

LE
DŌME

ICI, LES IMAGINATIONS COLLECTIVENT.

FESTIVAL LIVING LABS

RESTITUTION D'ATELIER



NUMÉRIC STRIP

COUVERTURE CONNECTÉE

VE. 14 OCT. 2016

Si le livre imprimé cohabite aujourd'hui avec ses versions numériques, rares sont les exemples d'une relation fertile et innovante entre ces deux univers. Et si on pouvait augmenter ses BD numériquement et partager ses créations avec ses amis ? Et si un livre pouvait se transformer en terrain de jeu créatif au moyen de sa couverture ?

Lors de ces ateliers, les participants ont été invités à remixer le format d'une revue connectée et imaginer de nouvelles interactions avec un livre. Pour cela, ils se sont appuyés sur la "Couverture Connectée" de la revue GOBO#3, un nouvel objet imaginé lors du programme "Nouvelle Page", prototypé au Dôme par Casus Belli. Lauréat 2016 du Trophée 2016 des objets connectés dans la catégorie divertissement, ce concept permet aujourd'hui d'enrichir une BD ou un livre de contenus augmentés accessibles au moyen d'un smartphone.

Ces ateliers ont également été l'occasion de se familiariser sur le fonctionnement, les potentialités et les limites des puces NFC mais aussi d'interroger les nouveaux modes de narration et d'écriture offerts par les outils numériques

Intervenants :

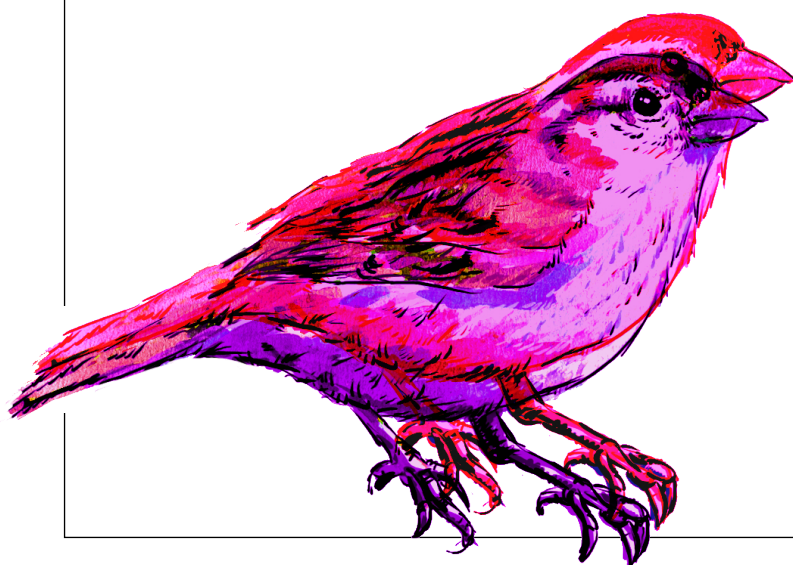
Jérôme CAUDRELIER
Yann et Gaël RAYON
Sarah PERRIER

Animation et encadrement :

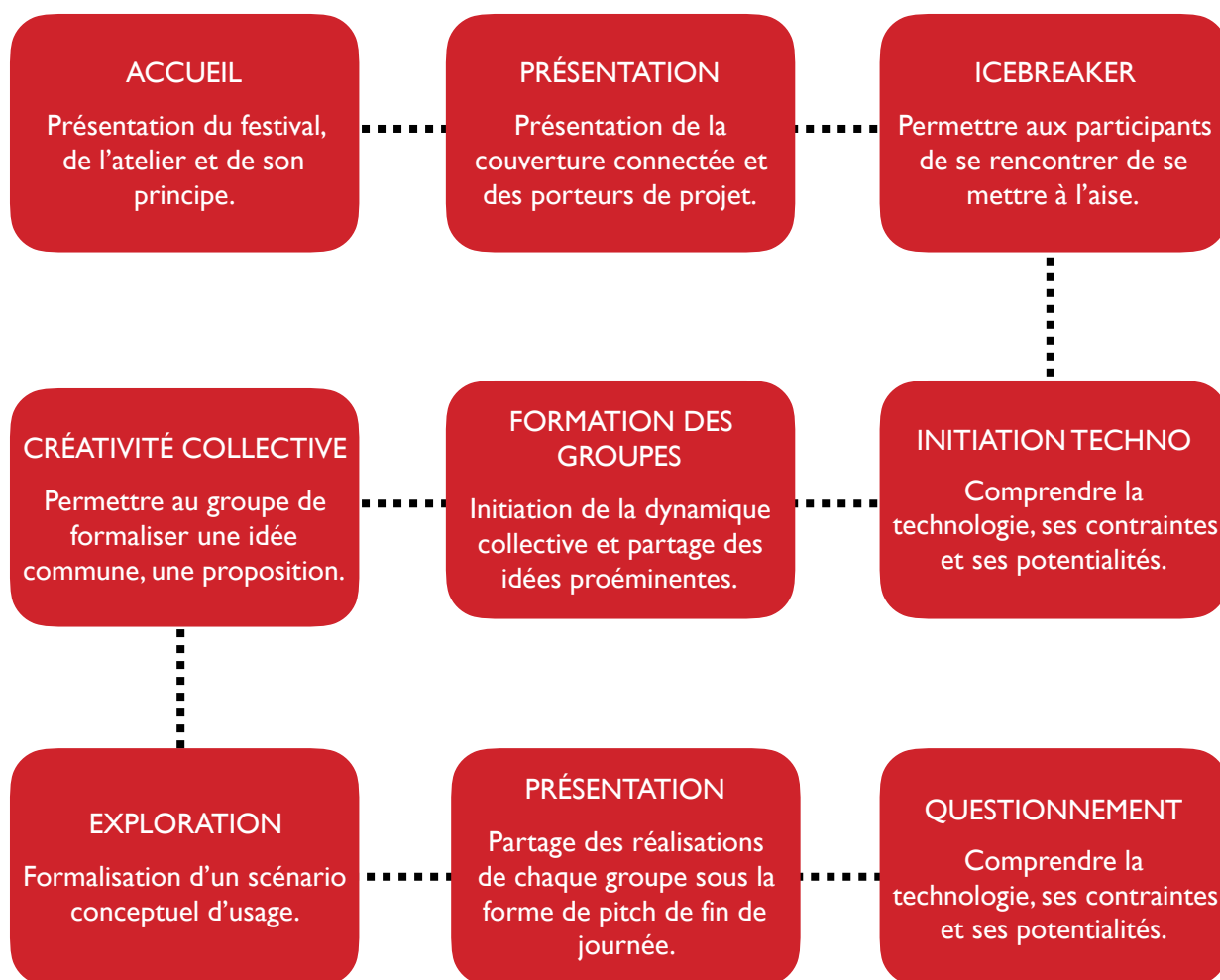
Didier LAVAL

Coordination :

François MILLET - Living Lab Manager au Dôme



NUMÉRIC STRIP - COUVERTURE CONNECTÉE

DÉROULÉ
DE L'ATELIER

Les ateliers ont regroupé une quarantaine de participants avec un total de 6 propositions ont été faites à la fin de la journée.



SÉANCE #1

Typologie des participant·e·s:

Étudiant-e-s Licence pro tourisme (16)

Participants Libres (6)

Lancement de la séance de travail après la présentation et test de la couverture connectée de la revue Gobo#3.



FOCUS ICE BREAKER : « Et si j'étais ... »

Une partie du groupe se connaît déjà puisque 16 étudiantes viennent de la licence pro tourisme de l'IUT de Caen. Pour s'assurer d'une mixité dans les groupes et mettre les publics dans une ambiance décontractée et créative, il leur est proposé de se présenter sous l'ailé « et si j'étais... un personnage de BD »

Le choix d'un ice breaker est de permettre également d'introduire le sujet. Lorsqu'il est choisi dans une thématique proche, sans être trop littéral, du thème de l'atelier, il permettra de s'y référer si nécessaire lors du déroulement de la séance.





Idée 1 / e-mmersion

Là où le voyage commence

Proposer une brochure de tour opérateur interactive permettant de regrouper les nombreuses pages d'une brochure. Utilisation du NFC pour « augmenter » les contenus de la brochure.

Catégorie destination : au contact du smartphone sur la brochure, déclenchement d'informations sur la destination (monnaie, langue, vaccins à faire au préalable, décalage horaire...).

Déclenchement d'une vidéo de présentation des activités.

Déclenchement d'une vue interactive 360° de la destination avec les différents paysages. Même fonction pour les hébergements, pour visiter le lieu d'hébergement en virtuel.

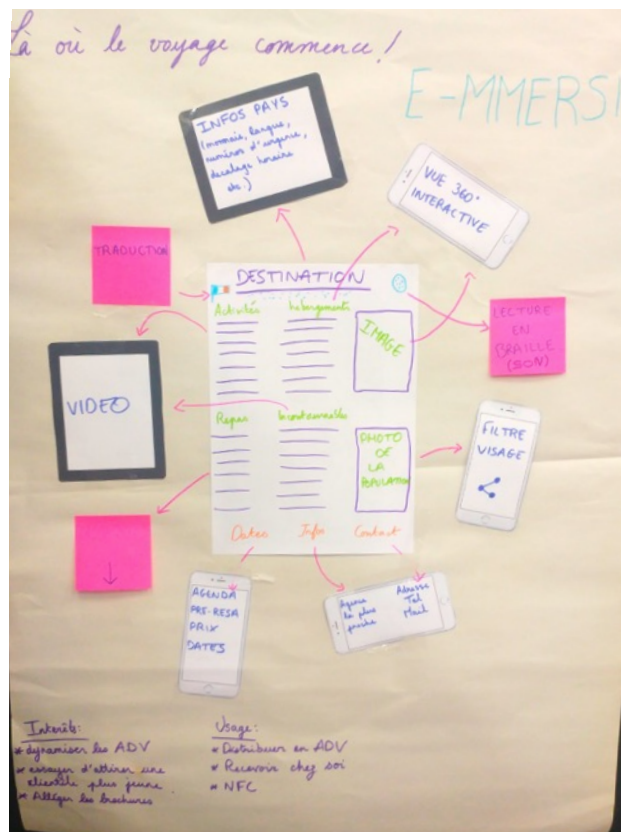
Photo de la population avec possibilité de s'auto-filtrer avec la tenue typique de la destination (de type « Snapchat ») avec partage (pour promotion du tour opérateur).

Possibilité de se faire traduire la page de la brochure.

Possibilité de lire en braille, qui permet de traduire en sons sur smartphone.

Dans la brochure, possibilité de soulever une partie pour déclencher les odeurs des plats du pays. Les dates de départ et de retour pourront être rentrées par l'utilisateur et se synchroniser avec l'agenda du device et avec les disponibilités du tour opérateur pour ces dates.

Possibilité d'avoir la carte d'accès à l'agence de vente sur son smartphone.



Intérêts :

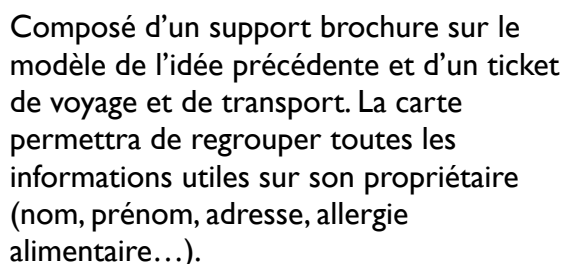
Dynamiser les agences, alléger les brochures, attirer une nouvelle clientèle (notamment les jeunes avec les nouvelles technologies).

Usages :

Recevoir sa brochure chez soi ou aller la chercher en agence de voyage.

Question :

La cible évoquée sera-t-elle la cible touchée ? qu'en est-il des silver surfers ? Les jeunes iront-ils vers un format papier augmenté par eux-mêmes ?



Exemple :

Exemple :

Exemple :

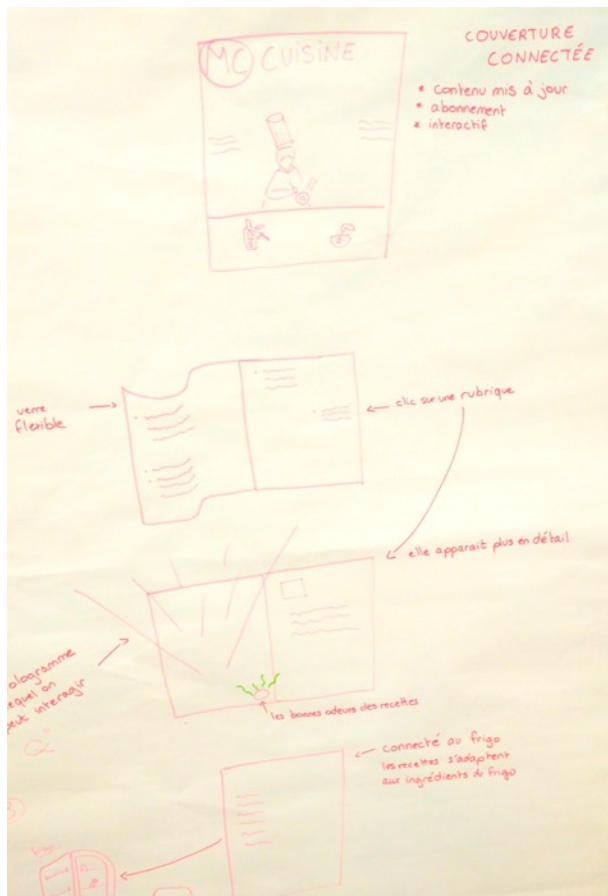
un voyageur prend un taxi, il ne parvient pas à se faire comprendre du chauffeur, il présente son ticket, qui contient l'adresse de son hôtel. Le tour opérateur a pré-enregistré de nombreuses données : hôtel, transport, musées, etc.

Question :

la sécurité pose question à de nombreux utilisateurs potentiels : que se passe-t-il si je perds le ticket contenant toutes ces données ?

Réponse possible : possibilité de faire opposition sur le ticket (comme pour une carte bancaire).

Idée 3 / e-mmersion



Le principe est un magazine de cuisine connecté. Le magazine n'est pas un support papier mais une sorte de verre flexible. La couverture est animée et mise à jour régulièrement via un système d'abonnement, en fonction de la saison, des tendances, de thématique...

Première page : affichage des différents sujets, au clic sur une rubrique, elle s'affiche avec son contenu.

Contenus : odeurs de la recette en cours de préparation, hologramme avec un cuisinier qui fait la recette en même temps que l'utilisateur.

Possibilité de connecter le magazine au réfrigérateur pour qu'il sache les ingrédients restants et ainsi proposer des recettes basées sur son contenu.

Possibilité de mettre le magazine sur le réfrigérateur. Pourrait être décliné pour d'autres thématiques que la cuisine comme la mécanique, le tourisme, la mode...

Questions : pourrait-on envisager une optimisation avec la commande automatique des produits manquants pour remplir le frigo ?

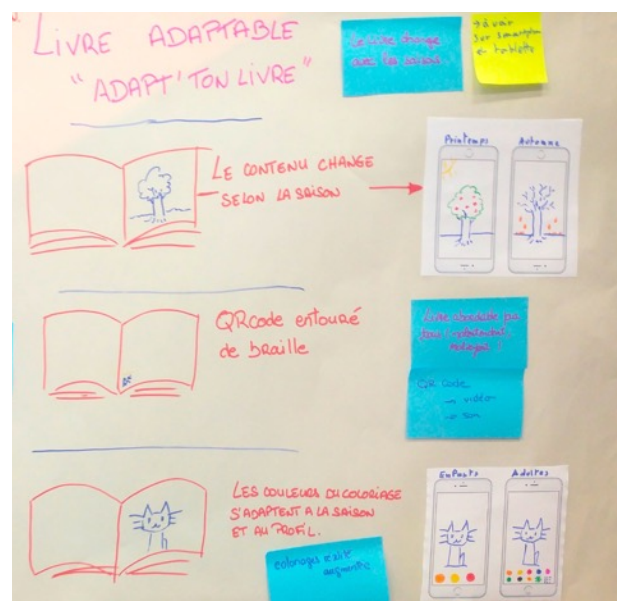


Idée 4 / Adapt' ton livre

Un livre qui change avec les saisons et selon le profil d'utilisateur (enfant ou adulte).

Idée d'un arbre, selon la saison, en réalité augmentée, il se modifie : en été bien vert, en automne qui perd ses feuilles, en hiver avec de la neige, au printemps en fleur.

Utilisation de supports de papier de création, de qualité différente. Lorsque la page se tourne, cela déclenche une musique plus ou moins douce ou plus ou moins « punchy » en fonction de la sensation du toucher sur le papier.



QR code en braille en bas de page avec que le livre soit accessible aux malvoyants, via l'intégration de bandes sons ou vidéos (qui serait alors signés pour les malentendants) dans le smartphone.

Possibilité d'avoir des coloriages interactifs : une image à colorier et selon le profil (enfant/adulte), avec une difficulté adaptée et une palette de couleurs plus ou moins complexes.

Par défaut, c'est le profil « enfant » qui est indiqué, mais possibilité, à chaque page, de passer sur le profil adulte.

Cela permet à l'enfant de se saisir du livre facilement, et à l'adulte de l'adapter pour lui. Possibilité d'utiliser la géolocalisation pour personnaliser certains aspects du livre.

Ce ne sont que quelques possibilités mais l'idée est un livre qui s'adapte à l'utilisateur.

Questions/remarques :

- a priori, l'usage est plutôt vu pour les enfants ou pour passer du temps avec des enfants,
- le rapport au livre qui se construit sur la durée est intéressant,
- il s'agit d'une utilisation individuelle du livre.

Idée 4 / L'appli qui pète comme les startups

Une brochure connectée pour les campings, mais qui pourrait s'adapter à d'autres structures d'hébergement. Une brochure qui rassemble tous les papiers que l'on reçoit à l'arrivée au camping.

4 puces NFC : informations, carte (du camping et de la région), avec géolocalisation, recherche de lieu et itinéraire, fiches pour chaque lieu présenté, programme des activités, avec mises à jour (horaires, photos partagées, description, annulation...partenariats, idées de visite.

Pancartes dans les lieux avec du NFC pour avoir des informations pratiques.

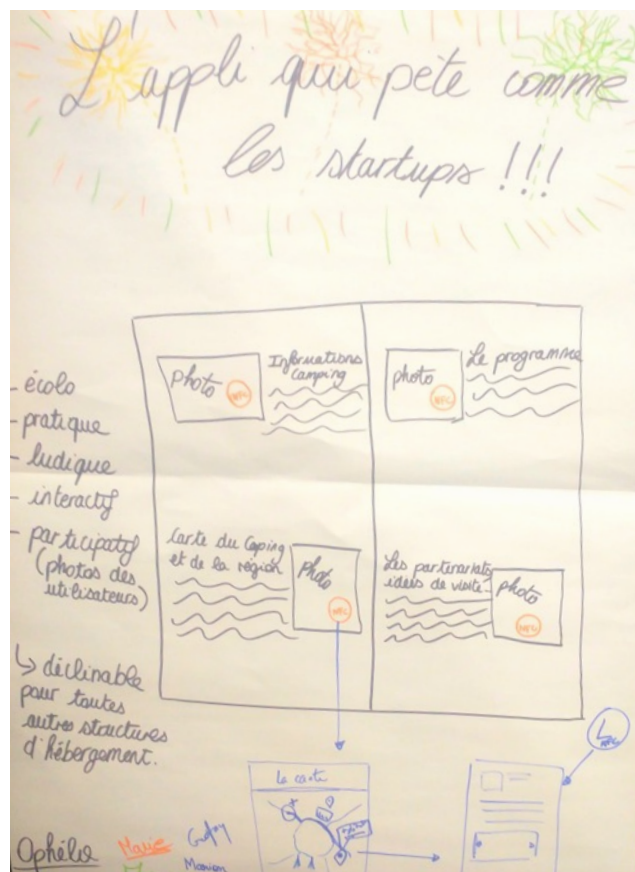
Avantages :

- écologique,
- pratique,
- ludique,
- interactif,
- participatif.

Possibilité de faire un partenariat avec des restaurants : lorsque la brochure est ramenée, un bon de réduction est proposé en échange (sur une activité de la région).

Question : pourquoi ne pas utiliser une simple appli ou un site plutôt que de conserver la brochure papier ?

Réponse : cela permet de faire des liens entre l'IRL et le virtuel, et aussi pour chacun de sélectionner des thèmes selon son profil pour avoir une expérience personnalisée, pour accompagner dans la recherche d'informations via le support.





SÉANCE # 2

Typologie des participant·e·s:

3 participant-e-s libres

Idée 6 / Le Living Guide

Idée d'un guide du routard augmenté, pour répondre à des besoins avant, pendant, après un voyage, qu'un guide ne peut pas satisfaire à lui seul.

Apporter des fonctionnalités au guide papier physique, afin de rassembler plusieurs applications en une seule, liée au guide papier. Utilisation de puces NFC pour avoir plusieurs fonctionnalités :

AVANT LE VOYAGE :

- prévoir son itinéraire,
- bloc-notes,

PENDANT LE VOYAGE

- partage sur les réseaux sociaux,
- traduction instantanée,
- enregistrement du parcours au fur et à mesure,
- transports et titres de transport,
- climat,
- informations jour/jour,
- programmes loisirs,
- visites commentées,
- notifications de danger (sur la couverture),
- carte postale,

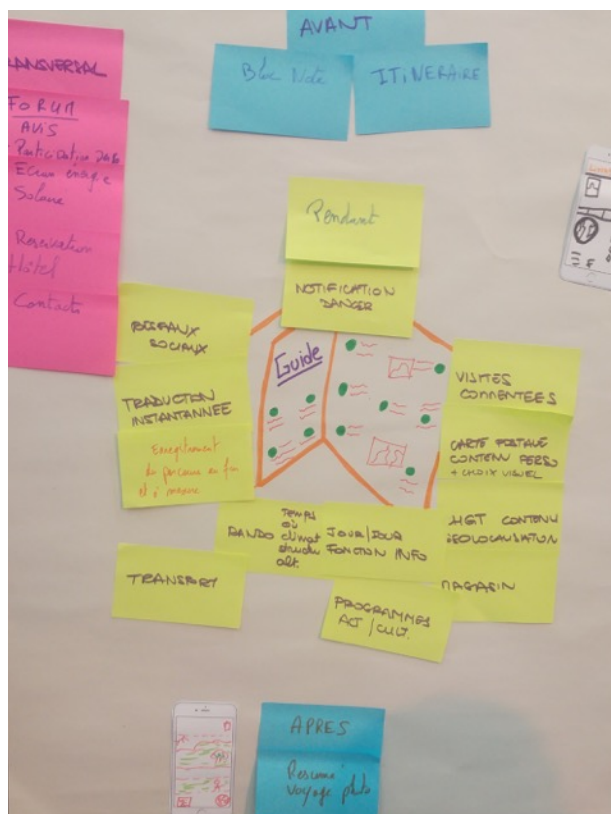
APRÈS LE VOYAGE

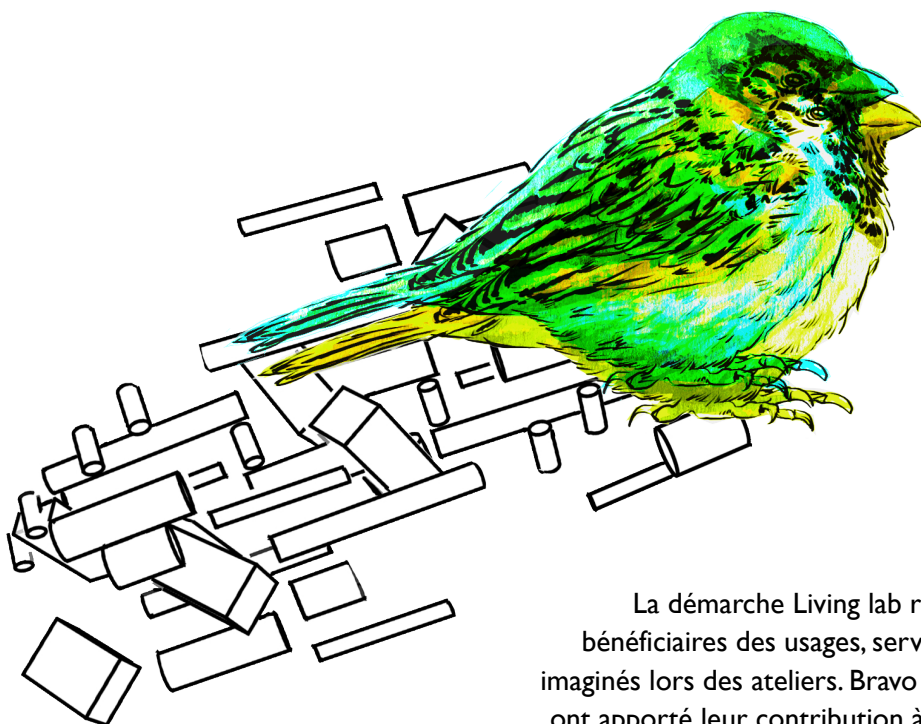
- résumé photo du voyage,

TRANSVERSAL

- forum avec avis,
- réservation d'hôtel,
- retrouver des contacts/des amis,
- un écran à énergie solaire.

Interactions avant et pendant le voyage, pour que, une fois rentré, l'utilisateur puisse re-vivre son voyage à travers les données enregistrées (photos, notes...), permettant de faire du guide un carnet de route.





La démarche Living lab repose sur la participation de bénéficiaires des usages, services, interactions et produits imaginés lors des ateliers. Bravo et merci à celles et ceux qui ont apporté leur contribution à la réussite de cette journée

BÂCLE Laure
BERTIN Clémence
BOIVIN Maïwen
BORDE Véronique
BROCHEN Cécile
DELAIN Clément
DUQUESNAY Constance
DUVAL Quentin
FLEURY Manon
FRANCILLARD Marie
GIARD Sacha
KONE Tene Ella
LE NEDIC Katia
LEBAILLY Chloé
LECARPENTIER Mylène
LIMOUSY Helene
MAY PANTI Alexis Valentin
MIRSA DEL CARMEN Canul Hong
MORANDAS Marion
NIVAUX Ruby
ODDOUX Sarah
PIEDNOIR Sabine
QUEVAINE Alice
GOHIER Sarah
RIOU Geoffroy
SILBERZAHN Coline
TURCK Mathilde
VELY Ophélie