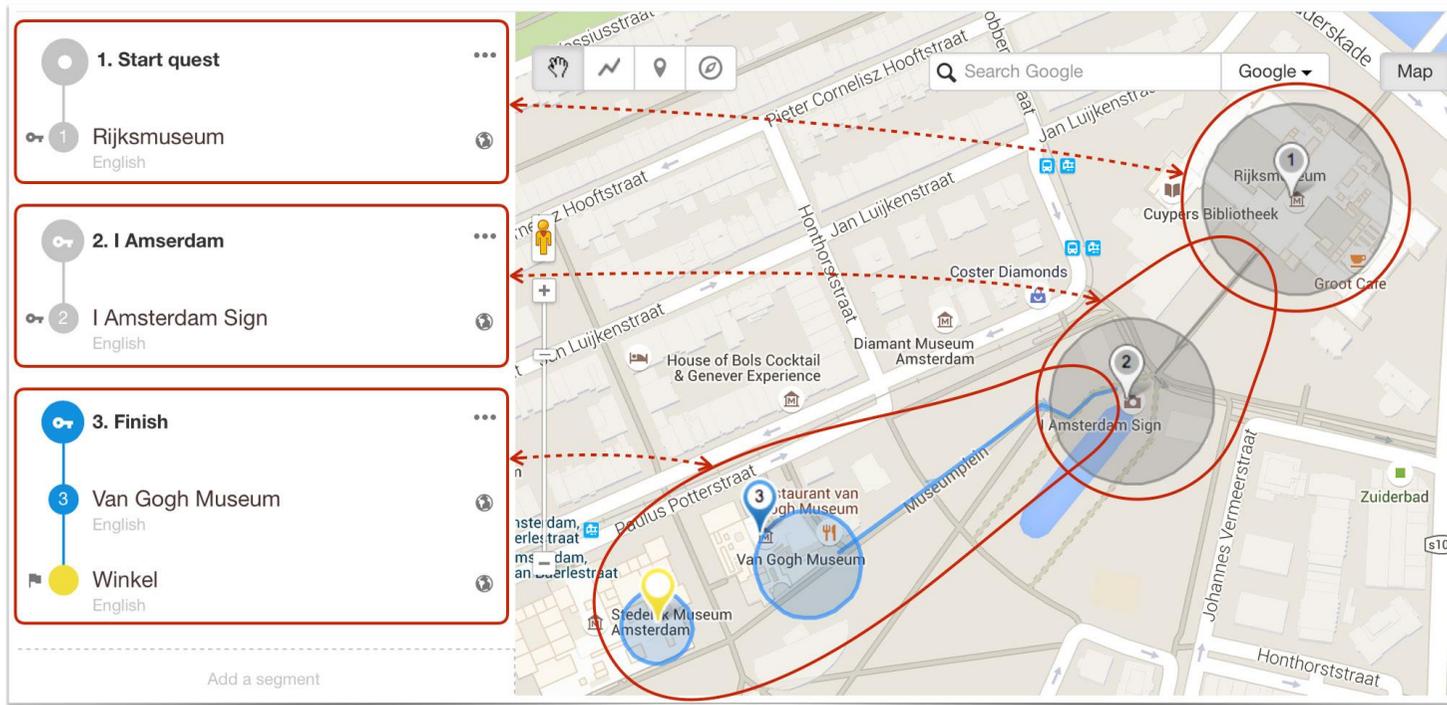


# La quête interactive : qu'est-ce que c'est ?

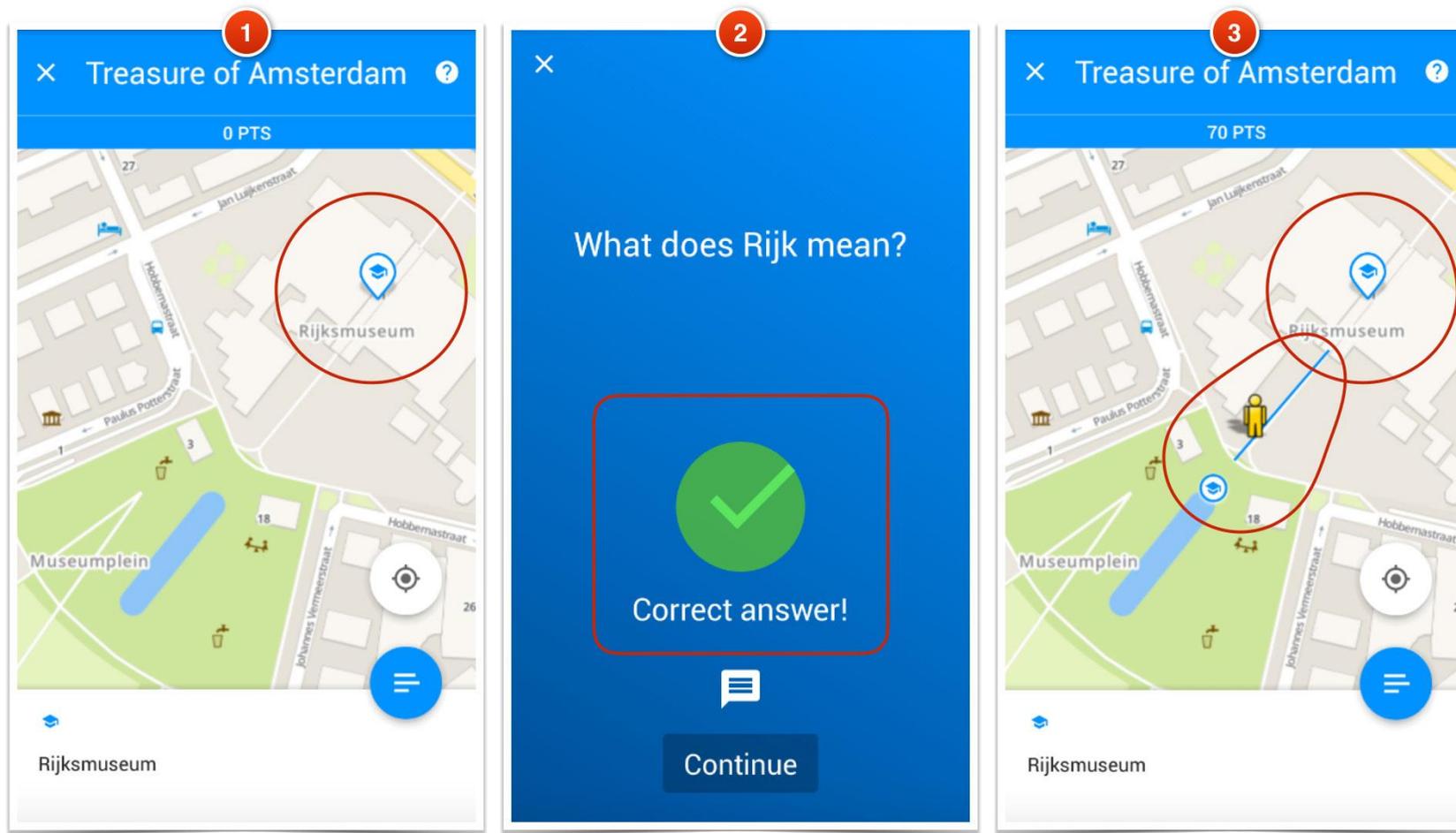
Une quête est un type de visite axé sur le jeu et l'aventure.

Si l'objectif principal d'une visite ordinaire est de fournir un commentaire à l'utilisateur sur les sites d'intérêt qui l'entourent, celui d'une quête est un peu différent. Ici, l'utilisateur est invité à passer de la position d'auditeur passif à celle d'un aventurier ou d'un détective. L'utilisateur a pour but de poursuivre cette quête jusqu'au bout en gagnant le plus de points possible. Au cours de cet exercice, il sera appelé à accomplir diverses missions : répondre à des questions ou découvrir des objets cachés sur les lieux où il se trouve.

Afin que cette composante ludique puisse fonctionner, la quête est divisée en plusieurs segments (les différentes étapes de son déroulement).



Au départ, dans l'application portable, tous les segments sont cachés à l'utilisateur, sauf le premier (1). À mesure qu'il accomplit les tâches, qu'il résout les questions (2) et qu'il découvre les points cachés, l'utilisateur ouvre les segments suivants de la quête et accumule des points (3). Et ainsi de suite, jusqu'au point final. Après avoir terminé la quête, l'utilisateur reçoit un bilan statistique de son parcours.

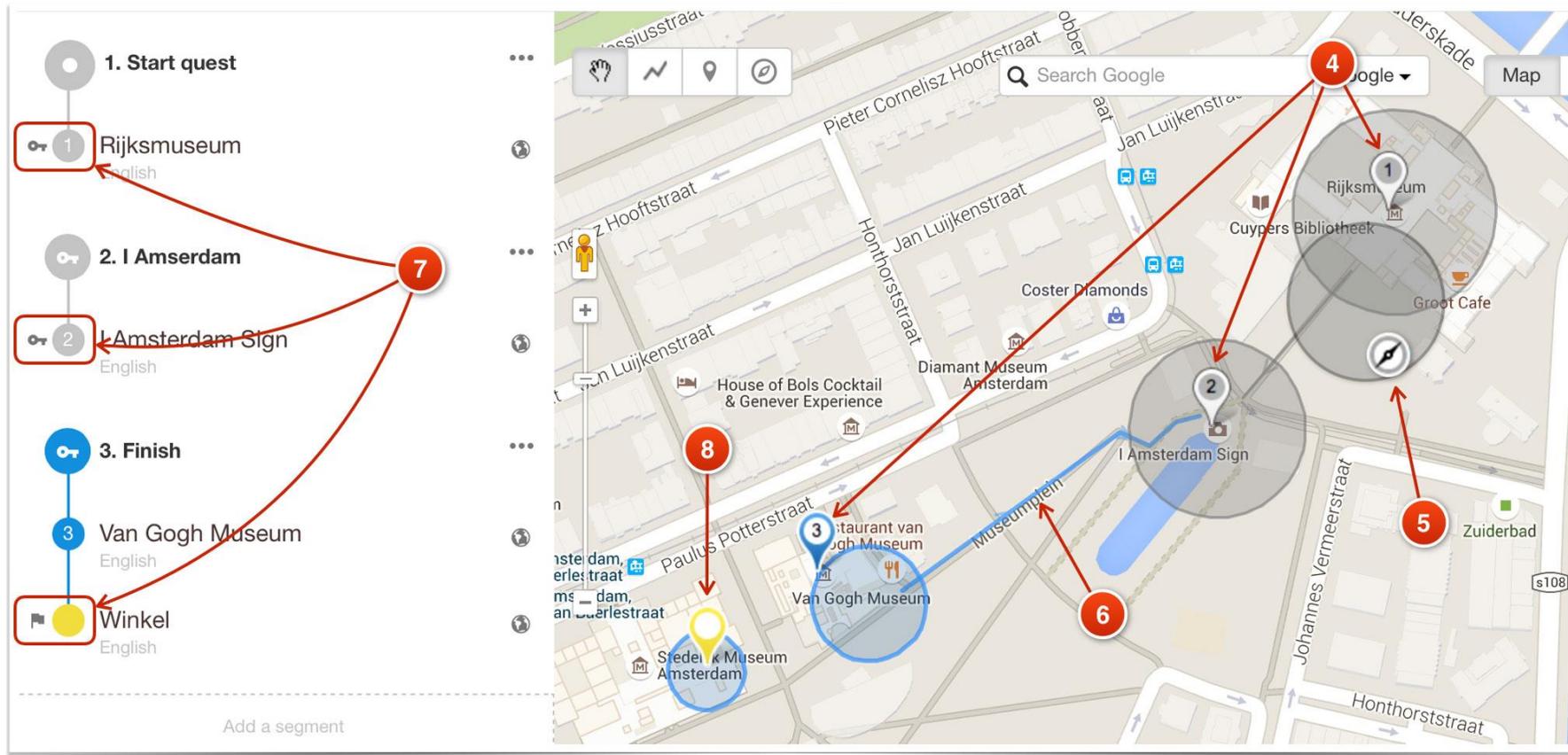


Les visites ordinaires vous ont déjà fait connaître certains objets, tels que les sites d'intérêt et les indications de navigation. Nous nous arrêtons donc ici sur les nouveaux types d'objets : les segments, les points de contrôle et les fragments de parcours.

## Les segments

Une quête est une séquence d'étapes de déroulement d'une visite. Dans izi.TRAVEL CMS, chacune de ces étapes est appelée segment. Un segment est un ensemble d'objets appartenant à une même étape de la quête. Ces objets peuvent comprendre des sites d'intérêt (4), y compris des sites cachés (8), des indications de navigation (5) et des fragments de parcours (6) se rapportant à un segment donné.

Un des sites d'intérêt du segment doit être désigné comme point de contrôle (7). Un segment ne peut comporter qu'un point de contrôle.



## Les points de contrôle

Un point de contrôle (7) sert à ouvrir le segment suivant de la quête dans l'application mobile. Un des sites d'intérêt du segment doit être désigné comme point de contrôle (7). Ce point de contrôle peut être un objet visible ou caché (8). Les points de contrôle cachés sont utilisés pour les missions de recherche d'objets sur les lieux de la visite.

En accomplissant la mission d'un point de contrôle, on ouvre le segment suivant de la quête dans l'application mobile. Les missions sont définies dans les paramètres du point de contrôle :

- bonne réponse à la question-concours au point de contrôle ;
- franchissement de la zone de déclenchement du point de contrôle (10).

## Checkpoint settings

**1. Rijksmuseum**

Ends the quest

Opens next segment

2. I Amsterdam

✓ Segment opens if the quiz answer is right

Segments opens if the checkpoint is visited

Remove checkpoint Save Cancel

Dans le premier cas, l'utilisateur doit non seulement franchir la zone de déclenchement du point de contrôle, mais également trouver la bonne réponse à la question-concours.

Dans le second cas, l'utilisateur doit seulement franchir la zone de déclenchement du point de contrôle.

En franchissant la zone de déclenchement d'un site d'intérêt et en trouvant la bonne réponse à une question-concours, l'utilisateur gagne des points.

## Les fragments de parcours

Un fragment de parcours est une partie du parcours total d'une quête qui fait partie d'un segment particulier (6). Comme tous les autres objets d'un segment, un fragment de parcours n'est affiché dans l'application mobile que lorsque la mission du segment précédent de la quête a été accomplie.