



# ÉTAT D'AVANCEMENT — FÉVRIER 2016

Pauline Morel  
Master In.Co.Nu. — IRAM

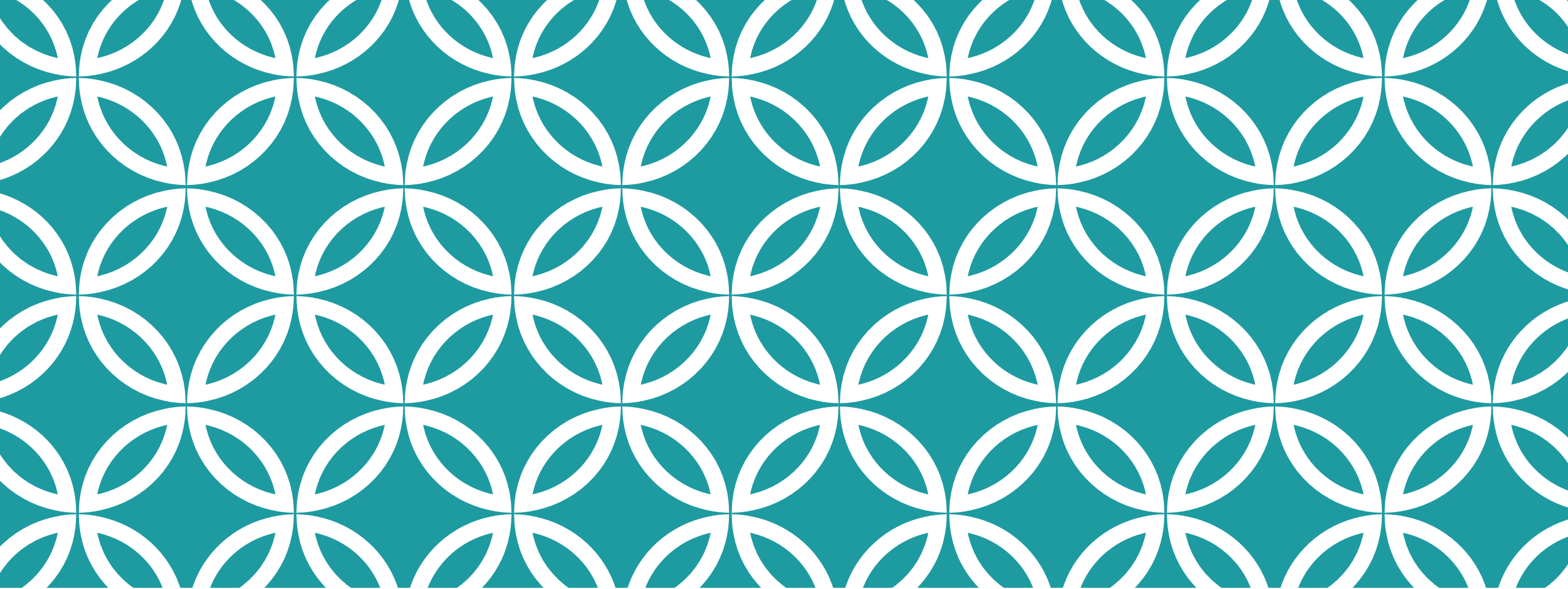
# PLAN

I. La genèse de mon projet : un bagage théorique, discursif et expérientiel

II. Une présentation des enjeux de mon projet professionnel

III. Une préfiguration des modalités d'exposition de mon projet

IV. Un échéancier des travaux menés et à venir



# **I. LA GENÈSE DE MON PROJET : UN BAGAGE THÉORIQUE DISCURSIF ET EXPÉRIENTIEL**



# A. TRAVAUX DE RECHERCHE : MÉTHODOLOGIE EMPLOYÉE

## 1. Problématique de départ

- Les dispositifs participatifs dans l'univers de la culture permettent-ils d'aller vers une certaine démocratie culturelle ?
  - > Apport de chacun selon son propre bagage

## 2. Mon intérêt pour le sujet

- Passion pour le monde de la culture
- Volonté de développer une expertise dans ce domaine

## 3. Mes sources

- Lectures : 3 ouvrages de référence + 10 articles scientifiques
- 5 entretiens semi-directifs = professionnels du monde de la culture
- Observations de 6 dispositifs
  - > Travaux universitaires ou expériences professionnelles
  - > Mise en contact novatrice des publics avec un patrimoine matériel ou vivant

## B. TERRAINS D'ÉTUDE

Accès innovant à des œuvres présentées dans le cadre d'expositions

- **Museomix** Rhône-Alpes 2014 :

- > 3 jours d'expérimentation pour des professionnels
- > Élaboration de parcours d'accès aux œuvres utilisant des outils numériques

Réseau, communauté

- **Réserve Déboussolée** :

- > Univers tactile et auditif autour de sérigraphies
- > Expérience prolongée = playlist

Souvenir, trace

Accès à un patrimoine matériel à travers la création et le récit

- **Ateliers de feutrage** :

- > Manipulation de techniques de fabrication du feutre
- > Possibilité de conserver sa réalisation

Expérimentation, action concrète

- **Visites contées & visites ludiques** :

- > Les visiteurs deviennent des faiseurs de récits
- > Exploration des collections comme une quête

Univers particulier, aspect ludique

Accès privilégié des spectateurs vis-à-vis des artistes et de lieux inédits

- **Visites côté scène – côté coulisses** :

- > Parcours guidé
- > Accès à l'envers du décor

Environnement inédit, déplacement physique

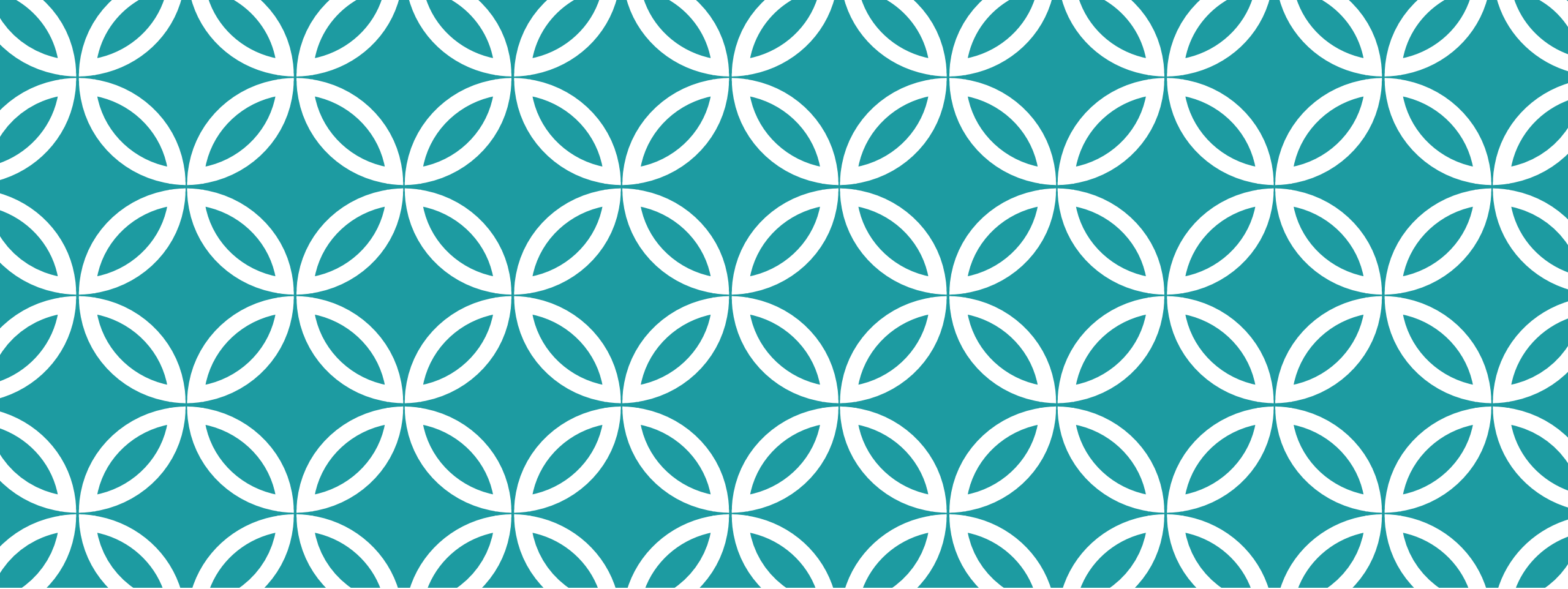
- **Rencontres en bord de scène** :

- > Echange dans la salle, après un spectacle
- > Questions possibles aux artistes

Entrer en contact avec l'autre, échange

Besoin de plus-values



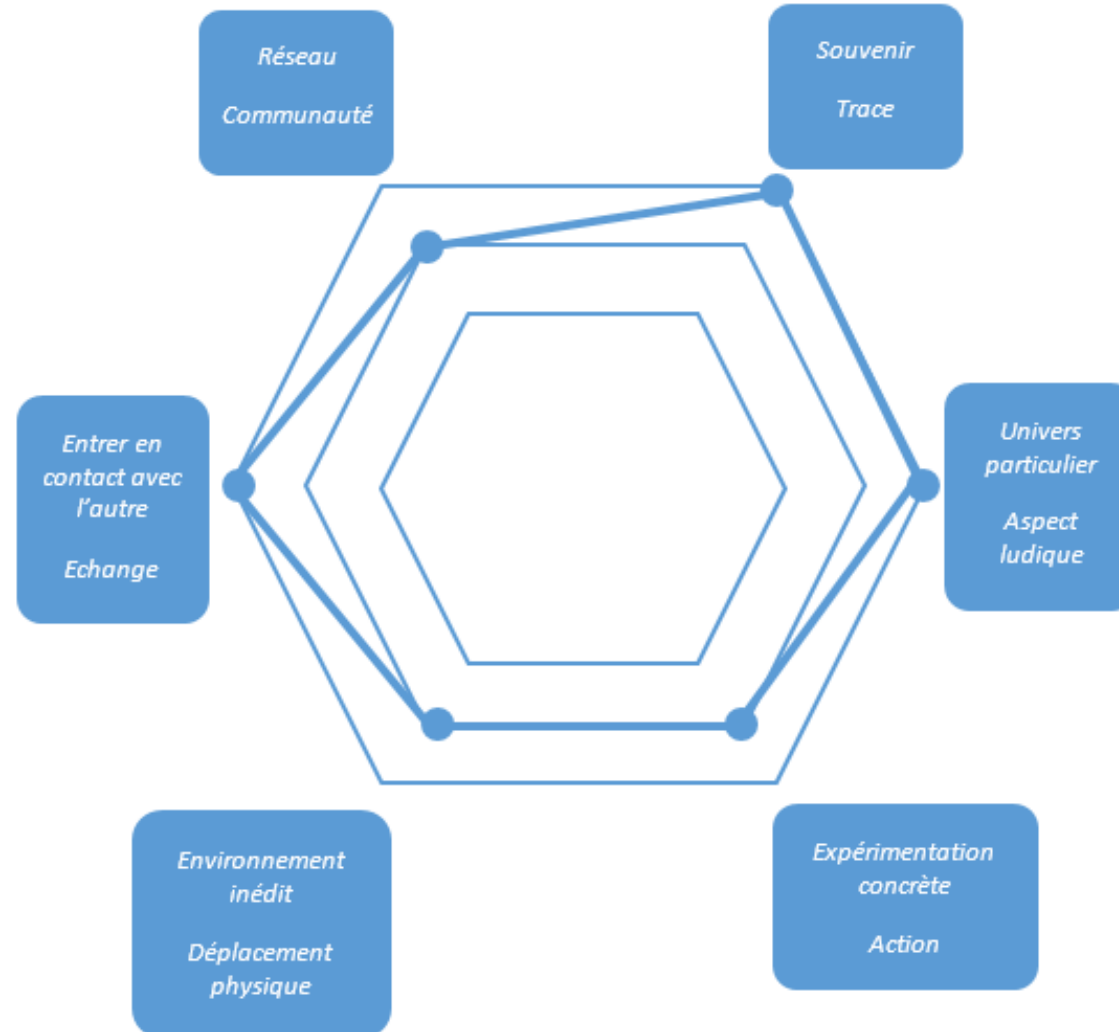


## **II. UNE PRÉSENTATION DES ENJEUX DE MON PROJET PROFESSIONNEL**



# A. LE POSITIONNEMENT DE MA PROPOSITION

## 1. Ses dimensions d'action



# A. LE POSITIONNEMENT DE MA PROPOSITION

## 2. Sa réponse à un problème de départ

- Rencontres en bord de scène :

> Peu visibles

> Assez scolaires

> L'échange s'évapore

# A. LE POSITIONNEMENT DE MA PROPOSITION

## 3. Le choix de l'application mobile

- Fonctionnement rapide à prendre en main et simple d'utilisation
- Actualisation des contenus + interactivité des interfaces
- Outil nomade + adaptable = concerts, théâtre, opéra
- Outil permettant une récolte de données
- N'exclue pas les personnes non connectées de la rencontre en bord de scène

# B. LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE MON PROJET

## 1. L'équipe

- Fabien Labarthe : directeur des recherches
  - > Orientations théoriques, méthodologiques
- Servane Crossouard : chargée de communication et d'édition
  - > Identité graphique
- Arthur Brunon : développeur
  - > Réalisation technique, étude de la faisabilité, formation de la chef de projet
- Pauline Morel : chef de projet
  - > Choix des orientations générales, gestion des délais, réalisation de la communication + test + bilan du projet

# B. LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE MON PROJET

## 2. Les 3 types d'acteurs concernés

- Structures culturelles :
  - > Vitrine
  - > Pas de personnel supplémentaire
- Artistes :
  - > Connaissance des spectateurs + de leurs réactions
- Publics :
  - > Approfondissement de l'expérience du spectacle d'une manière nouvelle
  - > Echange moins scolaire qu'un jeu de questions-réponses classique

## B. LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE MON PROJET

### 3. Les plus-values qu'il permet

- 4 bonus :
  - > Mise en lumière des rencontres en bord de scène
- Dont 3 temps :
  - > Jeux ludiques = clés de compréhension mutuelles
  - > Galerie de contenus = souvenir + effet boule de neige
  - > Notifications = connaissance des prochaines manifestations sur un territoire donné

## B. LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE MON PROJET

### 4. Son scénario d'usage

1. Téléchargement par les médiateurs + brief des artistes par ceux-ci
2. Présentation de l'application avant le spectacle et téléchargement par les publics
3. Rappel après le spectacle + prise en main en 10 min + jeux proposés par l'application réalisés en 10 min + 20 min d'échanges plus libres
4. Une fois la rencontre terminée, notifications reçues par les utilisateurs

# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## 1. L'identité du projet

### a. Le choix d'un nom

- Scénifil = néologisme
- Adjectif « scénifile(s) » :
  - > Communauté
  - > Passionnés de la scène

# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## 2. Son logo & sa charte colorimétrique

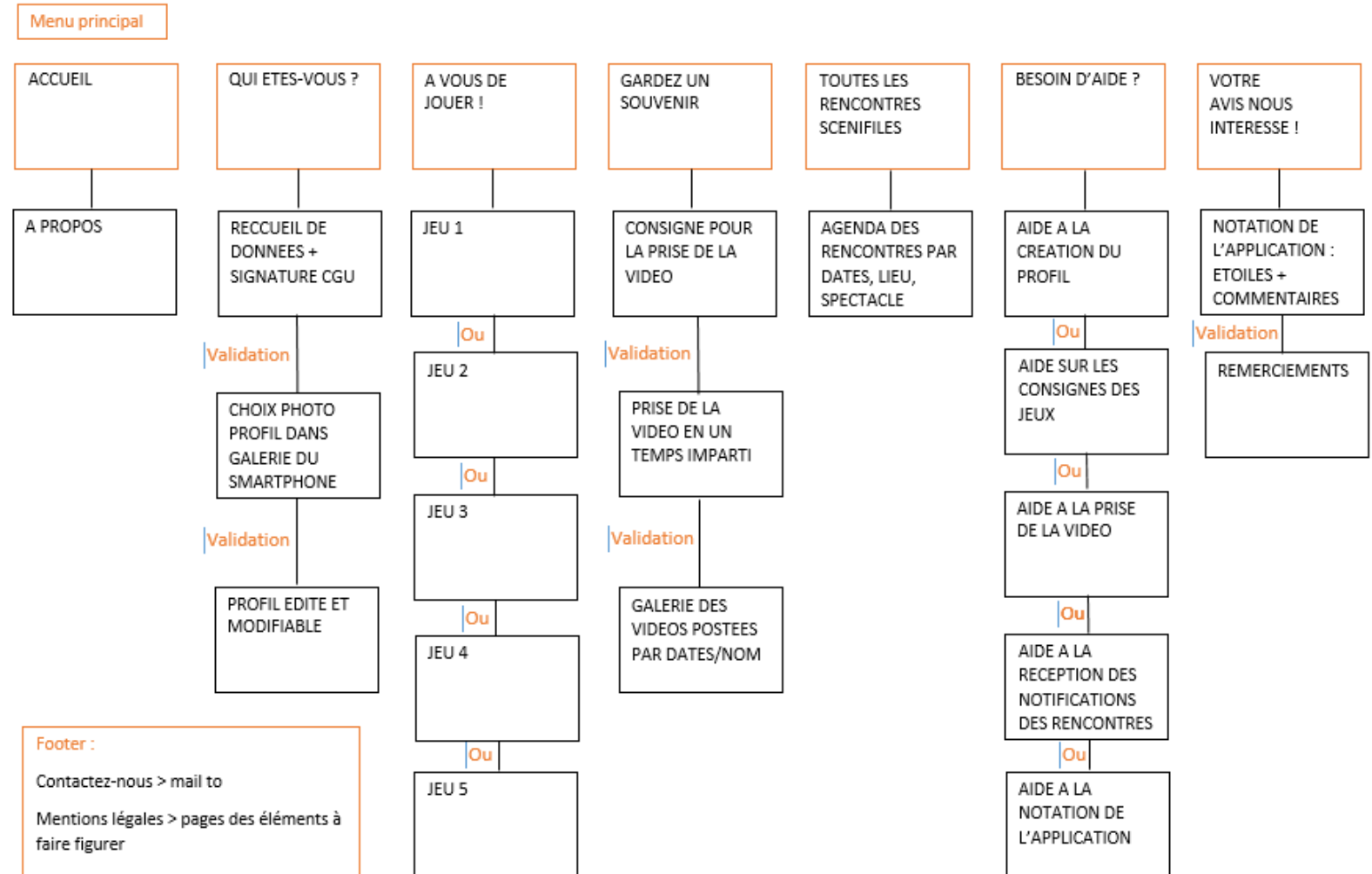
- Forme ronde = harmonie
- 3 mains = échange
- Triangle = 3 types d'acteurs
- Couleur jaune = dynamisme
- Aplat uni = tendance, lisibilité
- Police = lien, fil tissé
- Déclinaisons de couleurs = cohérence (Adobe Color Wheel)



# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## 3. Sa mise en forme

### a. Son architecture



**Footer :**

Contactez-nous > mail to

Mentions légales > pages des éléments à faire figurer

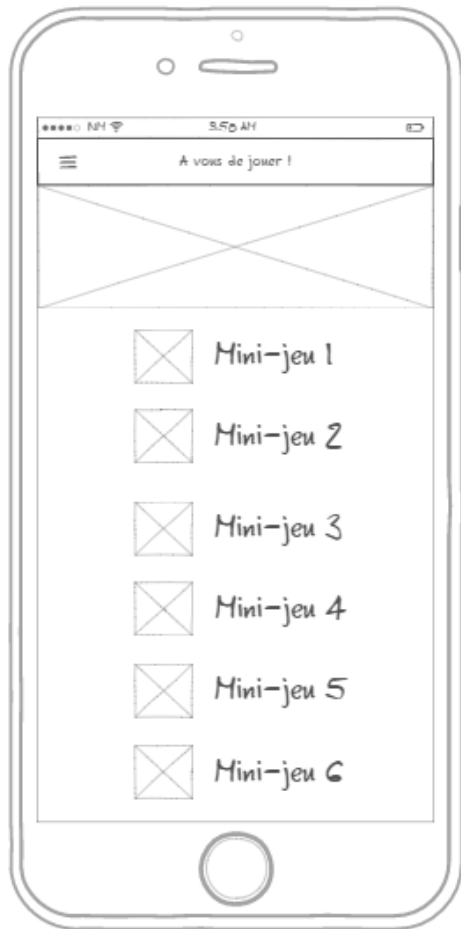
## C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

- 7 onglets dans le menu principal :
  - > Accueil = informations générales
  - > Qui êtes-vous ? = récolte d'information originale + cadrage des notifications
  - > A vous de jouer ! = positionnement en cercle sur scène
    - = ressenti, références, éléments marquants
    - = système de gains : félicitations ou encouragements à participer
  - > Gardez un souvenir = selfie vidéo de 6 secondes (3 adjectifs qualifiants la rencontre)
    - = posté sur la galerie de l'application et les réseaux personnels des utilisateurs
  - > Toutes les rencontres scénifiles = calendrier + notifications personnalisées
  - > Besoin d'aide ? = aide sur le fonctionnement des autres onglets
  - > Votre avis nous intéresse ! = notation grâce à des étoiles + commentaires libres



# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## MENU JEU



## PAGE JEU



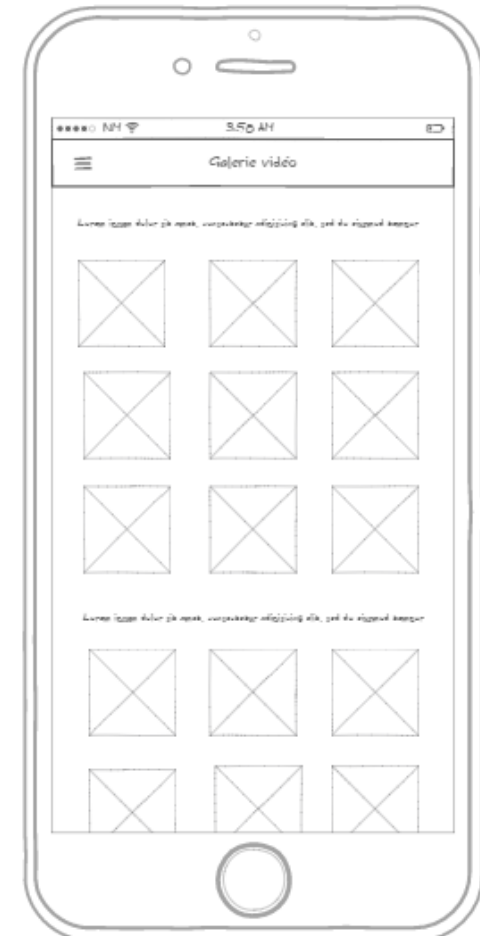
## CONSIGNE



## VIDEO



## GALERIE



# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## AGENDA



## MENU AIDE



## PAGE AIDE



## AVIS



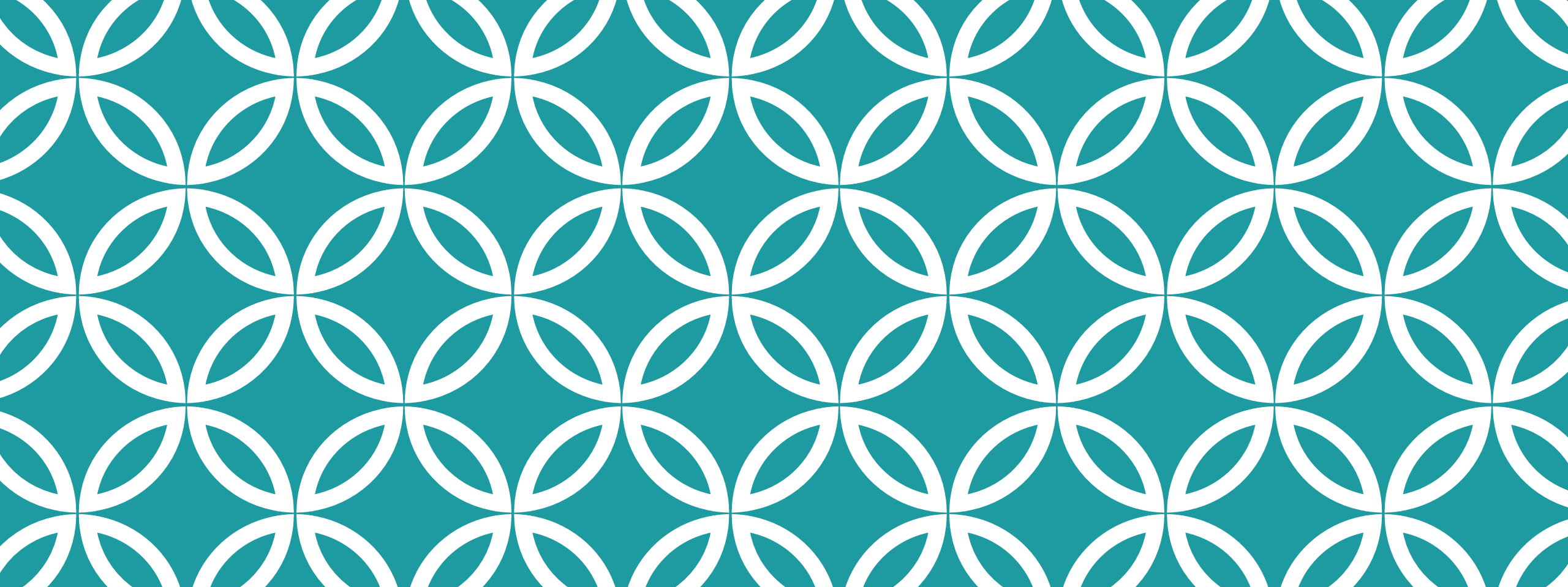
## MERCI



# C. LA MISE EN PRATIQUE DE MON PROJET

## 4. La communication autour du projet

- Actions envisagées pour son exposition :
  - > Teasing sur les réseaux sociaux
  - > Relais par les canaux d'IRAM
  - > Teaser vidéo
- Si le projet se concrétise à l'avenir :
  - > Affiches et flyers
  - > Objets dérivés de type badges
  - > Événements de lancement



### **III. UNE PRÉFIGURATION DES MODALITÉS D'EXPOSITION DE MON PROJET**



# A. LES OBJECTIFS DE L'EXPOSITION DE MON PROJET

- 2 objectifs principaux :

- > Donner envie aux participants de télécharger l'application
- > Effectuer un test afin de son prototype afin de d'améliorer

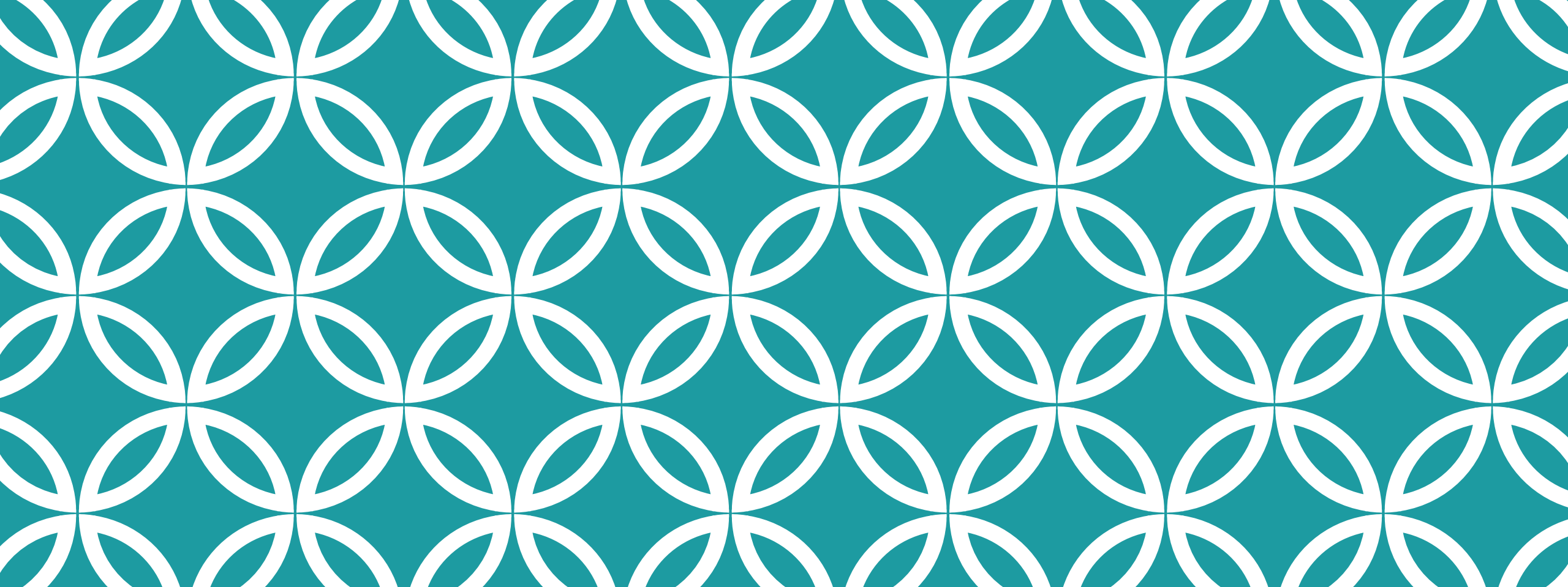
## B. LE BONUS DE CETTE EXPOSITION

- Conditions réelles d'utilisation :
  - > Artistes présents : performance musicale du groupe stéphanois Voé = 3 extraits
  - > 8 iPhones équipés pour tester le projet en version bêta

## C. SES TEMPS FORTS

- 5 temps forts principaux :

- > Présentation de la genèse du projet = discours appuyé par un support de type Prezi
- > Présentation du projet en lui-même = appuyée par le teaser vidéo
- > Phase de test = performance artistique, prise en main, jeux proposés par l'application
- > Sas de conclusion autour des perspectives du projet : business plan, partenaires...
- > Collation = échanges plus libres



## **IV. UN ÉCHÉANCIER DES TRAVAUX MENÉS ET À VENIR**

# A. AUTOUR DE MON MÉMOIRE

## 1. Travaux menés

- Analyse et classement des informations récoltées
- Rédaction :
  - > Plan validé
  - > 1 partie du mémoire entièrement rédigée

# A. AUTOUR DE MON MÉMOIRE

## 2. Travaux à faire

### FEVRIER

- Recherches :
  - > Autres pistes de lectures pour appuyer mon développement
  - > 2 entretiens en perspective : chargée de la médiation + responsable du développement des publics de l'Opéra

### MARS

- Analyse et classement des informations récoltées :
  - > A effectuer pour ces nouveaux contenus

### AVRIL

- Rédaction :
  - > 2 parties du mémoire à enrichir et développer
  - > Effectuer des modifications au niveau de la précision de mes informations ou du développement de ma réflexion selon les retours de mon directeur de mémoire

DEADLINE : le 2 mai au plus tôt  
& le 6 juin au plus tard

# B. AUTOUR DE MON PROJET PROFESSIONNEL

## 1. Travaux menés

### - Expériences inspirantes :

- > Présentation de « Folia » au Grand Parc Miribel Jonage

- > Conférence de Zoomacom sur le financement participatif

### - Caractéristiques générales du projet :

- > Observations

- > Construction idéaltype

- > Définition du problème de départ

### - Choix de l'application mobile :

- > Evaluation des contraintes et possibilités

- > Formalisation d'un scénario d'usage

- > Création d'une identité

- > Mise en forme : première architecture et maquettes

### - Exposition du projet sous forme de test :

- > Préfiguration de ses objectifs + sa forme + son déroulé

# B. AUTOUR DE MON PROJET PROFESSIONNEL

## 2. Travaux à faire

- Autour de sa forme : **FEVRIER**

- > Faire valider son architecture
- > Mettre en place techniquement l'application

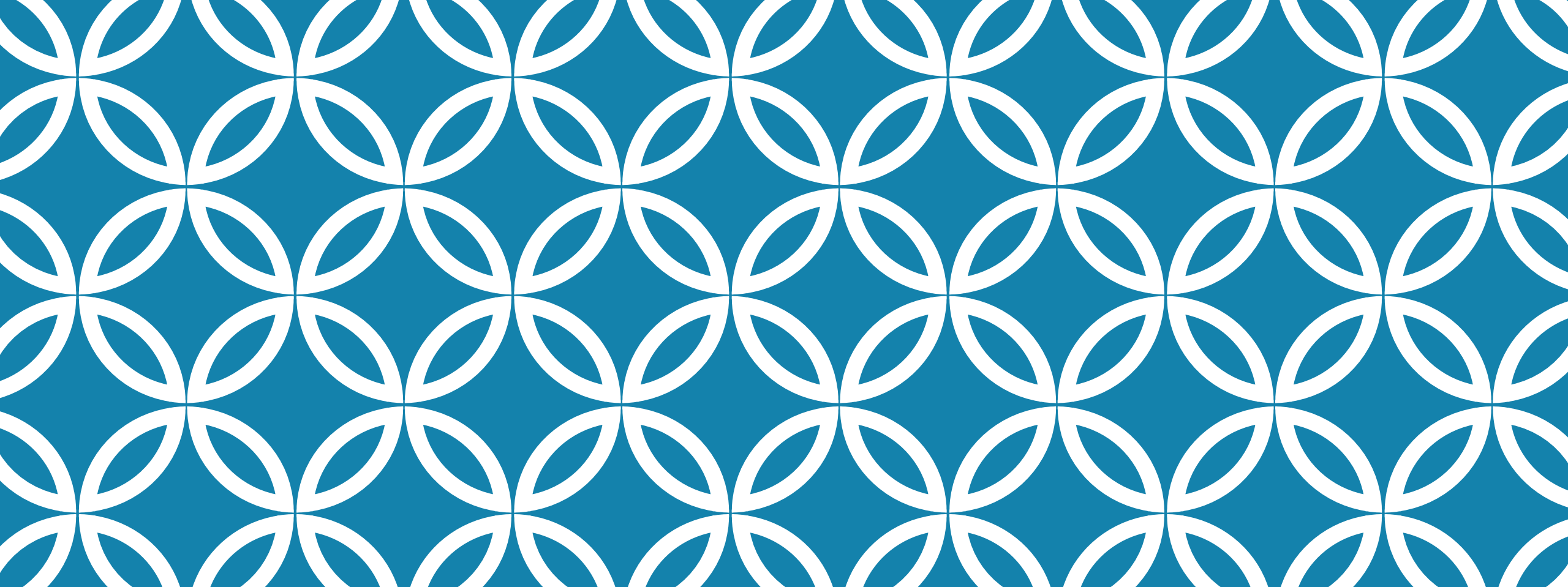
- De ses contenus : **MARS**

- > Travailler les contenus et leur titraille
- > Concevoir les jeux de médiation

- De son exposition : **AVRIL**

- > Réaliser un teaser vidéo
- > Mettre en place la communication sur les réseaux sociaux
- > Préciser la scénographie et le déroulé de l'exposition
- > Réaliser une campagne de communication sur le lieu de mon exposition ex : affiches, panneaux...
- > Choisir mes invités (car seulement 8 iPhones disponibles)

**DEADLINE** : le 2 mai au plus tôt  
& le 24 juin au plus tard



Merci à tous  
pour votre attention !