

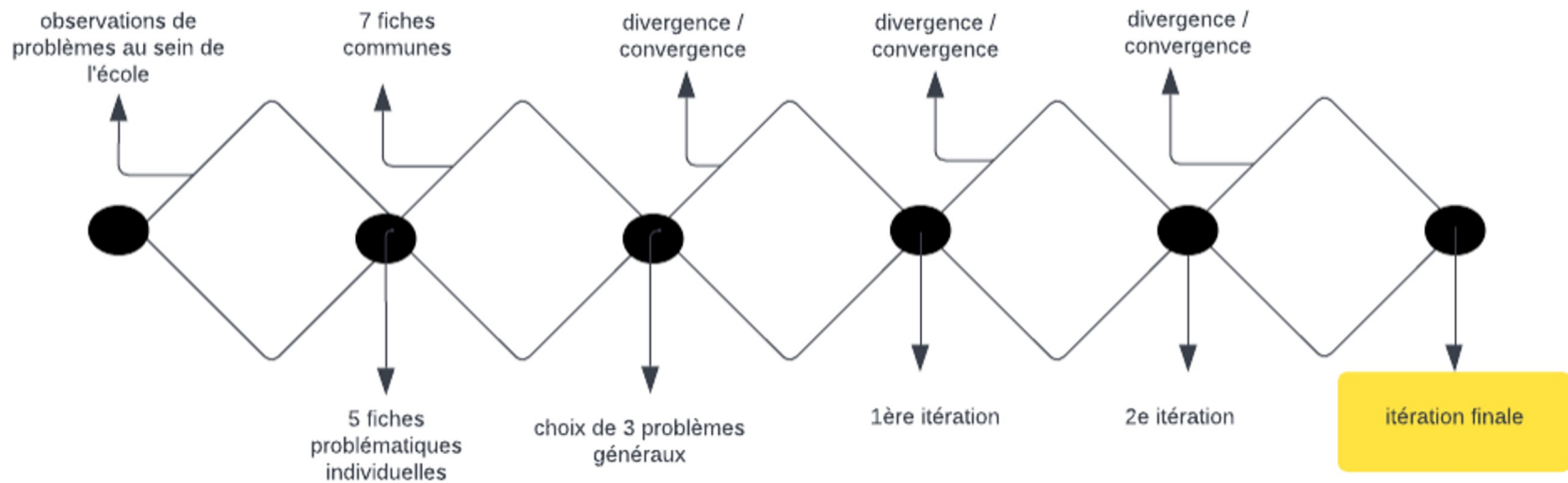
# Rapport final

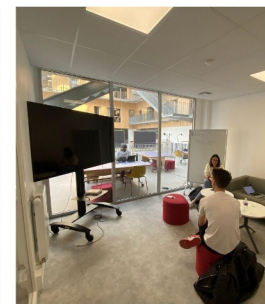
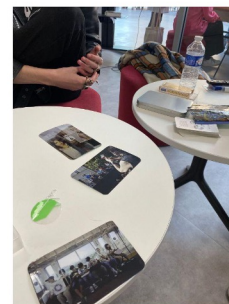
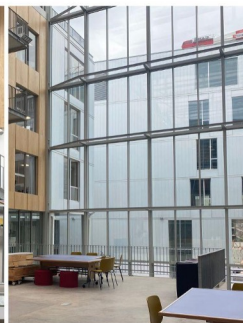
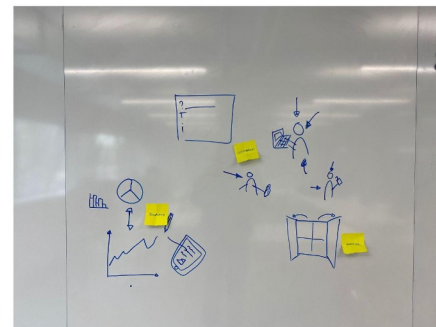
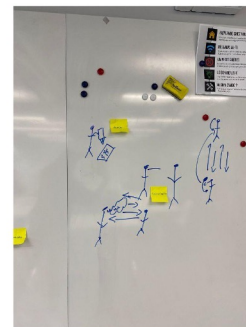
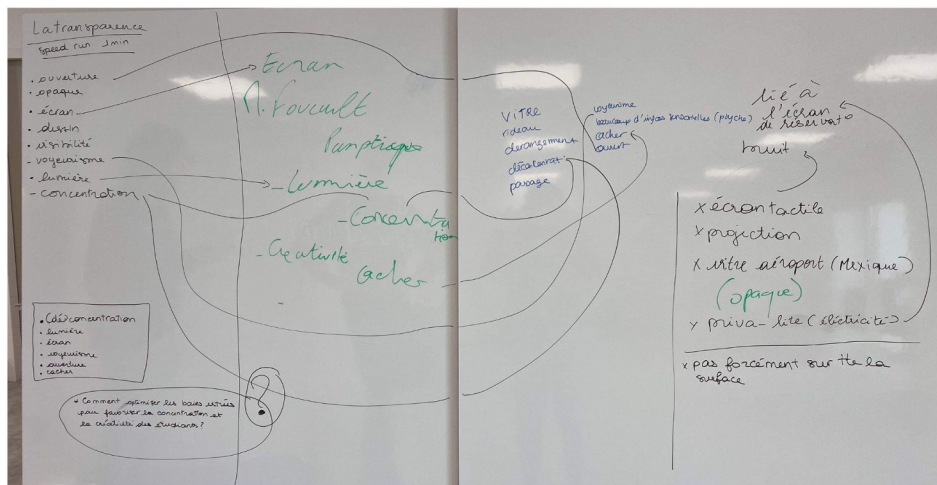
# LA TRANSPARENCE

Comment favoriser l'échange intérieur / extérieur tout en réduisant les problèmes liés à la transparence ?

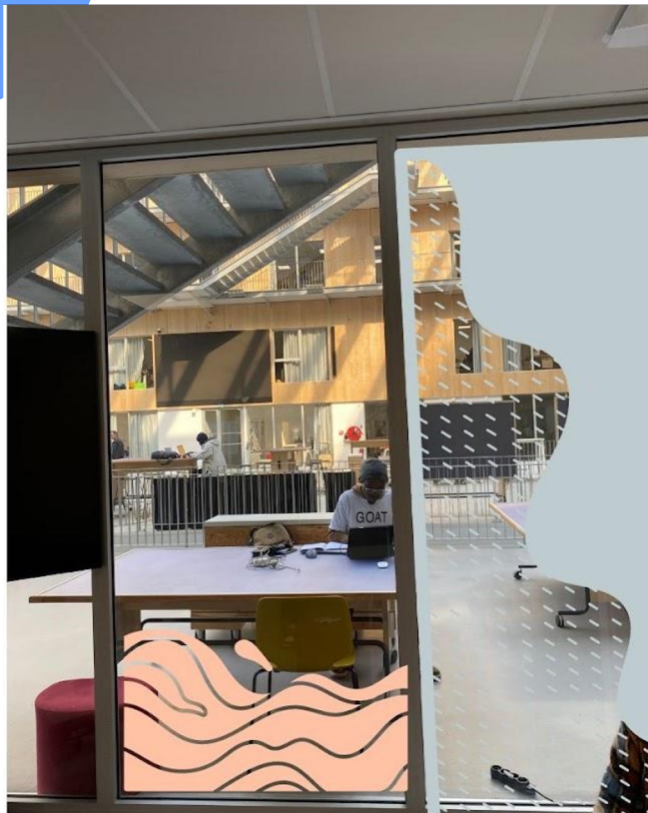


**BAILLIE-DAWE Thomas**  
**EL BABARTI Selma**  
**RAVONJIARIVELO Christelle**





# Fresques sur vitre



Utiliser la transparence pour permettre aux différents acteurs de l'école de s'exprimer, d'échanger, mais surtout de modéliser les vitres dans un but réel.

- Ouverture / Fermeture
- Support de créativité
- Support de communication

Pour aller plus loin





# En plus concret :

## Utilité :

- Gérer l'opacité
- Support de créativité
- Support de communication interne et externe
- Support d'échange entre les acteurs (idée du Puzzle géant)

## Technologie :

- Tablette graphique pour dessiner
- Application mobile ou webapp

## Pratique :

- Programmation
- Limité dans le temps
- Archivage / Enregistrement / Cloud partagé et/ou libre d'accès
- Template de dessins prêts à être utilisés
- Système de verrouillage / accessibilité



## Les contraintes :

### Limites -> solutions :

#### Comment éviter que tout le monde modifie ?

- Login sur l'interface

#### Comment inciter les personnes à l'utiliser ?

- MIRO Géant -> Utiliser comme espace collaboratif
- Sensibilisation sur "support pédagogique"
- Création de mise en scène salle / vitre (scénographie et trompe l'oeil)



# Commentaires et conclusion