

# LES GUIDES MULTIMÉDIAS INTERACTIFS

EXEMPLES:

LES GUIDES TOURISTIQUES

(support de séminaire DESS)

Peter Stockinger

(MSH-ESCoM 1995)

## Sommaire

ACTEURS PRINCIPAUX DU MARCHÉ .....	3
OBJECTIFS .....	4
I) PRESENTATION GENERALE D'UN SYSTEME D'INFORMATIONS DANS LE DOMAINE DU TOURISME .....	8
II) ANALYSE DE GUIDES TOURISTIQUES A SUPPORT TRADITIONNEL.....	9
Questions Préalables .....	10
CORPUS (PARTIEL) DES GUIDES TOURISTIQUES.....	11
LES QUATRE COMPOSANTS PRINCIPAUX QUI CONSTITUENT UN GUIDE TOURISTIQUE .....	12
III) SPECIFICATION D'UN ENSEMBLE DE CADRES CONCEPTUELS (DEFINITIONNELS) POUR LA CONCEPTION (SCENARISATION) DE GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A SUPPORT ELECTRONIQUE.....	14
1) Le Composant "Voyage".....	15
2) Le Composant "Parcours" .....	16
3) Le Composant "Site" .....	21
IV) POUR UNE MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION-REALISATION DE GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A SUPPORT ELECTRONIQUE.....	26
Intérêt et Enjeu.....	26
Sept Composants Centraux Définissant la Méthodologie.....	28

## **ACTEURS PRINCIPAUX DU MARCHÉ**

- 1) Sites Touristiques (Communes, Syndicats, Mairies, ...)**
- 2) Industrie Touristique (Hôtellerie, Gastronomie, ...)**
- 3) Industrie, Artisanat, Commerce ... propres à un Site Touristique**
- 4) Opérateurs Touristiques**
- 5) Editeurs Traditionnels**
- 6) Média et Presse**
- 7) Utilisateurs Finaux (Différentes Catégories: Tourisme Culturel, Tourisme Familial, Tourisme Sportif, Tourisme et "Business", ...)**

## **OBJECTIFS**

### **I) Développement d'une Méthodologie de Spécification - Conception - Réalisation de Guides Touristiques Interactifs à Support Electronique qui se base sur:**

1) la prise en compte de la composition des guides touristiques à support traditionnel;

2) les étapes canoniques qui constituent la scénarisation sémiotique de documents (à support traditionnel ou électronique):

i) spécification globale de l'application sous forme de "diagrammes", "matrices", "tableaux", etc

ii) spécification des unités scénarielles de l'application,

iii) réalisation du storyboard pour une unité scénarielle,

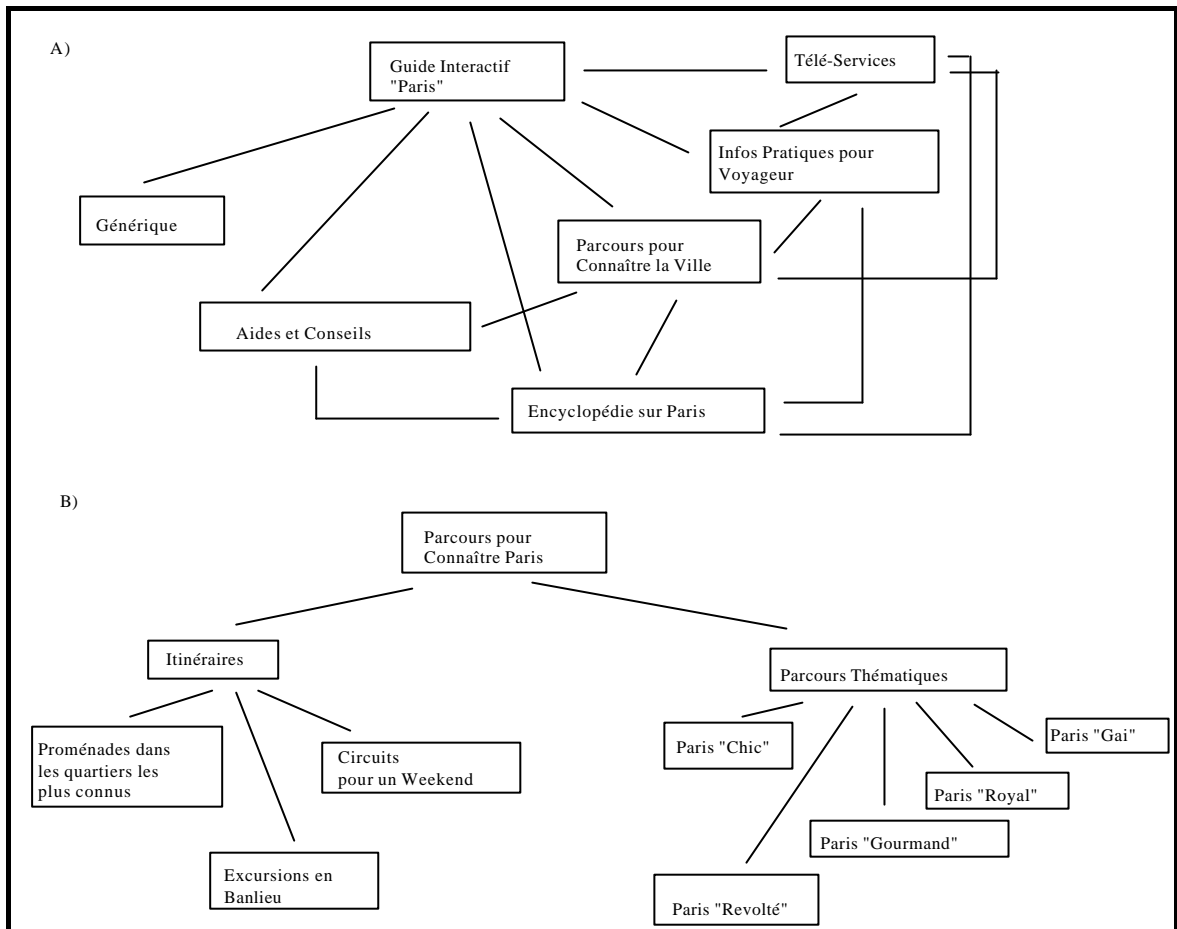
iv) spécification de l'organisation formelle et physique de la page-ecran (des pages-ecran),

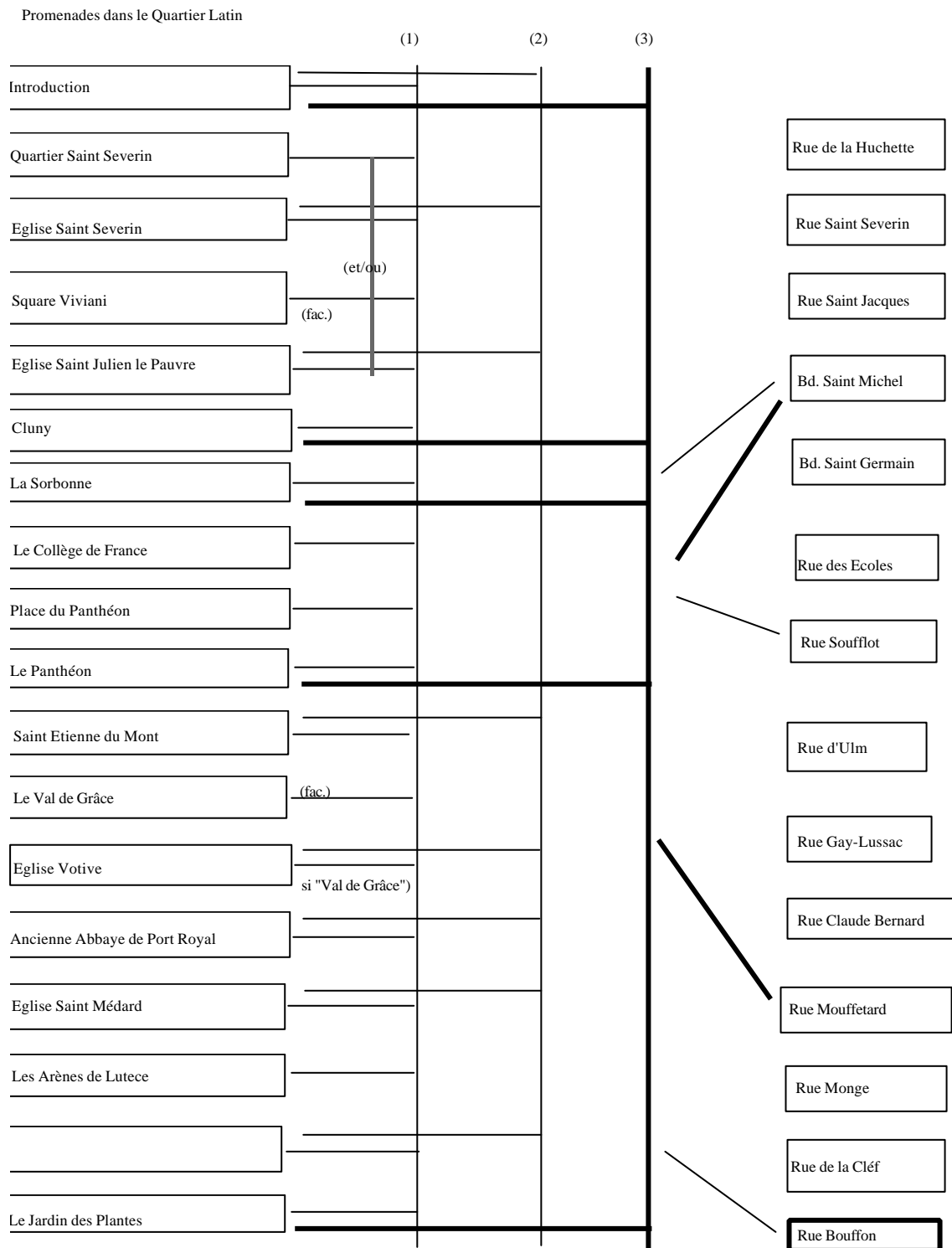
v) implémentation,

vi) réalisation d'un prototype/réalisation de l'application à grandeur réelle;

3) la ré-utilisation des cadres conceptuels (définitionnels) pour la création/mise-à-jour de guides touristiques interactifs

### **II) Spécification d'une Maquette Conceptuelle pour la Réalisation d'un Guide Touristique Interactif**





## **SOMMAIRE**

**I) PRESENTATION GENERALE D'UN SYSTEME D'INFORMATIONS  
DANS LE DOMAINE DU TOURISME**

**II) ANALYSE DE GUIDES TOURISTIQUES A SUPPORT  
TRADITIONNEL**

**III) SPECIFICATION D'UN ENSEMBLE DE CADRES  
CONCEPTUELS (DEFINITIONNELS) POUR LA CONCEPTION  
(SCENARISATION) DE GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A  
SUPPORT ELECTRONIQUE**

**IV) PRESENTATION DES ETAPES CANONIQUES DE LA  
SCENARISATION SEMIOTIQUE**

**V) PRESENTATION D'UNE METHODOLOGIE DE CONCEPTION-  
REALISATION DE GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A  
SUPPORT ELECTRONIQUE**

**VI) PRESENTATION D'UNE APPLICATION "PILOTE"**

## **I) PRESENTATION GENERALE D'UN SYSTEME D'INFORMATIONS DANS LE DOMAINE DU TOURISME**

Un kiosque d'informations dans le domaine du tourisme recouvre, partiellement ou complètement:

a) des informations generales concernant une ville, une région, un pays;

b) des informations concernant les produits, activités et services caracteristiques d'une ville, région, d'un pays, etc;

c) des informations "pratiques": adresses d'hôtels, de restaurants, de musées ... ; renseignements concernant la sécurité, les urgences, la monnaie, les moyens de transport, ... ;

d) des informations concernant les types de séjours, les opérateurs touristiques et leurs offres, les prix ... ;

e) des facilités en "télé-achat" ("télé-commerce");

f) des possibilités de télé-acquisition de documents (guides, notes, plans, résumés, ...) ;

g) des "forums" de discussion, d'échanges d'opinions (création de réseaux d'utilisateurs, d'"espaces pesonnels", ...) ;

h) des possibilités en télé-conseil, télé-aide, ...;

**II) ANALYSE DE GUIDES TOURISTIQUES A SUPPORT  
TRADITIONNEL**

### **Questions Préalables**

- 1) quelles informations est-ce qu'on y trouve;**
- 2) comment ces informations sont-elles disposées et agencées dans un guide pour qu'un destinataire puisse en avoir accès et les manipuler;**
- 3) quels sont les langages d'expression, c'est-à-dire les codes linguistiques, visuels et peut-être sonores qu'on y utilise;**
- 4) quelles sont les formes de présentation standard pour ces guides et, enfin,**
- 5) qu'est-ce que nous pouvons y apporter étant donné notre tâche de la conception-réalisation d'un nouveau guide.**

## **CORPUS (PARTIEL) DES GUIDES TOURISTIQUES**

**F. M. Kaplan et A.J. de Keizer, The China Guidebook. Boston et New York, Houghton Mifflin Company/Eurasia Press 1982/83**

**M. Mathelin, Chine. - Paris, Office du Livre/Editions Vilo ("Guide Mondial") [ ]**

**A. Barbey (sous la direction de), France. - Paris, Hachette 1990 ("Guides Bleus")**

**J. Verger (sous la direction de), Bulgarie. - Paris, Hachette 1991 ("Guides Visa")**

**W. Waldmann (sous la direction de), Der Grosze Reiseführer Österreich. - Ostfildern, Verlagsgruppe Fink/Kümmerle/Frey [ ]**

**H. Hoefler (sous la direction de), Le Grand Guide de l'Asie. - Paris, Gallimard 1988 (Hong Kong, Apa Publications 1988) ("Bibliothèque du Voyageur")**

**F. N. Mehling (sous la direction de), Italien. - München/Zürich, Droemersche Verlagsanstalt 1978 ("Knaurs Kulturführer")**

...

## LES QUATRE COMPOSANTS PRINCIPAUX QUI CONSTITUENT UN GUIDE TOURISTIQUE

### Premier Composant:

Présentation de la *spécificité caractéristique* d'un ou de plusieurs sites touristiques

(ou "site" = pays, région, ville, monument, etc.)

### Deuxième Composant:

Présentation *d'un ou de plusieurs parcours* pour l'exploration d'un site touristique donné

(ou "parcours" > "circuit", "balayage visuel", "trame thématique", ...)

### Troisième Composant:

Présentation *des spécificités et conditions propres au voyage* consacré à la prise de connaissance d'un site touristique

### Quatrième Composant:

Les Fonctions péri- et méta-textuelles pour une bonne identification du guide et pour une communication optimale avec l'utilisateur

(les fonctions péri-textuelles servent à l'identification du guide (auteurs, producteurs, droits, ...),

les fonctions méta-textuelles servent à l'établissement d'un "dialogue" avec l'utilisateur du guide sous forme de conseils, d'avertissements, de renvois, d'incitation, etc). et d'autre part pour

**Note 1:**

**Les Composants "Voyage", "Parcours", "Site" concernent les 3 tâches d'information principales:**

- comment se préparer, comment planifier, quoi accepter, que faut-il attendre d'un séjour; ... ? (= composant "Voyage")

- où aller, comment s'initier, comment faut-il se prendre pour comprendre, ... ? (= composant "Parcours")

- quoi voir, quoi retenir, quoi apprendre, ... ? (= composant "Site")

**Note 2:**

**Les trois Composants "Voyage", "Parcours" et "Site" peuvent structurer un guide concret soit ensemble soit séparément :**

**Il y a de guides qui reposent sur uniquement un seul des trois composants**

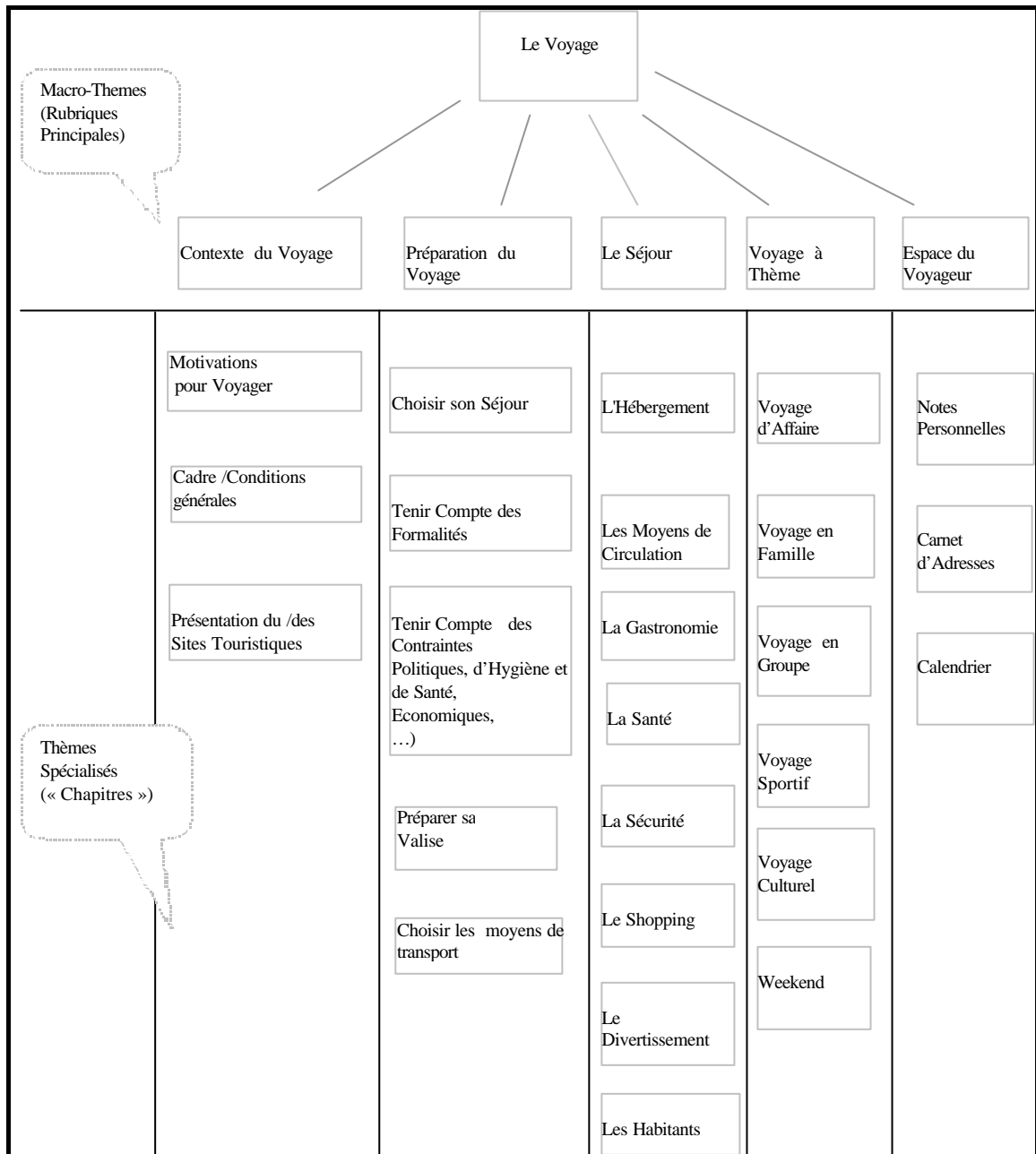
**cf. pour des guides reposant exclusivement sur le composant "Site": Der große Reiseführer Österreich; Knauer Kulturführer Italien**

**Note 3:**

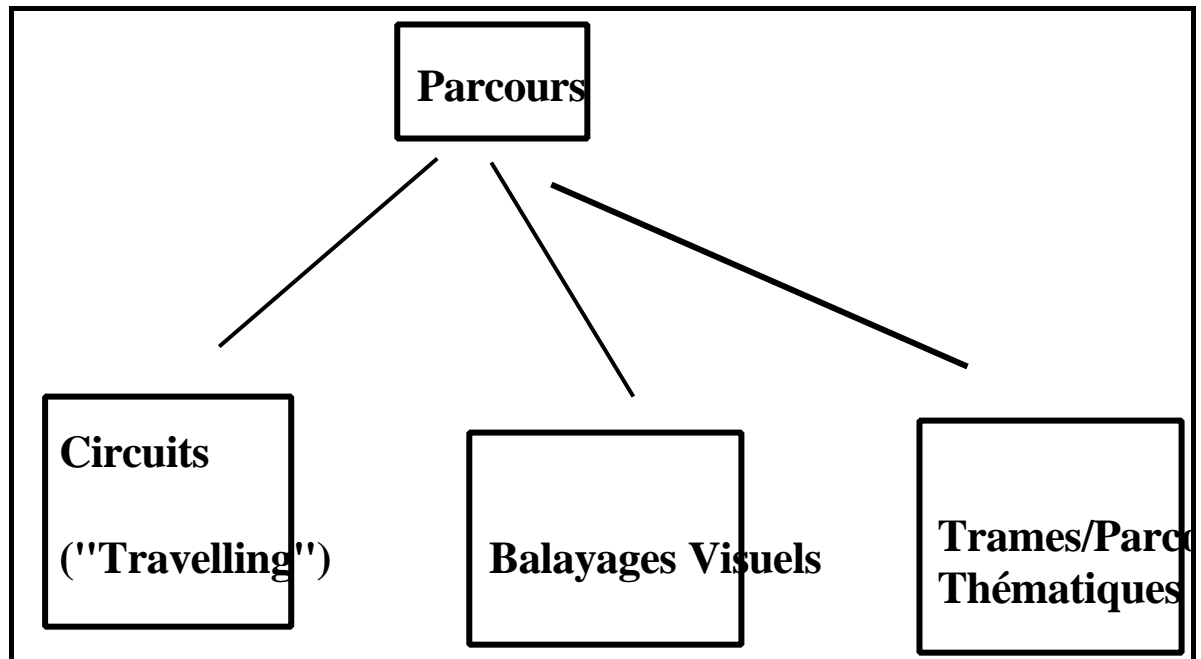
**Le Composant "Voyage" est développé, notamment, dans les guides consacrés à un pays, une région ou encore une île; il n'est pas ou peu développé ailleurs ...**

**III) SPECIFICATION D'UN ENSEMBLE DE CADRES CONCEPTUELS  
(DEFINITIONNELS) POUR LA CONCEPTION (SCENARISATION) DE  
GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A SUPPORT  
ELECTRONIQUE**

### 1) Le Composant "Voyage"



## 2) Le Composant "Parcours"



### Exemple: Guide de la Corse

#### Corpus:

- \* Itinéraire I: Le littoral du Cap Corse de Bastia à Saint Florent
- \* Itinéraire III: La presqu'île de Scandola et le golfe de Porto
- \* Itinéraire V: Bonifacio et ses environs - Les Lavezzi
- \* Itinéraire VI: La côte orientale de Bonifacio à Bastia

#### a) La Thématique:

Type de Circuit: Déplacement

Durée:

Moyens de Transport:

Distance/Longueur:

Lieu/Espace de Référence:

Lieu de Départ:

Lieu d'Arrivée:

Sites de Visite: Faune, Flore, Formation Géologique,

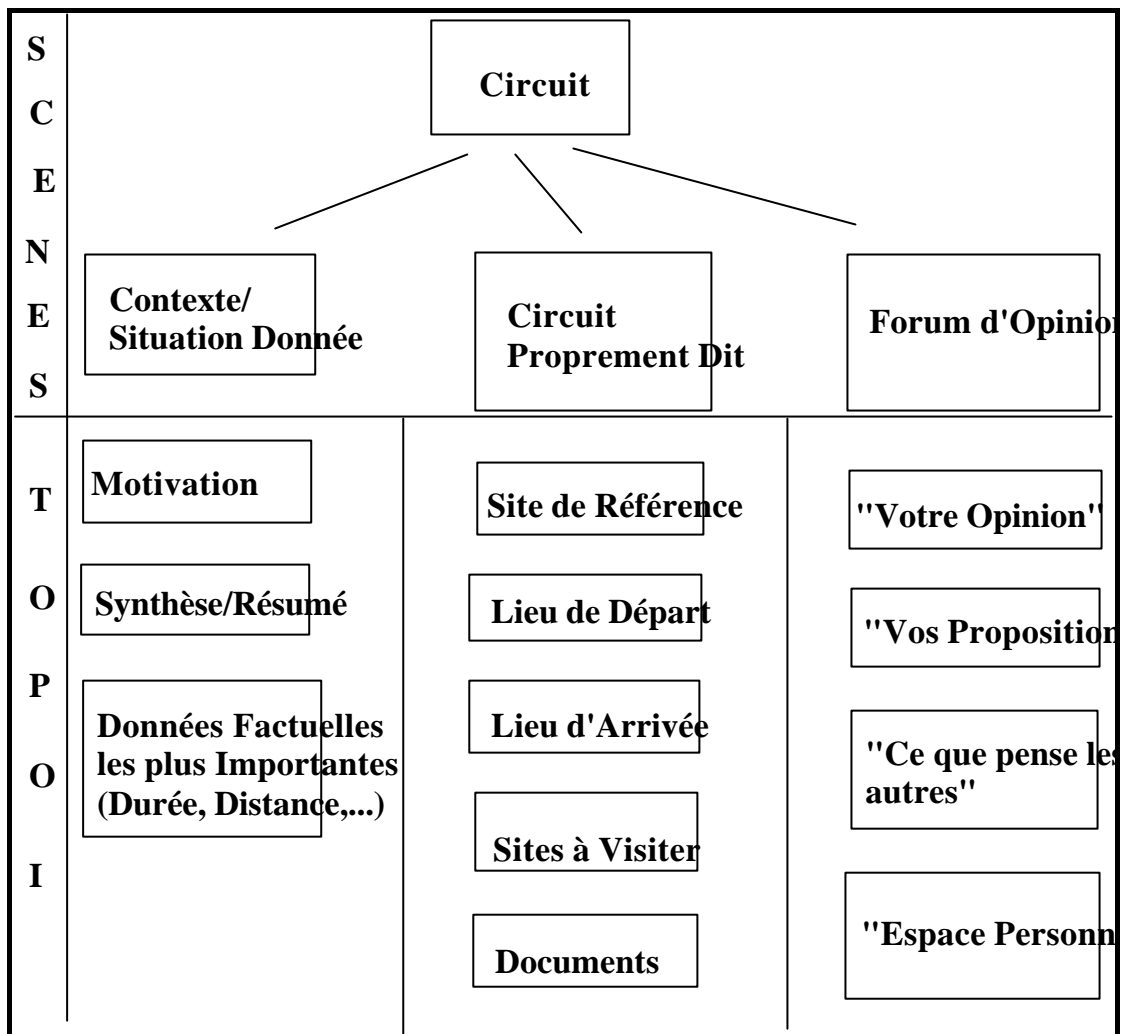
Documentation:

#### # Sélection de sites selon un point de vue adopté:

point de vue "naturaliste" (vs point de vue sportif, gastronomique, politique, ...)

# Agencement de sites selon leur proximité physique avec le visiteur:

maxime: "montres au visiteur, au fur et à mesure qu'il avance sur la trace d'un itinéraire, les sites les plus proches"



**b) Organisation Formelle de la Thématique d'un Circuit (+ Présentation des Sites)**

**a) Titre:** identifie l'itinéraire proposé

**b) "Chapeau":** présente la durée, la distance d'un itinéraire proposé

**c) Résumé:** présente les motifs du choix de l'itinéraire, son intérêt pour un visiteur, ...; synthétise les principaux objets de visite et leurs emplacement

**d) Carte:** sur laquelle est tracée la route à prendre, les localités et autres objets à visiter

**e) 20 paragraphes** (environ) dans lesquels sont exposés en détail les différents sites touristiques ainsi que les étapes d'un itinéraire

**f) plusieurs Dessins** représentant des aspects de la faune, de la flore ou encore de la géologie Corse

**\* Objets Documentaires:**

**Titre, Chapeau, Résumé, Paragraphe, Carte, Dessin**

**\* Création de Pages Types et Organisation Modulaire des Différents Objets Documentaires**

### **c) Expression de la Thématique/Médias Utilisés**

#### **Carte schématique représentant le site de référence:**

- ligne noire grasse représentant l'itinéraire,
- lignes noires fines représentant les contours de l'île,
- point noir, triangle, ... utilisés comme symboles spécifiques indiquant la présence d'un certain type de site naturel à visiter,
- etc.

#### **Dessins schématiques représentant la faune, la flore ou encore les différentes formations géologiques**

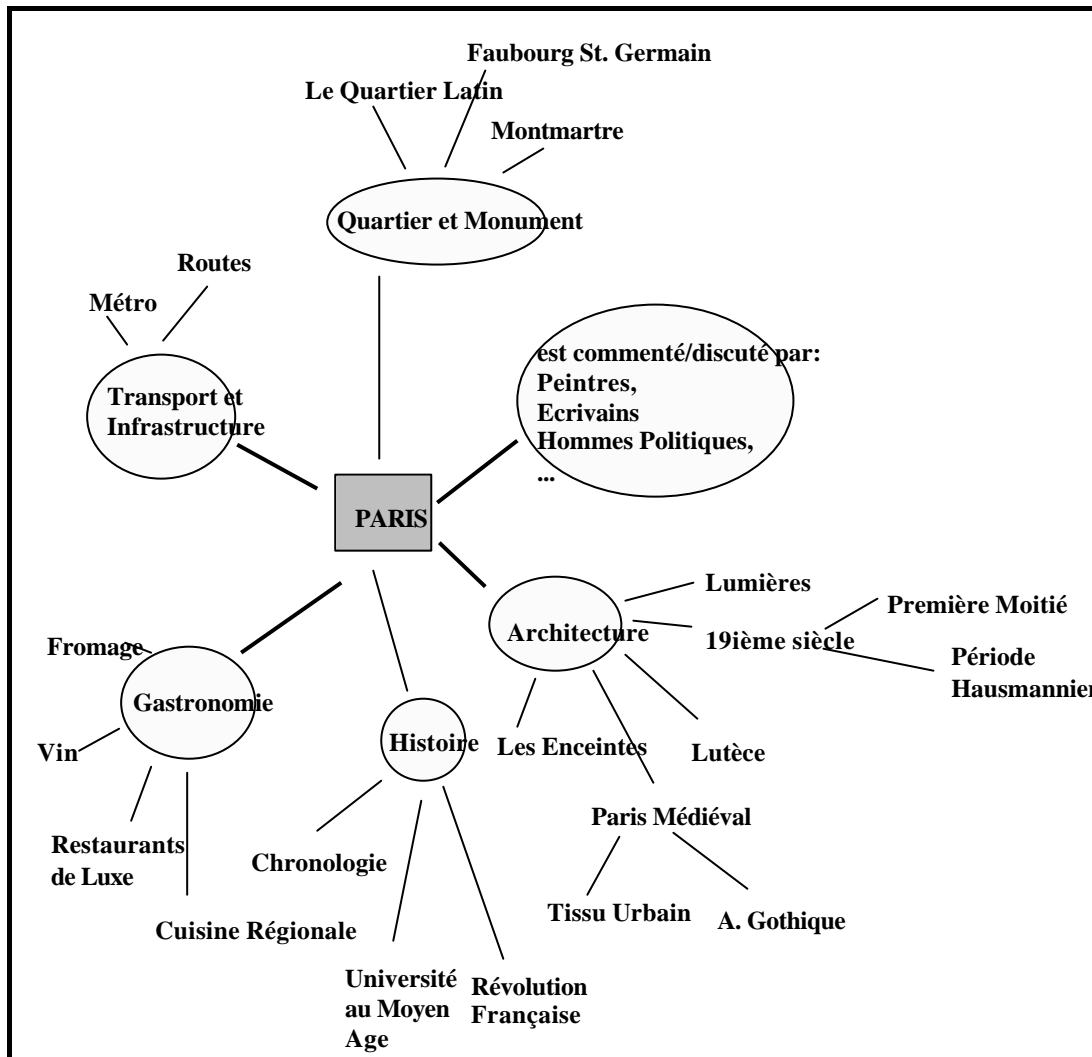
- tâche et ligne grasses pour signaler la présence d'une caractéristique particulièrement importante,
- symboles spécifiques (flèche, cercle, ...) pour attirer l'attention du lecteur sur les caractéristiques importantes,
- bande de plusieurs dessins pour représenter une chronologie d'événements géologique (une histoire),
- chromatisme gris/noir utilisé pour remplir des "blocs dessinés"
- etc.

#### **Texte représentant les détails de l'itinéraire ainsi que des sites à visiter:**

- typographie spécifique utilisée pour la présentation détaillée;
- typographie spécifique utilisée pour le "Chapeau" et le "Résumé",
- etc.

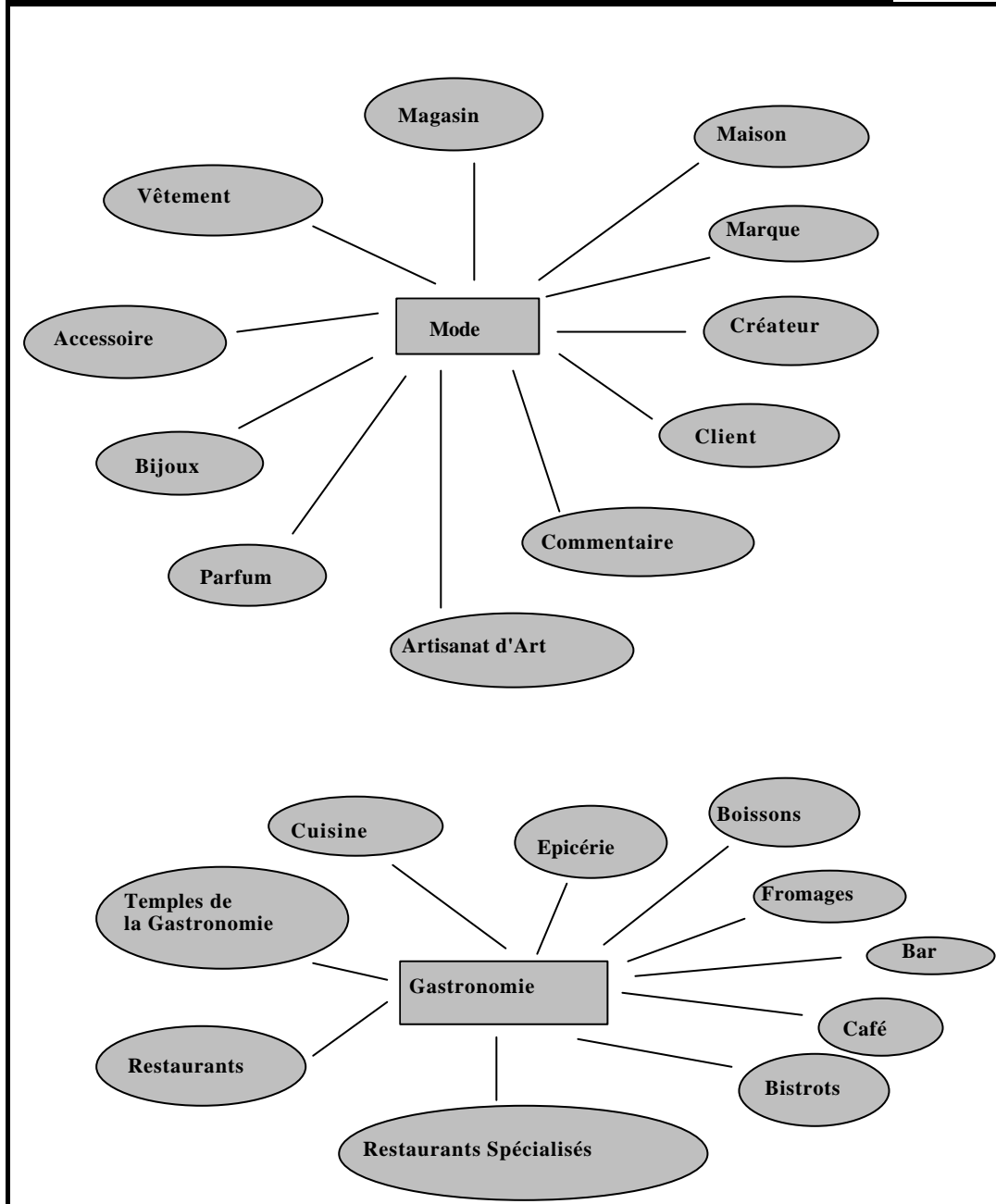
### 3) Le Composant "Site"

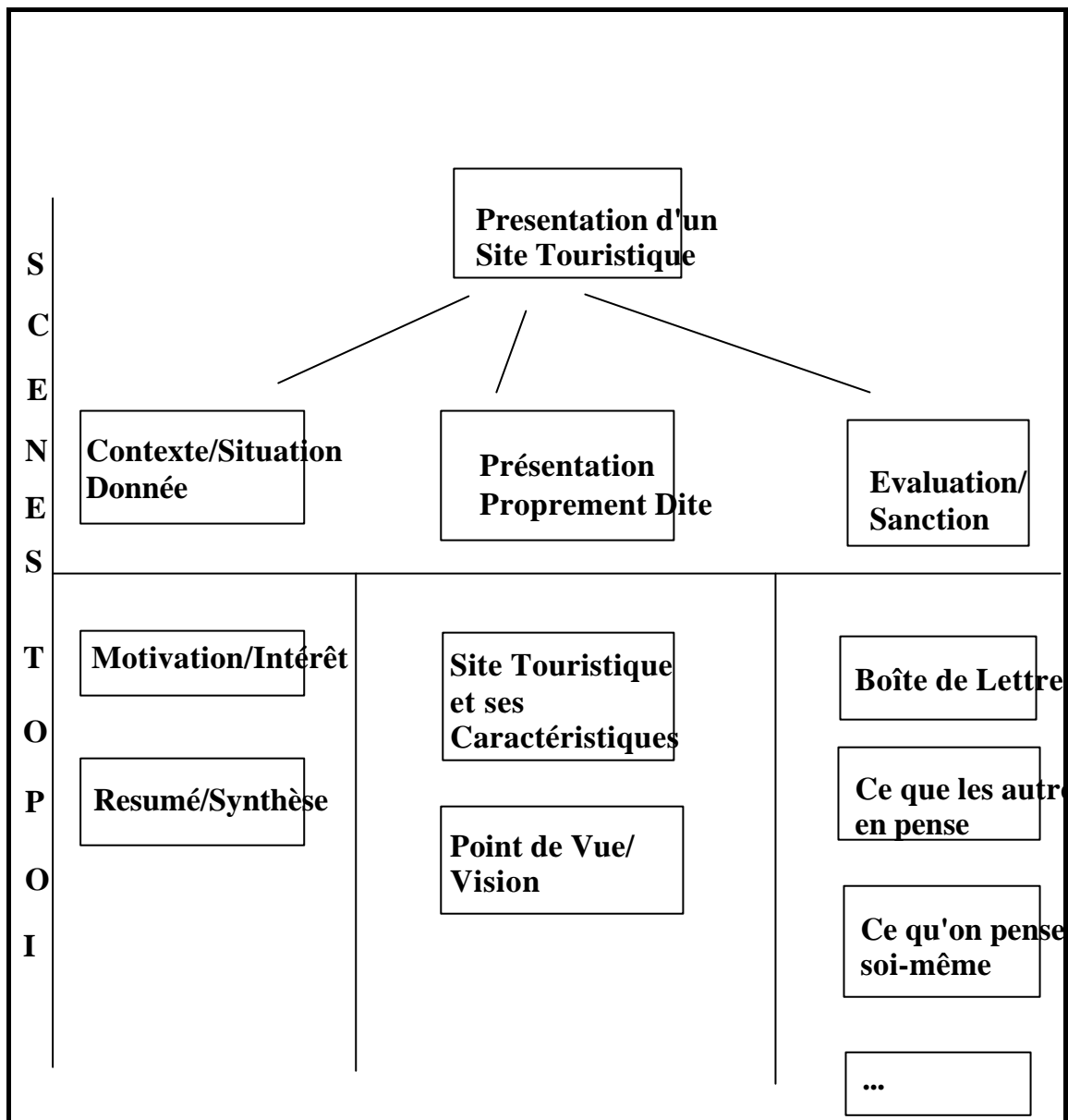
#### Exemple: Présentation de Paris (extrait)



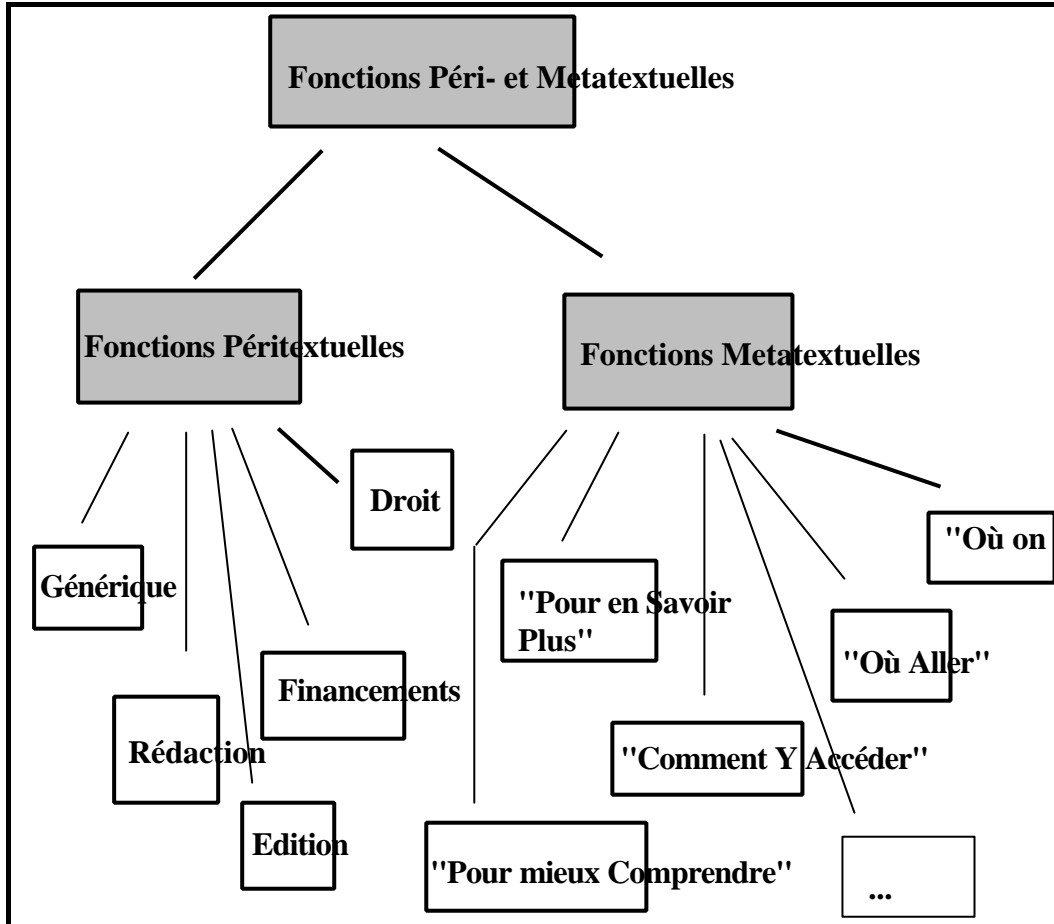


**Topiques Partielles pour la Présentation de Sites Touristiques:**





#### 4) Les Fonctions Péri- et Métatextuelles



#### **IV) POUR UNE MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION-REALISATION DE GUIDES TOURISTIQUES INTERACTIFS A SUPPORT ELECTRONIQUE**

##### **Intérêt et Enjeu**

1) **L'absence plus ou moins complète de systèmes d'aide et de méthodologies plus spécifiques** pour la conception et le développement d'applications multimédias interactives - absence qui est fort préjudiciable pour l'évolution du marché ouvert par les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

2) La perception souvent négative de la qualité et de l'intérêt de CD-ROMs ou autres applications multimédias due à **l'absence de recherches sur la structure conceptuelle** de tels produits et sur **l'utilisation motivée** de logiciels et/ou générateurs spécialisés de plus en plus complexes.

3) Le **problème généralement connu de la définition et de la gestion d'un projet** de développement d'une application multimédia interactive - problème qui reste intrinsèquement irresoluble en dehors de tout standard de conception et de développement.

4) La necessite evidente de la **reutilisabilite intelligente de "données" multimédias** (données multimédias proprement dites, programmes, jeux, CD-ROM entiers, ...) par la voie des réseaux des télécommunications et de leur intégration dans des nouvelles applications multimédias.

5) L'émergence du "**travail coopératif**" **distribuée** on-line nécessitant de "protocoles" de coopération non seulement au niveau fonctionnel mais aussi au niveau de la **conception proprement dite** d'un document multimédia électronique.

## **7 Composants Centraux Définissant la Méthodologie**

- **définition-spécification thématique;**
  
- **linéarisation ("mise en scène") thématique;**
  
- **interactivité avec, plus précisément:**
  - **actions propres au système**
  - **actions propres à l'utilisateur;**
  
- **évaluation et "sanction" de connaissances acquises;**
  
- **interface appropriée;**
  
- **capitalisation du savoir-faire.**

**Définition-Spécification Thématique :**

Mettre à la disposition du concepteur-développeur d'une application multimédia, pour les domaines cités ci-dessus, une bibliothèque de modules ou *scripts thématiques* dont les configurations prédéfinies tiennent compte, sur un certain niveau de généralité, de la structure typique de ces domaines.

Un script thématique correspond à un *topos*, à un "*lieu commun*" à l'aide duquel un domaine d'expertise est conçu est structuré par le rédacteur d'un document (électronique).

---

**Linéarisation ("Mise en scène") Thématique :**

Mettre à la disposition du concepteur-développeur d'une application multimédia concrète un ensemble de parcours typiques à l'aide desquels les *scripts thématiques peuvent être agencés*.

Un scénario correspond à la *dispositio* d'un ensemble de *topoi* selon une certaine *maxime* (ou "règle") motivant l'alignement de ces derniers (en somme, il s'agit ici du plan choisi par le "rédacteur" selon lequel il introduit les différentes thématiques développées par son document - électronique -).

**Interactivité" et "Navigation Contrôlée":**

Mettre à la disposition du concepteur-développeur d'une application multimédia, un ensemble de fonctions à l'aide desquelles il peut faire communiquer un utilisateur avec une telle application ou, encore, à l'aide desquelles il peut faire explorer l'utilisateur l'ensemble des scripts thématiques constituant l'application multimédia concrète.

La première classe de meta-scripts correspond à des annotations, index, aides, explications, etc.; la deuxième classe correspond au fait que le lecteur d'un document (électronique) peut, bien sûr, se construire - dans les limites tracées par le "rédacteur" - ses propres plans de lecture.

---

**Evaluation" et Sanction" de Connaissances":**

Mettre à la disposition du concepteur-développeur d'une application multimédia, un ensemble de tests et de jeux à l'aide desquels il peut permettre à un utilisateur d'apprécier les connaissances qu'il a du domaine de référence dont traite l'application ou encore celles qu'il a acquies lors d'une consultation de cette application.

Il s'agit ici de différents outils de "contrôle" pour évaluer l'appropriation progressive de connaissances.

**Interface Appropriée":**

**Mettre à la disposition du concepteur-développeur un ensemble d'outils lui permettant d'adapter les interfaces système/utilisateur aux utilisateurs d'une application multimédia concrète.**

**La notion "interface" correspond à ce que les structuralistes ont l'habitude d'appeler le "*signifiant*" ou encore le *plan de l'expression*" du contenu d'un document électronique.**