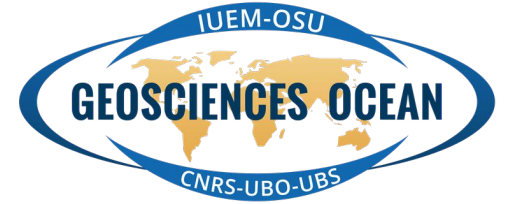


Montées des eaux



Vendredi 20 Novembre 2020

Problématique

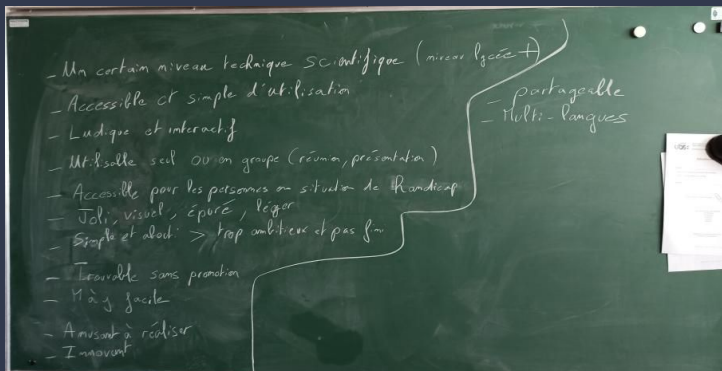
- Comment informer la population morbihannaise de la montée des eaux dans son environnement et lui communiquer une information scientifique claire et de source fiable ?
- Comment faire rayonner le Laboratoire Géosciences Océan - Pôle Vannetais ?

Nous répondons à des besoins:

- Informations claires et précises
- Savoir que la source de l'information est qualifiée
- Comprendre les phénomènes passés pour comprendre les phénomènes futurs

Nous ciblons un public précis : la population morbihannaise

Prérequis à valider



- Informations claires et précises
- Ludique
- Interactif
- Disponible
- Accessible
- Utilisable lors de présentations
- Utilisable seul

Idées retenues

3 concepts :

1. Carte interactive et quiz ludique.
2. Jeu : Le visiteur est un chercheur du labo et utilise le matériel pour analyser la/les montée(s) des eaux.
3. Application de géolocalisation avec des photos qui fourniraient des informations sur les lieux.

Carte Interactive & Quiz

Avantages :

- Visuel, interactif
- Récompenses
- Disponibilité

Inconvénients :

- Compatibilité avec de petits écrans

Carte :

- Bathymétrie et topographie
- Association de lieux avec des explications
- Informations sur des sites d'études de LGO

Carte ciblée sur le Golfe du Morbihan et alentours.

Quiz :

- Quiz sur ce que l'on a appris
- Photos en récompenses
- Partage du score sur les réseaux
- Badge

Jeu

Avantages :

- Ludique
- 3D

Inconvénients :

- Temps de réalisation
- Lourd :
 - poids application
 - nombre d'interactions

Description :

- Incarner un chercheur du LGO
- Environnement virtuel
- Interactions avec les différents équipements
- Analyser la/les montée(s) des eaux
- Représentation 3D des équipements et des résultats.

Application de géolocalisation

Avantages :

- Géolocalisation

Inconvénients :

- Dépend fortement des données disponibles
- Intrusif
- Confinement

Description :

L'utilisateur qui est en balade ou en voyage utilise l'application lorsqu'il est sur le littoral.

L'application propose des photos du lieu ainsi qu'une information scientifique relative à l'endroit (ex : transgression marine, tectonique, glaciation, houle, marée...) .

L'utilisateur pourra alors partager sur les réseaux sociaux les photos proposées et les informations associées.

Élaborer la problématique

Définir votre problématique

Utilisateur : Identifiez votre public cible

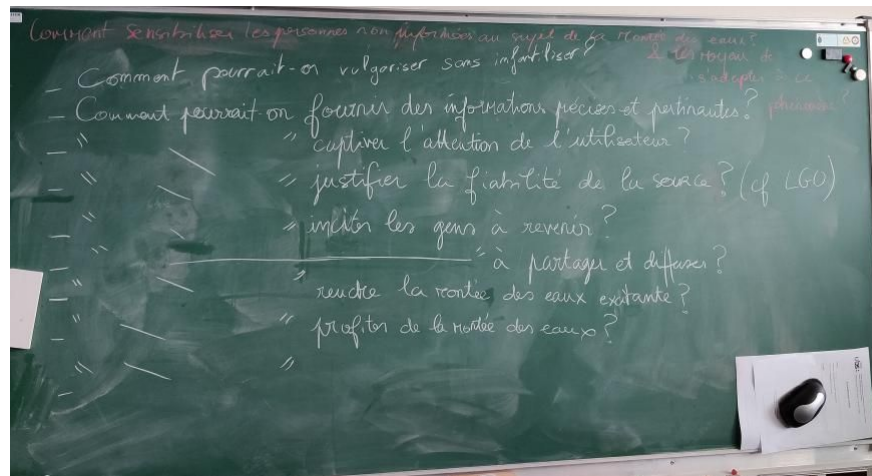
Besoin : identifiez les besoins clés, essentiels de votre public cible

Insight : identifiez les enjeux latents de votre projet, les raisons et les motivations

Insights

Personas

Brainstorming



Générer
Choisir
Enrichir les
concepts

La sélection / assemblage

Hierarchiser les idées



1 - Visuel

2 - Jeux

3 - Sources

Travail de groupe

4 réunions de groupe:

Brainstorming : élaboration de la problématique et développement des concepts

Voir les avantages et les inconvénients de chaque concept - Faisabilité des concepts

Réunion avec Erwan Gensac

Réunion avec Romain Le Gall

Bilan de la réunion du 19/11/20

Litto3D du Golfe du Morbihan

Précision

1 mètres	5 mètres
Très précis Lourd	Précis Léger

Différents niveaux de mesures : terrestres, peu émergé, profond

Sonde bathymétrique, Lidar

Fond de carte

Modèle numérique de terrain (MNT), données brutes, images

Format des données

Merci de votre attention !

:D