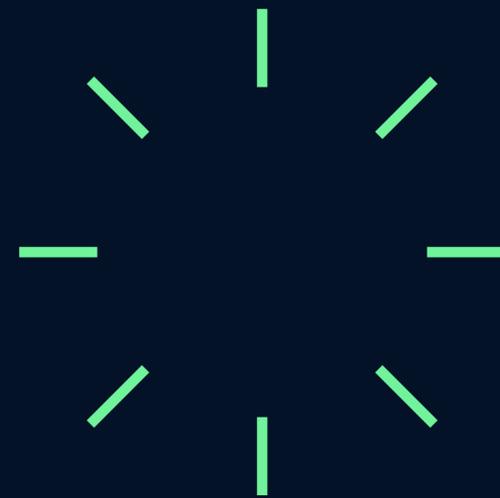
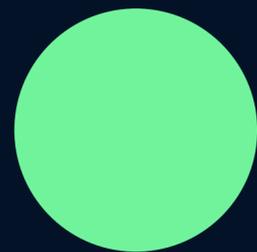


# Passer de l'idée au projet interactif



## Qu'est-ce qu'une œuvre interactive ?

Il s'agit d'un projet qui atteint son **plein potentiel au contact d'un.e utilisateur-trice**.

Le spectre des possibles interactifs est vaste. L'interactivité peut être un simple clic, un récit géolocalisé ou encore des contenus générés par les utilisateurs-trices, pour ne nommer que quelques exemples.

## Qu'est-ce qu'une œuvre interactive réussie ?

Nous estimons qu'un projet interactif est **réussi** lorsque la **forme** soutient le **fond**. Les technologies ou le concept narratif doivent ainsi amplifier le propos de l'œuvre.



À quelles questions devez-vous répondre pour démarrer la conception de votre projet ?

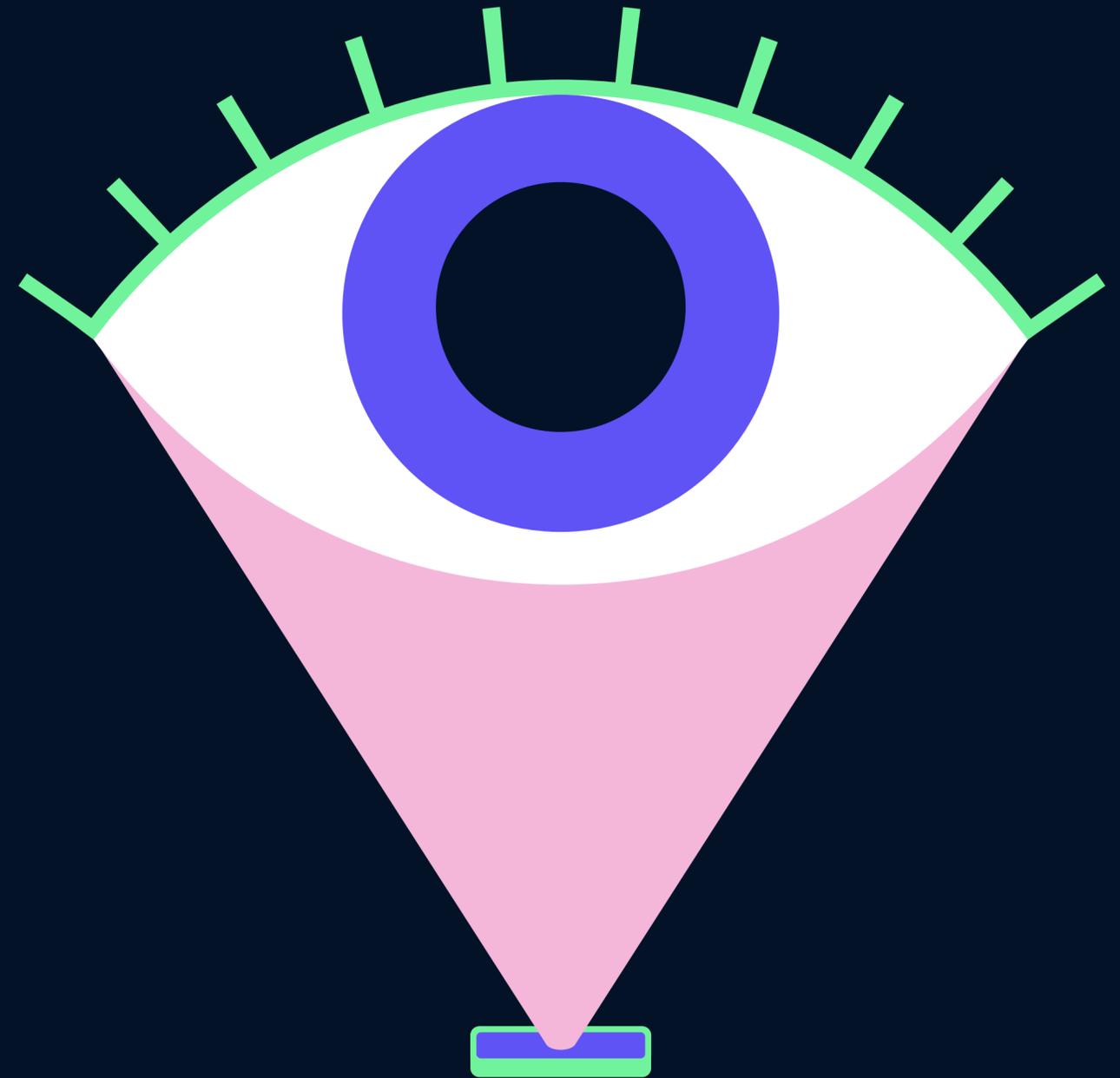


Cet exercice a pour objectif de poser les bases de l'intention d'auteur-trice d'un projet interactif. Il permet d'en affiner le propos, les visées et la portée du geste interactif.

Cette étape cruciale a lieu avant même de déterminer une forme, une technologie, voire un concept narratif. Ce document vous servira de référence et permettra à l'équipe de création d'avoir une vision commune tout au long du processus créatif. Il s'agit de définir votre intention d'auteur-trice, du point de vue de l'expérience utilisateur-trice.

# 1. Quel questionnement souhaitez-vous susciter avec votre œuvre ?

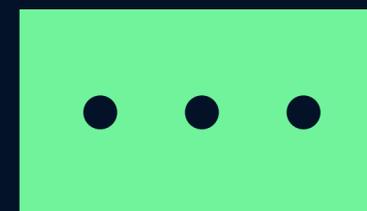
Cette « problématique brûlante » (il ne peut y en avoir qu'une seule) est le pilier de votre démarche. Elle doit être en lien avec votre sujet. C'est la question que vous vous posez comme auteur-trice, que vous souhaitez poser à votre utilisateur-trice, et qui sera le fil conducteur de votre projet.



## 2. À qui vous adressez-vous ?

Définissez votre public cible. Précisez ses caractéristiques, mais aussi ses qualités, ses motivations, ses aspirations, ses connaissances sur un sujet donné, ses sources d'information, ses habitudes numériques et les technologies qu'il utilise.

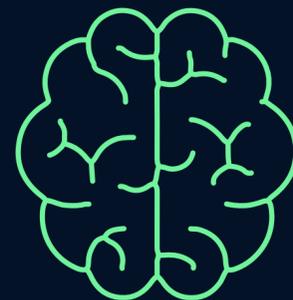
Cet exercice permet de s'assurer que la forme, les choix technologiques et les plateformes de diffusion sont au service du propos et rejoignent le public visé.



### 3. Que ressent et que vit l'utilisateur-trice ?



Quelles sont les émotions ressenties ?



Quels sont ses apprentissages et sa prise de conscience ?



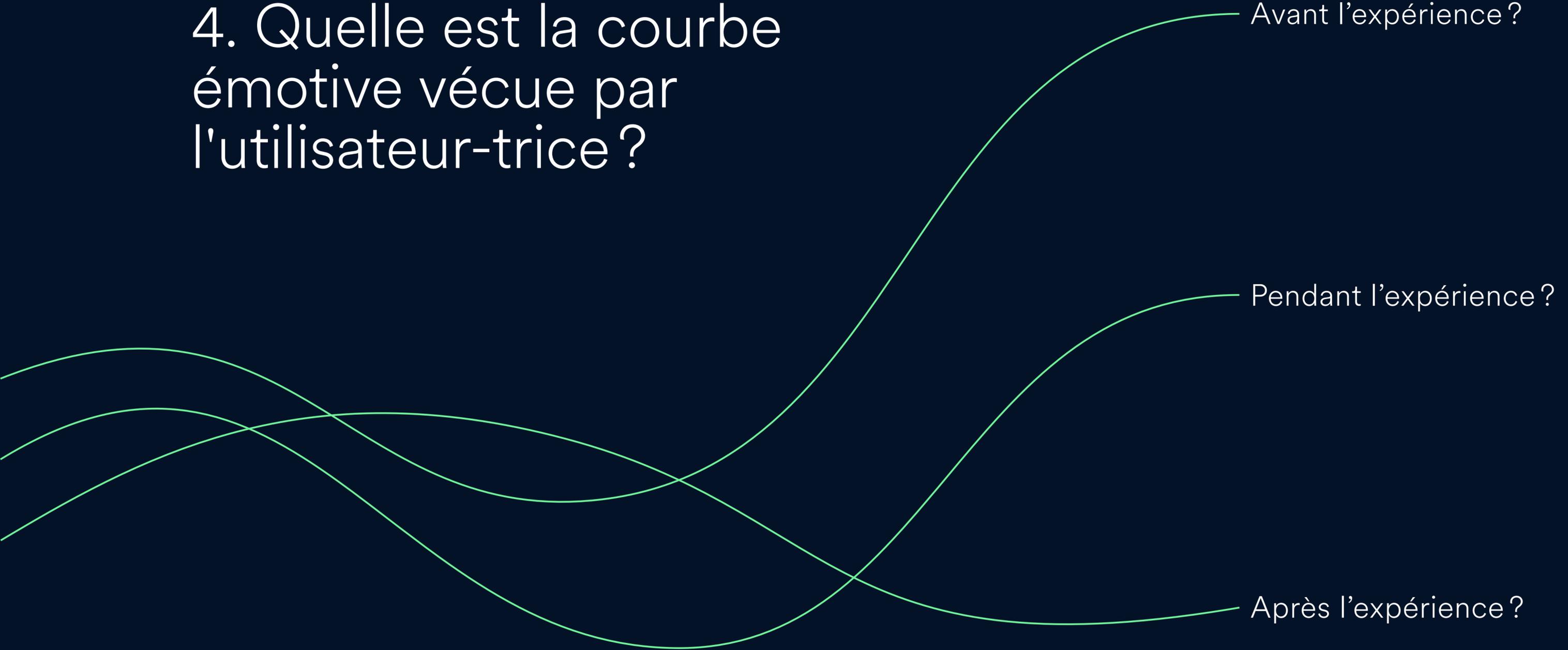
Quels sont les gestes interactifs effectués et à quelle fin ?

4. Quelle est la courbe  
émotive vécue par  
l'utilisateur-trice ?

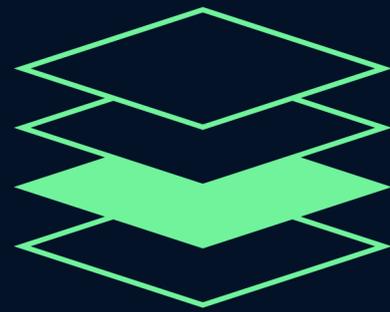
Avant l'expérience ?

Pendant l'expérience ?

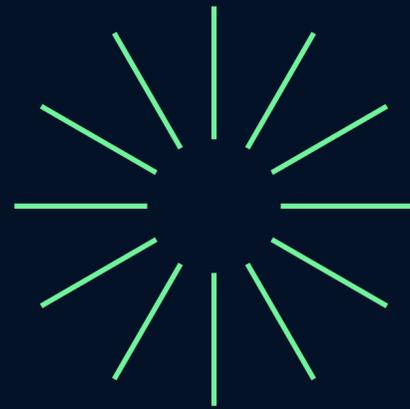
Après l'expérience ?



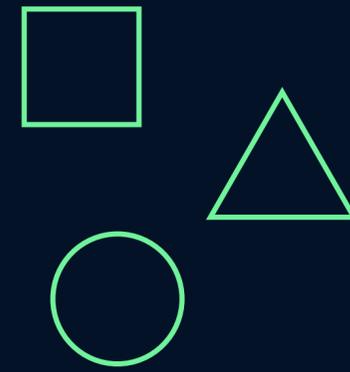
# 5. Pourquoi vous? Pourquoi maintenant?



Comment ce projet  
s'inscrit-il dans votre démarche  
personnelle et artistique?



Comment le sujet  
résonne-t-il aujourd'hui?



Dans quel contexte  
s'inscrit-il?

## 6. Quel est le legs de votre expérience pour l'utilisateur-trice ?

Qu'est-ce qui continue d'habiter l'utilisateur-trice lorsque l'expérience est terminée ?

Quelles sont ses pensées et ses actions ?

