

**Conférence**

# LES MÉDIAS INTERACTIFS

11 février 2016



## **La boîte interactive**

### **L'interactivité à Montréal**

- » métiers
- » programmes
- » importance sociale

### **Différentes façons d'exploiter l'interactivité**

- » culturel : artistique ou social
- » commercial : marketing expérientiel

# L'EXPÉRIENCE INTERACTIVE

De plus en plus, l'interactivité et l'art technologique mettent en valeur **différents espaces** en proposant une **mise en scène hors de l'ordinaire**.

De la projection architecturale à l'habillage muséal, nous proposons une gamme variée de **services adaptés** à l'environnement et aux besoins.

Exemples :

- » IAI-A-O <https://www.youtube.com/watch?v=QTsqFeBLAmQ>
- » 21 balançoires <https://www.youtube.com/watch?v=WaVEd1Kj8ok>

# L'EXPÉRIENCE INTERACTIVE

## Sortir du cadre

### Perception et composition

#### Affordance :

- » toutes les possibilités d'actions sur un objet ou
- » la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation. Par exemple, sans qu'il soit nécessaire de lire un mode d'emploi. On parle aussi d'utilisation intuitive d'un objet

#### Signalétique

#### Référents culturels

#### Aspect humain





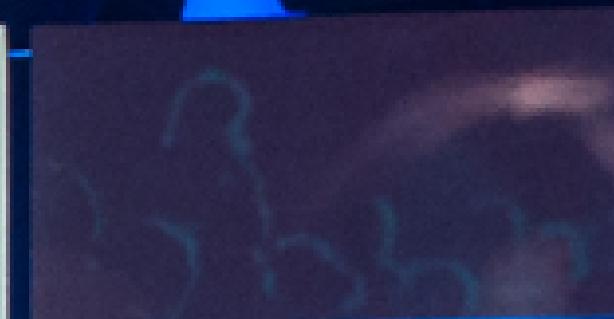
RelaxInCanada: stlaurent\_remax: Dans quelques minutes #millenya #mtl #montreal #mathieustlaurent& & <https://t.co/mz7d9EoMSX>

MontrealOn

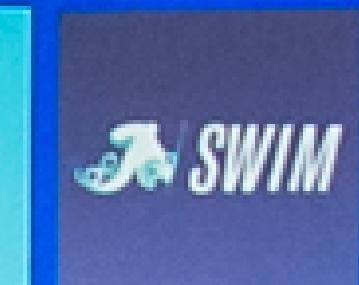


shadesofray

PARTICIPEZ AVEC  
**#MILLENYA**



Danièle Henkel  
@danièle\_henkel  
Conférencière, Entrepreneurne,  
Dragonne, Fondatrice et Présidente  
Entreprises Danièle Henkel



**LA FACE CACHÉE  
DE LA POMME**

MERCI À NOS PARTENAIRES!

**#MILLENYA**

Le temps de la maternité : on plane ou comment ?  
<https://t.co/veet>



# LES RÉALITÉS DU DOMAINE

## **Éduquer sa clientèle**

- » Prouver par l'exemple
- » Éduquer les gens à la valeur de l'interactivité et leur démontrer la pertinence et les impacts positifs (répercussions à moyen terme)
- » Fonction temps (minutes)/\$
- » Tous les bienfaits du marketing expérientiel, utilisation des réseaux sociaux, etc.
- » Marquer et sensibiliser

# PROCESSUS D'INTERACTION

## INTERPELLATION

- + Capter l'attention de l'interacteur
- + Mise en place de stratégies d'ambiance lumineuse et sonore

## CONTACT INITIAL

- + Compréhension rapide du fonctionnement
- + Être intéressant et prenant
- + Interaction conséquente aux gestes demandés

## PARTICIPATION

- + L'utilisateur parcourt l'installation interactive
- + Stimuler autant les participants que le public environnant
- + Contenu adapté et captivant
- + Miser sur un parcours enrichissant et positif

## GRATIFICATION

- + Point culminant de l'interaction
- + Procurer une satisfaction personnelle
- + Véhiculer un message

## PARTAGE

- + Favoriser le partage en ligne de l'expérience
- + Créer un sentiment d'appartenance avec votre organisation

# L'EXPÉRIENCE INTERACTIVE

## Forme « Less is better »

### Expérience utilisateur

- » Favoriser une seule interaction et un seul point focal
- » Mettre en valeur l'interaction et l'expérience globale
- » Tous les détails sont importants

### Technologie vs message

- » Éviter d'employer la technologie en vogue sans motif
- » Miser sur le message à véhiculer, choisir le moyen technologique qui rendra l'expérience possible
- » <http://lg2.com/fr/realisations/450/vous-avez-des-pouvoirs-magiques-creativite-media>

# L'EXPÉRIENCE INTERACTIVE

## Les répercussions

### **Les usagers, la collectivité et les plateformes sociales**

#### **Augmentation de la notoriété**

» On apprend à connaître une institution par les actions qu'elle pose

#### **Sentiment d'accomplissement et d'appartenance**

» Un résultat positif à l'expérience = on en veut encore plus = on veut en apprendre davantage

#### **Contact avec le public**

» Proximité avec le public permet de mieux le comprendre et l'analyser  
» Contact humain » le sentiment d'appartenance augmente

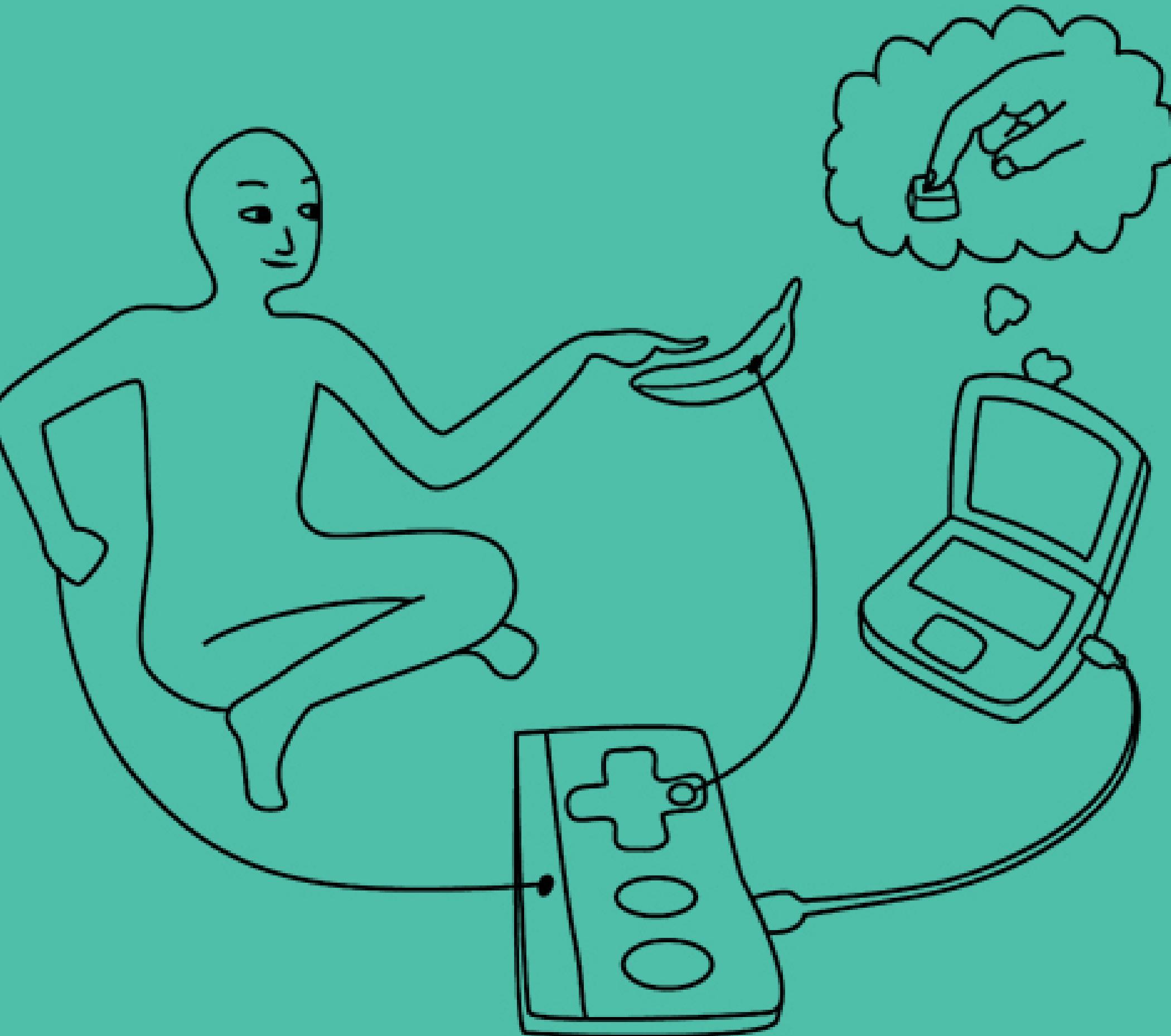
# PITCH

## Importance du visuel et démonstration

- » **On ne veut pas le savoir, on veut le voir !**
- » Vocabulaire
- » Éviter le vocabulaire spécialisé, vulgariser au maximum
- » Employer un champ lexical et une syntaxe positive !

# MakeyMakey

C'est le moment  
d'en parler!



**Conférence**

# MÉDIAS INTERACTIFS

11 février 2016