

Application répartie centrée sur Casque VR

Sujet no 1 : Escape Game

Dispositifs : casque VR, manette, tablettes et/ou smartphone

Nombre d'utilisateurs : 1 joueur sur casque, 1 maître du jeu et plusieurs aides

Dans l'idée du projet SI4 de l'an dernier (<http://atelierihm.unice.fr/vitrine/2018/02/16/172/>) proposer un escape game qui se joue avec le casque suivi et guidé par un maître du jeu sur une tablette. Des amis ou membres de la famille venus visiter le musée avec le joueur peuvent donner des indices à partir de leur smartphone.

Au niveau du jeu, on peut imaginer exploiter chaque direction pour proposer 4 murs 4 épreuves ou reproduire le cheminement du Musée. Les épreuves proposées, sportives ou de culture, peuvent correspondre aux 4 espaces (types de défis) du musée.

Une manette associée au casque permet d'interagir avec le monde VR.

Sujet no 2 : Epreuve sportive

Dispositifs : casque VR, manette, vidéo projecteur, tablettes et/ou smartphone

Nombre d'utilisateurs : 1 joueur sur casque, configuration différente selon les perturbations envisagées.

Proposer des épreuves sportives qui nécessitent de la précision : tir à l'arc, tir au but, panier de basket, ou autre.

Le public (amis, autres visiteurs) peut suivre ce qui se passe sur un vidéo projecteur et interagir via les smartphones/ tablette.

Il peut jouer différents rôles ayant un impact sur les sportifs dans leur action :

- en tant que « supporters » : les supporters peuvent aussi bien perturber que motiver les sportifs et cela peut influencer sur leur réussite.
- En tant que défenseurs lors d'un tir au but en agissant sur le mur des défenseurs
- En tant qu'arbitre en interrompant une action en cours, en minutant l'épreuve...
- En tant qu'influenceur météorologique : une grosse averse, un vent fort peuvent gêner le joueur.

Le biathlon semble être un bon exemple, c'est en effet un sport dans lequel les perturbations météorologiques, la traversée sur la piste de ski de fond, l'arrivée d'un concurrent plus rapide sur le banc de tir peuvent avoir une réelle influence sur la concentration.

Application répartie centrée sur table tactile et tangible

Sujet no 1 : Créer sa Une pour un événement

Dispositifs : table, tablette et/ou smartphone, vidéoprojecteur ou écran tactile ou non tactile...

Nombre d'utilisateurs : groupe de 2 à 4 visiteurs ou dans le cas d'une visite de groupes 1 ou de coordinateur et plusieurs acteurs (atelier pour les scolaires).

Les visiteurs vont choisir un thème parmi plusieurs thèmes proposés et construire la Une d'un journal Numérique sur ce sujet.

Sur chaque thème, le musée propose des informations en lien avec l'événement plus ou moins justes. Un groupe de visiteurs, composé de 2 à 4 personnes, choisit les informations qu'il juge pertinentes. Chacun peut vérifier leur exactitude en cas de doute et peut compléter avec ses propres informations récoltées sur le Web (images, vidéos sélectionnées).

Sujet no 1 Bis : Elire la Une de la semaine

Dispositifs : table, tablette et/ou smartphone, écran tactile ou pas

Nombre d'utilisateurs : on peut imaginer plusieurs configurations selon les « évaluateurs » : atelier pour les scolaires

On peut imaginer une sélection des meilleures Unes selon trois axes différents : celui qui correspond à l'avis des professionnels (média-teurs du musée), celui qui correspond à l'avis de groupes de visiteurs – école, senior, sportifs, touristes et celui correspondant à l'avis des visiteurs de passage.

Comment valoriser à l'aide de « trophées » les Unes ?

Le vote se fait pour un ou plusieurs thèmes en donnant une note et des avis qui viennent compléter la Une, les Unes préférées sont présentées à l'ensemble des visiteurs.

Les lauréats sont informés sur leur réseau social préféré.

Sujet no 2 : Actions collectives sur la table Action individuelle sur tablette

Dispositifs : Table et smartphone

Nombre d'utilisateurs : 2 arbitres et autant de joueurs que la situation le nécessite

Présenter sur la table des actions stratégiques concernant plusieurs joueurs, chaque joueur doit décider de l'action à faire sur son smartphone ou sa tablette.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur action individuelle, les arbitres peuvent évaluer, sur la table, la nouvelle situation. Pour ce faire on peut leur proposer des situations équivalentes. Ensuite on peut faire évoluer la situation en fonction pour améliorer la stratégie.

Exemple dans le cas du football : cela pourrait être le cas de tirs aux buts ou de corners ou ?

A vous sportifs de trouver un bon exemple.

Sujet no 3 : Retour d'expérience

Dispositifs : Dispositifs personnels et table

Nombre d'utilisateurs : groupe de visiteurs (fonctionnement différent pour visite libre ou visite de groupes – atelier pour les scolaires)

Vous êtes les reporters de votre visite : chaque visiteur photographie le musée et ajoute des commentaires pendant sa visite sur son dispositif personnel

En fin de visite, sur la table, ensemble vous organisez votre Retour d'expérience et vous partagez votre visite sur votre réseau social préféré.

Sujet no 4 : Revivre un exploit

Dispositifs : table et dispositifs personnel pourrait être étendu avec in casque VR pour permettre à certains moments une immersion

Nombre d'utilisateurs : groupe de visiteurs (fonctionnement différent pour visite libre ou visite de groupes – atelier pour les scolaires)

Reprendre un des exploits présenté dans le musée : retracer sur la table le périple de l'aventurier sur une carte. A l'aide d'information que l'on reçoit sur nos dispositifs personnel (date, météo, problème médical ou de casse, ...), ajouter la position (ou plus, photos, données météo...) de l'aventurier au fur et à mesure sur la carte.

Autres dispositifs

Sujet no 1 : Séance d'entraînement

Dispositifs : Une montre, un grand écran, une tablette pour un coach qui prend les décisions de notification

Nombre d'utilisateurs : de 1 au nombre de montres à disposition.

Sur un écran on donne des exercices à faire sur tapis ; on peut être seul ou plusieurs visiteurs pour pratiquer l'exercice, seule contrainte être muni chacun d'une montre connectée

A la fin et/ou en cours d'exercice on montre les résultats sur un Dashboard (on pourrait faire des notifications selon la personne pour adapter son entraînement en temps réel)

Sujet 2 : Donner envie de venir au Musée

Dispositifs : Ecran, tablette

Nombre d'utilisateurs : visiteur « accidentel »

Le musée est un relai poste. Les personnes qui viennent chercher un colis ou acheter des timbres entrent dans le magasin du musée. Comment faire pour qu'ils aient envie de visiter le musée ce jour là ou un autre ?

Suggestion : Accroche par une tablette (quel sport aimez-vous ?) qui implique une interaction avec un grand écran pour montrer ce que le musée peut proposer, affinement par interactions successives sur tablettes.

L'idée est d'associer cette accroche à une partie statistique pour que le musée ait un retour sur l'impact de ce type d'accroche.

Sujet no 3 : Reprendre le golf en plus simple ?

Dispositifs : Sphéro plus téléphone plus écran

Voir projet : <http://atelierihm.unice.fr/vitrine/2016/04/18/mini-golf/>

Inspiration ?

Organisation des groupes

1 sujet pour 4 étudiants et 4 dispositifs.... Chaque étudiant doit avoir une responsabilité IHM.

Tous les groupes travailleront sur la thématique Musée du Sport en choisissant parmi les idées de projet proposés – on peut accepter des sujets émanant des groupes si ils rentrent bien dans le cadre

Objectifs : présenter les résultats un week-end au musée

