mode intuitif (sans mode d'emploi)
  
  - **efficacité**
  - cohérence (graphique et fonctionnelle)
  - prédictibilité (pouvoir anticiper l'effet de chaque action)
  - réversibilité (pouvoir annuler toute action, contrôle du déroulement)
  - attrait (esthétisme et lisibilité de la mise en page)



# Le scénario



## Le scénario

- présente le récit (s'il y a une dimension narrative)
- contient l'ensemble des textes qui vont apparaître à l'écran
- définit également l'éventuelle " mise en scène " (la scénarisation)

# Le scénario

- **Quelle scénarisation** (mise en scène du contenu) ?

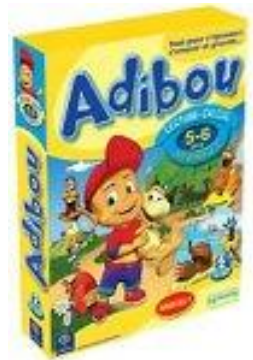
- Présence d'un **assistant-accompagnateur** qui nous guide dans l'exploration du contenu

- Exploitation d'une **métaphore**

Une métaphore peut servir à **structurer le site** et à **guider le visiteur**.  
Métaphore de la maison :

<https://www.youtube.com/watch?v=M7m2SvQrEhQ> (le hall des saveurs de *Daddy*, archive)

- ...



# Le scénario



La **métaphore** (ville, corps humain, musée, journal, parc de loisirs...)

- Les métaphores sont des moyens d'exploration. Les bonnes métaphores racontent une histoire, expliquent un concept.
- Exemple : agence de publicité « The Idea Factory » : transformation de matières premières en un produit fini

# Le scénario



raw materials



manufacturing



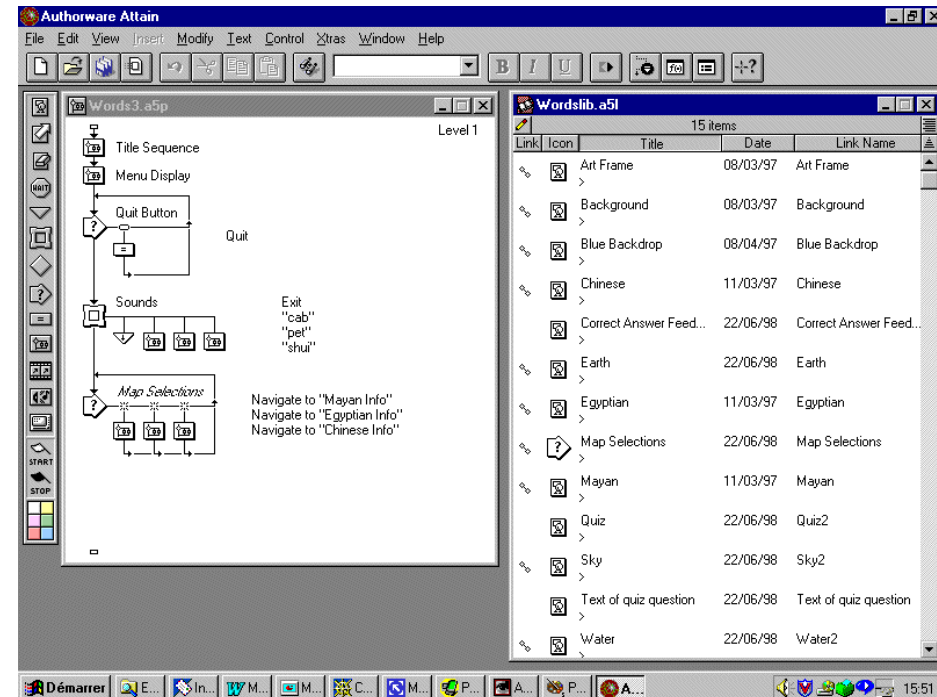
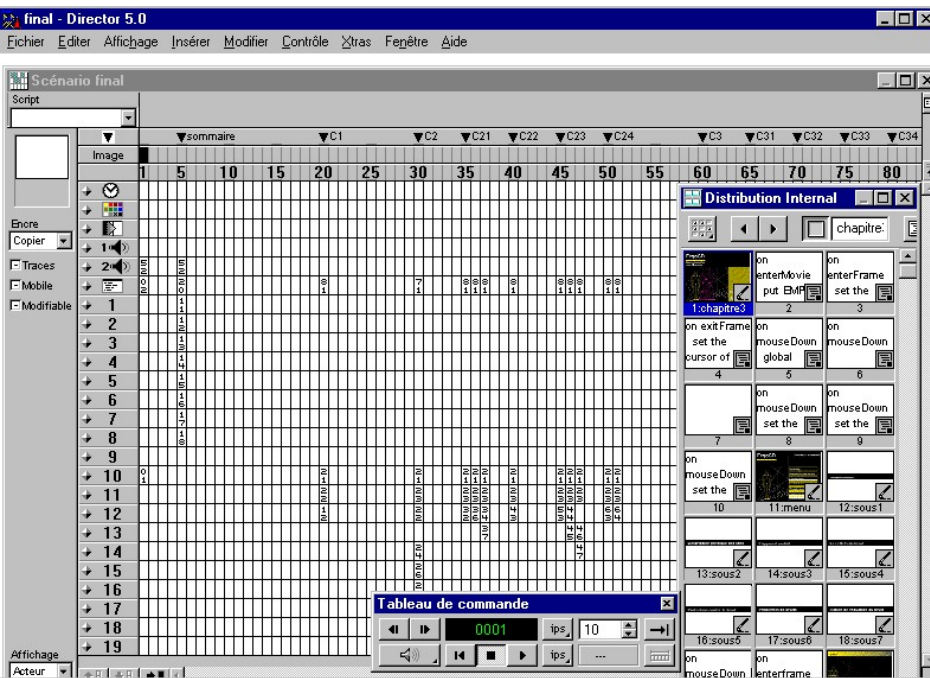
product

# Les choix techniques

## Quels outils ?

Les **outils** peuvent conditionner une certaine forme de structuration, de scénarisation, certaines formes d'interactivité...

Ex. : ligne de temps (time line) de **Director** / ligne logique de **Authorware**



# Le rapport de votre projet



## 1. Note d'intention

- Concept
- Public-cible
- Objectifs

## 2. Cahier des charges

- Ressources médias (textes, images, sons, vidéos)
- Structuration et navigation
- Formes et degrés d'interactivité
- Choix graphiques et d'interface
- Choix techniques

## 3. Scénario

## 4. Conclusion

# Conclusion



## Adopter une méthodologie de conduite de projet

- Étudier l'existant
- Recenser les sources
- Formaliser soigneusement note d'intention, cahier des charges et scénario (voire story-board)
- Faire des maquettes
- Faire *valider* à tous les stades (projet, maquette, production finale...)