

## DOSSIER PROJET :

### **- Problème de départ : à qui cela pose problème, dans quel environnement, à quels moments, quelle est l'ampleur du problème ?**

→ Rencontres en bord de scène peu visibles au sein des structures culturelles comme la plupart des dispositifs d'action culturelle organisés

Rencontres souvent à sens unique : le public questionne mais n'est pas questionné en retour

→ Après la rencontre : pas de trace de l'événement, pas de création d'une communauté entre les participants = l'échange s'évapore

→ Cela pose problème au niveau de l'expérience vécue qui est éphémère et assez scolaire d'après mes observations

→ J'ai réalisé un état de l'art au niveau de la notion de différentes formes de dispositifs participatifs touchant à un patrimoine matériel ou vivant, dont les rencontres en bord de scène de l'Opéra : j'ai observé les 3 types possibles = outillage cognitif + entretiens + hypothèses et proposition (mon projet)

→ Double diamant : problème de départ, toutes les solutions envisagées, la solution choisie (un outil numérique pour attirer les spectateurs et renouveler les rencontres en bord de scène), tous les moyens de la réaliser (plateforme web, jeu sur table tactile, appli mobile), le moyen choisi (appli mobile = mon projet car j'ai dans mon réseau des personnes pouvant me former aux techniques de création s'y rapportant et c'est une chance pour me doter d'une nouvelle compétence)

→ De plus, choix appli mobile car :

- Exclusion de personnes non connectées à un environnement numérique via un smartphone

+ Permet de renforcer l'action des médiateurs et de proposer un fil conducteur pour l'échange

+ Outil simple d'utilisation, nomade, propice à une actualisation des contenus et à une interactivité des interfaces

+ Adaptable à différents types de structure, par lié à une seule d'entre elles : développement plus important en perspective

+ Permet d'apprendre à mieux connaître les publics en sortant d'une classification classique = usages, motivations, modalités d'appropriation des œuvres... données utiles pour ce cerner eux-mêmes, ainsi que pour les artistes et les structures culturelles afin d'affiner leurs propositions

+ Une plus-value apportée aux rencontres en bord de scène de l'Opéra de Saint-Etienne

### **- Objectif perso : état désiré = ce qu'on souhaite, investissement = ce qu'on fera pour l'obtenir, critères de réussite = ce qui montrera qu'on a obtenu ce qu'on voulait**

→ Ce que je souhaite : apporter une plus-value aux rencontres en bord de scène

→ Ce que je ferai pour l'obtenir : axer mes stages et ma thématique de mémoire autour de ces questions, m'entourer de collaborateurs qui m'apportent un soutien technique

→ Critères de réussite : retours des professionnels que j'interroge = est-ce que le projet est pertinent et viable ? + amélioration du dispositif des rencontres en bord de scène et plus grande visibilité pour celui-ci + adaptabilité projet à tous types de structures liées au spectacle vivant (festivals, salles de concert, théâtres, opéras...)

### **- Le pitch :**

→ Moyens = ressources nécessaires

= Humains : une chef de projet, une graphiste, un développeur, un directeur de recherches, des personnes à interroger, des personnes pour faire tester

→ Bénéfices = ce qu'apporte la réussite du projet (aux bénéficiaires, à moi...)

= Pour les structures culturelles : plus de visibilité pour leurs événements types rencontres en bord de scène + facilité à mettre en place le dispositif (un seul médiateur nécessaire : référent sur place en cas d'incompréhension pour manipuler l'appli etc... + 25min au total pour présenter et animer le dispositif : 2min avant le spectacle, 2min après pour rappel, 10min de prise en main par les spectateurs, 10min de jeux = même si brief aux artistes avant)

= Pour les artistes : mieux connaître leurs spectateurs + les réactions que leur travail peut susciter

= Pour les spectateurs : approfondir l'expérience du spectacle, pouvoir éclaircir certains points et exprimer des réactions auprès des artistes

= Pour tous ces acteurs : garder un trace de ces échanges = structures > justifier d'une action culturelle participative (aide dans les demandes de subventions), spectateurs > être plus confiants pour renouveler l'expérience et donner envie à d'autre d'en faire autant à travers un effet boule de neige + faire partie d'une communauté d'échange via l'application et recevoir des notifications qui informent des événements de ce genre autour d'eux, artistes

→ Difficultés

Techniques = je peux concevoir le projet mais pas le réaliser seule > je m'entoure d'une équipe compétente + différents regards sur un même projet le nourrissent toujours plus qu'un seul

Matérielle = faire venir un artiste et des utilisateurs jouant le rôle de spectateur pour la mise en situation-test du projet le jour de la présentation

→ Finalités = situation idéale si projet réussi à 100%, valeurs promues par projet, acteurs du projet, bénéficiaires

= Situation idéale : meilleure visibilité des rencontres en bord de scène = plus d'artistes/spectateurs souhaitent y participer + plus-value ressentie par les participants = moment agréable avant (prise en main appli) / pendant (jeux, échanges ludiques) et après (post de contenus, animation et participation à la communauté)

= Valeurs promues : échange, rencontre de l'autre, équité des pouvoirs (autant d'expression et de moyens d'action possibles pour les artistes et les spectateurs), communauté d'intérêts

= Acteurs du projet : professionnels qualifiés

= Bénéficiaires : 3 = structures culturelles proposant des rencontres en bord de scène, artistes et spectateurs y participant

**- Le projet en tant que tel :**

→ Nom

= Scénifil

→ Définition synthétique

= Application mobile destinée à apporter une plus-value aux rencontres bds proposées par différents types de structures culturelles sur un territoire donné (échelle d'une ville) à travers une médiation ludique, une galerie de contenus et une communauté d'utilisateurs

→ Caractéristiques essentielles

= Pas besoin de + d'un médiateur pour animer les rencontres (en soutien de l'appli), prise en main en quelques minutes, durée des activités proposées par l'appli = 10min, design clair et attrayant

→ Motifs d'élaboration

= passion pour l'univers de la culture  
= rencontres en bord de scène peu connues, et un peu scolaires

**- Ses objectifs :**

→ Techniques = principaux et secondaires (hiérarchiser et quantifier si possible)  
→ De délai = date fin projet + dates intermédiaires  
= Adaptable à des iPhones  
= Date fin de projet : mai-juin 2016  
→ De coût = évaluation/hiérarchisation coûts + variantes éventuelles  
= Coût à court terme : participation personnelle de 20 euros maximum pour une collation lors de la présentation du projet à IRAM  
= Coûts à long terme : budget à prévoir pour la maintenance technique de l'application, pour l'analyse des données qui en sont extraite et donc pour la conception de contenus toujours adaptés, pour la communication faite autour du projet à échelle de la ville dans un premier temps  
=> but mesurable à atteindre + acteurs concernés et mobilisés (cibles)  
=> à chaque tâche on associe un objectif : la tâche est mesurable en temps et en moyens h et m, elle possède à chaque fois une étape de début et une étape de fin  
=> ex : "Développer la diffusion dans et hors du quartier des créateurs artistiques et des communautés locales d'origine étrangère"

**- La technique :**

→ Base du projet (études, expériences vécues...)  
= Observations participantes de 3 types de rencontres bds à l'Opéra de Saint-Etienne : échange scolaire, peu ludique, à sens unique, évaporation des liens tissés si tôt la rencontre terminée  
  
→ Difficultés de réalisation + analyse des risques : chaque risque a une cause et un effet et s'évalue en fonction de la probabilité qu'il se produise et de sa gravité  
= Techniques = je peux concevoir le projet mais pas le réaliser seule > je m'entoure d'une équipe compétente + différents regards sur un même projet le nourrissent toujours plus qu'un seul  
= Matérielles = faire venir un artiste et des utilisateurs jouant le rôle de spectateur pour la mise en situation-test du projet le jour de la présentation  
  
→ Solutions de repli en cas de problème  
= M'entourer d'une équipe  
= Proposer plusieurs dates possibles avec un Google Form à remplir pour réunir le plus de participants possible en même temps

**- Les moyens :**

→ Humains : spécialistes, structures...  
= Un chef de projet  
= Un graphiste  
= Un développeur  
→ Matériels : outillage, locaux...  
= Outillage nécessaire : un ordinateur avec la suite Adobe, un appareil photo numérique, une imprimante A3  
= Locaux : une salle d'une capacité de 50 personnes

**- Le management :**

→ Qui est le responsable et quels sont ses pouvoirs

= Je suis la chef de projet = je peux choisir de faire varier son orientation et ses objectifs secondaires selon le déroulement des opérations menées

= Organiser > animer > motiver > communiquer > faire faire > gérer > analyser > décider > prévoir

→ L'équipe = rôle de chacun

= Le directeur de recherches : cadrage théorique et conceptuel du projet = aide à la formulation des idéologies et valeurs défendues, au tissage de lien entre les expériences/lectures/entretiens/travaux effectués et le projet en lui-même

= La chargée d'édition numérique (graphiste) : création du logo et de la charte graphique de l'application selon les critères établis par la chef de projet = un logo qui traduit l'idée de la création d'un lien à travers un échange > 3 mains qui forment un triangle pour représenter les 3 acteurs concernés par le projet : les structures culturelles, les artistes et les spectateurs + couleur jaune repérable et identifiable facilement et mise en aplats francs et unis pour être tendance et attrayant + police reconnaissable tout en étant lisible et en traduisant l'idée de fil, de lien tissé entre les acteurs avec les lettres liées, forme ronde qui entoure le logo pour évoquer l'harmonie souhaitée dans les échanges // charte cohérente et vive établie avec Adobe Color Wheel

= Le développeur : mise en place technique de l'application + aide à la traduction d'idée en architecture et widgets précis

→ L'organisation de l'équipe

= Organigramme : au-dessus = la chef de projet, en dessous = le directeur des recherches (cadrage théorique), la chargée d'édition (expertise graphique), le développeur (expertise technique)

**- La communication :**

→ Interne : dans l'équipe = lancement projet, phases d'avancement, comptes-rendus...

= En présentiel, par téléphone et par mail

→ Externe : auprès des bénéficiaires du projet, des financeurs...

= En présentiel (entretiens) et par mail (invitations)

= Mon projet s'inscrit dans une démarche de communication plus large qui communiquera sur, par et pour lui

= S'il était lancé, j'utiliserai des QR codes dans les structures pour que les publics la téléchargent

= Il serait présent sur Google Play, l'App Store et sur Microsoft pour couvrir le parc des smartphones

= Il serait relayé par le site de la ville de Saint-Etienne étant donné qu'il serait circonscrit au territoire, dans un premier temps, et se positionnerait comme un label dont les structures culturelles pourraient se doter et qu'elles revendiqueraient sur leurs propres sites

**- Le bilan :**

→ Evaluation du projet : pourcentage d'objectifs atteints, de satisfaction obtenus...

= Questionnaire de satisfaction à remettre aux participants lors de la présentation finale du projet : souci d'amélioration grâce aux retours/pistes émis par les utilisateurs-test (quantification = graduation des résultats sur des échelles de ressenti : très satisfait, satisfait, moyennement satisfait, peu satisfait, pas satisfait)

→ Analyse de l'élaboration, la mise en place et l'utilisation du projet pour en tirer des conclusions afin de le perfectionner à l'avenir

= auto-évaluation, évaluation interne à l'équipe, évaluation externe : retours extérieurs

= Evaluation interne : critères = management (modes de communication, gestion de l'équipe) + plaisir de réalisation

= Evaluation externe : critères = pertinence projet + impact + viabilité

- ⇒ critères évalués : pertinence du projet = en quoi le projet répond aux problèmes qu'il souhaite résoudre, efficacité = en quoi les objectifs ont été atteints, efficience = utilisation rationnelle des moyens à disposition et optimisation de ceux-ci, impact = effets positifs et négatifs du projet sur son environnement + retombées des actions menées à court/moyen/long terme, viabilité = en quoi les effets positifs vont perdurer

+ accès au projet :

- Avoir un billet
- Gratuité
- Com site ville et structures SCENARIO D'USAGE

+ acteurs réunis par projet = cibles :

- Médiateurs culturels des structures > mise en lumière rencontres bds, image d'un établissement dynamique qui propose des dispositifs en + des spectacles (actualité changeant, attrait pour fidéliser les publics)
- Artistes : mieux connaître public (perception de leur travail, réactions/questionnements suscités) + valoriser leur image en montrant qu'ils sont accessibles et ouverts aux échanges de points de vue sur leur travail
- Publics novices et initiés : moins d'appréhension / renouveau des rencontres bds
- Théories et idéologies illustrées par mon projet : participation + démocratie culturelle VALEURS
- Dispositif qui matérialise mon projet : application mobile > justifier
- Fonctionnement de mon projet : aide à mettre en lumière et à faire vivre rencontres bds > artistes et publics s'apportent clés de compréhension mutuelles autour de l'œuvre créée/visionnée + effet boule de neige (galerie contenu peut attirer nouveaux utilisateurs)

Mon projet professionnel de Master Infocom et Numérique va prendre la forme d'une application mobile, "**Scénifil**", qui apportera une **plus-value aux rencontres de bord de scène** organisées par certaines **structures culturelles stéphanoises**. En effet, certaines salles de concert, théâtres et opéras organisent parfois des rencontres entre artistes et publics à la fin d'un spectacle, mais d'après mes observations, celles-ci sont souvent assez scolaires.

Mon application apporterait donc **4 bonus** à ces rencontres :

- elle serait un support de **mise en lumière de ces rencontres**
- elle proposerait des **jeux ludiques** pour animer les échanges entre les participants
- une **galerie de contenus** pour que chacun puisse garder un **souvenir de cette expérience** et **donner envie à d'autres de participer** à ces rencontres
- un système de **notifications** et de **chat** permettant aux participants d'être **mis au courant des événements à venir** au sein des structures culturelles du territoire et de **rester en contact** une fois la rencontre terminée

Elle servira **les intérêts de trois types d'acteurs** : les **structures culturelles** boosteront l'image des rencontres en bord de scène qu'elles organisent, les **artistes** pourront en apprendre plus sur les spectateurs qui assistent à leur spectacle, et les **spectateurs** pourront sortir d'un échange scolaire de type question-réponse avec les artistes.

---

**- Le scénario d'usage :**

L'application Scénifil sera, dans un premier temps, **téléchargée par les médiateurs des structures culturelles** qui se saisiront de son fonctionnement, avant d'inviter **les artistes à faire de même** lors de leur arrivée au sein des organismes pour leurs répétitions.

Enfin, **l'application sera présentée au public** les jours où des rencontres en bord de scène sont organisées, **lors de son arrivée dans le hall** des structures, afin qu'il la **télécharge avant le début du spectacle**.

**A la fin du spectacle**, un **rappel** sera fait sur la possibilité de télécharger l'application, et un temps de **10 min** sera prévu pour une **prise en main de l'outil** par le public, ainsi que la **création d'un profil** par chacun des utilisateurs, coïncidant avec le temps nécessaire aux artistes pour se changer.

Une fois les artistes revenus, **artistes et spectateurs pourront effectuer les mini-jeux** proposés par l'application et **poster leurs réactions sur l'application et leurs propres réseaux**. **Un médiateur de la structure culturelle sera présent** dans la salle en cas de question ou d'incompréhension. Cette étape ne devra pas excéder **10 min**.

Les rencontres en bord de scène ayant généralement une durée de 30 min, les **20 dernières minutes** pourront être consacrées à des **échanges plus libres** entre les participants.

Une fois la rencontre en bord de scène terminée, les utilisateurs de l'application pourront se tourner vers les dernières fonctionnalités de l'outil qui les informeront des **prochaines rencontres organisées via un système de notifications**, et leur permettront de **garder le contact avec les participants rencontrés**.

**- Le planning :**

➔ Dates clés

➔ Grandes phases

= Date de test du projet : mai-juin 2016

= Bilan + rectifications a posteriori

➔ Jalons = événements-clés du projet, délimitent la fin et le début de chaque phase du projet

➔ Livrables = tout résultat tangible (document, cahier des charges, compte-rendu formalisé...)

=> Chaque projet se découpe en phases qui regroupent : une tâche, une ressource pour y parvenir, un livrable de celle-ci et un jalon qui la valide

=> Chemin critique : ensemble des tâches qui déterminent la durée totale du projet = tout retard d'une tâche a une conséquence sur les autres

=> Marge : un retard sur une tâche n'a pas d'incidence sur une autre

+ Echancier :

- J'ai déjà cerné les besoins

- J'ai élaboré une proposition dont je possède : le logo, la charte colorimétrique, un design basé sur l'appli Les Secrets de Paris, une architecture test des pages préconisées à ce jour

- Il me reste à affiner les fonctionnalités attendues, rédiger les contenus et choisir les visuels

Septembre Mars 2015	2014- Mars-Avril 2015	Mars-Avril 2015	Mai-Août 2015	Septembre 2015	Octobre- Décembre 2015	Janvier- Février 2016	Février-Avril 2016	Mai-Juin 2016
					RENDU INTERMEDIAIR			EXPOSITION DU PROJET

				E DU MEMOIRE			PROFESSION NEL
Bagage théorique	Bagage théorique						
2 terrains d'étude : Museomix et Réserve Déboussolée	2 dispositifs observés : les visites ludiques/contées et les ateliers feutrage sur le terrain de l'Atelier-Musée du Chapeau	- Participation au test de l'application Folia au Grand Parc Miribel Jonage - Participation à une conférence sur le financement participatif organisée par Zoomacom		2 dispositifs observés : les visites côté scène / côté coulisses et les rencontres en bord de scène sur le terrain de l'Opéra de Saint-Etienne			