



La Lettre de l'OCIM

Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

166 | 2016
juillet-août 2016

Esca'Pad : une expérience de coproduction public-privé

Guillaume Desbrosse, Julie Fortin, Adrien Piffaretti et Corinne Poinas



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1674>

DOI : 10.4000/ocim.1674

ISSN : 2108-646X

Éditeur

OCIM

Édition imprimée

Date de publication : 1 juillet 2016

Pagination : 13-19

ISSN : 0994-1908

Référence électronique

Guillaume Desbrosse, Julie Fortin, Adrien Piffaretti et Corinne Poinas, « Esca'Pad : une expérience de coproduction public-privé », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 166 | 2016, mis en ligne le 01 juillet 2017, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1674> ; DOI : 10.4000/ocim.1674

Ce document a été généré automatiquement le 2 mai 2019.

Tous droits réservés

Esca'Pad : une expérience de coproduction public-privé

Guillaume Desbrosse, Julie Fortin, Adrien Piffaretti et Corinne Poinas

Les Fleuves est le titre d'un des épisodes proposé par Esca'Pad



© Lionel François/La Rotonde

- 1 Depuis sa création à Saint-Étienne, le Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle, La Rotonde, crée des projets en utilisant différents supports de médiation (théâtre, animations, vidéo, radio, livre...). La Rotonde cherche ainsi à diversifier son offre et à marquer le paysage de la CSTI en France et à l'international. Dès l'arrivée des tablettes numériques sur le marché, elle a souhaité utiliser ce support de médiation et se

lancer dans la création d'une application où les enfants découvrirait les sciences de manière poétique et ludique. Elle savait toutefois qu'elle n'arriverait pas à porter seule ce projet d'un point de vue financier et technique, ce qui l'a amenée à rechercher un partenaire privé intéressé par le projet. Le CCSTI La Rotonde et Avant-Goût studios partagent dans cet article leur expérience de coproduction pour la réalisation du projet, Esca'Pad, Le monde en tablette.

Pourquoi Esca'Pad ?

- 2 Depuis 2013 La Rotonde s'intéresse à la tablette comme outil de médiation et constate qu'à cette époque, il existe peu d'applications jeunesse dans le domaine des sciences. À la suite de cette veille, émerge rapidement la volonté de créer une application jeunesse de culture scientifique originale et innovante qui transporte les enfants dans une aventure ludique et interactive.
- 3 Avec ce projet, La Rotonde veut faire partie des premiers CCSTI à proposer, sur le marché des applications numériques jeunesse, une création avec une caution scientifique. Elle voit également un intérêt à intégrer un modèle de diffusion libre et sans frontière pour proposer du contenu qualitatif à un public nouveau.

La recherche d'un coproducteur

- 4 En 2014, La Rotonde recherche et identifie les sociétés de productions d'applications jeunesse. Elle teste alors de nombreuses applications et plus particulièrement celles sur le thème de la science et du livre enrichi. Ce travail lui permet de s'immerger dans le monde du numérique, de comprendre le potentiel technologique des tablettes et l'univers de création des différents producteurs. Les essais des applications se font autour des critères suivants : univers graphique et sonore, scénario, diversité des jeux et utilisation des potentiels technologiques de la tablette (tactile, effet gyroscopique, caméra, son)... Cette phase de test l'aide à se construire un avis, à identifier les applications intéressantes et à établir une grille d'analyse multicritères¹.
- 5 La Rotonde, établissement public, publie par la suite un appel d'offres auquel quatre sociétés répondent. Une grille d'évaluation multicritères permet d'obtenir un résultat objectif et de choisir la proposition qui correspond au plus près à ses ambitions et ses attentes. La société Avant-Goût Studios se démarque plus particulièrement sur les critères liés à l'innovation, l'interactivité, la collaboration bipartite et l'utilisation des potentiels technologiques de la tablette.
- 6 Le studio adhère au projet, à son objectif de diffusion de la culture auprès du jeune public, à son ouverture vers le monde qui nous entoure. Il ne se contente pas de fournir une prestation pour La Rotonde, il devient coproducteur.

La réflexion

- 7 Dès le départ, La Rotonde construit sa réflexion autour d'objectifs tels que l'éveil à la curiosité, l'utilisation des potentiels technologiques de la tablette, l'ouverture sur l'autre

et la réalisation d'un outil ressource pour proposer à l'enfant des activités complémentaires en dehors de l'application.

- 8 La Rotonde souhaite aussi que cette création transporte l'enfant dans une aventure qui emprunte au géographe sa démarche d'observation et d'analyse du territoire en fonction de son histoire, sa biodiversité, son développement économique et sa culture.
- 9 Elle se donne ensuite pour mission de créer une application aux couleurs internationales et se lance le défi de développer un partenariat avec des acteurs du Québec. Démarre alors un travail de prise de contacts et de réunions en visioconférence avec des acteurs scientifiques, territoriaux et de la CSTI du Québec. Pour cette étape du projet, La Rotonde bénéficie du réseau de la Cité du Design et de la Direction des Affaires culturelles de la Ville de Saint-Étienne. Le projet intéresse neuf structures avec un soutien du Cœur des Sciences de l'Université du Québec (UQAM) qui sera sa porte d'entrée sur le territoire québécois².
- 10 Les rencontres avec les experts français et québécois permettent d'identifier et choisir quatre thématiques centrales qui mettent en valeur et créent des liens entre les deux territoires. Il est alors décidé de construire quatre épisodes correspondant à quatre thèmes : le Design, le Sport, les Paysages et les Fleuves. De plus, tout au long de l'histoire, les particularités des territoires sont aussi mises en exergue par le scénario ou les éléments illustrés : joutes verbales entre les personnages, utilisation d'un objet typique (comme le bus scolaire jaune au Québec), usage de la langue, climat, faune, flore...

L'épisode *Le Sport*



© Lionel François/La Rotonde

Le processus de création

- 11 Au premier trimestre 2013, la collaboration entre La Rotonde et Avant-Goût Studios démarre. Les coproducteurs travaillent de manière à respecter les spécificités de chacun en fonction de ses compétences, avec une approche basée sur l'échange et la co-construction. Cette démarche est pertinente et enrichissante d'un point de vue intellectuel et du travail collaboratif. Elle nécessite de nombreuses rencontres (3 à 4 temps de travail par mois), entrecoupées de partage de documents et elle demande, de la part des partenaires, le respect des échéances prévues au calendrier.
- 12 La Rotonde est responsable du traitement des contenus (veille bibliographique, vulgarisation, validation par les experts), de la coordination du comité d'experts français et québécois et de la conception du site Internet ressources dédié à l'application *escapad.tv* : réalisation de vidéos, de fiches d'activités, rédaction de chroniques lors de déplacements au Québec. Pour sa part, Avant-Goût Studios conçoit les écritures multimédia et littéraires, coordonne la création des univers graphique et sonore, développe et diffuse l'application.

Le traitement des contenus

- 13 Cette partie du travail est la plus conséquente pour La Rotonde, car c'est à cette étape qu'elle effectue la veille bibliographique sur l'ensemble des contenus (scientifiques et culturels). S'en suit la rédaction des synthèses adaptées au public cible. Chaque dossier thématique est ensuite validé par les experts avant d'être soumis à Avant-Goût Studios. Ces rendus écrits servent de guide dans le travail d'écriture et permettent de préciser les points d'intérêt à développer par épisode.
- 14 Dans le cadre du projet, La Rotonde obtient une subvention de l'Institution Française qui lui permet d'effectuer trois déplacements d'une semaine au Québec (octobre 2013, juin 2014 et novembre 2014). Déplacements qui lui offrent la possibilité de rencontrer les acteurs intéressés par le projet, de constituer le comité d'experts québécois et de réaliser des reportages vidéo en lien avec les thématiques des épisodes. Elle rédige quotidiennement des chroniques qu'elle publie sur le site web d'Esca'Pad³. Le public peut découvrir en primeur les aventures de l'équipe sur le territoire québécois, les experts qui ont inspiré les personnages et les photographies qui ont servi de modèle à Lionel François, illustrateur, pour la réalisation des décors.

Le tournage du film de promotion d'Esca'Pad



© La Rotonde

L'écriture multimédia

- 15 Plusieurs temps ont été nécessaires à l'écriture de l'application. Après avoir défini les informations scientifiques à transmettre aux jeunes lecteurs, l'équipe de La Rotonde passe la main à Avant-Goût Studios qui travaille alors sur une ébauche de scénario.
- 16 En tant que projet multimédia, Esca'Pad relève d'une forme d'écriture interactive et innovante. Les auteurs ne doivent pas seulement écrire une histoire, mais prendre en compte les compétences des supports mobiles dans le scénario. Le numérique doit être au service de l'histoire et le fond primer sur la forme. La qualité du projet en dépend.
- 17 L'application compte quatre épisodes. Une ligne éditoriale est impérative afin que l'ensemble des épisodes forme une collection cohérente et captivante.
- 18 Certes, les informations fournies par La Rotonde sont vulgarisées, mais restent denses et détaillées. Le format même d'un album jeunesse ne se prête pas à la diffusion d'une trop grande quantité d'informations. Il faut choisir, aller à l'essentiel, avoir la volonté modeste d'éveiller la curiosité des enfants pour le monde qui nous entoure.
- 19 Afin de répondre à la mission de transmission de la culture scientifique que La Rotonde porte, l'équipe définit la ligne éditoriale suivante pour chaque épisode de la collection : une histoire qui aborde de façon ludique et originale des contenus scientifiques, des jeux pour mettre en application les notions évoquées, des ressources pédagogiques et des expériences à réaliser pour aller plus loin. Ce dernier point propose à l'enfant de passer du numérique au tangible en confectionnant le décor en papier de scènes inédites en réalité augmentée et en réalisant des expériences scientifiques simples.
- 20 En quelques mots, le travail d'écriture du scénario narratif et interactif consiste à définir les contenus scientifiques à aborder dans les pages narratives et à concevoir les écrans de jeux en prenant soin d'adapter la jouabilité au jeune public et en exploitant les ressources matérielles des supports mobiles.

L'écriture littéraire

- 21 Après avoir défini les contenus scientifiques, les jeux, la ligne éditoriale, le ton, le vocabulaire et le rythme, l'équipe peut se consacrer à l'écriture littéraire. L'histoire est une priorité, c'est elle que les enfants aimeront lire, découvrir et partager. Imaginés pour les 6 à 10 ans, les personnages principaux se doivent d'être attachants et leurs aventures passionnantes. L'approche littéraire peut paraître aisée, il faut répondre aux traditionnelles interrogations : Qui ? Quoi ? Où ? Pourquoi ? Comment ? Mais répondre à ces questions pour créer une licence n'est pas simple.
- 22 Cette réflexion passionnante est collaborative, les équipes de La Rotonde et du studio Avant-Goût travaillent ensemble, participent à de longues séances de créativité et donnent naissance aux personnages principaux et à leur histoire. Rosalie et Georges, deux reporters en herbe, ont pour mission de créer le contenu éditorial et illustré de l'émission de télévision : *Esca'Pad, à la découverte des sciences et du monde qui nous entoure*.
- 23 L'équipe conçoit une bible littéraire qui précise l'identité des personnages, leur caractère, leur nationalité, leurs qualités et leurs défauts, leurs forces et leurs faiblesses. Les reportages qu'ils vont mener, les experts qu'ils vont rencontrer, les aventures qu'ils vont vivre sont imaginées. Sans attendre, l'auteur littéraire écrit mot après mot les scripts de l'ensemble des épisodes et les dialogues de chacune des scènes en n'oubliant pas de respecter le contenu scientifique défini par La Rotonde.
- 24 L'approche graphique est engagée et l'équipe définit rapidement le style, les couleurs et l'univers des illustrations. Lionel François, l'auteur graphique, directeur artistique et réalisateur de série animée depuis plus de 10 ans, laisse libre cours à son imagination et propose à l'équipe des illustrations colorées, des personnages aux lignes assumées et des décors réalistes et détaillés. Sans délai, les animateurs engagent la réalisation des animations et les héros prennent vie sous les yeux émerveillés de l'équipe de production.
- 25 Les coproducteurs sollicitent un studio de son pour la création de musiques originales et du design sonore ainsi que pour le recrutement de comédiens et l'enregistrement des dialogues en studio.
- 26 Au même titre que les faits sont scientifiques et les décors conformes à la réalité, les voix des personnages sont authentiques. Les comédiens auditionnés pour interpréter les personnages sont français et canadiens. Après s'être animés, les personnages sortent de leur mutisme et donnent une nouvelle dimension à l'application.

La production et le développement

- 27 La dernière étape de production commence. Conséquente, elle implique un investissement fort en termes de temps et d'expertise technologique. Il s'agit du développement informatique qui relève du partenaire technique du binôme de production. Le développement consiste à intégrer les éléments visuels, textuels et sonores, à synchroniser les animations et les voix, à coder les jeux et programmer la réalité augmentée. Bref, à produire l'application.
- 28 En amont, les techniciens avaient choisi le langage de programmation, en prenant en considération les spécificités de l'application et la volonté de diffuser pour les tablettes Apple et Android. Six mois et une équipe de 3 développeurs informatiques sont

nécessaires pour programmer les 24 écrans narratifs et animés, les 12 jeux et les 4 scènes inédites en réalité augmentée que compte l'application.

La diffusion et la communication

La diffusion

- 29 Fonctionnelle, l'application est testée par le service qualité d'Apple qui donne son feu vert pour la mise en ligne. Esca'Pad est également diffusée sur le marché Playstore pour les tablettes Android⁴.
- 30 Le modèle économique est au cœur de nombreuses discussions. Les entités coproductrices souhaitent valoriser leur travail et leur engagement, mais la volonté de permettre à tous d'accéder à un contenu qualitatif d'éveil à la culture scientifique est forte.
- 31 Dans un premier temps, l'équipe opte pour la diffusion de l'application selon le modèle d'achat interne, cela signifie que le premier épisode est gratuit alors que les suivants sont disponibles au tarif de 2,99 €. La collection est alors vendue près de 9 €.
- 32 Il a rapidement été constaté que l'acte d'achat représentait un frein à l'installation, notamment pour les acteurs de l'enseignement et les espaces publics dédiés à la culture et à l'apprentissage. Les deux partenaires souhaitent développer la licence, mais pour la porter vers de nouveaux projets ambitieux et rémunérateurs, il est nécessaire que l'application rencontre son public et remplisse sa mission principale d'éveil à la curiosité scientifique. Ensemble, ils décident de répondre aux sollicitations des enseignants et des acteurs culturels en offrant la collection et d'en faire autant pour le grand public. Après 6 mois d'exploitation commerciale, l'application Esca'Pad est devenue entièrement gratuite.

Montage réalisé pour la communication montrant qu'Esca'Pad est destiné aux tablettes numériques.



© Lionel François/La Rotonde

Le plan de communication

- 33 Désormais disponible gratuitement, La Rotonde et Avant-goût studios œuvrent pour la diffusion de l'application. Pour cela, ils réalisent, en interne, une campagne de

communication sous diverses formes : campagne presse et institutionnelle, prescription par les blogs spécialisés, partenariat avec des acteurs de l'éducation nationale et culturels, participation à des salons et des événements. La mise en lumière de l'application auprès des professionnels de l'éducation et des institutionnels s'avère plutôt aisée, mais la rencontre avec le grand public, habitué à installer les applications que les marchés mettent en avant sur leur plateforme, est difficile.

- 34 Une partie des équipes concentre encore ses efforts sur la communication de l'application pour une diffusion auprès du public attendu, international et francophone.

Les deux héros intégrés au décor personnalisé par l'enfant lors de travaux manuels : cette réalité augmentée permet de sortir l'enfant du tout virtuel.



© La Rotonde

La valorisation : Esca'Pad part sur les routes de la CSTI

- 35 Depuis sa sortie, l'application Esca'Pad, a été valorisée sur différentes actions culturelles de La Rotonde, de la ville de Saint-Étienne et d'autres acteurs en France :
- 36 - d'octobre 2014 à février 2015, La Rotonde a intégré Esca'Pad dans le contenu de son exposition *Électron-livre, du livre papier au livre numérique*. Ce qui permet de faire découvrir aux enfants l'application avant sa sortie officielle, d'évaluer leurs réactions et leurs appréhensions de l'histoire face aux jeux et d'identifier d'éventuels bug ;
- 37 - en 2015, La Rotonde a proposé une Journée territoriale de découverte et d'échanges sur la CSTI sur le thème de la médiation et des applications numériques jeunesse et propose aux participants un atelier dont le but était de découvrir la démarche de création d'une application jeunesse en imaginant un scénario interactif autour d'une scène sur la thématique du sport ;
- 38 - enfin, La Rotonde est invitée à participer à deux événements phares du territoire stéphanois, *La Fête du Livre* de Saint-Étienne et *Event 42*, événement départemental pour l'éducation aux médias numériques. Ces événements lui ont permis d'animer des ateliers où l'enfant découvre en équipe une scène d'un épisode d'Esca'Pad, un jeu (en lien avec la scène) et une expérience pour approfondir une notion traitée dans la scène et le jeu.

- 39 Par ailleurs, il est intéressant de pouvoir présenter, échanger et faire découvrir un nouveau projet auprès d'acteurs issus de différents milieux professionnels. La Rotonde a été invitée pour présenter Esca'Pad et partager son expérience de co-production lors des événements suivants :
- 40 - Festival Imaginascience organisé par le CCSTI La Turbine situé à Cran-Gevrier en octobre 2014 : à cette occasion La Rotonde a présenté le projet Esca'Pad dans le cadre d'une plénière et a proposé un atelier sur l'outil ressources qu'elle a créé en complément à l'application, Esca'Pad.tv. Site Internet qui permet à l'utilisateur de satisfaire sa curiosité et d'aller plus loin dans les contenus : reportages audio et vidéo, fiches pédagogiques, fiches d'expériences scientifiques et articles sur les rencontres avec les experts. Le témoignage à la plénière et l'atelier ont suscité des questions autour du partenariat avec la société Avant-Goût Studios, celui avec le Québec, le travail de construction des contenus avec les experts et la création de l'outil "ressources". Les participants ont fait des retours sur l'ensemble du projet qui était à cette époque en cours de réalisation. Cela a été constructif et a alimenté notre réflexion, et nous a également permis de prendre des nouveaux contacts dans le réseau de la francophonie ;
- 41 - Congrès de l'AMCSTI : Esca'Pad a continué sa route en posant ses valises au congrès de l'AMCSTI (association des musées et centres de culture scientifique technique et industrielle) à Annecy/Chambéry en juillet 2015. Esca'Pad a été sélectionné dans le parcours "image et sciences", ce qui a été une opportunité pour faire découvrir l'application et le site Internet ressources aux acteurs de la culture scientifique nationaux, d'échanger sur la démarche de création et se nourrir des expériences des autres sur le développement de projets à partenaires multiples.

Les perspectives de développement

- 42 Quelques mois après sa diffusion, les deux partenaires développent la licence et la portent vers de nouveaux médias. L'équipe poursuit ses investigations sur le terrain. En septembre, elle est partie à la découverte de ce qui fait science à Madagascar pour écrire un nouvel épisode. En effet, le partenaire privé du binôme travaille depuis plusieurs années déjà sur un dispositif breveté d'enrichissement numérique de livre traditionnel. Esca'Pad à Madagascar tend à devenir le premier livre de culture scientifique augmenté.
- 43 Un second volet transmédia est en cours de réalisation. Il s'agit d'une série animée. Les coproducteurs collaborent une nouvelle fois et se retrouvent pour écrire le contenu de la série, dans laquelle les héros seront rejoints par d'autres reporters en herbe, et partiront à la découverte de ce qui fait science aux quatre coins du monde.

Conclusion

- 44 En décembre 2014, Esca'Pad a reçu le Label des Territoires Innovants dans la catégorie "Numérique pour tous" décerné par un jury constitué d'experts numériques, journalistes et dirigeants de collectivités. Tout au long de l'année, l'association les Interconnectés parcourt la France afin de mieux connaître les initiatives numériques des territoires et coordonne les Rencontres Régionales des Territoires Innovants. Ces rencontres permettent ainsi de faire un focus sur les innovations locales et donnent lieu aux auditions régionales du Label des Territoires Innovants. Esca'Pad a été en lice dans deux

autres concours nationaux : le concours AppAward en 2015 et le *Prix Patrimoine et Innovation* pour les 7^{es} Rencontres nationales Culture et Innovation de 2016.

- 45 Après plus d'une année et demie de travail et un semestre supplémentaire à diffuser l'application et la promouvoir, La Rotonde et Avant-Goût Studios évaluent le projet. La collaboration entre les deux structures, l'une privée, l'autre publique, s'avère être un succès et va se poursuivre puisque la licence tend vers de nouvelles perspectives. L'écoute et le respect des attentes, la pluridisciplinarité des équipes de productions, la patience parfois, l'humour souvent et le dialogue permanent, ont été les clés de la réussite du projet.

Esca'Pad : les partenaires et les chiffres

La Rotonde

- 46 Le Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle Saint-Étienne & Loire La Rotonde œuvre pour la diffusion de la culture scientifique et technique depuis maintenant 17 ans. La Rotonde est le seul CCSTI implanté au sein d'une école d'ingénieurs, l'École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne.
- 47 À travers son histoire, La Rotonde a toujours fait preuve d'ouverture dans sa réflexion et la réalisation de ses projets. Elle est ainsi un laboratoire d'idées et d'innovation ouvert à tous les publics et se pense aujourd'hui comme un acteur de développement social et économique de son territoire. La Rotonde est une plateforme d'innovation sociale et culturelle, où publics, médiateurs et experts sont considérés comme les membres d'une même communauté d'intérêts.

Avant-Goût Studios

- 48 Créé en 2003, Avant-Goût Studios est un studio spécialisé dans le développement de projets interactifs. Il conçoit et réalise des applications mobiles, des installations interactives ainsi que des projets numériques éducatifs et culturels dont certains sont primés en France et à l'international. Le studio innove et invente un dispositif de lecture augmentée qui fut expérimenté lors de la Biennale internationale du design de Saint-Étienne en mars 2015. Le studio réalisera prochainement le portage de la licence Esca'Pad sur cette technologie. Engagée et passionnée, l'équipe du studio n'a pas hésité à s'engager dans la co-création de la licence Esca'Pad et à participer à l'élaboration d'un projet offrant une forte valeur ajoutée culturelle et pédagogique mêlant technologie et créativité.

Quelques chiffres

- 49 - 1 collection de 4 applications, 1 site Internet, 11 fiches pédagogiques, 8 expériences à réaliser
- 50 - 11 personnages et plus de 20 décors
- 51 - 18 mois de production
- 52 - Un budget de plus de 120 000 e (75 % de fonds publics et 25 % de fonds privés)
- 53 - 1 comité de 16 experts scientifiques et culturels

- 54 - 6 partenaires financiers
- 55 - 2 structures coproductrices, 1 auteur littéraire, 1 auteur graphique, 2 animateurs, 3 développeurs informatiques, 5 comédiens et un studio d'enregistrement
- 56 - 6 musiques inédites
- 57 - 400 pages de story-boards
- 58 - 2 heures d'animations

Esca'Pad : l'histoire

- 59 Rosalie et Georges, jeunes journalistes en devenir au caractère bien trempé et dont la curiosité n'a pas d'égal, enquêtent dans leurs deux pays respectifs afin d'y découvrir la science au quotidien.
- 60 L'épisode consacré au Design est le point de départ de leurs aventures.
- 61 Bien qu'à des milliers de kilomètres l'une de l'autre, les villes de Saint-Étienne et de Montréal ont le point commun d'être labélisées Ville UNESCO du Design. Au fil de cet épisode, les jeunes journalistes identifient les nombreuses formes de design, découvrent le projet citoyen des ruelles vertes de Montréal, raisonnent sur le cycle de vie des objets depuis leur création jusqu'à leur recyclage et associent esthétique et praticité en prenant part à un projet participatif mené par la Cité du Design de Saint-Étienne avec une école de quartier sur la rénovation de leur bibliothèque !

Les héros d'Esca'Pad : Rosalie et Georges



© Lionel François/La Rotonde

- 62 Entre les paysages respectifs du Québec et de la France il existe un pas de géant ! Le second épisode leur est consacré.
- 63 Pour découvrir les phénomènes géomorphologiques fascinants, tels que les Alpes, le Bouclier Canadien ou encore le plus gros cratère de météorite à Manicouagan dans le Grand Nord, Rosalie et Georges n'hésitent pas à voler à bord d'ULM en compagnie d'un géomorphologue déconcertant et à faire l'ascension du Mont-Blanc, toit de l'Europe.

- 64 Les grands fleuves sont au cœur du troisième épisode.
- 65 Baleines, oiseaux étonnants et castors, à chaque fleuve sa faune particulière !
- 66 Embarqués sur le Saint-Laurent ou sur la Loire, les jeunes journalistes ne sont pas au bout de leurs surprises. Ils prennent conscience de l'incroyable force de l'eau et s'émerveillent de la diversité et de certaines curiosités de la nature.
- 67 Plutôt Football ou Hockey sur glace ? Dans le dernier épisode de la collection, Rosalie et Georges se frottent au sport le plus populaire de leurs pays respectifs. Ils chaussent leurs crampons et tentent de marquer des buts, enfilent des patins pour glisser sur la glace, comprennent des notions scientifiques telles que la force, les trajectoires et le frottement en compagnie d'experts et de sportifs aux caractères surprenants.
- 68 Au fil des aventures et dans le sillage de Rosalie et Georges, les jeunes lecteurs sont invités à découvrir le monde.
-

NOTES

1. Analyse basée sur 11 critères pour évaluer la valeur technique (univers graphique, écriture, scénario, exploitation des potentiels technologiques de la tablette, personnalisation des potentiels technologiques à ce projet...) et 2 critères sur la valeur économique (estimation du coût de production et modèle économique de coproduction).

2. Autres structures et acteurs ayant participé au projet Esca'Pad : le Centre des Sciences de Montréal, des chercheurs du département de géographie de l'UQAM, une enseignante en géographie du Collège d'Enseignement Général et Professionnel de Lanaudière à Terrebonne (équivalent des classes préparatoires en France), le Groupe de recherche et d'éducation sur les mammifères marins, le Centre d'interprétation sur les mammifères marins, une médiatrice scientifique de l'école de la mer aux Bergeronnes et l'écoquartier de Rosemont Petite Patrie de la ville de Montréal, ainsi que le service Design de la ville de Montréal (service municipal de la ville de Montréal qui a pour mission de développer et gérer auprès des citoyens un programme d'action environnemental à l'échelle d'un quartier de la ville).

3. www.escapad.tv

4. iTunes Appstore et Google Playstore sont les deux marchés d'applications les plus importants. À eux deux, ils distribuent plus de 80 % des applications mobiles dans le Monde (source : phoneandroid.com mai 2015).

RÉSUMÉS

À travers les réflexions menées autour du développement d'une nouvelle application numérique pour la médiation des sciences destinée aux enfants, les auteurs dressent un bilan de ce projet

qui s'inscrit dans le cadre d'un double partenariat, public-privé pour la coproduction technique de l'outil et France-Québec pour la création scientifique de son contenu.

INDEX

Mots-clés : application numérique, médiation scientifique

AUTEURS

GUILLAUME DESBROSSE

directeur de La Rotonde
desbrosse@emse.fr

JULIE FORTIN

chargée de projets à La Rotonde
fortin@emse.fr

CORINNE POINAS

responsables d'Avant-Goût Studios
contact@avant-gout.com