

LE KIOSQUE D'INFORMATION

(support de séminaire DESS)

Peter Stockinger

(MSH-ESCoM 1995)

Sommaire

| | |
|---|----|
| Caractéristiques Générales | 3 |
| Kiosque d'informations dans le domaine du tourisme..... | 5 |
| Scénarisation d'un Kiosque d'Informations..... | 6 |
| Unité Scénarielle - Composants..... | 14 |
| Scénarisation Globale d'un Kiosque d'Information..... | 19 |
| Phase de la Scénarisation Détaillée ou Locale d'un Kiosque d'Informations | 20 |
| Scénarisation et Environnement de Travail Director (Macromedia) | 21 |

Caractéristiques Générales

1. application interactive
2. mise à la disposition de l'utilisateur d'une certaine quantité d'informations thématiquement organisées concernant un domaine de référence donné

Selon l'objectif d'information à satisfaire, le kiosque d'information peut ressembler davantage à :

- une petite brochure de présentation (d'une institution, d'un site ou encore d'une personne),
- un guide (du type "guide touristique", "éco-guide", "guide d'un patrimoine culturel et historique"),
- un catalogue (du type "catalogue des publications" d'un éditeur, "catalogue des objets d'arts" d'une salle de vente, "catalogue de VPC", ...)
- une application de type "carnet" (d'adresse, de bonnes idées, de suggestions, ...).

Réalisation technologique :

- **soit sous forme de produits CD-ROM**
- **soit sous forme de services d'information web accessibles sur Internet et/ou Intranet.**

Kiosque d'informations dans le domaine du tourisme

- **informations générales sur un site donné (un site d'intérêt touristique, par exemple, une ville, un quartier, une région, un pays,...),**
- **des informations facilitant un touriste à la préparation d'un voyage et d'un séjour,**
- **des informations "utiles" sous forme de carnets d'adresses (hôtels, restaurants, représentations diplomatiques, offices de tourisme, ...) ou encore**
- **des informations (économiques") concernant les produits, activités et services caractéristiques d'une ville, région, d'un pays.**

Scénarisation d'un Kiosque d'Informations

Composants typiques d'une application "kiosque d'informations":

composants documentaires

(i.e. les composants particuliers présentant et développant une partie des informations contenues dans le kiosque d'informations);

composants d'interactions

(i.e. les "zones" réservées aux interactions entre l'utilisateur et le système et permettant à l'utilisateur de "naviguer" à travers les informations qui l'intéressent et de les explorer à son aise);

unités scénarielles

(i.e. les "pages" principales qui composent un kiosque et qui sont constituées elles-mêmes des deux classes de composants documentaires et d'interaction)

scénario

(i.e. l'organisation globale du kiosque, composée par les unités scénarielles et les chemins entre ces unités)

Petite liste de composants documentaires typiques dans une application du type “kiosque” :

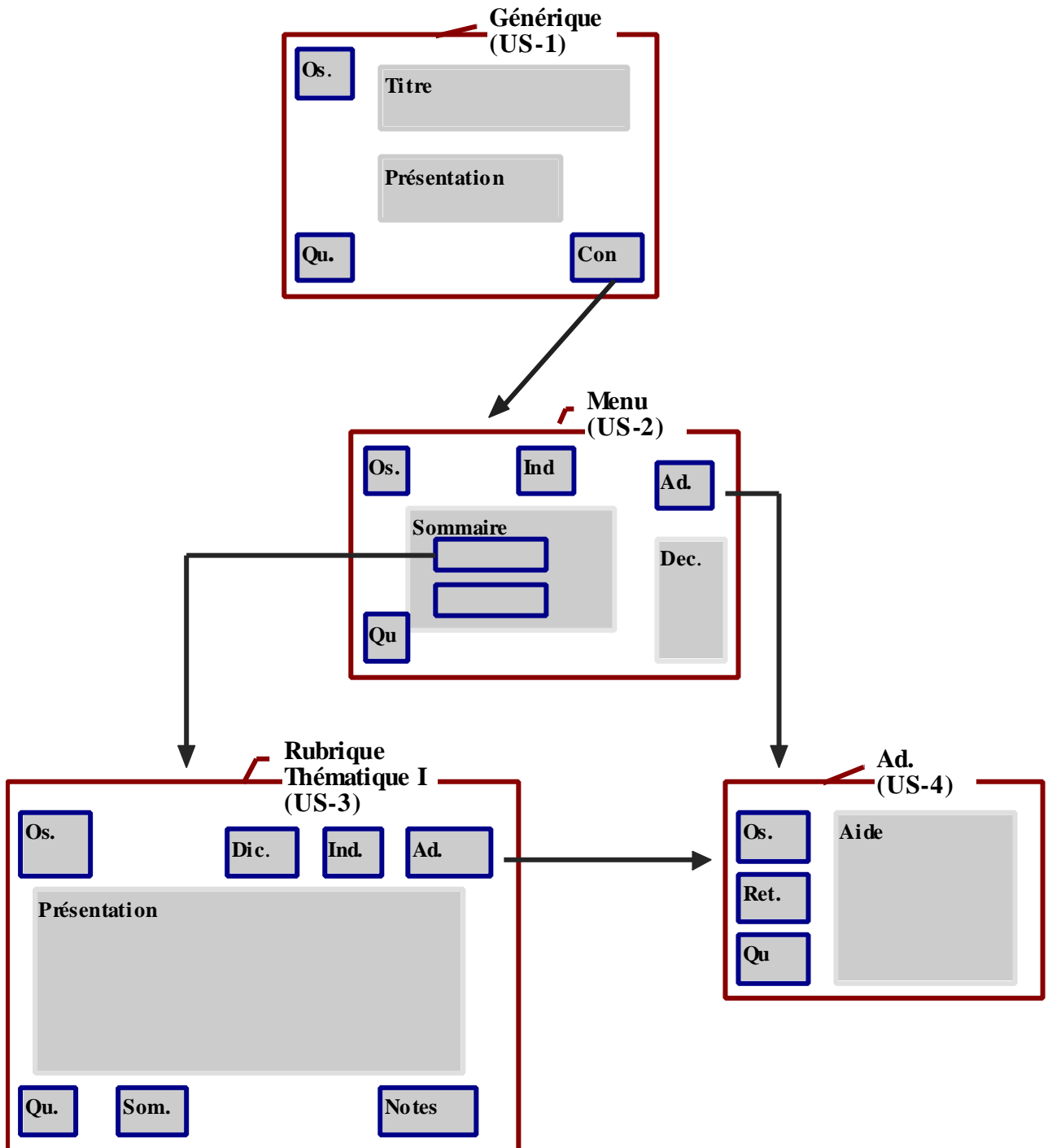
- **composant “titre”;**
- **composant “présentation”;**
- **composant “questionnaire”;**
- **composant “choix de langues”;**
- **composant “sommaire principal”;**
- **composants “sommaries locaux”;**
- **composant “page d'exploration” (“page de consultation”);**
- **composant “présentation-jeu (test)”;**
- **composant “réalisation-jeu (test)”;**
- **composant “évaluation-jeu (test)”;**
- **composant “aide & explication”;**
- **composant “index”;**
- **composant “ours”;**

- **composant “carnets & brèves” ;**
- **composants “page publicitaire”;**
- **divers composants dits textuels (composants essentiellement décoratifs servant à “embellir” l’interface d’un kiosque);**
- **etc.**

Petite liste de composants d'interaction typiques dans une application du type "kiosque"

- les composants "aller à" (un composant documentaire spécifique : accéder à une page de consultation, accéder à un index, accéder au dictionnaire, ...)
- les composants "retour à" (un composant documentaire spécifique : retour à une page de consultation, retour au menu, ...)
- le composant "continuer" (la consultation, l'aide, ...)
- le composant "arrêter" (une consultation, une explication, ...)
- le composant "quitter" (l'application)
- le composant "accéder à" (une autre application, un autre document, un autre site)

Scénario et Unité Scénarielle :



Unités Scénarielles = Encadrés Rouges

4 US :

- **une unité scénarielle appelée “générique”,**
- **une unité scénarielle appelée “menu (principale)”,**
- **une unité scénarielle appelée “rubrique thématique xxx” et**
- **une unité scénarielle appelée “aide”.**

Définition :

le kiosque commence par un générique suivi d'un menu principal à partir duquel on peut avoir accès à une rubrique thématique particulière; l'accès à la page “aide” est possible aussi bien dans le menu principal que dans la rubrique thématique

Unité Scénarielle - Composants

Chaque unité scénarielle est constituée par plusieurs composants:

- **composants documentaires**
- **composants d'interaction.**

| Les composants documentaires = petits rectangles gris sans bord.

| Les composants d'interaction = petits rectangles gris avec un bord bleu.

Composants documentaires identifiés

dans l'unité "générique"

le titre et la (brève) présentation (de l'application);

dans l'unité "menu (principal)"

le sommaire et un décors (sous forme de graphique, de photo, d'une musique de fond, ...);

dans l'unité "rubrique thématique"

la présentation (de l'information thématisée);

dans l'unité "aide"

la présentation et le développement de la dite aide.

Composants d'interaction identifiés

Rappel : “zones sensibles” permettant la “navigation” et l’exploration personnalisée des informations contenues dans un kiosque.

- “Os” (pour “ours”) donnant accès à des informations relatives à la rédaction, au développement ou encore à l’exploitation d’une application;
- “Qu.” permettant de quitter l’application;
- “Cont.” donnant accès à la “page” suivante dans l’application;
- “Ind.” donnant accès à l’index de l’application;
- “Ad.” donnant accès aux aides proposées à l’utilisateur de l’application;
- “Dic” donnant accès à un dictionnaire de termes utilisés dans l’application;
- “Ret.” permettant de revenir sur la dernière “page” consultée

- **“Som.” permettant de revenir au menu (principal) de l'application.**

Retour au composant documentaire

le cas du composant "sommaire":

- **constitue une "page" ou une "séquence" parfaitement statique ne servant qu'à la présentation et au développement d'une information thématifiée (i.e. le sommaire)**
- **mais renferme en même temps un ou plusieurs composants d'interaction ouvrant la voie vers d'autres unités scénarielles.**

Important :

L'organisation du composant documentaire est similaire à celle de l'unité scénarielle.

Les méthodes de la scénarisation d'une unité scénarielle peuvent donc être appliquées directement à la scénarisation d'un composant documentaire.

Scénarisation Globale d'un Kiosque d'Information

La phase de la “scénarisation” - description - globale d'une application du type “kiosque d'informations” tient compte des trois points cruciaux suivants :

1. des différentes unités scénarielles dont elle se constitue;
2. des positions des unités scénarielles les unes par rapport aux autres ainsi que
3. des composants de chaque unité scénarielle.

Phase de la Scénarisation Détaillée ou Locale d'un Kiosque d'Informations

- 1. de la maquette (de la "mise en page") de l'unité en tenant compte de la place et de la taille de chaque composant (documentaire et d'interaction);**

- 2. de la présentation des composants d'interaction (forme, code textuel et/ou iconique, chromatisme, ...);**

- 3. de la présentation et de l'organisation interne du composant documentaire qui se structure d'une manière similaire à l'unité scénarielle (et qui doit donc être traitée comme une unité scénarielle);**

- 4. du storyboard décrivant l'unité scénarielle comme une séquence temporelle (ce qui permet de tenir compte de phénomènes tels que l'apparition et la disparition simultanée ou non de deux, voire plusieurs composants, etc.).**

Scénarisation et Environnement de Travail Director (Macromedia)

Director : outil très complet et sophistiqué de développement d'applications multimédias (aussi bien pour le web que sous forme de CD-ROM)

les composants documentaires sont des "acteurs" (en fait des données de toutes sortes) pré-définis (mais pouvant être adaptés aux contraintes d'une application concrète) et qui sont stockés dans une ou plusieurs bases de données;

les composants d'interaction sont des "scripts" (définis dans un langage de programmation s'appellant Lingo) et constituant également des données pré-définies;

une unité scénarielle est une composition d'acteurs et de scripts réalisée dans Director, à l'aide d'une interface de développement s'appelant "scène" (sic !);

ladite interface de développement dispose d'un ensemble d'outils très avancés de traitement de données multimédias permettant la

réalisation informatique de la scénarisation détaillée de chaque composant constituant une unité scénarielle;

enfin, le storyboard, c'est-à-dire la scénarisation temporelle d'une unité scénarielle, est réalisé dans une interface de développement qui s'appelle "scénario".