

FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD



NOTE :

LE SCÉNARIO DÉCRIT LE MÉCANISME DE JEU DE BASE DU SYSTÈME PÛSH. LA FAÇON DE RÉCUPÉRER LES CLÉS CHANGERA ET DÉPENDRA DE L'ÂGE DE L'ENFANT.

LE STORY-BOARD EST VOLONTAIREMENT RACCOURCI : IL MONTRE LES ÉTAPES IMPORTANTES ET LES MÉCANISMES CLÉS DU SYSTÈME PÛSH.

UNE FAMILLE (UN ENFANT ET UN PARENT) SE REND AU MUSÉE. SUR PLACE, ON LUI PROPOSE UN SYSTÈME APPELLÉ PÛSH, QUI LEUR PERMETTRA DE PARTICIPER À UNE VISITE LUDIQUE.

UNE PERSONNE DE L'ACCUEIL, LEUR EXPLIQUE LE FONCTIONNEMENT DU SYSTÈME ET LEUR FAIT CHOISIR ENTRE SUIVRE UN PARCOURS LIBRE OU UN PARCOURS THÉMATIQUE. LA FAMILLE CHOISIT « PARCOURS THÉMATIQUE ». ET PRÉCISE LEQUEL ELLE SOUHAITE.

LA FAMILLE COMMENCE LA VISITE, ÉQUIPÉE D'APPAREILS MOBILES.

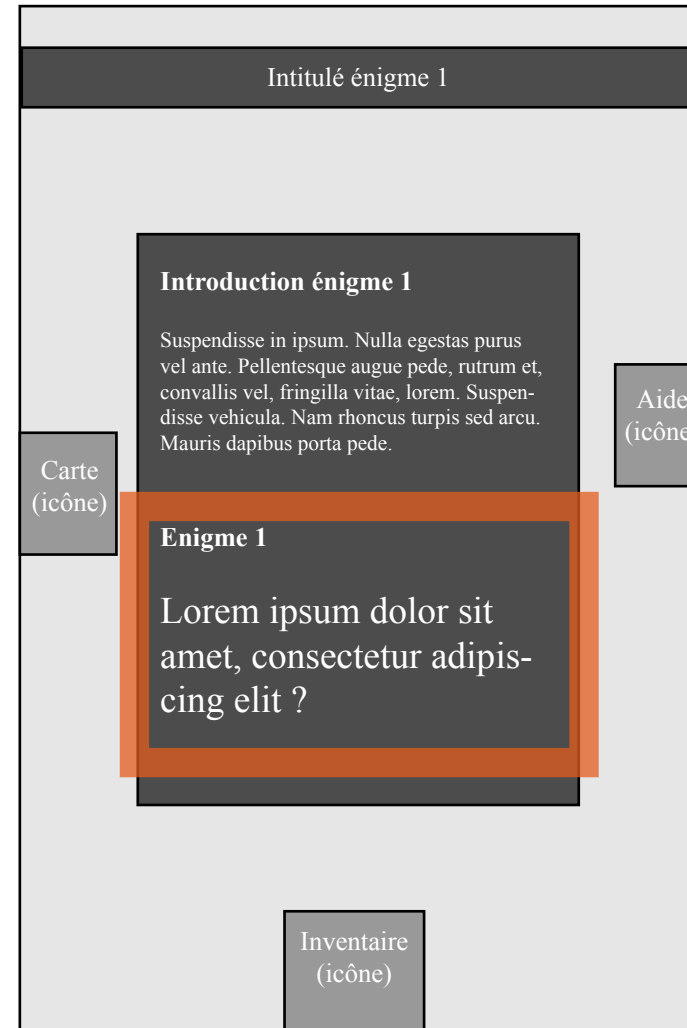
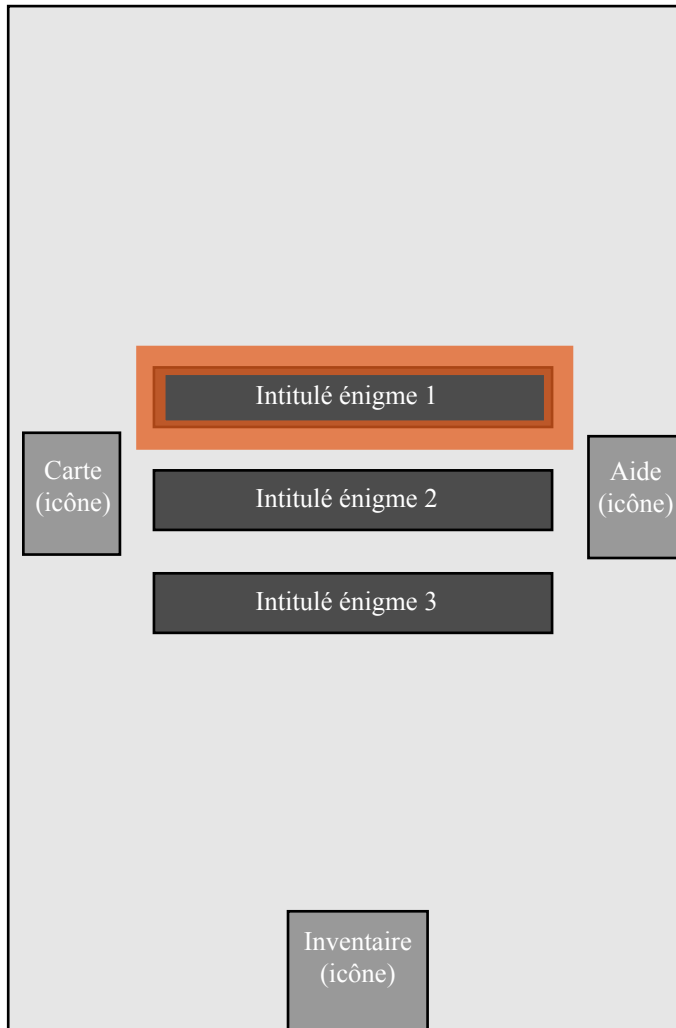
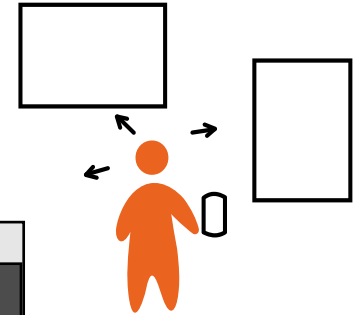
FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD



L'APPAREIL MOBILE DE L'ENFANT LUI PROPOSE UNE LISTE D'ÉNIGMES, L'ENFANT CHOISIT DE SUIVRE LA PREMIÈRE ÉNIGME.

LA PREMIÈRE ÉNIGME CONSISTE À RETROUVER UNE CLÉ, POUR CELA L'ENFANT DEVRA S'AIDER DES INDICES DISPONIBLES DANS LES OEUVRES.



ZONING MOBILE
- CHOIX ÉNIGME
(ENFANT)

ZONING MOBILE -
INTRODUCTION ENIGME
(ENFANT)

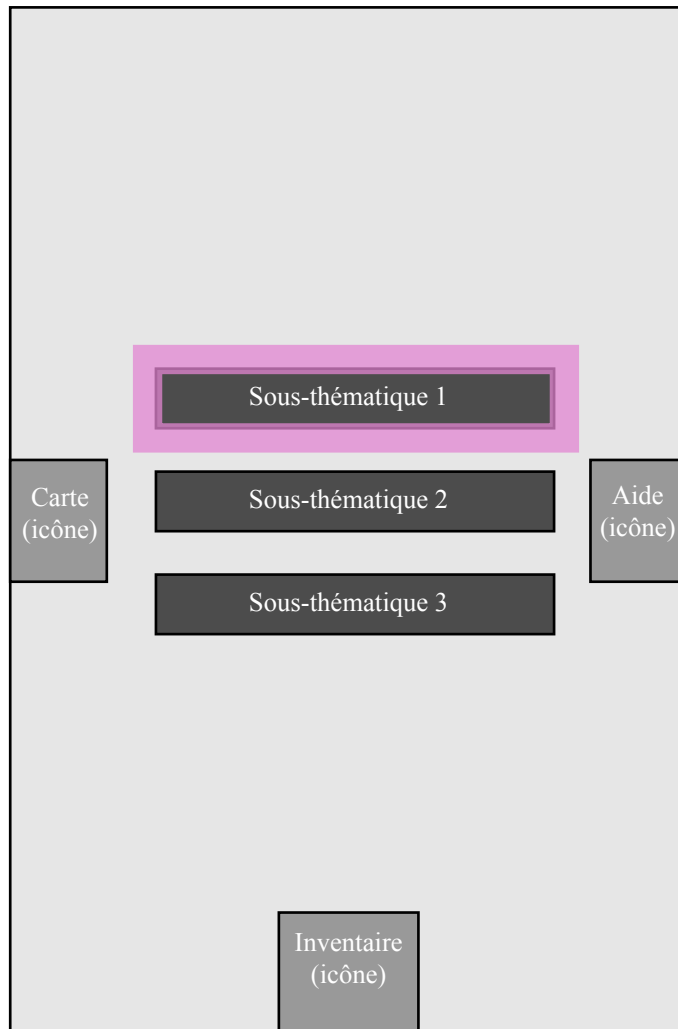
FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD

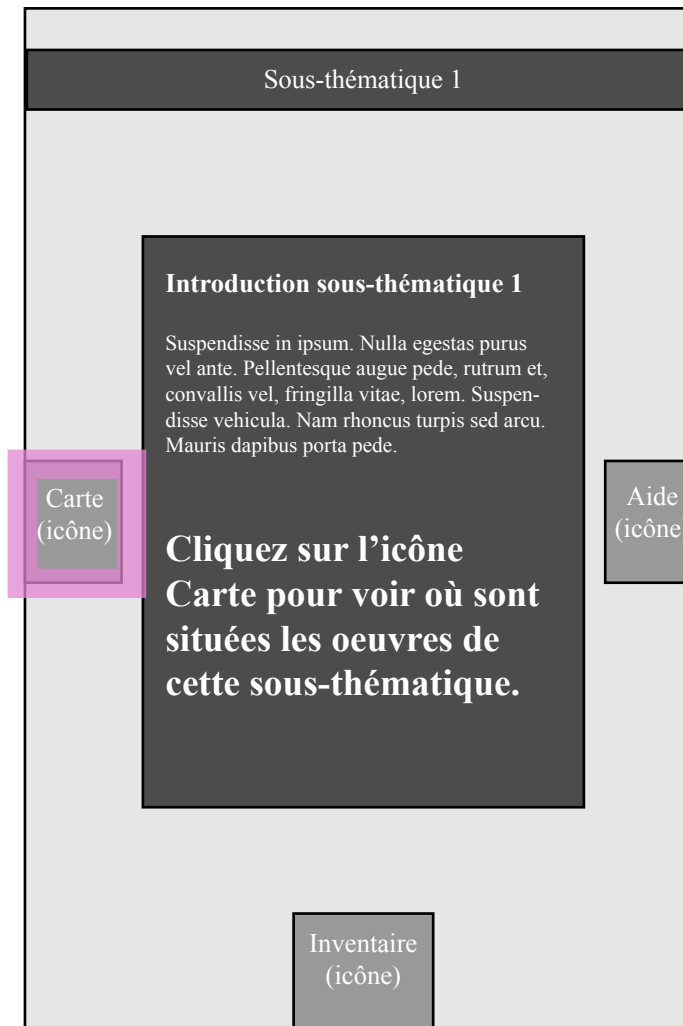


PENDANT CE TEMPS, L'APPAREIL MOBILE DU PARENT LUI PROPOSE UNE LISTE DE SOUS-THÉMATIQUES. LE PARENT CHOISIT LA PREMIÈRE.

APRÈS UNE COURTE INTRODUCTION, L'APPAREIL MOBILE LUI INDIQUE UNE LISTE D'OEUVRES, EN RAPPORT AVEC CETTE SOUS-THÉMATIQUE, REPÉRABLES SUR LA CARTE.



ZONING MOBILE
- CHOIX SOUS-
THÉMATIQUE (PARENT)

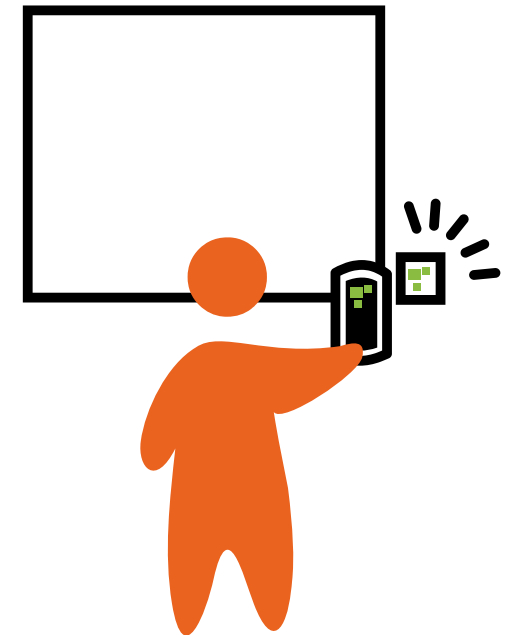
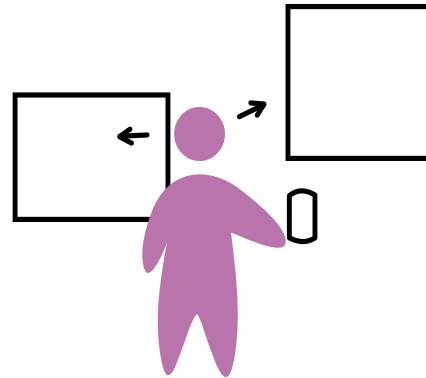
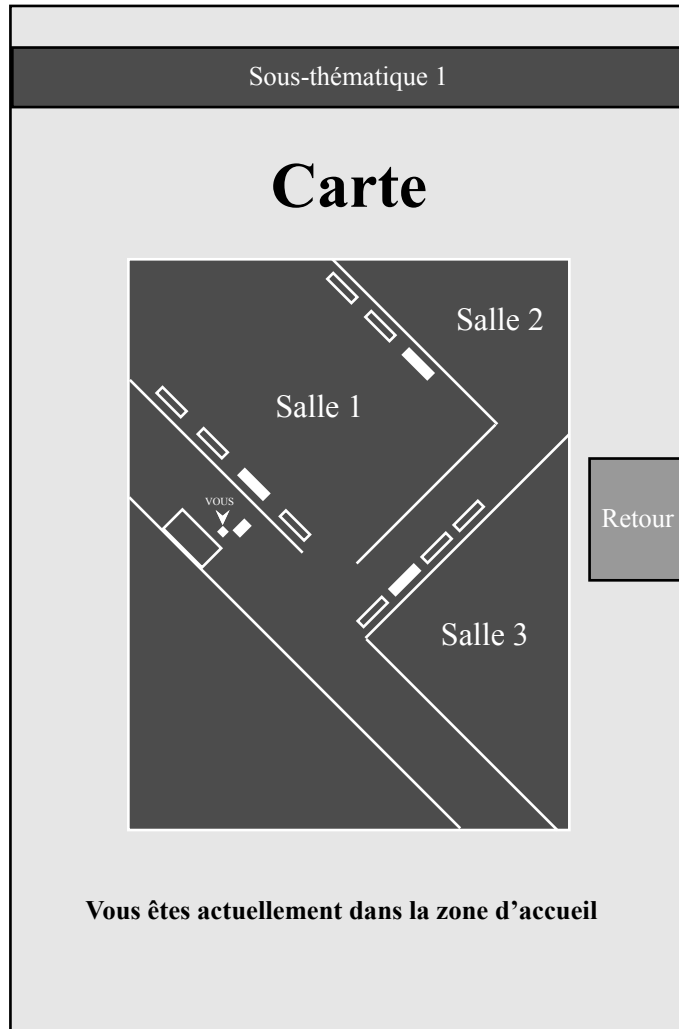


ZONING MOBILE -
INTRODUCTION SOUS-
THÉMATIQUE

FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD

LE PARENT CLIQUE SUR LA CARTE, ET PART EXPLORER LES TABLEAUX.

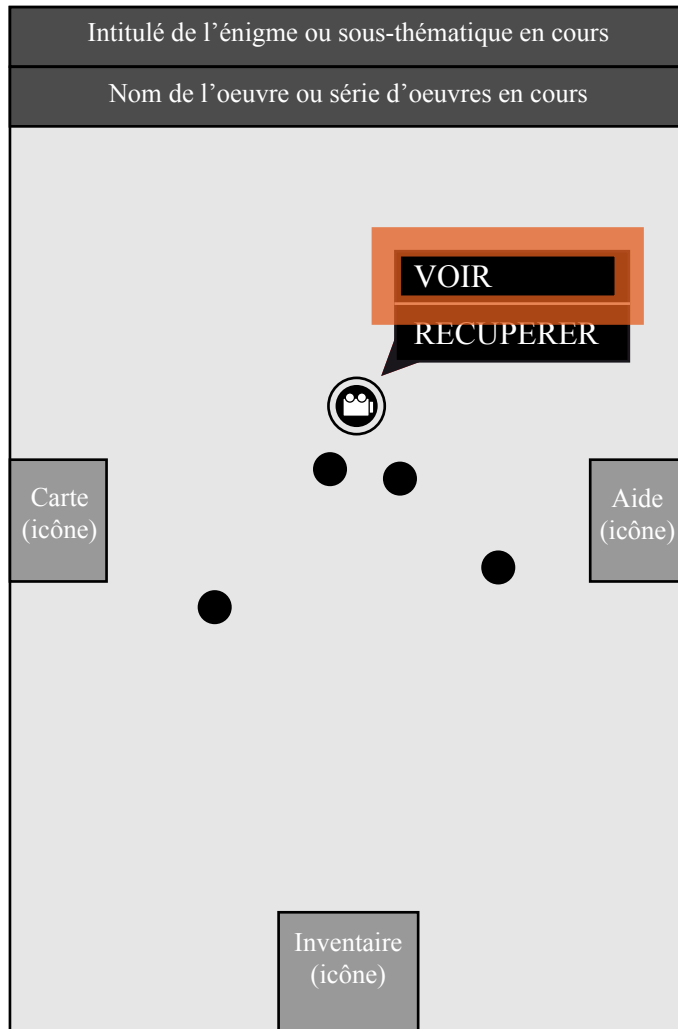


L'ENFANT SE RETROUVE DEVANT UNE OEUVRE QUE L'APPAREIL MOBILE LUI AVAIT INDIQUÉE ; À CÔTÉ DE CETTE OEUVRE SE TROUVE UN QR-CODE, QU'IL SCANNE.

FONCTIONNALITÉS

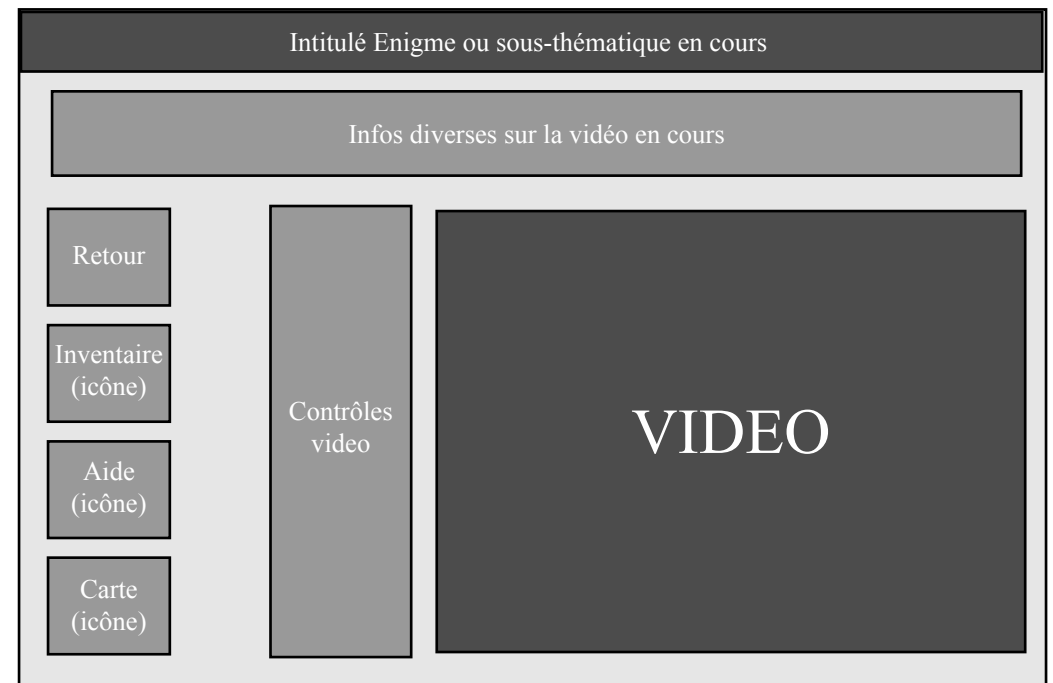
D. STORYBOARD

L'APPAREIL MOBILE PASSE EN MODE OEUVRE. DES ÉLÉMENTS PROPRES À L'OEUVRE S'AFFICHENT.



L'ENFANT APPUIE SUR UN DES ÉLÉMENTS, UN MENU CONTEXTUEL S'OUVRE LUI PROPOSANT DE VOIR OU DE STOCKER L'ÉLÉMENT. L'ENFANT CHOISIT DE VOIR L'ÉLÉMENT.

UNE VIDÉO DOCUMENTAIRE SUR L'OEUVRE S'AFFICHE ALORS SUR L'APPAREIL MOBILE, EN FORMAT PAYSAGE.

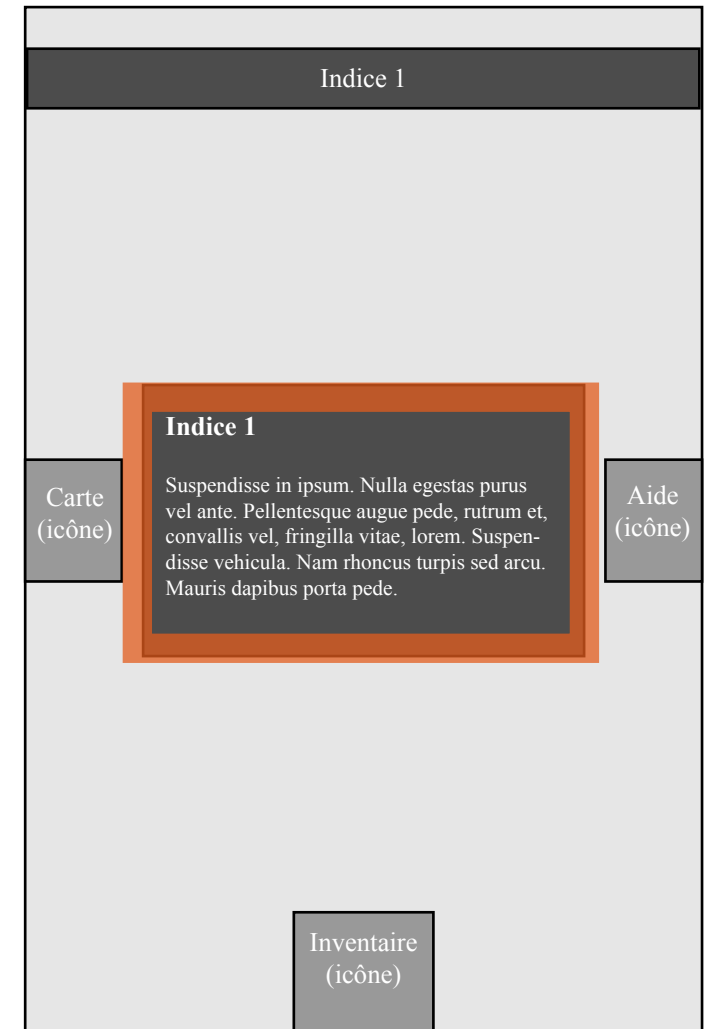
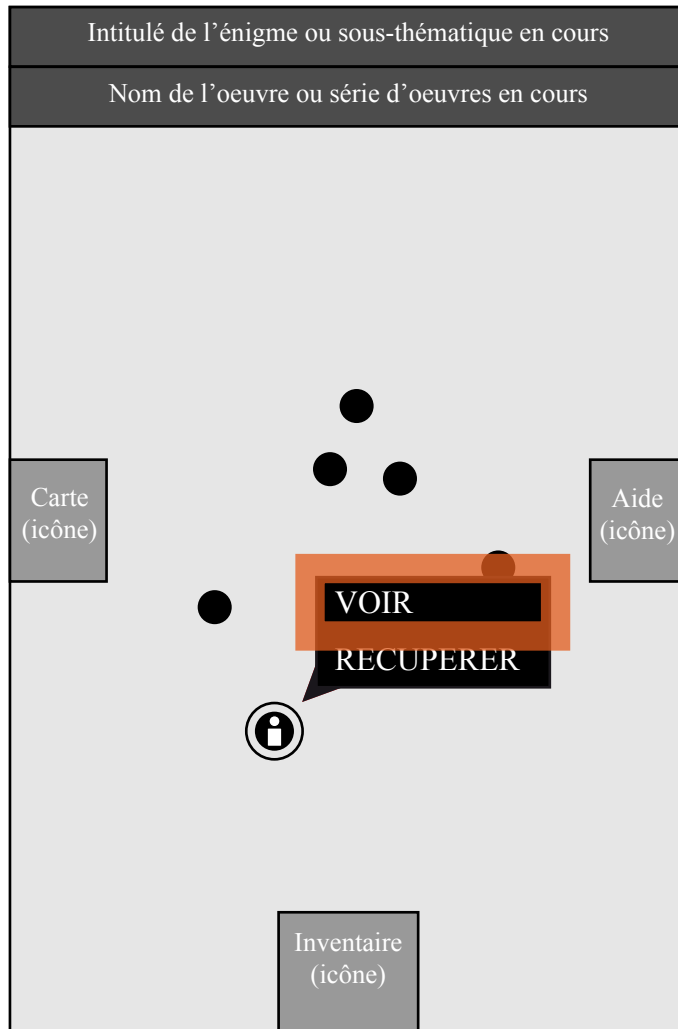


FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD

APRÈS AVOIR VISIONNÉ LA VIDÉO, IL APERÇOIT UN ÉLÉMENT INDICE FLOTTANT À CÔTÉ DE L'ÉLÉMENT PRÉCÉDENT, L'ENFANT DÉCIDE DE VOIR LE CONTENU DE L'ÉLÉMENT INDICE.

L'ÉLÉMENT INDICE LUI DONNE DES INFORMATIONS SUR L'OEUVRE QUI CONTIENDRAIT L'ÉLÉMENT CLÉ.

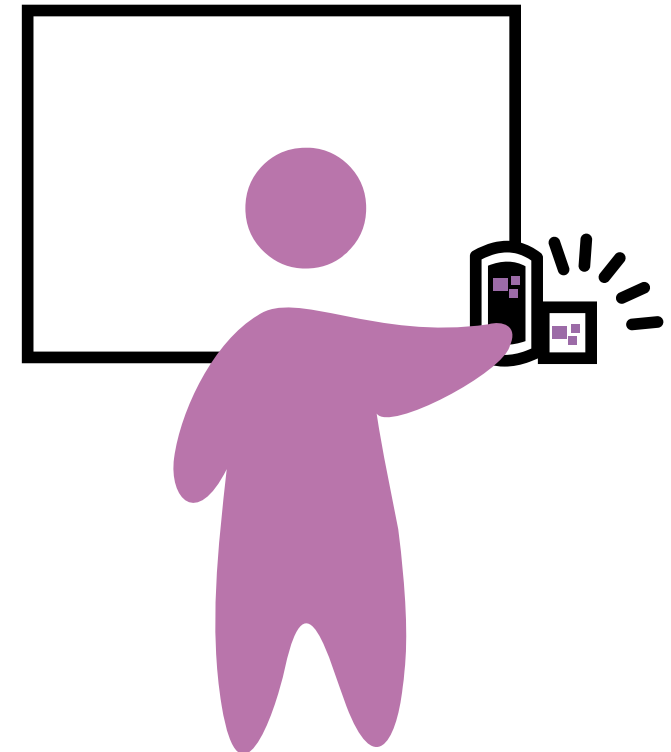
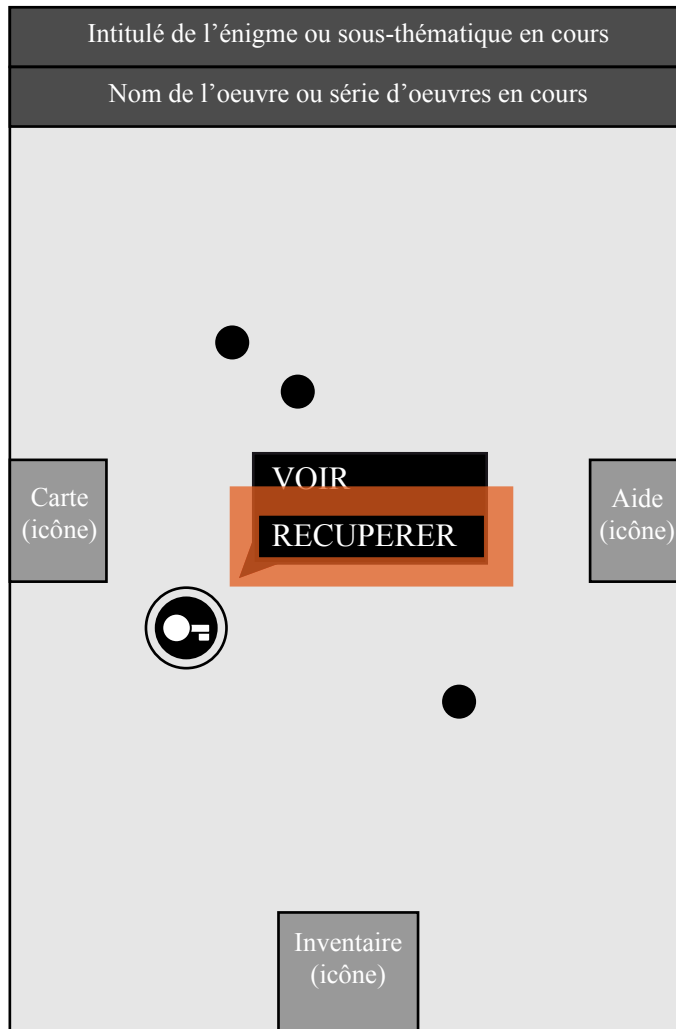


FONCTIONNALITÉS

D. STORYBOARD

L'ENFANT ARRIVE DEVANT L'AUTRE OEUVRE, IL SCANNE LE QR-CODE SE TROUVANT À CÔTÉ.

DES ÉLÉMENTS PROPRES À L'OEUVRE S'AFFICHENT SUR L'APPAREIL MOBILE, PARMIS CES ÉLÉMENTS SE TROUVE L'ÉLÉMENT CLÉ, L'ENFANT DÉCIDE DE STOCKER CET ÉLÉMENT DANS SON INVENTAIRE.



PENDANT CE TEMPS, LE PARENT OBSERVE ET RÉCUPÈRE DES ÉLÉMENTS COMME L'ENFANT.

FONCTIONNALITÉS

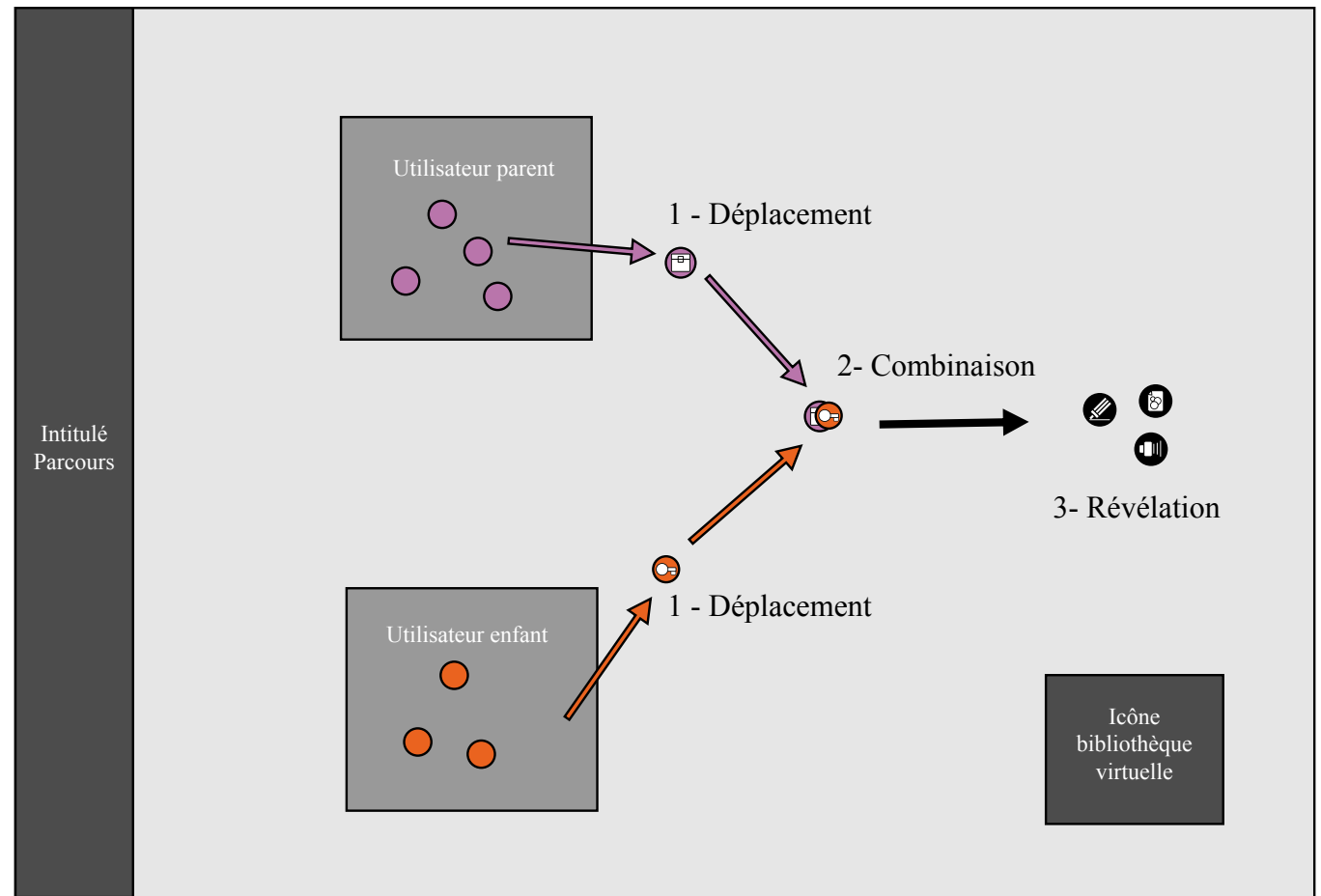
D. STORYBOARD

BEAUCOUP PLUS TARD, À LA FIN DE LEUR VISITE, LA FAMILLE DÉCIDE DE SE RENDRE DANS L'INSTALLATION POUR LA PHASE FINALE DU PARCOURS. ILS ENTRENT DANS L'INSTALLATION, S'ASSOIENT À UNE TABLE ET POSENT LEUR APPAREIL MOBILE DESSUS.



LES ÉLÉMENTS RÉCUPÉRÉS PENDANT LA VISITE SORTENT ALORS DE L'APPAREIL MOBILE ET APPARAISSENT SUR LA TABLE TACTILE.

LE PARENT MONTRE À SON ENFANT DES ÉLÉMENTS QU'IL A RÉCUPÉRÉS ET QUI L'INTÉRESSERONT PEUT-ÊTRE. LE PARENT AVAIT RÉCUPÉRÉ UN ÉLÉMENT SECRET PARMIS LES OEUVRES, IL AIMERAIT BIEN SAVOIR CE QU'IL CONTIENT.



ILS COMBINAIENT L'ÉLÉMENT CLÉ DE L'ENFANT ET L'ÉLÉMENT SECRET DU PARENT. L'ÉLÉMENT SECRET RÉVÈLE ALORS DE NOUVEAUX ÉLÉMENTS.

LA FAMILLE DÉCOUVRE CES ÉLÉMENTS ET EN APPREND PLUS SUR LES OEUVRES.