

## Le PNR de la Haute Vallée de Chevreuse recherche un prestataire spécialisé dans la création de dispositifs numériques interactifs pédagogiques.



### Objet de la consultation

**Le Parc naturel régional de la Haute Vallée de Chevreuse recherche un prestataire pour concevoir et développer un outil pédagogique numérique, intégrable sur le site internet (soit directement intégré soit en lien avec).**

Ce « jeu des 7 différences » est pensé en priorité pour les animations en milieu scolaire sur la lecture de paysage, la découverte de l'environnement proche, l'observation des transformations, les marques de l'activité humaine dans le paysage et sur ses conséquences sur l'environnement.

Le Parc fournira au prestataire les images, textes nécessaires, mais un travail de co-construction de l'outil sera nécessaire, pour le rendre le plus interactif et fluide possible.

### Contenu du dispositif numérique

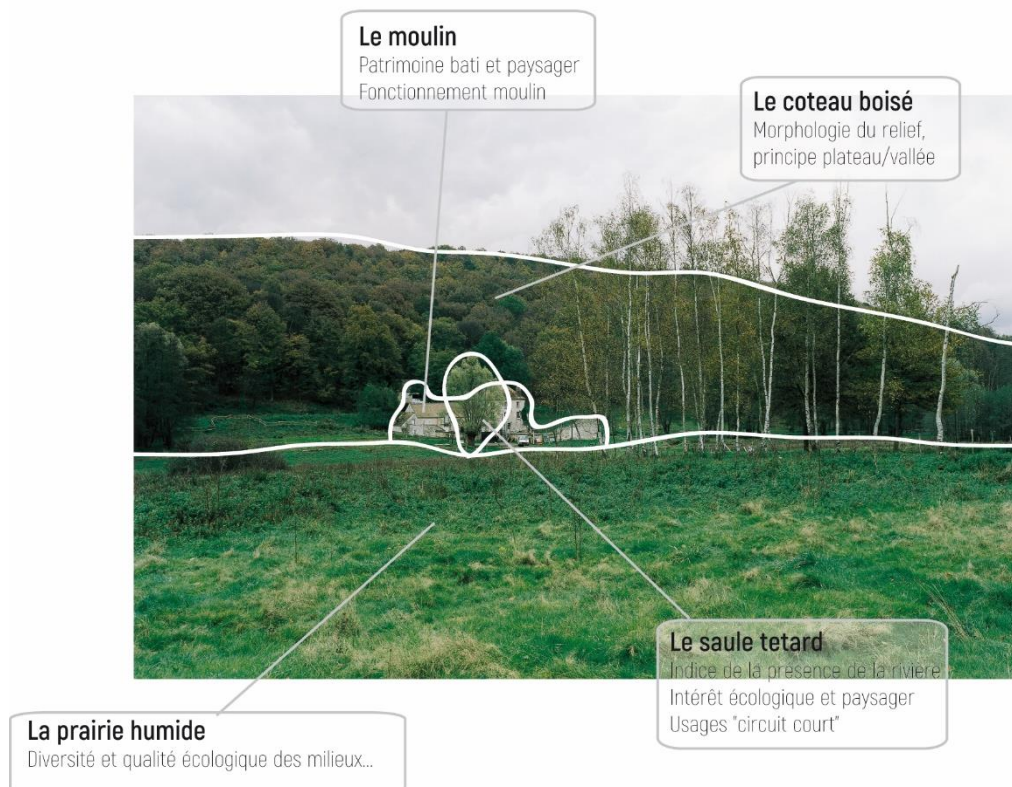
Ce jeu s'appuiera sur une dizaine de séries photographiques de l'Observatoire Photographique des Paysages du Parc naturel à sélectionner parmi les 40 existantes (40 points de vue sont suivis dans le temps, avec des reconstructions de photos régulières).

Ce panel de photos permettra de montrer la diversité des paysages et des milieux du Parc naturel (plateau agricole, vallées boisées ou pâturées, villages anciens et extensions pavillonnaires récentes, forêts, patrimoine bâti et nouvelles constructions,...), et la diversité des problématiques d'évolution des paysages.

Le jeu pourra se décomposer en trois temps :

1. La photo initiale (de 1997) apparaît : sur cette base, on décompose les différents éléments qui construisent ce paysage, pour en comprendre son organisation et ce qu'on peut en déduire. Sur chaque élément caractéristique, un symbole (élément en surbrillance quand on passe la souris dessus par exemple) permet de signaler que l'on peut cliquer pour avoir plus d'informations : une bulle apparaît avec du texte, et éventuellement des photos, qui peuvent illustrer une plante et un animal caractéristique, une carte postale ancienne pour mettre en perspective, etc.





2. L'utilisateur fait défiler les séries de photos, puis la dernière en date s'affiche : il peut alors cliquer sur les éléments qui ont changé. Une bulle s'ouvre alors, avec des textes et

éventuellement des illustrations, pour expliquer la dynamique à l'œuvre qui explique ce changement.

Un texte expliquant les moyens et outils du PNR mis en œuvre pour accompagner ou pour empêcher ces évolutions mettra également en valeur l'action Parc.

**Qu'est ce qui a changé ? tout !**

La prairie n'est plus paturée : naturellement la végétation de "friche" s'est installée : ronces, prunelliers, aubépines, frênes, bouleaux... ont progressivement poussé et bouché la vue sur le moulin... c'est ce qu'on appelle la "fermeture du paysage"...



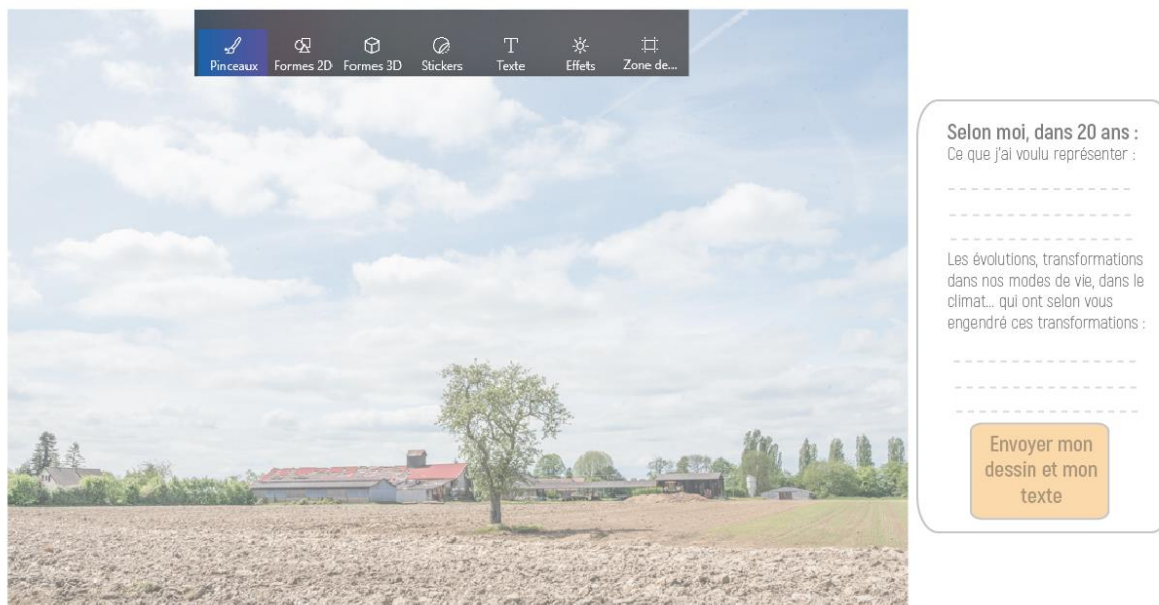
**Qu'est ce qui a changé ? les arbres disparaissent !**

Avec la mécanisation de l'agriculture et la perte de certains usages, les arbres n'ont plus d'utilité et sont devenus gênants... ils ne sont donc pas remplacés, et disparaissent progressivement du paysage... et la faune associée aussi...





3. L'utilisateur fait défiler une dernière image : il s'agit de l'image précédente atténuée avec une palette pour dessiner. Le but étant qu'il imagine ce que pourrait devenir ce paysage dans 20 ans. Il peut dessiner et également mettre un texte pour expliquer ce qu'il veut représenter. Il envoie alors son dessin une fois fini. Ces dessins permettront d'alimenter potentiellement des réflexions lors d'ateliers, un article dans l'Echo du Parc, une exposition,...



D'une manière générale, l'outil sera pensé pour être le plus interactif possible. Par exemple, pour la description du paysage, l'utilisateur peut piocher dans une liste de noms de différents éléments de paysage et les mettre à la bonne place sur la photo. Lorsque c'est à la bonne place, la bulle d'infos apparaît. Pour les raisons de l'évolution du paysage, il peut sélectionner une hypothèse parmi trois proposées, etc.

La 3<sup>e</sup> phase avec l'outil « dessin » devra être adaptée au support : il est difficile de dessiner avec une souris. Une sorte de bibliothèque d'icônes à glisser dans l'image est peut-être plus simple.

### Délais de réalisation

Le PNR souhaite pouvoir disposer de cet outil pour la rentrée 2020, soit une livraison finale au plus tard en octobre 2020.

### Documents à remettre pour candidater

Le candidat devra remettre avant le 1<sup>er</sup> juin un dossier de quelques pages présentant les réalisations effectuées au cours des trois dernières années, indiquant le montant, la date et le destinataire public ou privé (références), ainsi qu'un devis chiffré de la prestation pour cette mission.

### Renseignements et contact

Marion Doubre, chargée de mission Paysage, [m.doubre@parc-naturel-chevreuse.fr](mailto:m.doubre@parc-naturel-chevreuse.fr)

