

Scénarii d'utilisation

1. Jeune adulte (25-30 ans) qui a beaucoup d'intérêt pour les nouvelles technologies. A l'aide de sa tablette, il accède facilement à l'application qui offre un divertissement à partie courte, ce qui correspond à son rythme de vie très actif. Ainsi il peut jouer dans les transports, lors d'une pause, et revenir plus longuement sur le contenu informatif qu'il a compulsé dans son corpus du survivant le soir. Son expérience d'utilisateur est souvent renouvelée grâce aux ajouts de contenus du site internet sur l'application.

2. Adolescent (15 ans) qui a un fort attrait pour les cultures de l'imaginaire et cherche une expérience collaborative. La tendance du post-apocalyptique le conduit à s'intéresser à l'application. Il la consulte sur son smartphone lorsqu'il cherche des moments de divertissement au cours de la journée. A la fin des cours, il se rend sur le site afin de proposer des contenus qu'il a créés. Son implication dans la vie de la communauté lui permet de débloquent des modules bonus sur son application. Il aide aussi à modérer des contenus proposés et prend part à la conception et au choix des nouveaux modules.

3. Adulte (35 ans) qui a un fort intérêt pour la survie. Il échange avec les autres membres de la communauté au cours de la journée afin d'organiser ses prochains treks. Il partage ses propres savoirs avec les autres utilisateurs du site internet, mettant en place un système de communauté résiliente. L'application, consultée le soir sur son téléphone, lui permet d'accéder à des conseils de survie appliqués à un contexte immersif. L'intégration des nouvelles technologies comme outils de survie lui propose une expérience originale et réaliste, qui lui permet de constituer un corpus du survivant complet.