

Cahier des charges

Conception, développement et mise en service du parcours visiteur connecté de l'exposition "Mission Alimentation" (titre provisoire) et du réseau de bornes multimédia interactif.

Exposition coproduite par Science Animation et le Quai des Savoirs – Toulouse Métropole, présentée au Quai des Savoirs du 18 décembre 2019 au 06 septembre 2020 puis en itinérance en France.



SOMMAIRE

CHAPITRE 1. L'exposition "Mission Alimentation"

<u>1.1. Contexte</u>	p.3
1.1.1. Préambule	
1.1.2. Présentation des porteurs du projet	
<u>1.2. Présentation du projet</u>	p.3
1.2.1. Présentation générale	
1.2.2. Scénario	

CHAPITRE 2. La commande : conception, développement et mise en service du parcours visiteur connecté et du réseau de bornes multimédia interactif

<u>2.1. Missions du prestataire</u>	p.7
2.1.1. Objet de la consultation	
2.1.2. Prestations attendues	
<u>2.2. Lot 1 : le parcours visiteur connecté</u>	p 9
2.2.1. Description générale	
2.2.2. Principe d'utilisation	
<u>2.3. Lot 2 : le réseau de bornes multimédia interactif</u>	p.11
2.3.1. Description générale	
2.3.2. Principe d'utilisation	

CHAPITRE 3. Résumé des prestations attendues et recommandations

<u>3.1. Résumé des prestations (Lot 1 et 2)</u>	p.13
<u>3.2. Recommandations et informations importantes</u>	p.13
3.2.1. Eléments graphiques	
3.2.2. Scénographie	
3.2.3. Contenus fournis	
3.2.4. Matériel fourni	

CHAPITRE 4. Informations complémentaires

<u>4.1. Critères de sélection du candidat</u>	p.14
<u>4.2. Suivi de projet et méthodologie</u>	p.14
<u>4.3. Annexes</u>	p.15

CHAPITRE 1. L'exposition "Mission Alimentation"

1.1. Contexte

1.1.1. Préambule

Le Quai des Savoirs - Toulouse Métropole et Science Animation sont fortement engagés dans la diffusion et le partage de la Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CSTI) dans un processus de médiation. Leur démarche permet de rapprocher le citoyen des enjeux portés par la science au sein de la société, tout en portant à la connaissance du public le patrimoine et les innovations de la science, de la technique et de l'industrie.

Dans cette perspective, le Quai des Savoirs et Science Animation ont décidé de coproduire une exposition sur la thématique de l'alimentation afin de la présenter au Quai des Savoirs pour la saison culturelle 2019-2020 puis de la proposer à l'itinérance sur le territoire national.

1.1.2. Présentation des porteurs du projet

- Science Animation

Science Animation est une association œuvrant au rayonnement de la culture scientifique, technique et industrielle sur le territoire régional et national. Elle développe des projets, anime des lieux, des communautés, des événements afin de rendre accessible à tous les sciences, les techniques et les innovations. Labellisée « Science et Culture, Innovation » par le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, les nouvelles technologies, le numérique et l'innovation sont au cœur de ses actions. Science Animation se consacre principalement à la conception d'expositions, d'animations et de dispositifs interactifs.

- Quai des Savoirs

Ouvert depuis 2016 à Toulouse, le Quai des Savoirs est un centre culturel dédié à la diffusion et au partage de la culture scientifique, technique et industrielle, à l'innovation et au développement du numérique. En plus d'être un espace ouvert au public, le Quai des Savoirs est également un lieu d'échanges, d'expérimentations, de formation et de coproduction entre les professionnels. Il dispose d'un espace permanent, le Quai des Petits, dédié au jeune public (2-7 ans) et d'une programmation variée et pluridisciplinaire. Un nouvel espace permanent, "Le Plateau Créatif", est en cours de conception. De mi décembre à fin août, a lieu à chaque saison une grande exposition temporaire en lien avec un sujet d'actualité. L'innovation technologique et la visite expérientielle sont les clés de ces expositions temporaires.

1.2. Présentation du projet

1.2.1. Présentation générale

- Descriptif

L'exposition "Mission Alimentation" (titre provisoire) d'une surface de 600 m² sera présentée au public au Quai des Savoirs du mercredi 18 décembre 2019 au dimanche 6 septembre 2020. Elle sera ensuite démontée pour être mise en itinérance par Science Animation pour une durée de 5 ans. Science Animation est le producteur délégué de l'exposition, c'est-à-dire

le responsable juridique et financier, notamment vis-à-vis des financeurs et partenaires.

Un comité de pilotage constitué des équipes projet de Science Animation et du Quai des Savoirs Toulouse Métropole a pour rôle d'accompagner le projet et de valider le développement des différents contenus.

- Enjeux, positionnement et objectifs

L'alimentation est un sujet d'actualité qui soulève de nombreux débats, passionnés et passionnants. Ainsi, l'objectif de ce projet est de présenter l'état de la recherche scientifique aujourd'hui (en sociologie, en médecine, en biologie, en droit, en agronomie, en économie, en neurosciences, en géopolitique...) afin de donner au public le maximum de clés pour comprendre et penser l'alimentation durable.

Le propos de cette exposition n'est pas tant de donner des réponses mais davantage de sortir du format binaire, trop souvent véhiculé dans notre société afin de questionner les grands enjeux, de mettre en débat les sujets, de donner des clés de compréhension et surtout d'interpeller les publics sur la dimension collective de l'alimentation durable.

Cette exposition s'inscrit donc dans la logique des projets du Quai des Savoirs et de Science Animation de par sa dimension prospective, dans une construction collective et collaborative du futur.

- Publics cibles

L'exposition sera conçue pour toucher un large public familial, non expert, avec un coeur de cible centré sur les jeunes, adolescents et jeunes adultes de 10 à 25 ans. Une offre pédagogique, articulée autour des programmes scolaires, sera développée dans l'objectif d'impliquer les acteurs de l'Éducation Nationale et des temps périscolaires.

- Itinérance

La surface de présentation de l'exposition au Quai des Savoirs sera de 600 m² maximum et pourra être ramenée à 400 m² en situation d'itinérance en France et à l'étranger. La conception et la réalisation doivent tenir compte des contraintes définies pour une utilisation optimale au Quai des Savoirs mais aussi afin de permettre les meilleures conditions d'itinérance de l'exposition. L'exposition étant prévue pour être accueillie dans tous types d'espaces culturels, sa modularité est donc indispensable.

1.2.2. Scénario

- Concept

L'exposition proposera aux visiteurs une expérience de visite originale et attractive afin de leur permettre de s'approprier au mieux les différents messages culturels et scientifiques. La conception du scénario et la réalisation de cette expérience de visite constituent un des éléments forts de la coproduction entre le Quai des Savoirs et Science Animation.

Quatre auteurs de science-fiction contribuent à la conception du scénario d'exposition. Un comité scientifique composé de chercheurs et de spécialistes des mondes scientifiques, technologiques, agronomiques et industriels a pour rôle de garantir d'une part la qualité scientifique des messages

et, d'autre part, de contribuer à la veille scientifique et l'identification des personnes ressources.

- Description du scénario immersif de science-fiction

Au sein de l'exposition, le visiteur est son propre héros et devient un agent secret au service de "l'Agence", une entité du présent qui détient les dernières connaissances scientifiques d'aujourd'hui sur l'alimentation, et a besoin d'agents doubles pour mener une enquête dans le futur.

Dès son entrée, le visiteur est plongé dans un univers futuriste. A l'aide d'un bracelet RFID, il se voit attribuer une nouvelle identité fictionnelle, un avatar, dans l'objectif de remplir une mission. Cette mission consiste à ramener dans le présent des technologies alimentaires du futur.

Le visiteur va devoir interagir avec les dispositifs proposés et contempler des "artefacts", objets de science-fiction. Lire, tester, manipuler, se questionner sont les maîtres mots de cette aventure. Tout le long de son parcours, grâce à son bracelet, le visiteur peut effectuer la sélection des technologies qu'il souhaite ramener dans le présent. Pour finir, à la fin de la visite et une fois sa mission accomplie, il dépose son bracelet et reprend son identité afin de revenir dans le monde réel.

- Définition du parcours de visite

- **Un sas d'entrée :**

C'est au sein de ce sas d'entrée que sont distribués les bracelets RFID et les nouveaux corps de destination.

- **5 îlots modulaires :**

L'exposition est composée de 5 îlots modulaires permettant d'adapter l'exposition à tout type de lieu en prévision d'une itinérance future. Les cinq modules principaux couvriront les thématiques suivantes :

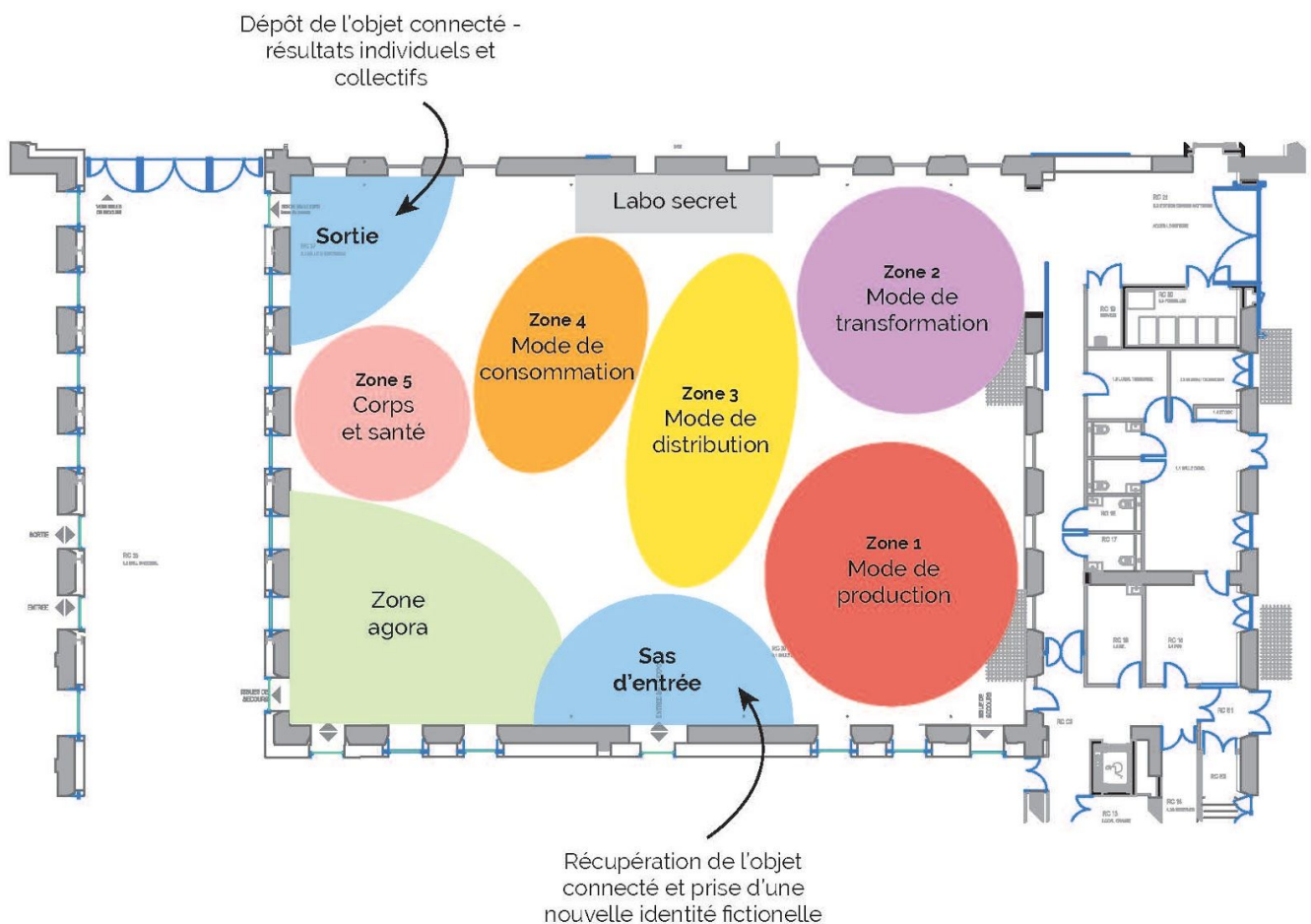
- ❖ La production,
- ❖ La transformation,
- ❖ La distribution,
- ❖ Les modes de consommation,
- ❖ Le corps et la santé.

Ils ont pour fonction d'interpeller le visiteur à partir des dernières connaissances scientifiques sur l'alimentation d'hier et d'aujourd'hui et ce que pourrait être l'alimentation du futur, grâce à des dispositifs variés, à la fois techniques et numériques, de science et de science-fiction.

- ❖ Le Labo secret est un petit espace dédié à la science-fiction où les visiteurs espions vont pouvoir tester de nouvelles formes d'alimentation futuriste.

- **Une sortie :**

La sortie symbolise la fin du parcours. C'est ici que se termine la mission du visiteur, qui dépose son bracelet RFID, et retourne dans le monde réel.



Ce schéma a simplement vocation à illustrer les positionnements des sas d'entrée et de sortie. Tous les espaces sont ensuite modifiables en taille et en emplacement.

- Contenus

- ▣ **Thèmes, concepts, messages clés**

I. La production : l'agriculture sera la thématique centrale de cet îlot, tout d'abord à travers les grands temps de l'histoire. L'objectif est de se questionner sur la production alimentaire d'hier et d'aujourd'hui, pour réfléchir collectivement à celle de demain.

II. La transformation : ce deuxième espace interroge les grands principes de la transformation alimentaire et en particulier la croissance de l'industrialisation agro-alimentaire dans notre société et des produits ultra formulés.

III. La distribution : dans cette zone, le propos principal sera orienté sur l'évolution de la distribution alimentaire. Faisant référence à l'évolution de nos modes de distribution avec l'apparition de nouvelles technologies et de nouveaux modes de transports, la distribution entraîne de nombreuses problématiques.

IV. Les modes de consommation : l'évolution de la demande et des attentes des citoyens en terme d'alimentation sera le fil directeur de ce module. Les dispositifs vont permettre de découvrir les cultures alimentaires à travers le monde mais aussi faire réfléchir sur nos pratiques alimentaires actuelles et prochaines.

V. Le corps et la santé : les liens entre alimentation et santé seront ici illustrés. Les récentes découvertes scientifiques ont appuyé la confirmation de l'impact majeur de l'alimentation sur notre santé. Pour favoriser une bonne santé, les principes de l'équilibre alimentaire, et ceux des différences nutritionnelles selon les âges, seront mis en avant.

❑ Dispositifs

Cette exposition aura la spécificité d'être interactive. Cela signifie que de nombreux dispositifs seront proposés au public afin qu'ils soient réellement acteurs de leur visite.

Les dispositifs de cette exposition seront de deux types :

- Les "**dispositifs scientifiques**" mettant en scène des concepts scientifiques afin de vulgariser le propos. Il s'agira de dispositifs multimédias, de dispositifs électroniques, de projections de films, de jeux de cartes, de jeux de plateau...
- Les "**dispositifs de science fiction**" qui pourront prendre la forme de multimédias mais également d'objets, de vitrines, d'affiches publicitaires...

CHAPITRE 2. La commande : conception, développement et mise en service du parcours visiteur connecté et du réseau de bornes multimédia interactif.

2.1. Missions du prestataire

2.1.1. Objet de la consultation

Pour la réalisation de cette exposition immersive, la maîtrise d'ouvrage recherche un spécialiste en développement multimédia, pouvant piloter la conception et la mise en oeuvre du parcours visiteur connecté de l'exposition "Mission Alimentation" et de son réseau de bornes multimédia interactif.

La consultation a pour objet :

- D'une part, **la conception du parcours visiteur connecté de l'exposition**, fonctionnant sur des bornes multimédia dit "tableaux de bord" avec lecteur RFID, et des bracelets embarquant une puce RFID, portés par les visiteurs (Lot 1).
- D'autre part, **la conception du réseau de bornes multimédia interactif**, fonctionnant sur des supports indépendants, ne disposant pas de lecteur RFID (Lot 2).

La maîtrise d'ouvrage souhaite que l'ensemble de la mission soit prise en charge par un seul prestataire. Cependant, il est possible de répondre pour un des lots indiqués.

La fourniture de ces programmes comprend toutes les étapes nécessaires : préparation, conception, réalisation, intégration et validation sur plate-forme de production. La mise en service des dispositifs devra être effective en décembre 2019, l'inauguration de l'exposition étant prévue le 17 décembre 2019. Plusieurs phases de tests tout au long du projet devront être prévues en amont afin de garantir le fonctionnement optimal des dispositifs à l'ouverture de l'exposition.

La charte graphique et le design des interfaces multimédias sera assurée par un graphiste, dans le cadre d'un autre marché. La mise en forme définitive des contenus graphiques et la

transmission des fichiers d'exécution définitifs validés par la maîtrise d'ouvrage seront effectués début octobre (semaine 41).

Un contrat de maintenance sera effectué avec le prestataire afin de garantir la prise en charge des pannes et des problèmes techniques pendant la durée de l'exposition présentée au Quai des Savoirs puis en itinérance.

2.1.2. Prestations attendues

Le prestataire présentera une méthodologie de conduite de projet garantissant une prise en compte exhaustive des besoins et une mise en service dans les délais établis. Il sera demandé de proposer un calendrier incluant les phases de tests et les ajustements formulés par la maîtrise d'oeuvre et la maîtrise d'ouvrage.

L'exposition devra être équipée d'un système global, centralisé et autonome afin de simplifier l'allumage et l'extinction de l'ensemble des modules y compris pour le matériel et les réseaux informatiques. Une page de statut devra être conçue dans l'objectif de voir en temps réel le statut des éléments et permettre aux équipes de pouvoir intervenir et redémarrer les éléments défaillant en cas de panne.

Les prestations attendues sont les suivantes :

a. Conception, réalisation et mise en service du parcours visiteur connecté (Lot 1)

- Définition et conception du dispositif : prévoir l'environnement et les technologies de programmation.

Le parcours visiteur connecté devra fonctionner de la façon suivante :

- Avec un bracelet disposant d'une puce RFID : les bracelets seront fournis par la maîtrise d'ouvrage ;
- A partir d'un système en réseau local (non relié directement au réseau internet), sauf en cas de besoin d'intervention à distance pour résoudre les pannes. La télémaintenance sera assurée par le prestataire ;
- Avec un système d'allumage et d'extinction simplifié ;
- En toute autonomie, dans les différents lieux d'accueil lors de l'itinérance.
- Paramétrages et développement de l'application : le prestataire devra mener à bien les opérations techniques assurant la fourniture de l'application.
- Intégration des données : cette prestation consiste à intégrer les données fournies par la maîtrise d'ouvrage (éléments graphiques, textes, images, vidéos). Une API sera mise en place pour permettre l'échange des données.
- Phase de test sur les supports.
- Intégration du dispositif dans les supports fournis.
- Avant la livraison du dispositif et à sa mise en place dans l'exposition : les équipes internes exécuteront des scénarios de test avec le prestataire qui consisteront à vérifier que les spécifications fonctionnelles sont respectées.

- Remise de l'ensemble de la documentation fonctionnelle et technique incluant les modalités de traitement des anomalies, dont la maintenance de premier niveau.
- Livraison du dispositif.

b. Conception, réalisation et mise en service du réseau de bornes multimédia interactif (Lot 2)

Le réseau de bornes multimédia interactif de "l'Agence" est constitué de contenus médias (vidéos, images, textes) accessibles tout au long du parcours de visite. Ce dispositif n'est pas utilisé pour la récolte des données des bracelets RFID. Il se matérialise sur des supports (écrans tactiles) destinés à cet unique usage.

- Définition et conception du dispositif multimédia : arborescence ou défilé de contenus ; création d'un mode de fonctionnement permettant de mettre en place des "temps de crises" définis dans le scénario de visite.
- Intégration des données : cette prestation consiste à intégrer les données fournies par la maîtrise d'ouvrage (éléments graphiques, textes, images, vidéos...).
- Validation d'aptitude.
- Identification, classification et résolution des anomalies (suivi).
- Livraison du dispositif.
- Phase de test sur les supports.
- Intégration du dispositif dans les supports fournis.

c. Maintenance

- Maintenance et support : la maintenance garantira une intervention à distance ou sur site, en cas de défaillance fonctionnelle, de mise à jour requise, ou d'anomalie détectée. Le support devra conseiller, identifier et orienter.

→ **Voir Annexe n°1** : Détail des niveaux de maintenance des équipes internes.

d. Contraintes

- Itinérance : le parcours visiteur connecté et le réseau de bornes multimédia interactif ainsi que tous les éléments physiques les composant (bracelets, bornes, interfaces, serveur, etc.) devront pouvoir partir directement clé en main en itinérance à l'issue de l'exposition présentée au Quai des Savoirs du 18 décembre 2019 au 06 septembre 2020.

2.2. Lot 1 : Le parcours visiteur connecté

2.2.1. Description générale

Caractéristiques du parcours visiteur connecté	
Nature de l'élément	Parcours interactif - programme multimédia

Support matériel / configuration	a. Bornes équipées de lecteurs RFID b. Ecrans tactiles c. Bracelet avec puce RFID
Public cible	Jeunes âgés de 10 à 25 ans, public familial non expert.
Nombre d'utilisateurs	Jusqu'à 200 personnes maximum en simultané sur le site.
Itinérance	Oui
Objectif recherché	Un parcours interactif renforçant l'immersion du visiteur

Le dispositif envisagé est un parcours interactif fonctionnant grâce à un système en réseau local. L'application sera associée à des bracelets, équipés de puces RFID, qui seront distribués aux visiteurs à l'entrée de l'exposition.

Le parcours visiteur connecté assure le lien entre :

- Les tableaux de bord (bornes avec écran tactile et lecteur RFID), situés tout le long du parcours, sur lesquels le visiteur peut consulter ses données personnelles, sélectionner les technologies de son choix, et rentrer ses réponses aux manips ;
- L'écran de datavisualisation des données collectives, situé à la fin du parcours.

2.2.2. Principe d'utilisation

- **Principe jouant du parcours visiteur connecté**

La mission du visiteur consiste à débloquer **5 à 10 technologies alimentaires du futur** pour choisir lesquelles il souhaite ramener dans le présent. Pour débloquer les technologies proposées, le visiteur aura à effectuer les manips situées dans le parcours et rentrer ses bonnes réponses sur les tableaux de bord.

Pour réussir sa mission, le visiteur aura à sa disposition :

- **Un bracelet** comportant une puce RFID, qui permet d'identifier chaque visiteur dans l'exposition. Il est automatiquement associé à un avatar de jeu.
- **Un avatar** : Au nombre de 12, les avatars sont des personnages virtuels de science-fiction distribués en début de visite de manière aléatoire. Ils seront représentés par 12 illustrations en 2D / 3D. Chaque visiteur pourra accéder à la fiche d'identité de son avatar, accessible à tout moment, sur les tableaux de bord.
- **Des tableaux de bord (bornes avec écran tactile et lecteur RFID)** : disposés tout le long du parcours, le visiteur peut badger son bracelet pour avoir accès à ses données personnelles : caractéristiques, panier, liste des technologies alimentaires bloquées / débloquées. Il peut également rentrer ses réponses aux manips, afin de

débloquer progressivement les technologies.

- **Parcours de visite**

- I. Sas d'entrée : récupération du bracelet

A l'entrée de l'exposition, les visiteurs se voient remettre un bracelet. Les bracelets sont réutilisables.

Dans le sas d'entrée où sont données les consignes, se trouve 1 ou 2 bornes, disposant d'un lecteur RFID, sur lesquelles les visiteurs doivent badger leur bracelet afin de l'activer.

Un avatar est alors attribué aléatoirement au visiteur.

- II. Les 5 îlots modulaires et le Labo secret

Après avoir franchi le sas d'entrée, et récupéré son bracelet et son avatar, le visiteur accède au monde futuriste de Trapellun. Il a alors accès aux 5 zones principales : les modules "Production", "Transformation", "Distribution", "Consommation" et "Corps et santé", puis au labo secret, situé en fin de parcours.

Dans chaque module, le visiteur réalise les manip de son choix. A chaque manip réussie, une réponse est trouvée. Le visiteur doit alors se rendre sur un des tableaux de bord et badger son bracelet, avant de saisir sa réponse. Plus il trouve de bonnes réponses, plus les technologies alimentaires se débloquent.

Sur ces mêmes tableaux de bord, le visiteur peut consulter son profil personnalisé : profil avatar, panier d'acquisition, liste des technologies débloquentes, technologies qui restent à débloquentes... Il peut ensuite sélectionner dans son panier les technologies alimentaires de son choix, à tout moment du parcours.

Après avoir déambulé dans les 5 modules, le visiteur devient un agent secret performant et a récupéré déjà de nombreuses technologies. Le labo secret est l'étape ultime de la mission. Il s'agit d'un laboratoire du futur où se trouvent des technologies expérimentales. Le visiteur pourra faire le choix de sélectionner une des technologies expérimentales, mais il est cependant averti du caractère dangereux de ces technologies.

- III. Sas de sortie : résultats et dépôt du bracelet

Le visiteur accède maintenant au sas final de l'exposition, le QG de l'Agence, le lieu où il va pouvoir valider sa mission avant de revenir dans le présent et sortir de l'exposition. Sur le tableau de bord, le visiteur accède à ses résultats personnels (technologies rapportées et données personnelles). Un message final de l'Agence apparaît (vidéo).

Dans le sas de sortie, le visiteur peut observer sur un écran les résultats collectifs, montrant la tendance de jeu des visiteurs en simultanée. Ces résultats peuvent mettre en avant les technologies alimentaires du futur les plus sélectionnées, ou encore, le nombre d'agents secrets actuellement en mission.

Avant de sortir, le visiteur badge son bracelet sur une borne avant de le déposer dans un espace dédié. Au bout d'un certain temps d'inactivité, le bracelet devra être considéré comme sortie du circuit de visite.

2.3. Lot 2 : Le réseau de bornes multimédia interactif

2.3.1. Description générale

Caractéristiques du réseau de bornes multimédia interactif	
Nature de l'élément	programme multimédia interactif
Support matériel / configuration	a. Bornes avec écrans tactiles
Public cible	Jeunes âgés de 10 à 25 ans, public familial non expert.
Nombre d'utilisateurs	Jusqu'à 200 personnes maximum en simultané sur le site.
Itinérance	Oui
Objectif recherché	Un accès vers des ressources complémentaires.

Le dispositif souhaité est qualifié de "multimédia" car il intègre, à la fois, plusieurs moyens de représentation de l'information, tels que des textes, images fixes ou vidéos, qu'il restitue à l'utilisateur au travers de sa navigation.

Le multimédia de "l'Agence" disposera d'une charte graphique particulière conçue par le graphiste. La liste de tous les contenus sera communiquée au prestataire en cours de projet par la maîtrise d'ouvrage ainsi que les délais prévisionnels de livraison selon les types de contenus (graphismes, textes, vidéos, images).

Tous les contenus seront livrés par la maîtrise d'ouvrage au prestataire pour intégration.

2.3.2. Principe d'utilisation

- **Fonctionnement nominal : un accès à des ressources multimédias à l'aide d'un écran tactile**

Sur un réseau de bornes multimédias disposées tout le long du parcours, le visiteur pourra avoir accès à des ressources documentaires d'aujourd'hui (images, textes, vidéos), des données scientifiques liées à l'alimentation. Des courtes vidéos représentant un personnage de l'Agence (homme/femme), donnera des informations pour aider le visiteur dans sa quête.

L'interface pourrait prendre la forme d'une arborescence proposant l'accès à différents contenus et construite de la manière suivante :

- Un écran de veille,
- Un écran d'accueil qui apparaît quand on touche l'écran de veille,
- Une page contenus pouvant être composée de plusieurs blocs selon les contenus (titres, textes, vidéos, galerie d'images...),
- Retour à l'écran de veille après un temps d'inactivité défini.

- **Fonctionnement alternatif : des interruptions programmées, des crises à Trapellun**

Nous imaginons que des crises sanitaires, économiques ou écologiques en lien avec l'alimentation ont lieu à Trapellun, et se manifestent de manière simultanée **sur les écrans de**

l'Agence disposés dans chaque espace de l'exposition. 5 crises thématiques différentes pourraient se déclencher soit de manière automatique (ex : toutes les 2 heures), soit par l'intervention d'un médiateur. Dans ce cas, le déclenchement des crises pourrait être intégré à la page de statut de l'ensemble des éléments de l'exposition, sur un support mobile servant de commande (tablette).

Lorsque la crise débute, le visiteur est interpellé par un signal sonore et visuel émanant des écrans. Les écrans se brouillent, un bip sonore se déclenche, et un message d'urgence s'affiche : "Attention, une crise sanitaire a lieu à Trapellun".

Mode 1 (automatique) : le visiteur doit se diriger vers l'écran le plus proche de lui avec les autres visiteurs. Sur l'écran, il doit répondre à une question collective pour résoudre la crise. Une fois la bonne réponse rentrée sur l'interface, la crise s'arrête.

Mode 2 (déclenchement manuel) : le visiteur se dirige vers le médiateur présent dans l'exposition pour un temps de débat. L'état de crise est levé par le médiateur à l'aide de l'interface ayant servi au déclenchement.

Ces modes sont des exemples de fonctionnement alternatif. Le prestataire pourra conseiller la maîtrise d'ouvrage sur la réalisation possible de ces crises.

CHAPITRE 3. Résumé des prestations attendues et recommandations

3.1. Résumé des prestations (Lot 1 et 2)

Les éléments du marché pour cette prestation, Lot 1 et Lot 2, sont :

- Conception, développement et fourniture des softwares.
- Intégration des conceptions graphiques dans les interfaces visuelles.
- Intégration des données (images, textes, vidéos...).
- Mise en place d'un réseau interne.
- Plan d'implantation réseau.
- Mise en place d'une page de statut pour voir en temps réel le statut des éléments.
- Mise en place d'une API (pour l'interface de datavisualisation souhaitée en fin de parcours).
- Intégration dans les supports / intégration sur site (montage)
- Mise en place d'un contrat de maintenance.
- Assurer la télémaintenance.

3.2. Recommandations et informations importantes

3.2.1. Eléments graphiques

Le graphiste mandaté sur un autre marché, sera chargé du dessin de toutes les interfaces intégrées dans les programmes. Il fournira tous les éléments graphiques au prestataire pour intégration.

3.2.2. Scénographie

Les supports (écrans, bornes, pc) seront installés dans un ensemble de menuiserie conçue par la scénographe. Les supports seront fixés et câblés par la maîtrise d'ouvrage. L'installation se fera en présence du prestataire, ou en concertation avec celui-ci.

Le prestataire sera en charge de l'intégration physique des applications dans ces supports, de mise en service et s'assurera de bon fonctionnement de l'ensemble. Ce temps d'intégration devra être prévu, avec test sur les supports types avant le montage de l'exposition.

L'extinction et l'allumage devra être auto programmable et modifiable par les équipes techniques. Une formation aux résolutions des problèmes techniques mineurs est à prévoir.

3.2.3. Contenus fournis

La maîtrise d'ouvrage fournira tous les contenus écrits (textes) et les contenus médias (images, vidéos) que le prestataire devra intégrer. Elle fournira également le scénario des multimédias.

3.2.4. Matériel fourni

L'ensemble du matériel est fourni par la maîtrise d'ouvrage (bracelet RFID, lecteurs RFID, écrans, câblages, switches, serveur, etc...). Néanmoins, les choix des supports seront effectués **en accord** avec le prestataire, qui devra conseiller et orienter.

Seront fournis **à titre indicatif** :

- Un stock de bracelets composés d'une puce RFID,
- 12 bornes interactives composées d'un écran tactile et d'un lecteur RFID,
- 6 bornes interactives composées d'un écran tactiles,
- 1 grand écran de datavisualisation des résultats collectifs,
- Serveur, pc, câbles et switchs, etc : tout le matériel informatique et le nombre de spares seront déterminés en cours de projet en collaboration avec le prestataire.

CHAPITRE 4. Informations complémentaires

4.1. Critères de sélection du candidat

- Documents à fournir :
 - Un devis réalisé sur la base des missions demandées.

Réponse attendue au plus tard le 31 juillet 2019.

4.2. Suivi de projet et méthodologie

- Documents fournis au prestataire en cours de projet :
 - Programme muséographique détaillant la liste des supports de médiation (manips, dispositifs) et la liste des contenus écrits ;
 - Transmission du scénario définitif de visite ;
 - Liste prévisionnelle des contenus à intégrer (graphismes, images, vidéos, textes...) ;
 - Calendrier prévisionnel de production ;
- Renseignements :

Le prestataire aura à travailler sous la direction du comité de pilotage. Ces interlocuteurs principaux sont :

- Maîtrise d'ouvrage :
 - o **La chef de projet de Science Animation** :
Julie POIRIER (Science Animation)
 - o **Le comité de pilotage, qui aura pour fonction de valider toutes les étapes décisives du projet** :
Laurent CHICOINEAU (Quai des savoirs), Célia DOMAINE (Quai des savoirs), Johan LANGOT (Science Animation), Julie POIRIER (Science Animation)
 - o **Le service technique de la DCSTI (plus particulièrement la cellule réseaux - informatique - téléphonie, la régie d'exposition et la régie événementielle - audiovisuelle)** :
Interface avec les équipes concernées effectuée par Célia DOMAINE
 - o **L'équipe ingénierie de Science Animation** :
Interface avec les équipes concernées effectuée par Lionel DELTEIL

- Prestataires extérieurs :
 - o Le scénographe, prestataire en charge de la direction artistique, de la conception de scénographie, du mobilier et du suivi de réalisation de l'exposition ;
 - o Le graphiste, prestataire en charge de la conception et la réalisation de l'identité graphique générale de l'exposition ;
 - o L'illustrateur, prestataire en charge de la réalisation graphique des personnages de science - fiction et de l'univers s'y rattachant ;
 - o Le prestataire en charge de la fabrication des éléments de scénographie de l'exposition.

- Contacts des personnes ressources

Science Animation :

- **Lionel DELTEIL**, chargé de productions techniques : lionel.delteil@science-animation.org
- **Johan LANGOT**, directeur et co-commissaire scientifique de l'exposition : 06.82.20.80.10 / johan.langot@science-animation.org
- **Julie POIRIER**, responsable du pôle ingénierie, directrice adjointe et chef de projet de l'exposition : 06.84.56.83.43 / julie.poirier@science-animation.org

Quai des savoirs :

- **Laurent CHICOINEAU**, directeur et co-commissaire scientifique de l'exposition : laurent.chicoineau@toulouse-metropole.fr
- **Célia DOMAINE**, chargée de production : Celia.DOMAINE@toulouse-metropole.fr / 05.36.25.22.11

4.3. Annexes

- Liste des annexes
- **Annexe 1** : Détail des niveaux de maintenance des équipes internes.
- **Annexe 2** : Scénario détaillé du parcours de visite et scénarios d'usage des multimédias.

Annexe 1

ANNEXE 3– Détail des niveaux de maintenance à la convention de coproduction de l'exposition

« Mission :Alimentation »

Niveau	Travaux	Personnel / Lieu	Exemples	Intervenant
Niveau 1	Réglages simples - pas de démontage ni ouverture du bien. Pas d'utilisation d'outils.	Personnel exploitant. Sur place.	Allumage / extinction de l'exposition. Remise à zéro d'un automate après arrêt d'urgence. Changement de consommable.	Quai Des Savoirs (QDS).
Niveau 2	Actions simples détaillées dans les instructions de maintenance. Dépannage par échange standard.	Personnel habilité qui s'appuie sur des procédures détaillées. Sur place.	Remplacer la lampe d'un luminaire. Contrôler des fusibles. Ré-enclenchement de disjoncteur.	QDS.
Niveau 3	Identification et diagnostic de pannes. Réparation par échange standard. Réparations mécaniques mineures. Maintenance préventive (par ex. réglage ou réalignement des appareils de mesure).	Technicien spécialisé. Sur place ou en atelier.	Identification de l'élément défaillant. Recherche de la cause, élimination de la cause. Remplacement des PC, écrans.	Science Animation (SA).
Niveau 4	Travaux importants de maintenance corrective ou préventive sauf rénovation et reconstruction. Réglage des appareils de mesure - contrôle des étalons.	Équipe avec encadrement technique spécialisé. Atelier spécialisé avec outillage général, bancs de mesure, documentation.	Intervention sur matériel dont la remise en service est soumise à qualification.	SA.
Niveau 5	Rénovation. Reconstruction. Réparations importantes.	Moyens proches de la fabrication.	Mise en conformité, selon la réglementation, d'équipements lourds.	SA.

Lors de la présentation au Quai des Savoirs, celui-ci effectuera la maintenance des niveaux 1 et 2. Pour les niveaux 3 à 5, la maintenance matérielle et logicielle devra être assurée par l'Association, pour tous les équipements constituant l'Exposition y compris le matériel réseau (sont exclus les prises RJ45 encastrées et le matériel actif permettant un accès à Internet via une liaison ADSL qui incombe au Quai des Savoirs).

Annexe 2

Scénario de visite de l'exposition "Mission Alimentation" (titre provisoire)

Principe du parcours visiteur connecté et du réseau de bornes multimédia interactif / scénario d'usage des multimédias - Juillet 2019

I. Pitch de départ

“L’Agence”, une entité scientifique d’aujourd’hui, vous a nommé agent secret pour une mission très spéciale.

Votre mission, si toutefois vous l’acceptez, consiste à effectuer un bond spatio-temporel dans le futur pour mener une enquête alimentaire sur Trapellun. L’objectif est de ramener dans le présent des technologies alimentaires du futur que vous aurez jugé souhaitables.

Afin de ne pas provoquer de faille temporelle, un corps de destination va vous être attribué. Il s’agit d’un avatar aux caractéristiques singulières et étonnantes.

Agent secret, vous allez devoir réaliser les manips et les réussir, afin de récupérer les technologies alimentaires. Attention, certaines de ces technologies peuvent se révéler dangereuses...

Notez bien que “L’Agence” vous apportera son aide tout le long de votre mission. Vous pouvez accomplir votre mission seul ou à plusieurs.

Prêt pour le transfert de conscience ? Merci ! Et surtout bonne chance ! Le futur compte sur vous."

II. Parcours de visite

- 1 sas d'entrée ;
- 5 îlots modulaires couvrant les thématiques suivantes: “Production”, “Transformation”, “Distribution”, “Consommation”, “Santé” ;
- 1 labo secret ;
- 1 sas de sortie.

III. Dispositifs

A. “Le distributeur d’avatar”

Situation : sas d’entrée

Typologie : grand écran mural + borne de lecture RFID.

Ce dispositif **est rattaché au parcours visiteur connecté** et comporte un lecteur RFID permettant au visiteur de badger son bracelet.

Fonction : ce dispositif a pour fonction de distribuer de manière aléatoire un avatar, couverture virtuelle du visiteur lors de sa mission.

III. Dispositifs

B. Les manips scientifiques

Situation : dans les 5 îlots modulaires

Typologie : manip mécaniques et multimédias.

Ces dispositifs font comprendre des notions scientifiques liées à l'alimentation de manière ludique, sous forme de jeux à réaliser seul ou à plusieurs.

Fonction : les manips permettent au visiteur de deviner **un mot clé** (une couleur, un chiffre, un mot...).

III. Dispositifs

C. Les “artefacts”

Situation : dans les 5 îlots modulaires et le labo secret

Typologie : élément de décor, objet à contempler, objet de mise en scène en 2 ou 3 dimensions : image fixe, image animée, vidéo, objet design...

Les artefacts mettent en scène une vision fictionnelle de l'alimentation du futur. Ils incarnent les technologies alimentaires du futur que le visiteur doit ramener avec lui à la fin de son parcours.

Fonction : les artefacts permettent d'**illustrer auprès du visiteur ce que sont les technologies alimentaires du futur.**

III. Dispositifs

D. Les tableaux de bord

Typologie : bornes avec écrans tactiles et lecteur RFID.

Les tableaux de bord seront disposés dans chaque zone de l'exposition. **Ils sont rattachés au parcours visiteur connecté** et comportent un lecteur RFID permettant au visiteur de badger son bracelet.

Fonction : Le tableau de bord est une interface de navigation, qui permet au visiteur de consulter et de saisir des données. **2 fonctions principales** :

- Fenêtre "Profil de jeu": le visiteur peut accéder à tout moment à ses données personnelles : fiche avatar, nombre de technologies alimentaires débloquées, "panier", liste de toutes les technologies alimentaires proposées (mode bloqué et débloqué).. Il peut sélectionner à tout moment dans son panier, les technologies alimentaires qu'il souhaite rapporter.
- Fenêtre "saisie des mots clés" : le visiteur rentre les mots clés qu'il a obtenu en réalisant les manip scientifique dans le parcours. A chaque mot clé validé par l'interface, une technologie alimentaire est débloquée.

III. Dispositifs

E. Les bornes multimédia interactives de l'Agence

Typologie : bornes avec écrans tactiles

Les bornes multimédia interactives de l'Agence seront disposées dans chaque zone de l'exposition. **Elles ne sont pas rattachées au parcours visiteur connecté** et ne disposent pas de lecteur RFID.

Fonction : les bornes multimédia interactives de l'Agence sont des interfaces de navigation qui permettent au visiteur d'accéder tout le long du parcours à des ressources médias (images, textes, vidéos...) au sujet des dernières connaissances scientifiques de l'alimentation d'aujourd'hui. **2 fonctions principales** :

- Fonctionnement nominal : arborescence avec contenus médias. Parmi ces contenus, des courtes vidéos représentant 1 personnage de l'Agence (homme ou femme) apportent consignes, conseils ou informations pour aider le visiteur dans sa quête.
- Fonctionnement alternatif : des interruptions programmées se matérialisent sur les bornes, il s'agit de crises sanitaires, écologiques, économique ayant lieu à Trapellun.

IV. Nombre de supports pressentis

- **Sas d'entrée :**
 - 2, 3 grands écrans + bornes de lecture RFID (distributeur d'avatar)
 - 1 écran (vidéo introduction consignes de l'Agence)
- **Module 1 : “Production” :**
 - 4 manips scientifiques maximum.
 - 3 artefacts maximum.
 - 2 tableaux de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l'Agence.
- **Module 2 : “Transformation” :**
 - 4 manips scientifiques maximum.
 - 3 artefacts maximum.
 - 2 tableaux de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l'Agence.

IV. Nombre de supports pressentis

- **Module 3 : “Distribution”:**
 - 4 manips scientifiques maximum.
 - 3 artefacts maximum.
 - 2 tableaux de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l’Agence.
- **Module 4 : “Consommation”:**
 - 4 manips scientifiques maximum.
 - 3 artefacts maximum.
 - 2 tableaux de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l’Agence.
- **Module 5 : “Corps et santé”:**
 - 4 manips scientifiques maximum.
 - 3 artefacts maximum.
 - 2 tableaux de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l’Agence.

IV. Nombre de supports pressentis

- **Labo secret :**
 - 3 artefacts maximum.
 - 1 tableau de bord, avec lecteur RFID.
 - 1 borne multimédia interactive de l'Agence.
- **Sas de sortie :**
 - 1 tableau de bord, avec lecteur RFID (visualisation des résultats personnels, techno. rapportées).
 - 1 écran (diffusant le message final de l'Agence).
 - 1 écran de datavisualisation des résultats collectifs.
 - 1 borne de sortie du bracelet connecté ?

= **TOTAL** : 20 manips ; 18 artefacts ; 12 tableaux de bord avec lecteur RFID ; 6 bornes interactives de l'Agence ; 6 écrans (entrée/ sortie) ; 1 borne de sortie (bracelet).

V. Le parcours visiteur connecté

A. Fonctionnement

- 1 bracelet disposant d'une puce RFID ;
- Des tableaux de bord (bornes avec écran tactile) disposant d'un lecteur RFID ;
- 1 écran restituant les données collectives en temps réel (datavisualisation) dans le sas de sortie.
- Un système informatique fonctionnant en réseau local, reposant sur un serveur, sur lequel est programmé le parcours connecté.

V. Le parcours visiteur connecté

B. Principe d'utilisation

La mission consiste à débloquer **5 à 10 technologies alimentaires du futur** afin de les ramener dans le présent. Pour débloquer les technologies proposées, le visiteur aura à effectuer les manips situées dans le parcours et rentrer ses bonnes réponses sur les tableaux de bord.

Pour cela, le visiteur aura à sa disposition :

- **Un bracelet** comportant une puce RFID, qui permet d'identifier chaque visiteur dans l'exposition. Il est automatiquement associé à un avatar de jeu.
- **Un avatar** : Au nombre de 12, les avatars sont des personnages virtuels de science-fiction distribués en début de visite de manière aléatoire. Ils seront représentés par 12 illustrations en 2D / 3D. Chaque visiteur pourra accéder à la fiche d'identité de son avatar, accessible à tout moment, sur les tableaux de bord. Chaque avatar dispose de caractéristiques personnelles, une liste des technologies (bloquées, débloquées), et un panier, où sont regroupés les technologies sélectionnées.

V. Le parcours visiteur connecté

B. Principe d'utilisation

- **Des tableaux de bord (bornes avec écran tactile et lecteur RFID)** : disposés tout le long du parcours, le visiteur peut badger son bracelet pour avoir accès à ses données personnelles : caractéristiques, panier, liste des technologies alimentaires bloquées / débloquées. Il peut également rentrer ses réponses aux manips, afin de débloquer progressivement les technologies.

V. Le parcours visiteur connecté

C. Etapes

1. Réussir les manip afin de trouver des mots clés.

2. Saisir les mots clés sur les tableaux de bord tout le long du parcours pour débloquer les technologies alimentaires.

Les technologies alimentaires proposées sont identiques pour tous. Chacune d'entre elles se débloquent lorsque le visiteur entre les bon mots clés sur son tableau de bord. A chaque mot clé validé, les technologies alimentaires disponibles se débloquent.

3. Sélectionner les technologies alimentaires de son choix : depuis les tableaux de bord, le visiteur peut, à tout moment, sélectionner les technologies alimentaires de son choix quand celles-ci sont débloquentées. Il est cependant averti du caractère potentiellement dangereux de certaines d'entre-elles.

4. Avoir accès à ses résultats personnels (sas de sortie) : le tableau de bord de sortie indique les résultats personnels du visiteur : nombres et type de technologies rapportées.

V. Le parcours visiteur connecté

C. Etapes

5. Avoir accès aux résultats collectifs (sas de sortie) : les résultats collectifs des visiteurs sont affichés sur un écran (datavisualisation), comme par exemple, les différentes tendances :

- Les technologies alimentaires qui ont été le plus rapportées,
- Le nombre de visiteurs en simultanée,
- Le nombre de crises ayant eu lieu à Trapellun...

V. Le parcours visiteur connecté

D. Récapitulatif de l'expérience visiteur

Afin de répondre à sa mission, qui consiste à récupérer les technologies alimentaires du futur, le visiteur devra réaliser plusieurs actions qui sont les suivantes :

- Badger son bracelet à l'entrée pour récupérer son avatar / Activer son bracelet.
- Effectuer les manip scientifiques dans le parcours et les réussir afin d'obtenir des mots clés.
- Badger son bracelet sur **tout tableau de bord** (borne avec écran tactile) afin de pouvoir consulter ou saisir des données :
 - Saisir les mots clés et les valider afin de débloquent les technologies alimentaires proposées.
 - Consulter ses données personnelles.
 - Sélectionner les technologies de son choix.
- Badger son bracelet sur le tableau de bord de sortie pour avoir ses résultats personnels.
- Regarder les résultats collectifs sur un grand écran (datavisualisation).
- Badger son bracelet sur la borne de sortie. Dans tous les cas, le bracelet se désactive au bout d'un certain temps d'inactivité.

VI. Le réseau de bornes multimédia interactif

A. Principe

Pour l'aider dans sa mission, le visiteur aura accès à un réseau de bornes multimédia interactives placées tout le long du parcours. Ces bornes avec écrans tactiles sont les supports sur lesquels "l'Agence", l'agence scientifique du 21e siècle ayant envoyé le visiteur dans le futur, donne des informations complémentaires au visiteur, l'oriente et le guide dans sa quête. L'Agence sera matérialisée par des courtes vidéos représentant un personnage (homme ou femme), qui parlera au visiteur.

Une arborescence de contenus, permet au visiteur de naviguer et de consulter les médias de son choix sur une thématique en lien avec le module dans lequel il se trouve.

Le réseau de bornes multimédia interactives n'est pas rattaché au parcours visiteur connecté. Le visiteur n'a donc pas besoin de badger son bracelet pour pouvoir accéder aux interfaces.

VI. Le réseau de bornes multimédia interactif

B. Fonctionnement nominal : un accès à des ressources multimédias (images, textes, vidéos...)

Le visiteur pourra accéder à des ressources documentaires (images, textes, vidéos), des données scientifiques liées à l'alimentation.

L'interface pourrait prendre la forme d'une arborescence proposant l'accès à différents contenus et construite de la manière suivante :

- Un écran de veille,
- Un écran d'accueil qui apparaît quand on touche l'écran de veille,
- Une page contenus pouvant être composée de plusieurs blocs selon les contenus (titres, textes, vidéos, galerie d'images...),
- Retour à l'écran de veille après un temps d'inactivité défini.

VI. Le réseau de bornes multimédia interactif

C. Fonctionnement alternatif : les crises à Trapellun (interruptions programmées)

5 crises thématiques (sanitaires, économique, écologiques...) en lien avec l'alimentation se déclencheront sur les bornes, soit de manière automatique (ex : toutes les 2 heures), soit de manière manuelle (par l'intervention d'un médiateur) pendant la visite. Il s'agira de crises sanitaires, économiques ou écologiques.

Nous imaginons que ces crises se manifestent dans tous les espaces de l'exposition de manière simultanée. Lorsque la crise débute, le visiteur est interpellé par un signal sonore et visuel émanant des écrans. Les écrans se brouillent, un bip sonore se déclenche, et un message d'urgence s'affiche : "Attention, une crise sanitaire a lieu à Trapellun".

Mode 1 (automatique) : le visiteur doit se diriger vers l'écran le plus proche de lui avec les autres visiteurs. Sur l'écran, il doit répondre à une question collective pour résoudre la crise. Une fois la bonne réponse rentrée sur l'interface, la crise s'arrête.

Mode 2 (déclenchement manuel) : le visiteur se dirige vers le médiateur présent dans l'exposition pour un temps de débat. L'état de crise est levé par le médiateur à l'aide de l'interface ayant servi au déclenchement.

VII. D eroul e du parcours de visite

A. Sas d'entr ee

A l'entr ee de l'exposition, les visiteurs se voient remettre un bracelet. Les bracelets sont r eutilisables.

Dans le sas d'entr ee o u sont donn ees les consignes, se trouve 1 ou 2 bornes, disposant d'un lecteur RFID, sur lesquelles les visiteurs doivent badger leur bracelet afin de l'activer.

Un avatar est alors attribu e au visiteur.

VII. Déroulé du parcours de visite

A. Sas d'entrée

→ Attribution aléatoire de l'avatar

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
1	Borne de lecture RFID + écran mural <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	Après lecture des consignes, le visiteur prend un bracelet, s'installe face à l'écran et badge son bracelet sur la borne de lecture RFID.	L'écran de veille disparaît pour laisser apparaître le chargement aléatoire d'un avatar attribué au visiteur.
2	Borne de lecture RFID + écran mural <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	Le visiteur peut voir son avatar.	La fenêtre d'introduction de l'avatar s'ouvre, montrant son image, son nom, ses caractéristiques principales. Message d'information puis retour à l'écran par défaut.

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5

Après avoir franchi le sas d'entrée, et récupéré son bracelet et son avatar, le visiteur accède au monde futuriste de Trapellun.

Il a alors accès aux 5 zones principales : les modules "Production", "Transformation", "Distribution", "Consommation" et "Corps et santé", puis labo secret situé en fin de parcours.

Le sens de visite n'est pas imposé, et le visiteur peut choisir de déambuler dans le module de son choix, pour ensuite, continuer son parcours dans les suivants.

Le visiteur peut commencer par les manips de son choix, qu'il peut réaliser seul ou à plusieurs.

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5

→ Effectuer les manip pour obtenir des mots clés

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
3	Manip	<p>Dans chaque module, le visiteur réalise les manip de son choix. Chaque manip réalisée lui permet de trouver un mot clé.</p> <p>Les manip permettant de trouver des mots clés possèdent un logo l'indiquant (stickers).</p>	<p>La manip est réussie, le visiteur a donc en tête un mot clé.</p> <p>S'il ne réussit par la manip dans un premier temps, ou si le mot clé est dur à trouver, le visiteur peut continuer son chemin et revenir plus tard.</p>
4	Manip	<p>Le visiteur répète le processus avec toutes les manip proposées tout au long du parcours dans chaque module.</p> <p>Plus il réussit les manip, plus il obtient des mots clés.</p>	<p>A chaque manip validée, le visiteur devine un mot clé, qu'il pourra ensuite saisir sur un tableau de bord.</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5

→ Saisir des mots clés

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
5	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	<p>Le visiteur doit se rendre sur un des tableaux de bord pour y saisir le mot clé qu'il a obtenu en réalisant une manip.</p> <p>Il badge son bracelet sur la borne de lecture RFID.</p>	<p>Ecran de veille. Puis, ouverture de l'écran d'accueil présentant deux fenêtres principales :</p> <ol style="list-style-type: none">1. "Saisir vos mots clés"2. "Accéder à votre profil et sélectionnez les technologies de votre choix". <p>Le visiteur sélectionne sur l'interface "Saisir vos mots clés".</p>
6	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	<p>Le visiteur saisit le mot clé.</p> <p>Il peut continuer à saisir des mots le nombre de fois qu'il le souhaite.</p>	<p>Si le mot est juste, l'application le lui indique par un message d'information : "Votre mot clé est validé"</p> <p>Si le mot est faux, l'application le lui indique.</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Consulter ses données personnelles

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
7	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	A tout moment, à la fin d'un module par exemple, le visiteur peut se rendre à nouveau sur un des tableaux de bord afin de consulter ses données personnelles. Il badge son bracelet sur la borne de lecture.	Ecran de veille. Puis, ouverture de l'écran d'accueil présentant deux fenêtres principales : <ol style="list-style-type: none">1. "Saisir vos mots clés"2. "Accéder à votre profil et sélectionnez les technologies de votre choix". Le visiteur sélectionne sur l'interface : "Accéder à votre profil et sélectionnez les technologies de votre choix".

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Sélectionner les technologies alimentaires

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
8	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	Le visiteur sélectionne sur l'interface "Accéder à votre profil et sélectionnez les technologies de votre choix".	<p>Ouverture du tableau de bord personnalisé. La fiche d'identité de l'avatar apparaît.</p> <p>Le visiteur peut consulter ses données personnelles. Il a accès au nombre de technologies qu'il a réussi à débloquer et celles qu'il lui reste à débloquer, ainsi que son panier. Lorsqu'il a réussi à débloquer une technologie, l'application le lui indique.</p> <p>Par exemple : "Vous venez de débloquer la technologie miroir bonne mine, si vous souhaitez la récupérer, ajoutez-là à votre panier. Celle - ci est visible dans le module 5."</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ *Sélectionner les technologies alimentaires*

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
9	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	<p>Quand plusieurs technologies alimentaires sont débloquées, le visiteur sélectionne les technologies de son choix.</p> <p>Cette action est possible tout le long du parcours de visite.</p>	<p>Sur son tableau de bord, le visiteur ouvre la fenêtre listant les technologies. Les technologies débloquées s'affichent.</p> <p>Le visiteur sélectionne la/les technologie(s) de son choix (cocher/décocher).</p> <p>Celle(s)-ci est/sont enregistrée(s) automatiquement dans le "panier" de l'avatar.</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ *Contempler un artefact*

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
10	Artefact	<p>Dans les modules, le visiteur observe un artefact, un élément de design fiction, qui illustre une des technologies alimentaires du futur proposée dans le jeu.</p> <p>Un cartel explicatif détaille cet élément de science-fiction.</p>	L'artefact peut être un élément vidéo ou animé, un élément 2D (image, affiche...) ou un objet en 3D.
11	Artefact	<p>Le visiteur peut, s'il le souhaite, aller voir tous les artefact présentés dans chaque module.</p>	

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Consulter les ressources complémentaires : images, vidéos, textes...

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
12	Borne multimédia interactive <i>Non rattaché au parcours visiteur connecté</i>	Tout le long de son parcours, le visiteur peut, s'il le souhaite, rentrer en contact avec "L'Agence" et accéder à des ressources complémentaires. Il se rend sur une des bornes interactives de l'Agence. Il touche l'écran. Celui-ci s'active.	Un écran de veille diffuse des campagnes publicitaires du futur en continu. Lorsque le visiteur touche l'écran, une interface vidéo se lance avec un personnage de l'Agence lui apportant des informations supplémentaires. Puis, une arborescence apparaît, permettant au visiteur d'ouvrir les contenus qu'il souhaite consulter.

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Consulter les ressources complémentaires : images, vidéos, textes...

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
13	Borne multimédia interactive <i>Non rattaché au parcours visiteur connecté</i>	S'il s'agit d'une arborescence, le visiteur sélectionne les contenus qu'il souhaite consulter.	Sur un menu déroulant, il peut avoir accès à des fichiers vidéos, des images, des textes... Il sélectionne le média souhaité, celui-ci s'actionne. A la fin de sa consultation, le visiteur ferme l'interface. Retour à l'écran de veille automatique après inactivité.

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Répondre à une situation de crise (fonctionnement alternatif)

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
14	Borne multimédia interactive <i>Non rattaché au parcours visiteur connecté</i>	<p>Des crises sanitaires, économiques ou écologiques en lien avec l'alimentation ont lieu à Trapellun, et se manifestent de manière simultanée sur les bornes de l'Agence disposés dans chaque espace de l'exposition.</p> <p>5 crises thématiques différentes pourraient se déclencher soit de manière automatique (ex : toutes les 2 heures), soit par l'intervention d'un médiateur.</p> <p>Lorsque la crise débute, le visiteur est interpellé par un signal sonore et visuel émanant des écrans.</p>	<p>Les écrans se brouillent, un bip sonore se déclenche, et un message d'urgence s'affiche : "Attention, une crise sanitaire a lieu à Trapellun".</p> <p>Message sonore de type : "Attention une crise est en cours".</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Répondre à une situation de crise (fonctionnement alternatif)

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
15	<p>Borne multimédia interactive</p> <p><i>Non rattaché au parcours visiteur connecté</i></p>	<p><u>Option 1. mode automatique</u> :</p> <p>Le visiteur doit alors se diriger vers un des écrans de l'Agence le plus proche de lui.</p> <p>Avec les autres visiteurs, il doit résoudre la crise en répondant à une question collective.</p>	<p>Sur l'écran, s'affiche un message d'alerte : "Attention, une crise sanitaire à lieu à Trapellun". Puis, la problématique de la crise est exposée sous forme d'une question. Après s'être concertés, les visiteurs sélectionnent une réponse parmi plusieurs réponses proposées.</p> <p>Une fois la bonne réponse validée sur tous les écrans concernés, la crise est résolue.</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

→ Répondre à une situation de crise (fonctionnement alternatif)

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
16	Borne multimédia interactive <i>Non rattaché au parcours visiteur connecté</i>	<u>Option 2. mode déclenchement manuel :</u> Le visiteur doit alors se diriger vers un des écrans Le visiteur se dirige vers le médiateur présent dans l'exposition pour un temps de débat.	Le médiateur anime un débat autour de la situation de crise. L'état de crise est levé par le médiateur à l'aide de l'interface ayant servie au déclenchement.
17		L'exposition revient à la normale. La crise est résolue. Le visiteur peut passer son chemin.	L'ambiance lumineuse et sonore revient à la normale. Les écrans de veille réapparaissent.

VII. D eroul e du parcours de visite

C. Labo secret

Apr es avoir effectu e son parcours dans les 5 zones principales, le visiteur devient un agent secret performant et a r ecup er e d ej a de nombreuses technologies.

Il lui arrive d'apercevoir en d eambulant un sixi eme espace un peu  a l' ecart, lui paraissant secret et intrigant. Le labo secret est l' etape ultime de la mission.

Il s'agit d'un laboratoire du futur o u se trouve des technologies exp erimentales.

On peut imaginer par la sc enographie, qu'il faut franchir une fausse "double porte", pour entrer dans le labo secret. A voir si on peut pr evoir un syst eme d'ouverture sp ecifique.

VII. Déroulé du parcours de visite

C. Labo secret

→ *Sélectionner les technologies alimentaires / Contempler un artefact*

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
18	Artefact	<p>A l'intérieur du labo secret, le visiteur aperçoit 2 ou 3 nouvelles technologies alimentaires expérimentales qu'il peut observer.</p> <p>Elles sont accompagnées d'un cartel explicatif.</p>	<p>Cet artefact peut être un élément vidéo ou animé, un élément 2D (image, affiche...) ou un objet en 3D.</p>
19	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	<p>Il s'approche d'un des tableaux de bord et badge son bracelet. Comme sur le reste du parcours, le visiteur peut accéder à ses données personnelles et sélectionner les technologies alimentaires.</p> <p>Une fois terminé, le visiteur sort du labo secret pour se diriger vers le sas de sortie.</p>	<p>Le tableau de bord indique au visiteur qu'il peut récupérer, s'il le souhaite, les technologies expérimentales présentes dans le Labo secret.</p> <p>Mais il est cependant averti du caractère dangereux de ces technologies : "Vous pouvez dorénavant récupérer une technologie expérimentale. Attention, ces technologies peuvent être dangereuses..."</p>

VII. Déroulé du parcours de visite

D. *Sas de sortie*

Le visiteur accède maintenant au sas final de l'exposition, le QG de l'Agence, le lieu où il va pouvoir valider sa mission, avant de revenir dans le présent et sortir de l'exposition.

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
20	Tableau de bord <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	Le visiteur rentre dans le sas de sortie. A l'intérieur, se trouve un tableau de bord de sortie. Il badge son bracelet sur la borne.	Le profil de l'avatar s'ouvre. Les résultats personnels s'affichent. 5 à 10 technologies alimentaires ont été rapportées : la mission est validée. Un message d'information s'affiche.

VII. Déroulé du parcours de visite

D. *Sas de sortie*

Etapas	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
21	Ecran	Le visiteur regarde le message final de l'Agence.	Une vidéo de l'Agence apparaît avec un message final.
22	Ecran (mural) <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	Le visiteur peut observer les résultats collectifs des agents secrets sur un grand écran.	Datavisualisation : il s'agit des résultats collectifs montrant la tendance de jeu des visiteurs en simultanée. Ces résultats peuvent mettre en avant les technologies alimentaires du futur les plus sélectionnées, ou encore, le nombre d'agents secrets actuellement en mission.

VII. Déroulé du parcours de visite

D. Sas de sortie

Etapes	Type de support	Action du visiteur	Type d'animation
23	Borne avec lecteur RFID <i>Relié au parcours visiteur connecté</i>	<i>A la fin du sas de sortie se trouve un espace de dépôt des bracelet. Juste avant, une borne de "désactivation" du bracelet (sans écran) permet de signaler que le bracelet sort du circuit de visite.</i> Le visiteur badge son bracelet. Le visiteur dépose son bracelet avant de sortir de l'exposition.	Un signal sonore / lumineux indique que le bracelet est désactivé.

Proposition d'une autre option envisageable sur la sortie :

- Possibilité si besoins de mise en scène ou de médiation (groupes), de regrouper le Labo secret et la sortie dans un seul et même espace scénographié "laboratoire" qui serait donc un peu plus grand en terme d'espace.
- Garder quand même dans ce cas, un mini sas dans lequel le visiteur dépose son bracelet avant de quitter l'espace d'exposition.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

A. Sas d'entrée

- **“Distributeur de l'avatar” / borne RFID + écran / parcours visiteur connecté**

L'expérience de configuration de l'avatar pourrait se dérouler ainsi :

1. Écran par défaut : *“Pour récupérer votre nouvelle identité” / “Agent secret, votre mission commence...” / “Approchez votre bracelet de la borne ci-dessous”*
2. Le visiteur passe son bracelet connecté sur la borne. Un signal sonore se fait entendre.
3. Un avatar est attribué de manière aléatoire : *“Chargement de votre avatar en cours”*.
4. Attribution de l'avatar : *“Durant le temps de votre mission, votre avatar est” / nom et visuel représentant l'avatar attribué.*
5. Aperçu des informations principales sur l'avatar : nom, visuel...
6. Message d'information destiné au visiteur : *“À tout moment, il vous sera possible de vous connectez sur votre tableau de bord afin d'accéder à vos données personnelles. Vous aurez besoin de votre bracelet.”*
7. *“Votre mission commence, vous pouvez maintenant partir dans le futur.” / Retour à l'écran par défaut.*

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Consultation des données personnelles / tableaux de bord / *parcours visiteur connecté***

Sur les écrans, l'expérience de consultation des données personnelles pourrait se dérouler ainsi :

1. Le visiteur passe son bracelet sur la borne. Un signal sonore se fait entendre.
2. Écran d'accueil sur lequel s'affiche le profil personnalisé de l'avatar : page d'accueil principale avec informations sur l'avatar, affichage de l'état du panier d'acquisition sur un côté de l'écran (vide ou comprenant des technologies déjà récupérées), liste des technologies alimentaires bloquées / débloquées.
3. Le visiteur peut consulter les informations disponibles sur son profil personnalisé en appuyant sur la fenêtre correspondante : ouvrir l'image de son avatar, éventuellement tourner son avatar si celui-ci est un personnage modélisé en 3D, lire la description de son avatar, ouvrir la fenêtre listant les technologies alimentaires, ou encore, ouvrir son panier d'acquisition.

Il s'agit d'une page de consultation des données (textes, images, éléments graphiques).

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Sélection des technologies / tableaux de bord / *parcours visiteur connecté***

Sur les écrans, l'expérience de sélection des technologies pourrait se dérouler ainsi :

1. Le visiteur passe son bracelet sur la borne. Un signal sonore se fait entendre.
2. Écran d'accueil sur lequel s'affiche le profil personnalisé de l'avatar : page d'accueil principale avec informations sur l'avatar, affichage de l'état du panier d'acquisition sur un côté de l'écran (vide ou comprenant des technologies déjà récupérées), liste des technologies alimentaires bloquées / débloquées.
3. Une fenêtre s'ouvre automatiquement pour indiquer quand les technologies alimentaires ont été débloquées. Un message d'information apparaît: *"Félicitations, vous venez de débloquer la technologie miroir bonne mine, vous pouvez la sélectionner dans votre panier si vous le souhaitez. Elle est visible dans le module 5"*.
4. En ouvrant son "panier", le visiteur peut vérifier quelles technologies alimentaires ont été sélectionnées.
5. Il ouvre ensuite la fenêtre listant les technologies débloquées et coche celles de son choix. Elles sont automatiquement enregistrées dans le panier.
6. S'il souhaite enlever une technologie de son panier, il ouvre son panier et décoche la technologie concernée. Celle-ci sort de son panier automatiquement.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Consultation des ressources complémentaires / bornes multimédia interactives “Agence” - fonctionnement nominal**

Sur les bornes multimédia interactives, l'expérience de consultation des ressources complémentaires pourrait se dérouler ainsi :

1. Ecran de veille montrant des campagnes publicitaires du futur.
2. Le visiteur passe son doigt sur l'écran pour activer l'interface.
3. Une vidéo se lance avec un personnage de l'Agence introduisant le propos lié à la zone de consultation (une quinzaine de vidéos de l'Agence sont prévues tout le long du parcours).
4. Puis, une arborescence apparaît affichant un menu “déroulant” avec différents contenus que le visiteur peut faire défiler d'un mouvement de la main vers la droite. Cette interface dispose d'un graphisme particulier, celui de l'Agence. Parmi les contenus disponibles : des vidéos (ex: interviews de chercheurs), des images, des textes...
5. Le visiteur ouvre le média souhaité pour le consulter.
6. Après consultation, il peut enchaîner avec un autre média ou bien fermer l'interface.
7. Après quelques minutes d'inactivité, l'interface se ferme automatiquement. Retour à l'écran de veille.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Consultation des ressources complémentaires / bornes multimédia interactives “Agence” - fonctionnement nominal**

Si une arborescence n'est pas possible, un défilement automatique des contenus peut être envisagé, qui peut fonctionner de la manière suivante :

1. Ecran de veille montrant des campagnes publicitaires du futur.
2. Le visiteur passe son doigt sur l'écran pour activer l'interface.
3. Une vidéo se lance avec un personnage de l'Agence introduisant le propos lié à la zone de consultation (une quinzaine de vidéos de l'Agence sont prévues tout le long du parcours).
4. Les autres contenus prévus s'enchaînent les uns après les autres sans besoin pour l'utilisateur de naviguer sur l'écran.
5. Après défilé de tous les contenus, retour à l'écran de veille.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Résolution des crises à Trapellun / bornes multimédia interactives “Agence” - fonctionnement alternatif**

Les crises se manifestent sur le réseau de bornes multimédia interactif. Sur les écrans, l'expérience d'une crise pourrait se dérouler ainsi :

1. Ecran de veille (écran non utilisé) / interface de consultation (un visiteur est en train de naviguer ou lire un média).
2. La crise de déclenche. **[Elle est soit déclenchée de manière automatique, soit de manière manuelle par un médiateur]**
3. Tous les écrans de manière synchronisée passent en fonctionnement alternatif : les écrans se brouillent, émettent un signal visuel et/ou sonore, au déclenchement de la crise et un message d'urgence s'affiche : “Attention, une crise sanitaire à lieu à Trapellun”. Message sonore de type : “Attention une crise est en cours”.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Résolution des crises à Trapellun / bornes multimédia interactives “Agence” - fonctionnement alternatif**

Option 1: la crise est déclenchée de manière automatique :

1. Une fenêtre apparaît : *“Chers agents en mission, venez nous aider à résoudre la crise qui est en cours actuellement à Trapellun...”*
2. Le visiteur appuie sur l’onglet *“Résoudre la crise”*
3. La crise est explicitée sous forme d’un constat et d’une question. Plusieurs réponses sont proposés (A, B, C, D)
4. Tous les visiteurs autour de l’écran se consultent pour choisir la bonne réponse.
5. Les visiteurs valident une réponse. Si la réponse est juste, la crise est résolue et retour à l’écran de veille. Si la réponse est fausse, les visiteurs tentent à nouveau leur chance jusqu’à ce que la bonne réponse soit trouvée.
6. Lorsque au moins une bonne réponse est validée dans l’exposition, au bout d’un certain temps déterminé, la crise est levée et les écrans reviennent à leur état initial (écran de veille, fonctionnement nominal).

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

B. Module 1, 2, 3, 4 et 5 / Labo secret

- **Résolution des crises à Trapellun / bornes multimédia interactives “Agence” - fonctionnement alternatif**

Option 2: la crise est déclenchée par un médiateur [le médiateur peut avoir une tablette tactile servant de “une commande” sur lesquels figurent 5 boutons pour déclencher la crise de son choix. Il appui sur le bouton de son choix pour lancer la crise]

1. La crise est explicitée sous forme d'un constat et d'une question.
2. Un message d'information apparaît : “*Chers agents en mission, veuillez retrouver le médiateur au point de rassemblement pour un temps d'échange et de débat.*”
3. L'état de crise est levé par le médiateur à l'aide de l'interface ayant servie au déclenchement.
4. Les écrans reviennent à leur état initial (écran de veille, fonctionnement nominal).

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

C. *Labo secret*

- ***Consultation des données ou sélection des technologies / tableau de bord / [parcours visiteur connecté](#)***

Dans le Labo secret, le tableaux de bord fonctionne sur le même principe que dans le reste de l'exposition. Cependant, un message d'information supplémentaire pourrait s'afficher lorsque le visiteur se connecte sur ce tableau de bord :

1. Le visiteur badge son bracelet sur la borne. Un signal sonore se fait entendre.
2. Écran d'accueil sur lequel s'affiche le tableau du bord de l'avatar : accueil personnalisé selon l'avatar, affichage de l'état du panier d'acquisition sur un côté de l'écran.
3. Une fenêtre s'ouvre sur laquelle un message d'information apparaît: "Félicitations, vous voici arrivé dans le labo secret. Vous pouvez y observer les technologies expérimentales et si vous le souhaitez, sélectionner ces technologies. Attention, elles peuvent être dangereuses, réfléchissez bien avant de faire votre choix..."
4. Le visiteur peut faire le choix d'ouvrir la liste des technologies pour sélectionner d'autres technologies alimentaires.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

D. *Sas de sortie*

- **Validation finale / tableau de bord / *parcours visiteur connecté***

Sur le tableau de bord de sortie, l'expérience de validation finale pourrait se dérouler ainsi :

1. Ecran de veille.
2. Le visiteur badge son bracelet sur la borne. Un signal sonore se fait entendre.
3. Un message d'information s'affiche : *“Vous voici arrivé à l'étape finale de votre mission. Débutez l'évaluation finale”*.
4. Le visiteur appuie sur *“Débuter l'évaluation finale”*.
5. Le profil personnalisé de l'avatar s'ouvre, regroupant les résultats finaux : *“Vos résultats sont les suivants”* : les technologies rapportées s'affichent...
6. Une vidéo finale de l'Agence s'ouvre : message final à portée philosophique sur nos perspectives futures.
7. Un message d'information apparaît : *“Félicitations, vous venez de valider votre mission, vous pouvez maintenant retourner dans le présent. Signé L'Agence.” / “N'oubliez pas de badger votre bracelet et de le déposer avant de sortir, merci.”*
8. Retour à l'écran de veille.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

D. Sas de sortie

- **Message final de l'Agence / écran**

Sur un écran situé dans le sas de sortie, une vidéo avec un message de l'Agence se déclenche :

1. Une vidéo finale de l'Agence s'ouvre : message final à porté philosophique sur nos perspectives futures.
2. Le visiteur regarde la vidéo qui conclut sa mission d'agent secret.

VIII. Scénario d'usage des interfaces multimédias

D. *Sas de sortie*

- ***Datavisualisation des données collectives / écran / [parcours visiteur connecté](#)***

L'expérience de datavisualisation des données collectives pourrait se dérouler ainsi :

1. Le visiteur vient de terminer sa mission et vient de consulter ses données personnelles.
2. Le visiteur a regardé la vidéo finale de l'Agence.
3. Avant de sortir de l'exposition, il peut observer alors sur un grand écran les données collectives des visiteurs répertoriées en temps réel.
4. Les données s'affichent par des éléments graphiques, des mots ou chiffres clés :
 - *“54 agents secrets sont actuellement en mission...”*
 - *“Une majorité ont préféré le miroir bonne mine...”*
 - *“35 personnes ont franchi les portes du labo secret...”*
 - *“Alerte, 136 personnes ont choisi de ramener le double estomac...”*