



CAHIER DE CONCEPTION

ENZO CAPALDI, NOAH NÉRÉ, EVAN MESTRE

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
DESCRIPTION DU PROJET	2
SYNOPSIS	4
CHARTE GRAPHIQUE	5
LOGO	5
COULEURS	5
TYPOGRAPHIE	6
VIDÉOS	7
SCRIPTS	7
TOURNAGE	9
MONTAGE	11
DÉVELOPPEMENT	13
FONCTIONNALITÉS	13
MAQUETTE (FIGMA)	14
APPROCHE DE DÉVELOPPEMENT	15
AVANTAGE ET DIFFICULTÉS RENCONTRÉES	15
QR CODES	16
PLANIFICATION	17
CONCLUSION	19

INTRODUCTION

Le Muséum d'Histoire Naturelle du Var est un lieu emblématique dédié à la préservation et à la valorisation du patrimoine naturel. Dans le cadre de sa fermeture pour travaux en septembre 2025, le Muséum a souhaité maintenir son engagement envers le public en proposant une alternative innovante et immersive. Ce projet, intitulé "Le Jardin Migrateur", vise à offrir une expérience éducative et ludique en extérieur, permettant aux visiteurs de continuer à découvrir les richesses naturelles et les enjeux environnementaux.

OBJECTIFS DU PROJET

Le projet a pour objectif principal de sensibiliser le public à l'histoire du jardin, les espèces emblématiques du jardin et à la faune et la flore en général, tout en offrant une expérience interactive et engageante. Pour ce faire, nous avons conçu un parcours utilisant des QR codes et des vidéos pédagogiques, intégrés dans un environnement naturel accessible à tous.

CONTEXTE ET ENJEUX

La fermeture temporaire du Muséum pose le défi de maintenir l'intérêt et l'engagement du public pendant la période de travaux. Ce projet répond à ce défi en proposant une solution qui combine technologie et pédagogie pour créer une expérience unique. En utilisant des outils numériques tels que les QR codes et les vidéos interactives, nous avons cherché à rendre l'apprentissage plus accessible et attrayant, notamment pour les familles, les groupes scolaires, et les amateurs de nature.

APPROCHE ET METHODOLOGIE

Pour mener à bien ce projet, nous avons adopté une méthode agile, organisant notre travail en sprints avec des feedbacks réguliers pour nous assurer que nous restions alignés avec les attentes du Muséum et des visiteurs. Nous avons utilisé des outils de gestion de projet comme Trello pour suivre l'avancement des tâches et un diagramme de Gantt pour planifier les différentes étapes du projet.

IMPACT ATTENDU

L'impact attendu de ce projet est de créer une expérience ludique et éducative qui renouvelle l'approche de la médiation culturelle. En intégrant des éléments interactifs et immersifs, nous espérons capter l'attention des visiteurs et les inciter à s'informer davantage sur les enjeux environnementaux. Ce projet contribuera également à renforcer l'attrait du Muséum d'Histoire Naturelle du Var et à promouvoir la richesse et la fragilité des milieux naturels auprès d'un large public.

DESCRIPTION DU PROJET

CONCEPT GENERAL

Le projet "Le Jardin Migrateur" est une initiative innovante visant à offrir une expérience immersive et éducative aux visiteurs du Muséum d'Histoire Naturelle du Var pendant sa fermeture pour travaux. Ce parcours, situé dans le Jardin du Las, utilise des QR codes et des vidéos ludiques pour sensibiliser le public aux enjeux environnementaux et à l'histoire du jardin.

OBJECTIFS

- Sensibilisation : Informer et sensibiliser les visiteurs sur les enjeux environnementaux de manière ludique et interactive.
- Éducation : Proposer des contenus pédagogiques accessibles et attrayants pour différents groupes d'âge.
- Engagement : Maintenir l'intérêt et l'engagement du public envers le Muséum pendant la période de fermeture.
- Innovation : Utiliser des technologies modernes pour enrichir l'expérience des visiteurs et rendre l'apprentissage plus interactif.

PUBLIC CIBLE

Le projet s'adresse à un large éventail de visiteurs, notamment :

- Familles : Parents et enfants à la recherche d'activités éducatives et ludiques.
- Scolaires : Groupes d'élèves en sortie pédagogique.
- Curieux de nature et de sciences : Amateurs passionnés par la découverte du patrimoine naturel.

FONCTIONNALITES PRINCIPALES

1. QR Codes :
 - Les QR codes sont placés à des points stratégiques du Jardin du Las. En les scannant avec un smartphone, les visiteurs accèdent à des contenus enrichis, tels que des vidéos pédagogiques et des quiz interactifs.
2. Vidéos Pédagogiques :
 - Des vidéos courtes et engageantes expliquent des concepts environnementaux complexes de manière simple et visuelle. Elles sont conçues pour capter l'attention des visiteurs et faciliter la compréhension des enjeux abordés.
3. Quiz Interactifs :
 - Intégrés à différentes étapes du parcours, les quiz permettent aux visiteurs de tester leurs connaissances de manière ludique. Ils favorisent l'engagement et la rétention des informations.



4. Interface Mobile :

- Le parcours est accessible via une interface mobile, permettant une navigation fluide et intuitive. Le design responsive garantit une expérience utilisateur optimale sur différents appareils.

SCENARIOS D'UTILISATION

- Visite Familiale : Une famille scanne un QR code et regarde ensemble une vidéo expliquant l'histoire du musée. Les enfants répondent ensuite à un quiz pour vérifier ce qu'ils ont appris.
- Sortie Scolaire : Un groupe d'élèves suit le parcours avec leur enseignant, utilisant les QR codes pour accéder à des contenus pédagogiques adaptés à leur niveau scolaire.
- Visite Individuelle : Un visiteur curieux explore le Jardin du Las à son rythme, découvrant les différents points d'intérêt grâce aux QR codes et aux vidéos explicatives.

IMPACT ATTENDU

Le projet vise à créer une expérience éducative immersive qui capte l'intérêt des visiteurs et les incite à s'informer davantage sur les enjeux environnementaux. En intégrant des éléments interactifs et ludiques, nous espérons renforcer l'attrait du Muséum d'Histoire Naturelle du Var et promouvoir la richesse et la fragilité des milieux naturels auprès d'un large public.



SYNOPSIS

DEVELOPPEMENT DU SCENARIO

Le scénario du parcours interactif au Jardin du Las est conçu pour offrir une expérience interactive et éducative aux visiteurs. Il est structuré de manière à captiver l'intérêt des participants tout en transmettant des informations essentielles sur les enjeux environnementaux.

STRUCTURE NARRATIVE

1. Introduction au Parcours :

- Point de Départ : Les visiteurs sont accueillis à l'entrée du Jardin du Las par un panneau explicatif qui présente le parcours et ses objectifs. Un premier QR code leur permet d'accéder au site web dédié.

2. Étapes du Parcours :

- Étape 1 : Histoire du muséum et du jardin
 - Contenu : Vidéo ludique sur l'histoire du jardin
 - Interaction : Quiz sur l'histoire
- Étape 2 : Les arbres emblématiques du jardin
 - Contenu : Vidéo explicative sur les arbres emblématiques du jardin, comme le Caroubier.
 - Interaction : Quiz sur les arbres emblématiques du jardin.
- Étape 3 : La serre
 - Contenu : Vidéo sur la serre et le fonctionnement des plantes dans les milieux arides
 - Interaction : Quiz sur la serre et sur l'aridité.

PROGRESSION PEDAGOGIQUE

La progression pédagogique est conçue pour favoriser une compréhension progressive et engageante des enjeux environnementaux. Chaque étape du parcours s'appuie sur les connaissances acquises précédemment, permettant ainsi aux visiteurs de construire une vision d'ensemble cohérente et informée.

POINTS CLES ET MESSAGES A TRANSMETTRE

- Importance de la Biodiversité : Sensibiliser les visiteurs à la richesse et à la fragilité des écosystèmes locaux.
- L'histoire du muséum : Expliquer l'histoire riche de ce lieu
- La serre : sensibiliser les visiteurs à l'adaptation de ces plantes dans des milieux difficiles



CHARTRE GRAPHIQUE

LOGO



Description :

Le logo "Le Jardin Migrateur" a été conçu pour représenter l'identité naturelle et dynamique du projet. Il intègre des éléments botaniques stylisés, tels que des feuilles, pour symboliser la richesse de la flore locale. Les couleurs utilisées sont vives et naturelles, évoquant la fraîcheur et la vitalité du jardin.

- Objectif : Créer une identité visuelle mémorable et attrayante qui reflète l'esprit du Jardin du Las et attire l'attention des visiteurs.

COULEURS

Palette de Couleurs :

- Verts : Ces couleurs sont utilisées pour représenter la nature et la vitalité du jardin. Le vert évoque la végétation luxuriante.
- Accents de Couleurs Vives : Utilisés pour attirer l'attention sur les éléments interactifs et les appels à l'action.

#72A603

R: 144, V: 166, B: 3

#475702

R: 71, V: 87, B: 2

#1A2602

R: 26, V: 38, B: 2

#8C5536

R: 140, V: 85, B: 54

#F2B707

R: 242, V: 183, B: 7

#F27406

R: 242, V: 116, B: 6



TYPOGRAPHIE

HEY LOUIE

Description : Hey Louie est une police de caractères ludique et engageante, parfaite pour captiver l'attention des visiteurs. Ses formes arrondies et ses lettres distinctives apportent une touche de convivialité et de modernité.

Utilisation : Utilisée principalement pour les titres et les éléments visuels clés, cette police renforce l'identité visuelle du projet et assure une lecture agréable et accessible.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
.,;: \$ £ € # ' ! " / \ _ - | ~ ? % & () = + - * ^ [] { } < >

MONTSERRAT

Utilisation : Utilisée pour le corps du texte, cette police sans-serif moderne et lisible assure une lecture confortable et accessible sur tous les supports.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
.,;: \$ £ € # ' ! " / \ _ - | ~ ? % & () = + - * ^ [] { } < > ` @ œ μ §
é è à ç



VIDEOS

SCRIPTS

Les scripts des vidéos pour le projet du Jardin du Las sont conçus pour offrir une expérience immersive et éducative aux visiteurs. Ils combinent des éléments narratifs et pédagogiques pour expliquer l'histoire du jardin, les caractéristiques des arbres emblématiques, et les stratégies de survie des plantes dans des environnements arides. Tous les scripts sont disponibles en entier en annexe. Voici une description détaillée des scripts :

SCRIPT VIDEO : HISTOIRE DU JARDIN DU LAS

Objectif : Présenter l'histoire riche et complexe du Jardin du Las, de ses origines médiévales à son rôle actuel en tant qu'espace naturel protégé.

Structure :

1. Introduction :

- L'explorateur découvre le jardin et interagit avec l'expert qui explique l'histoire du lieu.
- Utilisation de motion design pour illustrer les différentes époques.

2. Origines Médiévales :

- Description du monastère dominicain et du moulin Saint-Antoine.
- Animation illustrant l'irrigation des terres agricoles.

3. Conflits autour de l'Eau :

- Explication des litiges juridiques autour de l'eau entre les propriétaires et la ville de Toulon.
- Animation montrant les conflits et les canaux d'irrigation.

4. Transformation en Parc Botanique :

- Présentation de la transformation du site en parc botanique par la famille Chaix.
- Animation des arbres emblématiques plantés à cette époque.

5. La Famille Burnett et le 20e Siècle :

- Rôle de Brian Burnett dans l'histoire du jardin.
- Animation illustrant ses engagements culturels et sociaux.

6. Le Parc Aujourd'hui :

- Description des débats et des projets d'aménagement modernes.
- Animation des controverses et de l'ouverture au public.

7. Conclusion et Interactivité :

- Invitation à tester les connaissances via un quiz interactif.
- Animation d'un QR code pour accéder au quiz.



SCRIPT VIDEO : LES ARBRES VOYAGEURS - HISTOIRES ET ANECDOTES

Objectif : Explorer les histoires et anecdotes des arbres emblématiques du Jardin du Las, en mettant en avant leur importance culturelle et écologique.

Structure :

1. Introduction :
 - L'explorateur découvre les arbres du jardin et interagit avec l'expert.
 - Animation d'un globe terrestre pour introduire les origines des arbres.
2. Le Sureau Noir :
 - Histoire et légendes autour du sureau noir.
 - Animation des utilisations médicinales et des croyances populaires.
3. Le Caroubier :
 - Utilisation historique de la caroube comme substitut au cacao.
 - Animation des graines de caroube utilisées comme unité de mesure.
4. Le Kurrajong :
 - Adaptations du kurrajong aux environnements arides.
 - Animation des usages traditionnels par les Aborigènes.
5. Le Néflier :
 - Histoire et transformation des nèfles en confiture.
 - Animation des utilisations culinaires et des superstitions.
6. Conclusion :
 - Invitation à continuer l'exploration des arbres du jardin.
 - Animation d'un QR code pour accéder à plus d'informations.

SCRIPT VIDEO : VOYAGE AU COEUR DE L'ARIDITE LA SERRE DU JARDIN DU LAS

Objectif : Expliquer les stratégies de survie des plantes dans des environnements arides, en mettant en avant les adaptations remarquables des espèces désertiques.

Structure :

1. Introduction :
 - L'explorateur découvre la serre aride et interagit avec l'expert.
 - Animation des principales zones désertiques du monde.
2. Stratégie 1 - Rechercher l'Eau :
 - Explication des racines profondes et des adaptations pour capter l'eau.
 - Animation des racines atteignant les nappes phréatiques.
3. Stratégie 2 - Stocker l'Eau :
 - Présentation des mécanismes de stockage de l'eau dans les cactus et autres plantes.
 - Animation des cellules gorgées d'eau dans les cactus.
4. Stratégie 3 - Économiser l'Eau :
 - Description des adaptations pour limiter l'évaporation.
 - Animation des épines remplaçant les feuilles pour réduire la perte d'eau.
5. Conclusion - L'Adaptation dans Nos Régions :
 - Comparaison entre les espèces désertiques et méditerranéennes.
 - Invitation à observer les adaptations dans la nature locale.



TOURNAGE

Le tournage des vidéos pour le projet du Jardin du Las s'est déroulé en deux sessions distinctes, chacune ayant un objectif et un contexte spécifiques. Ces sessions ont permis de capturer les différentes facettes du projet, en combinant des éléments narratifs et pédagogiques pour offrir une expérience immersive aux visiteurs.

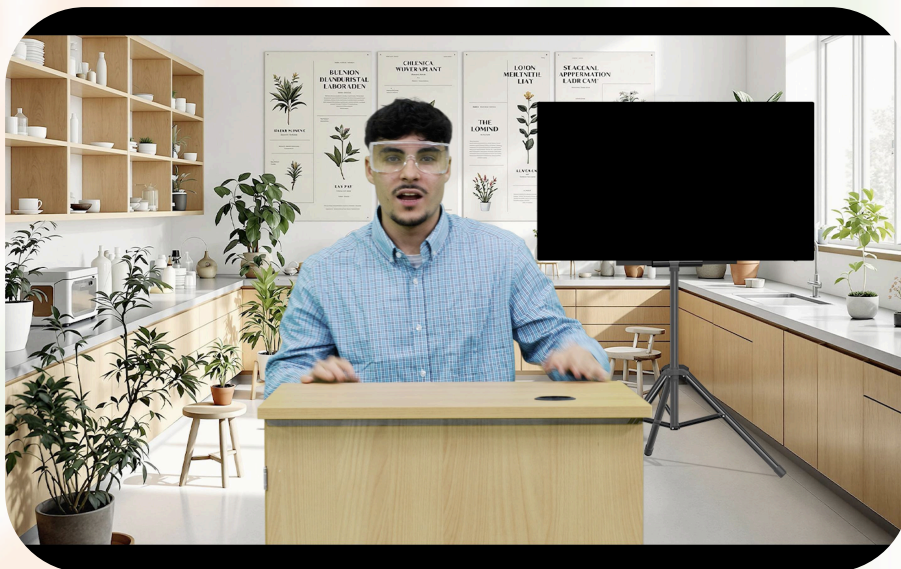
SESSION 1 : 12 JANVIER 2025 À TÉLOMEDIA (FOND VERT)

Objectif : Capturer les séquences où l'expert joue le rôle du scientifique, expliquant les aspects historiques et botaniques du Jardin du Las. Le fond vert a permis d'intégrer des animations en motion design pour illustrer les propos de l'expert.

Lieu : Télomedia, un studio équipé pour le tournage sur fond vert, offrant la possibilité d'ajouter des éléments visuels en post-production.

Déroulement :

- Préparation : Installation de l'équipement de tournage, ajustement de l'éclairage pour garantir une capture optimale sur fond vert.
- Scènes Tournées :
 - Explications historiques sur le Jardin du Las, depuis ses origines médiévales jusqu'à son rôle actuel.
 - Présentation des arbres emblématiques et de leurs caractéristiques, avec des animations pour illustrer les anecdotes et les adaptations des plantes.
- Techniques Utilisées :
 - Utilisation de caméras haute définition pour capturer les détails.
 - Éclairage professionnel pour assurer une qualité d'image constante.
 - Prise de vue sur fond vert pour faciliter l'intégration des animations en post-production.



SESSION 2 : 13 JANVIER 2025 SUR SITE AU MUSÉE

Objectif : Filmer les séquences où l'explorateur interagit avec l'environnement naturel du Jardin du Las, découvrant les différents points d'intérêt et posant des questions au scientifique.

Lieu : Le Jardin du Las, au Muséum d'Histoire Naturelle du Var, offrant un cadre naturel authentique pour les prises de vue.

Déroulement :

- Préparation : Repérage des lieux pour identifier les meilleurs emplacements pour chaque scène.
- Scènes Tournées :
 - Découverte des arbres emblématiques et des plantes adaptées aux environnements arides.
 - Interactions avec les éléments naturels du jardin, comme les canaux d'irrigation et les arbres centenaires.
- Techniques Utilisées :
 - Utilisation de caméras portables pour capturer les mouvements de l'explorateur dans le jardin.
 - Prise de son naturelle pour intégrer les bruits ambiants du jardin.
 - Éclairage naturel pour préserver l'authenticité du cadre.

Coordination :

- Les deux sessions de tournage ont été soigneusement planifiées pour s'assurer que les scènes filmées en studio et sur site s'intègrent harmonieusement.



MONTAGE

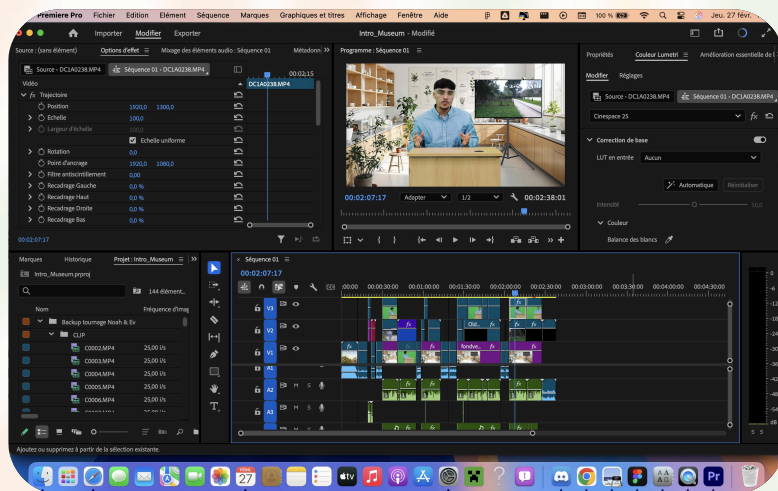
Le montage des vidéos pour le projet "Jardin Migrateur" est une étape cruciale qui permet de transformer les séquences filmées en un contenu cohérent et engageant. L'utilisation de logiciels professionnels comme Adobe Premiere Pro, After Effects, et Blender a permis de réaliser des vidéos de haute qualité, intégrant des effets visuels et des animations pour enrichir l'expérience des visiteurs.

ADOBE PREMIERE PRO

- Montage Vidéo : Assemblage des séquences filmées pour créer une narration fluide et cohérente.
- Transitions et Effets : Ajout de transitions entre les scènes pour assurer une continuité visuelle.
- Étalonnage des Couleurs : Ajustement des couleurs Lumetri pour garantir une uniformité visuelle et une esthétique agréable.
- Avantages :
 - Flexibilité : Permet une grande flexibilité dans le montage et l'édition des vidéos.
 - Précision : Offre des outils précis pour le montage et l'ajustement des séquences.

ADOBE AFTER EFFECTS

- Effets Visuels : Création d'effets spéciaux et d'animations pour enrichir les vidéos pédagogiques.
- Motion Design : Intégration de graphiques animés et de textes dynamiques pour illustrer les concepts expliqués.
- Avantages :
 - Créativité : Permet d'ajouter des éléments visuels créatifs et interactifs.
 - Intégration : Facilite l'intégration des animations avec les séquences vidéo montées dans Premiere Pro.



MONTAGE

PROCESSUS DE MONTAGE

1. Importation des Séquences :

- Les séquences filmées sont importées dans Adobe Premiere Pro pour le montage initial.
- Les séquences sont organisées et triées pour faciliter l'assemblage.

2. Montage et Édition :

- Les scènes sont assemblées et éditées pour créer une narration fluide.
- Les transitions et effets sont ajoutés pour améliorer la continuité visuelle.

3. Ajout d'Effets Visuels :

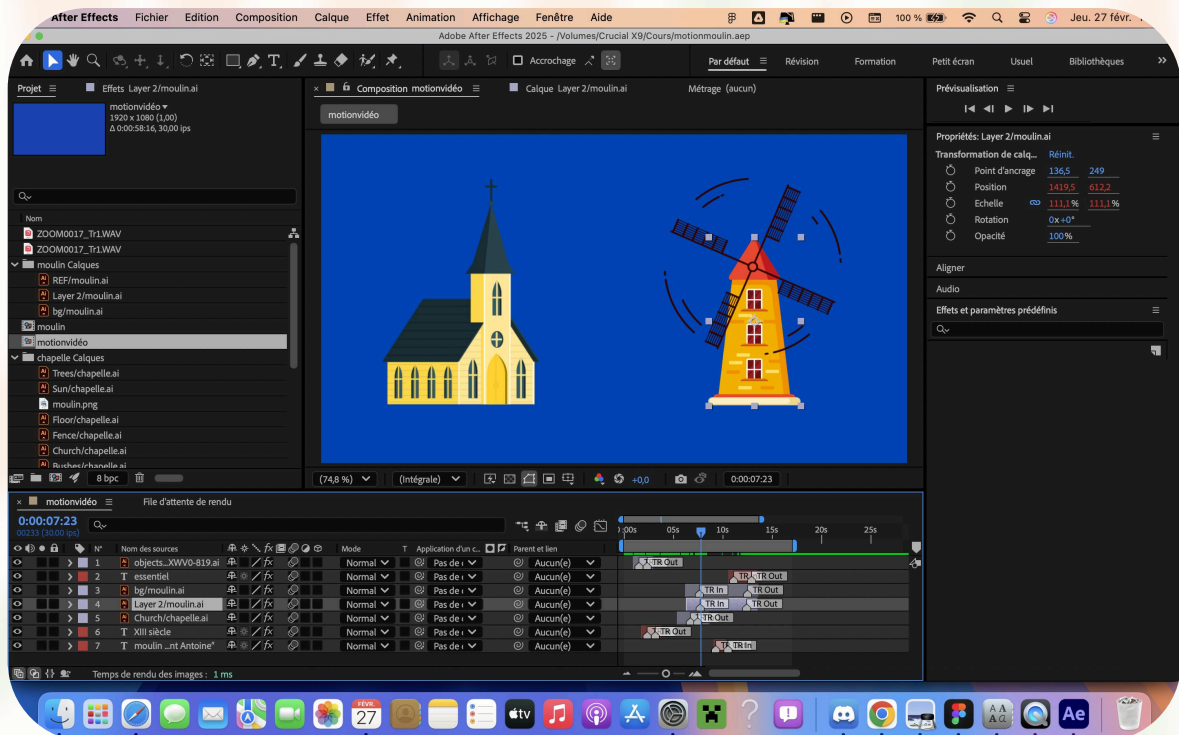
- Les effets spéciaux et les animations sont créés dans After Effects et intégrés aux vidéos.
- Les éléments de motion design sont ajoutés pour illustrer les concepts pédagogiques.

4. Intégration des Modèles 3D :

- Les modèles 3D créés dans Blender sont intégrés dans les vidéos pour des séquences spécifiques.
- Les animations 3D sont synchronisées avec les séquences vidéo pour une expérience visuelle cohérente.

5. Finalisation :

- Les vidéos sont finalisées avec un étalonnage des couleurs et des ajustements sonores.
- Les fichiers finaux sont exportés dans les formats nécessaires pour une diffusion optimale.



DEVELOPPEMENT WEB

Le développement du site web pour le projet "Parcours Interactif au Jardin du Las" a été réalisé en PHP, permettant une gestion dynamique des contenus et des interactions utilisateur. Cette approche a permis de créer une plateforme interactive et personnalisée, répondant aux besoins spécifiques du projet.

Technologies Utilisées

- PHP :
 - Backend : Utilisation de PHP pour gérer les interactions serveur, la gestion des utilisateurs, et l'administration des quiz.
 - Base de Données : Intégration avec une base de données pour stocker les scores des utilisateurs et les informations des quiz.
- HTML/CSS :
 - Structure et Style : Utilisation de HTML5 pour structurer le contenu et de CSS3 pour créer une mise en page attrayante et responsive.
- JavaScript :
 - Interactivité : Intégration de scripts JavaScript pour gérer les interactions utilisateur, telles que les quiz interactifs et les transitions dynamiques.

FONCTIONNALITES CLES

1. Gestion des Quiz :
 - Sauvegarde des Réponses : L'algorithme sauvegarde l'ID de l'utilisateur et les pages visitées via le navigateur pour éviter que les quiz ne soient refaits pour gagner plus de points.
 - Base de Données des Scores : Les scores des utilisateurs sont enregistrés dans une base de données pour établir un classement.
2. Page Admin :
 - Gestion des Utilisateurs : Permet aux administrateurs de gérer et de supprimer les utilisateurs.
 - Gestion des Quiz : Permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer des quiz.
 - Gestion des Admins : Permet de gérer les comptes administrateurs, y compris l'ajout et la suppression d'administrateurs.
3. Fonctionnalité de Réinitialisation des Scores :
 - Suppression du Tableau des Scores : Une fonctionnalité permettant de supprimer entièrement le tableau des scores, utile pour réinitialiser les classements ou pour des raisons de maintenance.




MAQUETTE (FIGMA)

PSEUDO 0

CAROUBIER

Les arbres



COMMENCER LE QUIZZ

LE CAROUBIER, UN ARBRE MEDITERRANEEN

Le caroube, arbre du bassin méditerranéen, est reconnu pour sa résistance aux climats secs et chauds. A feuillage persistant, il offre une ombre dense et produit des gousses sucrées riches en fibres, minéraux et sucres naturels, utilisées comme alimentation humaine et animale. Ses racines enrichissent les sols en azote, jouant un rôle écologique contre la désertification.

UN TRÉSOR CULINAIRE ET ENVIRONNEMENTAL

La caroube est appréciée en alimentation pour sa farine, utilisée comme alternative au cacao ou épaississant naturel. Ses graines, à poids uniforme, ont inspiré le carat, unité pour les pierres précieuses. Symbole de durabilité, le caroube allie bienfaits environnementaux et produits sains adaptés aux besoins modernes.



Règlement
Tableau des scores
Mentions légales

PSEUDO 10

DE QUELLE REGION DU MONDE PROVIENS LE CAROUBIER ?

- ANTARTIQUE
- JAPON
- GOLFE DU MEXIQUE
- MEDITERRANEE

CONTINUER

PASSER

PSEUDO 25

QUEL EST TON NOM ?

Inscris-toi au classement quotidien et essaye de battre les autres visiteurs!

TON NOM

CONTINUER

PASSER

PSEUDO 10

DE QUELLE REGION DU MONDE PROVIENS LE CAROUBIER ?

- ANTARTIQUE
- JAPON
- GOLFE DU MEXIQUE
- MEDITERRANEE

CONTINUER

PASSER

JEREMY DU MUSEUM 25

TABLEAU DES SCORES

CLASSEMENT QUOTIDIEN

1. NOAH	120
2. EVAN	165
3. ENZO	155
4. AMMAR	85
5. JEREMY DU MUSEUM	25
6. MATTIS	10
7. QUENTIN	10
8. MATHIS	10
9. CLÉMENT	10
10. M HABAUT	10

TOUT VOIR

JARDIN DU LAS
OUVERT TOUS LES JOURS DE 9H À 18H



MES ELEMENTS

- LE CAROUBIER** REVOIR
- LE MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE** REVOIR

Règlement
Tableau des scores
Mentions légales

APPROCHE DE DEVELOPPEMENT

- Personnalisation :
 - Le développement en PHP a permis une personnalisation poussée des fonctionnalités, adaptées aux besoins spécifiques du projet.
 - Chaque composant du site a été développé manuellement, assurant une optimisation fine et une performance accrue.
- Sécurité et Gestion :
 - Implémentation de mesures de sécurité pour protéger les données des utilisateurs et assurer l'intégrité des informations stockées.
 - Interface d'administration sécurisée pour la gestion des utilisateurs, des quiz, et des scores.
- Responsive Design :
 - Le site a été conçu pour être accessible sur divers appareils, garantissant une expérience utilisateur optimale sur ordinateurs, tablettes et smartphones.

AVANTAGE ET DIFFICULTES RENCONTREE

Dans une volonté de livrer un produit 100% accessible à la fois aux utilisateurs, puis aux responsables du muséum, le 1er choix était de réaliser le site avec Wordpress. Ne pouvant pas enregistrer les données en cookies, permettant le fonctionnement de l'application, le choix s'est porté sur l'option 2 : coder l'application en HTML/CSS/PHP.

L'avantage est d'avoir un site qui fonctionne à 100% et moins pesant que Wordpress, rendant le site plus rapide, mais l'inconvénient est de devoir avoir un minimum de compétence en HTML pour créer d'autres pages.

ID	Pseudo	Score	Action
49-25022025121315	Enzocap04	50	Supprimer
89-25022025141139	Evan	10	Supprimer
73-26022025130732	Mattis	10	Supprimer
81-26022025130726	Matuidi	15	Supprimer
73-25022025134132	Nono	10	Supprimer
36-25022025112348		0	Supprimer
68-25022025112347		0	Supprimer
70-25022025115643		10	Supprimer
84-25022025112348		0	Supprimer
90-27022025082418		0	Supprimer



QR CODE

Les QR codes jouent un rôle central dans le projet "Jardin Migrateur" en permettant aux visiteurs d'accéder facilement aux contenus interactifs via leurs smartphones. Ils sont intégrés à divers points stratégiques du parcours pour offrir une expérience enrichie et interactive.



**ARBRES
EMBLEMATIQUES**



CAROUBIER



MUSEUM



SERRE



PLANIFICATION

Pour mener à bien le développement du projet "Jardin Migrateur", une planification rigoureuse a été mise en place, avec des livrables répartis entre novembre et fin février. Chaque étape permet d'affiner progressivement l'expérience proposée aux visiteurs, en s'assurant que chaque élément soit testé et amélioré avant la mise en production finale.

Novembre : Création et Choix de la Charte Graphique

- Objectif : Définir l'identité visuelle du projet.
- Livrable : Trois propositions de charte graphique par les membres du groupe.
- Processus :
 - Recherche et inspiration pour les éléments visuels.
 - Création de trois chartes graphiques distinctes.
 - Présentation et sélection de la charte graphique finale par l'équipe.

Décembre à Fin Janvier : Documentation et Création des Scripts et de la Maquette

- Objectif : Préparer les contenus et l'interface utilisateur.
- Livrables :
 - Documentation : Rédaction des scripts pour les vidéos pédagogiques et les quiz interactifs.
 - Création de la Maquette : Conception des interfaces utilisateur pour le site web, en intégrant la charte graphique choisie.
- Processus :
 - Écriture et validation des scripts par l'équipe.
 - Conception des wireframes et des prototypes pour la maquette.
 - Itérations et ajustements basés sur les retours de l'équipe et des parties prenantes.

Fin Février : Tournage et Montage des Vidéos, Développement du Site

- Objectif : Finaliser les contenus multimédias et développer la plateforme interactive.
- Livrables :
 - Tournage et Montage des Vidéos : Réalisation des vidéos pédagogiques et des séquences interactives.
 - Développement du Site : Mise en place du site web avec les fonctionnalités interactives, y compris les quiz et la gestion des scores.
- Processus :
 - Planification et réalisation du tournage sur site et en studio.
 - Montage des vidéos et intégration des animations en motion design.
 - Développement du site web en PHP, avec une base de données pour la gestion des scores et des utilisateurs.
 - Tests utilisateurs et ajustements finaux avant la mise en production.



PLANIFICATION

Gestion de Projet

- Méthodologie : Utilisation de la méthode agile pour une gestion flexible et itérative du projet.
- Outils : Trello pour le suivi des tâches et un diagramme de Gantt pour la planification des étapes.
- Coordination : Réunions régulières pour faire le point sur l'avancement du projet et ajuster les plans en fonction des retours et des contraintes.



CONCLUSION

Le projet "Jardin Migrateur" a été conçu pour offrir une expérience immersive et éducative aux visiteurs du Muséum d'Histoire Naturelle du Var, en mettant en valeur la richesse et la fragilité des milieux naturels. Grâce à une planification rigoureuse et une approche itérative, chaque étape du développement a permis d'affiner progressivement l'expérience proposée, en s'assurant que chaque élément soit testé et amélioré avant la mise en production finale.

Synthèse du Projet

- Réponse aux Besoins du Muséum : Le projet a répondu aux attentes du Muséum en offrant une alternative innovante et interactive pendant la période de fermeture pour travaux. Les vidéos pédagogiques et les quiz interactifs ont permis de maintenir l'engagement et l'éducation du public.
- Sensibilisation aux Enjeux Environnementaux : En intégrant des contenus sur les espèces exotiques envahissantes et la gestion des milieux naturels, le projet a sensibilisé les visiteurs aux enjeux environnementaux de manière ludique et interactive.
- Création d'une Expérience Engageante et Accessible : Le design soigné et l'interface utilisateur intuitive ont contribué à créer une expérience utilisateur agréable et accessible à tous, favorisant ainsi l'engagement et la rétention des informations.

Perspectives

- Améliorations Futures : Le projet pourrait être enrichi par le développement d'une application mobile dédiée, offrant une expérience encore plus fluide et personnalisée. L'ajout d'un mode multilingue permettrait également de toucher un public plus large et international.
- Évolution du Projet : En fonction des retours des utilisateurs, le projet pourra évoluer pour intégrer de nouvelles fonctionnalités et améliorer l'expérience utilisateur. Les suggestions et critiques constructives seront essentielles pour adapter et enrichir le contenu.
- Impact Durable : Nous espérons que ce projet contribuera à renforcer l'attrait du Muséum d'Histoire Naturelle du Var et à promouvoir la richesse et la fragilité des milieux naturels auprès d'un large public.

En conclusion, le projet "Jardin Migrateur" représente une avancée significative dans la manière dont nous pouvons sensibiliser et éduquer le public sur les enjeux environnementaux. Grâce à une approche innovante et interactive, ce projet a le potentiel de marquer durablement les esprits et d'inspirer une prise de conscience collective.





CAHIER DE CONCEPTION

ENZO CAPALDI, NOAH NÉRÉ, EVAN MESTRE





MENTIONS LÉGALES

Éditeur du Site : Enzo Capaldi
Adresse e-mail : enzocapaldi.pro@gmail.com

Le site enzocapaldi.com a pour objectif de présenter les parcours professionnel et scolaire, les compétences et les réalisations d'Enzo Capaldi.

Tous les contenus présents sur ce site, sauf mention contraire, sont la propriété d'Enzo Capaldi. Toute reproduction ou utilisation non autorisée de ces contenus est strictement interdite.

Le présent site est soumis à la législation française. En cas de litige, les tribunaux français seront compétents.

Services de Conception et de Gestion du Site

Le site a été réalisé en utilisant WordPress pour la conception et la gestion. Ces services sont essentiels au bon fonctionnement du site et à la présentation des informations relatives au parcours professionnel, aux compétences et aux réalisations d'Enzo Capaldi.

Web designer : Enzo Capaldi

Le site est hébergé par OVH.
Adresse de l'hébergeur : www.ovhcloud.com

POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ

VISITEURS NON-IDENTIFIÉS

En tant que simple visiteur, aucune information personnelle identifiable n'est collectée automatiquement. Toutefois, veuillez noter que des données agrégées, anonymes peuvent être collectées par le biais de cookies pour améliorer l'expérience utilisateur (voir section sur Google Analytics ci-dessous).

UTILISATEURS PRENANT CONTACT VIA LE FORMULAIRE

Si vous choisissez de nous contacter via le formulaire de contact, nous collecterons votre adresse e-mail afin de répondre à votre demande. Les informations fournies dans le message sont également collectées dans le seul but de vous fournir une réponse appropriée. Un reCAPTCHA de type checkbox v2 est présent pour protéger le formulaire d'attaque de robot.

RECAPTCHA

Nous utilisons le service reCAPTCHA de Google, spécifiquement la version de type v3, pour protéger notre site contre les attaques automatisées de robots, en particulier pour sécuriser nos formulaires contre les spams et les activités malveillantes.

Le reCAPTCHA de type v3 fonctionne en analysant les interactions de l'utilisateur avec notre site afin de déterminer s'il s'agit d'une interaction humaine légitime. Aucune information personnelle identifiable n'est collectée à travers ce processus, mais des informations non personnelles telles que les mouvements de la souris et les clics peuvent être analysées dans le but de garantir la sécurité de notre site.

L'utilisation du service reCAPTCHA est soumise à la [Politique de Confidentialité de Google](#) et aux [Conditions d'utilisation de Google](#). En utilisant notre site, vous consentez à la collecte et au traitement des données par Google conformément à ces politiques.

Si vous avez des préoccupations ou des questions concernant l'utilisation du reCAPTCHA sur notre site, veuillez nous contacter à l'adresse suivante : enzocapaldi.pro@gmail.com.

GOOGLE ANALYTICS

Nous utilisons Google Analytics pour collecter des informations sur la manière dont les visiteurs interagissent avec notre site. Ces informations comprennent des données telles que la fréquence des visites, les pages consultées, le temps passé sur le site, et d'autres statistiques similaires. Google Analytics utilise des cookies pour effectuer ces analyses.

Les données collectées par Google Analytics sont anonymes et agrégées. Elles nous aident à comprendre comment améliorer l'expérience utilisateur sur notre site.

Si vous souhaitez désactiver Google Analytics, vous pouvez utiliser le [module complémentaire de navigateur pour la désactivation de Google Analytics](#) disponible sur le site de Google.

Nous vous encourageons à consulter la [Politique de Confidentialité de Google](#) pour obtenir des informations détaillées sur leur utilisation des données.

