

INTERLUD

INTERLUD est un parcours jalonné de spots interactifs (iSpots), connectés à un serveur installé dans un espace pour le jeu destiné aux enfants de 7 à 12 ans.

Ce « catalyseur ludique » offre, en accès libre ou encadré et grâce à un simple bracelet d'identification (sexe, âge, langue et handicap éventuel), la possibilité de jouer selon un programme sélectionné par l'animateur ou par le joueur lui-même : chasse aux trésors, résolution d'énigmes, conquête de territoire, etc.

Fondé sur un concept innovant de jeu hybride, la plateforme INTERLUD crée une passerelle entre réel et virtuel qui permet, par exemple, aux enfants handicapés mais aussi aux accompagnants de suivre le déroulement d'une partie ou d'y être associés, comme supporters ou conseillers stratégiques, via un ordinateur ou un terminal nomade (tablette ou smartphone).

Expérimentation *in situ* et *in vivo*

La start-up **URBIS BM** qui porte le projet INTERLUD, souhaite expérimenter un premier prototype pour analyser les usages, observer les comportements des joueurs et identifier les facteurs clés pour faciliter son appropriation par les enfants et les accompagnants.

Les incertitudes à lever concernent essentiellement la jouabilité de la plate-forme (gameplay), l'adaptation des expériences ludiques proposées et le degré de satisfaction des utilisateurs (parents, enfants, éducateurs), particulièrement en fonction des différences liées à l'âge, au sexe, à la culture ou au handicap éventuel du joueur.

Evaluation

Cette évaluation sera conduite par **LUTIN Userlab**, le Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques. Les données seront recueillies au moyen de questionnaires, d'entretiens et directement à partir d'observations faites sur le terrain (durée de 3 à 6 mois).

Trois scénarios développés par **ORBE** seront testés pour tenir compte de la diversité des publics concernés :

- un jeu de simulation collaboratif « la biosphère » qui cherche à sensibiliser les enfants aux notions de développement durable et au cycle de la chaîne alimentaire ;
- un jeu de conquête de territoire qui stimule la compétition entre plusieurs groupes d'enfants qui devront adopter la bonne stratégie et faire preuve d'initiative, tout en restant solidaires ;
- un jeu d'exploration et de découverte d'un paysage sonore interactif pour les plus petits et leurs accompagnants.

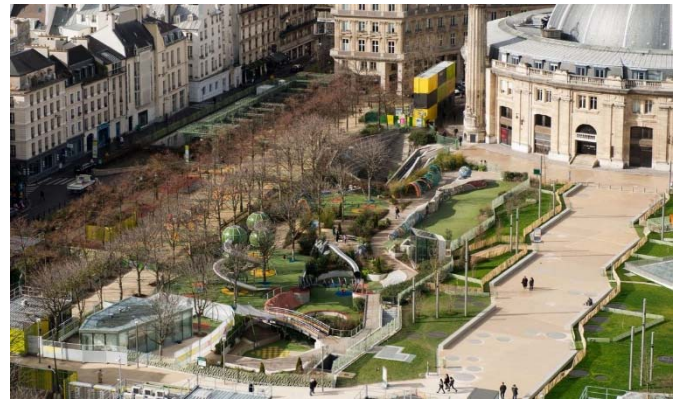
Adaptation aux conditions d'expérimentation

Le caractère temporaire de l'expérimentation oblige à concevoir des spots interactifs en version amovible, dont l'interface utilisateur sera identique à celle de la version fixe (flèches directionnelles, boutons poussoirs et haut-parleurs), afin d'en vérifier le bon fonctionnement auprès des utilisateurs.

Les différences entre les deux versions portent sur l'alimentation électrique (batterie / filaire), la connexion avec le serveur local (wifi / fibre optique), la capacité de stockage et le débit de transmission de données, la résistance aux actes de vandalisme et aux intempéries.

Lieu d'expérimentation

Le déploiement du dispositif INTERLUD nécessite un espace pour le jeu (1), accessible aux enfants handicapés (2), structuré autour d'un réseau de cheminements avec de nombreuses intersections (3), délimité par une clôture avec contrôle des accès (4), situé de préférence dans un lieu très fréquenté par les parisiens et les touristes étrangers (5), disposant d'un local pour abriter le matériel et l'équipe technique (6) et d'un point haut pour suivre visuellement le déroulement d'une partie (7), bénéficiant d'un encadrement pour promouvoir l'expérimentation auprès des parents et des enfants (8), surveiller les joueurs (9) et contribuer à l'évaluation du dispositif (10).



Situé au « cœur de Paris », le Terrain d'Aventure du Jardin des Halles est le lieu idéal pour expérimenter le dispositif innovant INTERLUD.

URBIS BM sollicite le soutien de la Région Ile de France, de Bpifrance et de la Ville de Paris, dans le cadre de l'Appel à Manifestation d'Intérêts pour l'expérimentation de solutions innovantes **Aixpé 2015**.

