

# Prise en main de l'application izi-TRAVEL pour la réalisation d'un espace d'exposition virtuel.

## L'application izi-TRAVEL...

L'application izi.TRAVEL a été développée pour la mise en ligne de visites guidées par des utilisateurs et leur consultation. Deux profils d'utilisateurs peuvent donc être distingués :

- les utilisateurs-concepteurs de ressources : ceux qui mettent en ligne des visites guidées.
- les utilisateurs qui profitent des visites guidées proposées.

Dans le projet « Tous les chemins mènent @ Rome », les élèves seront mis dans la posture du concepteur ; les visiteurs des portes ouvertes du collège seront de simples utilisateurs.

## Utilisation de l'application izi-TRAVEL dans le projet « Tous les chemins mènent @ Rome ».

L'application izi-TRAVEL a été choisie car **elle permet de travailler à la fois sur ordinateur, tablettes et smartphones**. Dans le cadre du travail préparatoire, au collège, l'usage sur ordinateur est le plus pertinent. Pour la visualisation, en revanche, l'application mobile, sur tablettes et smartphones, prend tout son sens.

Dans le cadre du projet, la présentation de l'application aux élèves est nécessaire au moment où va être déterminé le parcours de l'exposition (à la fois le parcours pédestre des visiteurs et le cheminement de pensée qui rendra compréhensible, à l'issue de la visite, le monument antique). Il faut en particulier que les élèves comprennent :

- qu'ils doivent baliser un itinéraire (quelles étapes ? où ?)
- qu'ils devront produire des contenus associant texte affiché, texte lu (semblable au texte écrit ou différent) et image(s) légendée(s). Ces étapes devront être facilement identifiables par un titre simple, informatif et, si possible, accrocheur.

**Cependant, dans la mesure où il s'agit de concevoir une visite à l'aide d'une multitude de contributions d'élèves, c'est le professeur en charge du projet qui compile les documents produits par les élèves et les met en ligne. C'est donc plutôt à lui que s'adresse le court manuel de prise en main ci-dessous.**

## Création d'une visite sur izi-TRAVEL, pas à pas...

- 1) Création d'un compte sur izi.TRAVEL.

- 2) Une fois le compte créé, l'utilisateur peut mettre en ligne des ressources, et en particulier, pour le projet « Tous les chemins mènent @ Rome », une « VISITE ».  
=> cliquer sur l'onglet « Visites », puis « Créer une visite ».

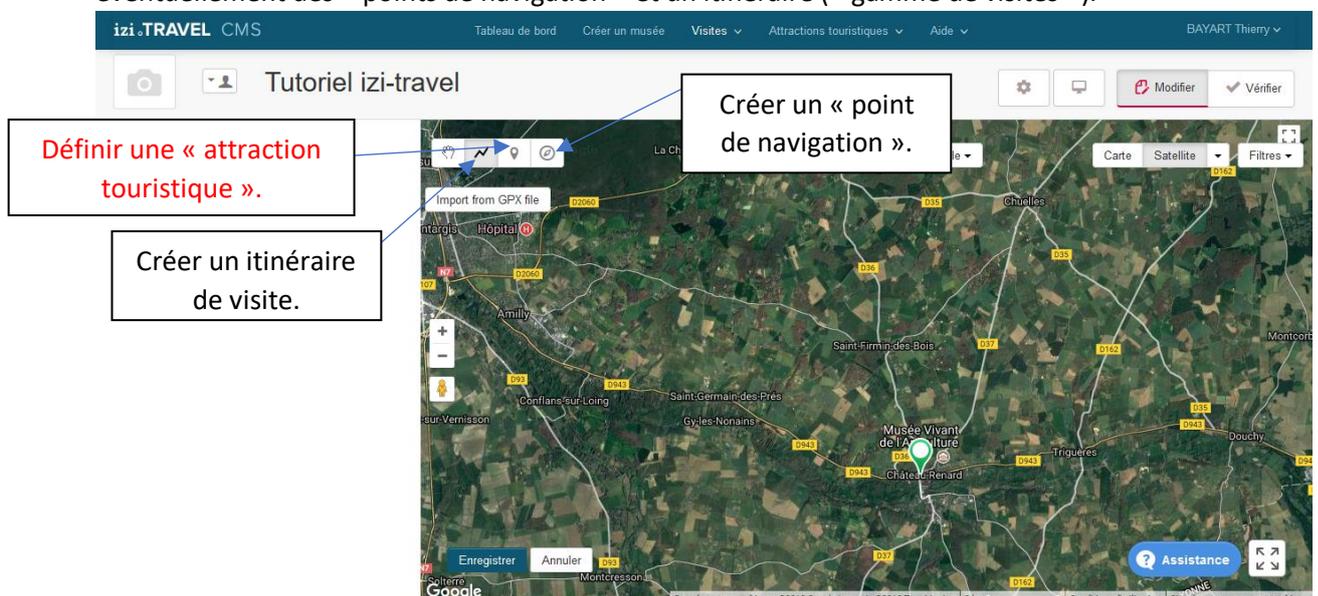


- 3) Donner un nom à la visite : ce sera le nom qui s'affichera dans le moteur de recherche de l'application.  
Le « parcours aléatoire » permet au visiteur de parcourir l'espace de visite sans suivre un ordre imposé.
- 4) La page d'accueil de la visite s'affiche. Dans le cadre « description », renseigner en quelques mots le contenu de la visite. Il apparaîtra lorsqu'on choisit la visite dans l'application.  
On peut ajouter une image (sorte de page de garde), qui apparaîtra elle aussi lors de la recherche de visite dans l'application.  
Par la suite, cette page de garde pourra être retrouvée en cliquant (lorsqu'on est dans la page « visite »), sur le bouton 

**Remarque :** pour accéder à la page visite, cliquer en haut à gauche sur le lien « Visite » :



- 5) Pour programmer une visite, il faudra définir des « attractions touristiques », et éventuellement des « points de navigation » et un itinéraire (« gamme de visites »).



- Une « attraction touristique » est un point qui correspond à une explication. Dans notre projet, les différents éclairages sur le Panthéon constitueront autant d'« attractions touristiques ».
- Un « point de navigation » est un lieu où vous expliquerez comment passer d'une « attraction touristique » à une autre. Il s'agit d'un guidage spatial du visiteur.

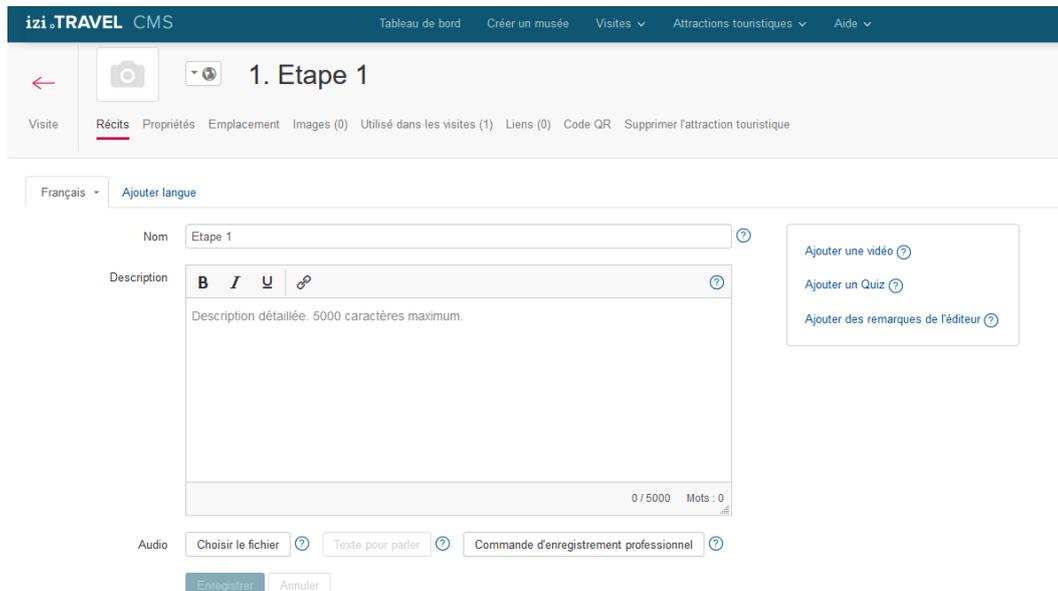
- c. L'itinéraire de visite permet de matérialiser, sur l'application, le cheminement que devra suivre le visiteur dans l'espace d'exposition.

- 6) Lorsqu'on définit une « attraction touristique », on peut jouer sur deux paramètres :
- l'endroit où le contenu sera proposé aux visiteurs.
  - la zone dans laquelle ce contenu sera accessible (de quelques mètres à plusieurs centaines de mètres).

Quand ces deux paramètres sont réglés (cercle rouge), on clique sur « enregistrer » et le cercle devient bleu (modifications prises en compte).

Il est alors possible de définir les ressources associées à cette « attraction touristique », en cliquant, à gauche de l'écran, sur le titre de l'« attraction touristique » (qui est apparue).

- 7) Ressources à insérer :



- Dans l'onglet « Récit », qui s'ouvre immédiatement :

. Le nom est le nom qui a été donné à l'« attraction touristique ». Il est modifiable à tout moment.

. La description correspond au contenu produit par les élèves. Il ne peut excéder 5000 caractères par page. Ce contenu apparaîtra sur les appareils mobiles lors de la visite, sous le titre et l'image principale.

. Audio : l'application proposant des « audio-guides », **il est préférable de proposer la ressource sous forme sonore.**

. Autres ressources : à droite, izi-TRAVEL propose également l'insertion de vidéo ou d'un quiz.

- L'onglet « Images » est particulièrement important : on peut y charger une ou plusieurs images, en lien avec le contenu proposé, et les légenter. La présence de ces images est importante pour que la visite, sur les appareils mobiles, soit intéressante.

- En haut de la page, l'icone  est particulièrement importante (elle existe sur toutes les pages de la visite) car elle permet de paramétrer l'accès aux contenus proposés. Pour notre projet, nous optons pour une visibilité seulement pour ceux qui possèdent le code d'accès (qui est donné au début de l'exposition).

- 8) Pour l'insertion d'un « point de navigation », la démarche est la même.

## Remarques complémentaires :

- Il est possible, à l'aide de l'application, de **télécharger une visite avant de la faire**, afin de **supprimer l'usage des données mobiles pendant la visite**.

- À tout moment, il est possible de visualiser le résultat : pour ce faire, il faut cliquer, en haut à droite, sur le bouton « Montrer dans izi-TRAVEL » ou, lorsqu'on se trouve dans la page « Visite », sur l'icône en haut à droite 

- L'adresse de la visite peut être plus facilement trouvée grâce au **générateur de QR-Code** intégré dans l'application.



izi.TRAVEL CMS

Tableau de bord Créer un musée Visites Attractions touristiques Aide

Tutoriel izi-travel

Visite Profils Propriétés Images (0) Liens (0) Sponsors (0) Code QR Supprimer la visite

Imprimer le code QR Ajouter les paramètres de la campagne au code QR

Informations importantes :

1. Si la visite est paramétrée en mode « Invisible à tous », scanner le code QR entraînera l'affichage d'un message d'erreur pour l'utilisateur.
2. Si Visite est visible "seulement pour les utilisateurs avec un mot de passe", ensuite le code QR contiendra ce mot de passe. Le mot de passe sera configuré automatiquement dans l'app quand le code QR sera scanné.

Ce code QR devrait être placé sur les supports publicitaires de la visite. Ce code QR contient des informations sur la page de la visite dans l'audioguide mobile et sur le site izi.TRAVEL. Si l'audioguide mobile est installé sur le Smartphone de l'utilisateur, scanner le code QR ouvrira sur la page de la visite. Si l'audioguide mobile n'est pas installé sur le Smartphone de l'utilisateur, scanner le code QR ouvrira la page de la visite sur le site izi.TRAVEL.

Thierry Bayart, Collège de la Vallée de l'Ouanne