

# **SYNAPSE**

*Workshop Cycle du livre*

*«Voir autrement»*

**Intention**

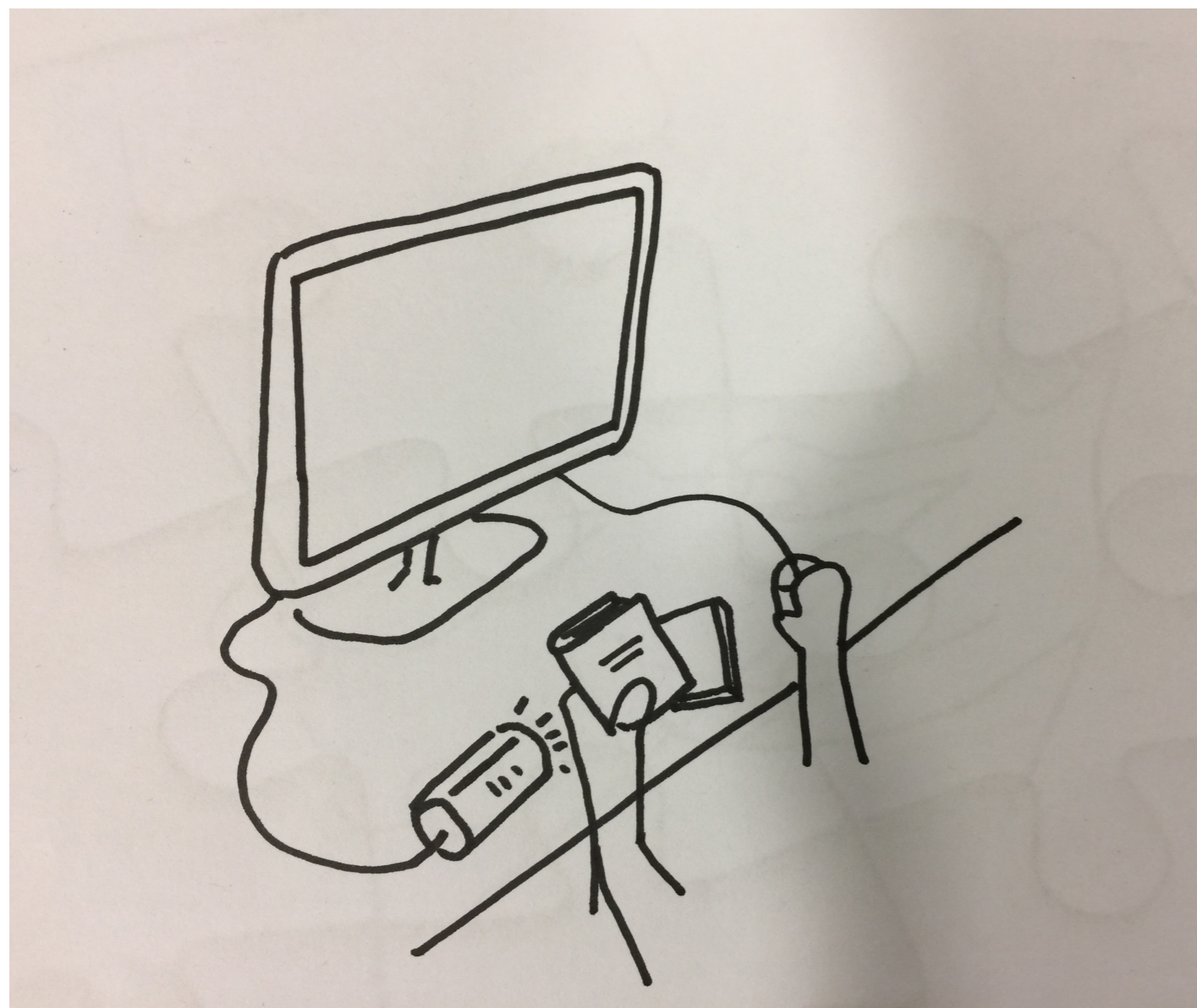
Synapse représente visuellement son parcours culturel personnel parmi tous les autres parcours.

**Dispositif : Une interface web responsive**

IN SITU :

Lecture optique : détection du code barre de la carte de l'utilisateur et des documents

AILLEURS



## SCÉNARIO D'USAGE

Hermine vient rendre ses documents quand elle découvre Synapse à la bibliothèque Hermeland. Un espace est aménagé avec un ordinateur et le lecteur optique. Sur l'écran, elle voit une constellation composé de point de couleurs différentes, certains reliés d'autres pas par des lignes de couleur. Elle s'interroge.

---

*Se connecter*

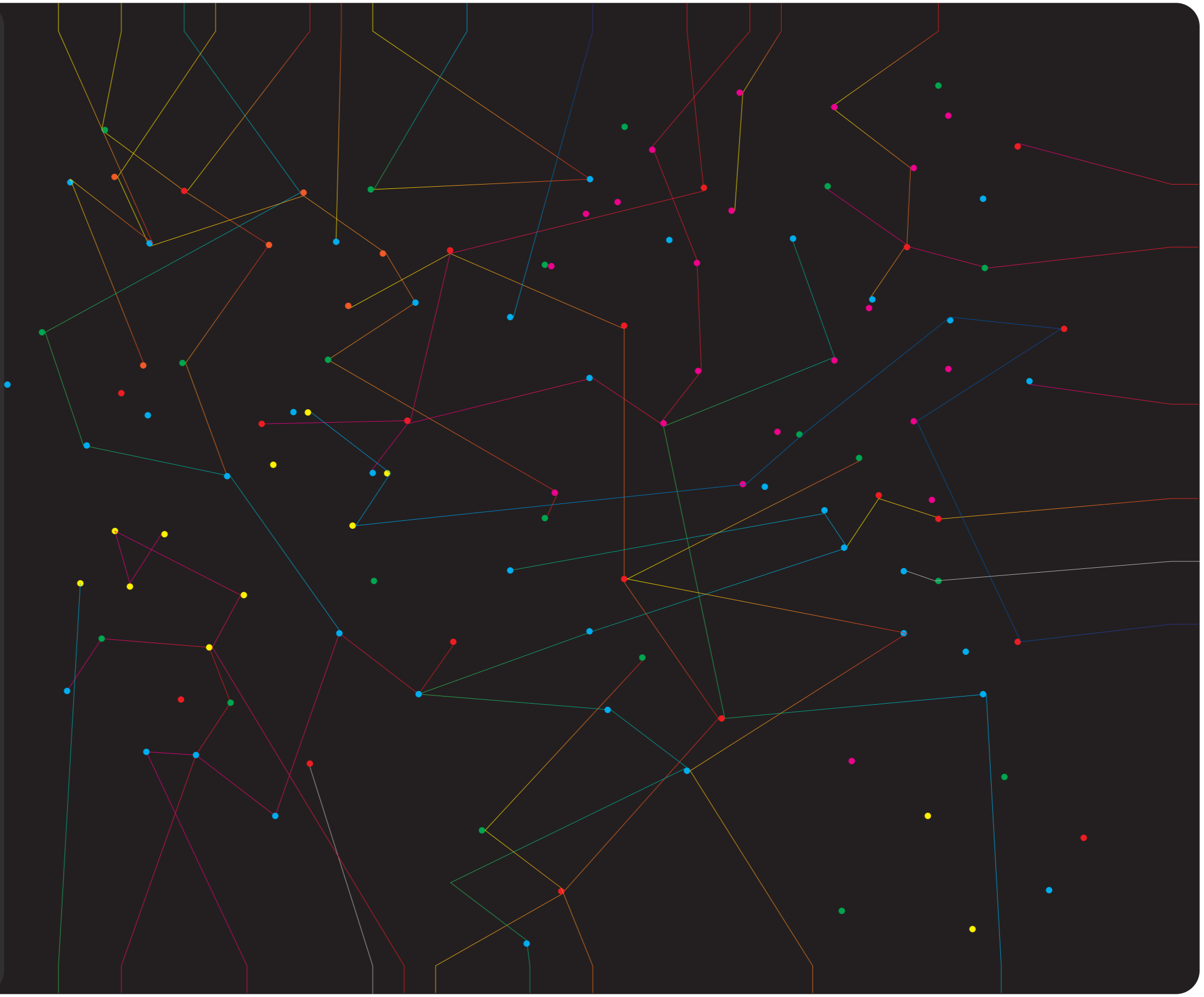
*A propos*

*Filtres*

*Ajouter une référence*



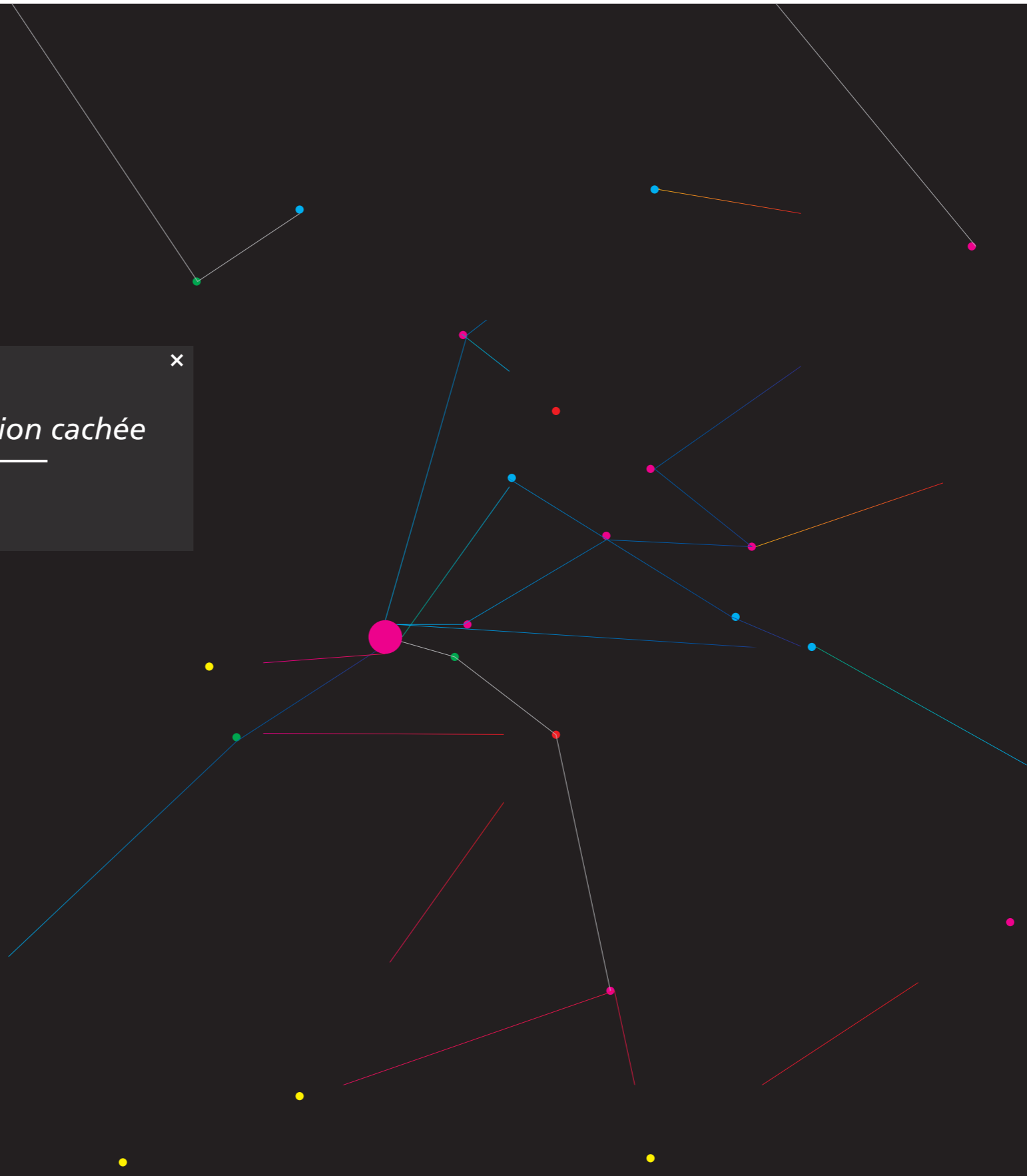
*Se déconnecter*



## **SCÉNARIO D'USAGE**

Elle décide de cliquer sur un point : les références d'un document d'affiche (cote, titre, auteur) dans un petit calque qu'elle referme grâce à la petite croix.

Edward T. Hall  
*La dimension cachée*  
892.4



## SCÉNARIO D'USAGE

Elle clique ensuite sur une ligne qui s'illumine. Le pseudo d'une personne apparaît dans un nouveau petit calque :  
« Je suis le parcours de [pseudo]. ».

---

*Se connecter*

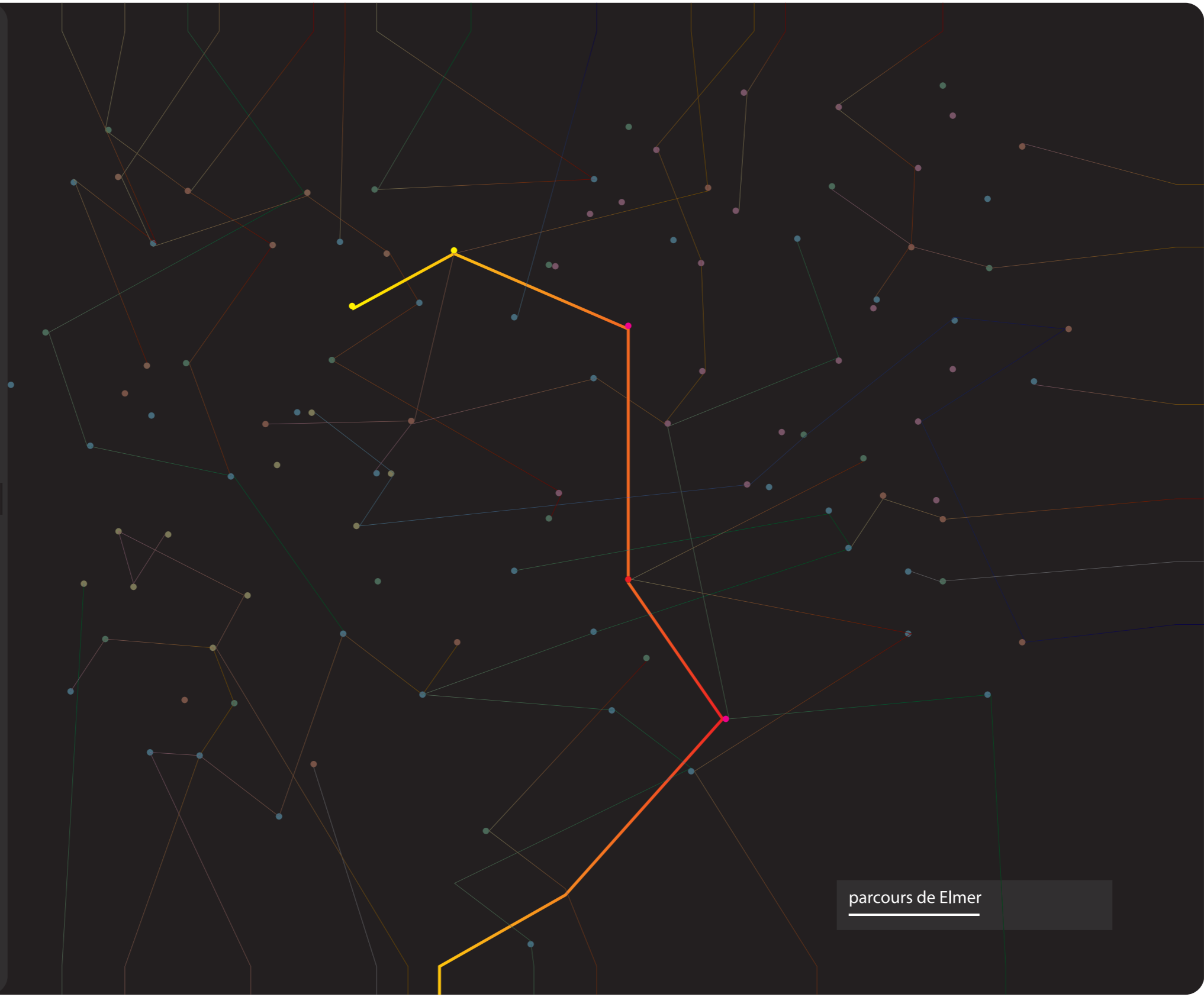
*A propos*

*Filtres*

*Ajouter une référence*



*Se déconnecter*



parcours de Elmer



*Se connecter*

*A propos*

*Filtres*

- Roman
- Musique
- Théâtre
- Albums
- BD
- Société
- Arts
- Vie Pratique
- Sciences
- Cinema
- Histoire
- Danse
- Jeux
- Géographie
- Philosophie
- Loisirs Créatif
- Littérature
- Psychologie
- Sports Loisirs
- Informatique
- Graphisme
- Religion
- Fond local
- Jeux vidéo

*Ajouter une référence*

*Se déconnecter*

## SCÉNARIO D'USAGE

Hermine comprend que cette ligne relie des points qui représentent des références de la bibliothèque. La ligne prend la couleur de son point de départ et de son point d'arrivée.

Sur la gauche de l'écran, elle déplie un menu :

- se connecter
- à propos
- filtres : cliqué : les différents genres apparaissent (25 catégories)
- ajouter une référence
- se déconnecter

## SCÉNARIO D'USAGE

Elle décide de cliquer sur ajouter un document. Une fenêtre lui signale qu'il faut qu'elle se connecte grâce à son code barre de carte. Elle passe sa carte (si elle était chez elle, elle pourrait rentrer les chiffres de son code barre).

Le dispositif se rend compte que c'est sa première connexion.

« Bienvenue [pseudo-aléatoire] dans Synapse, construisez et partagez votre parcours culturel à la bibliothèque. »

Un début de parcours sous forme de trait blanc pousse en bas de l'écran, c'est le début de son parcours. Elle décide d'ajouter le CD qu'elle est sur le point de rendre et qu'elle a particulièrement apprécié contrairement au livre qu'elle n'a même pas pu finir de lire tellement il était soporifique.

Elle clique sur « ajouter une référence », une fenêtre s'ouvre : « scannez le code barre du document ou entrez son numéro ci-dessous »

Elle scanne le code barre de son CD. Son trait pousse en direction de la référence et prend la couleur du point petit à petit.

Elle se déconnecte et va rendre ses livres.

## SCÉNARIO D'USAGE

Au fur et à mesure, elle construit son propre parcours en fonction de ses goûts.

En cliquant sur sa propre ligne, elle isole graphiquement son parcours. Elle a deux modes de visualisation possibles : spatial et temporel. Elle peut imprimer son parcours sur un ticket.



# Historique du parcours

impression



2017

Janvier

Février

Mars

Avril

Mai

## SCÉNARIO D'USAGE

Dans le menu, les filtres lui permettent d'extraire un genre particulier : par exemple rouge pour la BD, rose pour le cinéma, jaune pour la philosophie... Elle choisit la BD : l'écran se recompose, seuls les documents rouges restent sous la forme de parcours réduit à un genre. On distingue alors les experts de la BD, avec leur long parcours des novices. En cliquant sur une ligne, tout le parcours (tous domaines compris) de l'utilisateur est affiché.

---

Se connecter

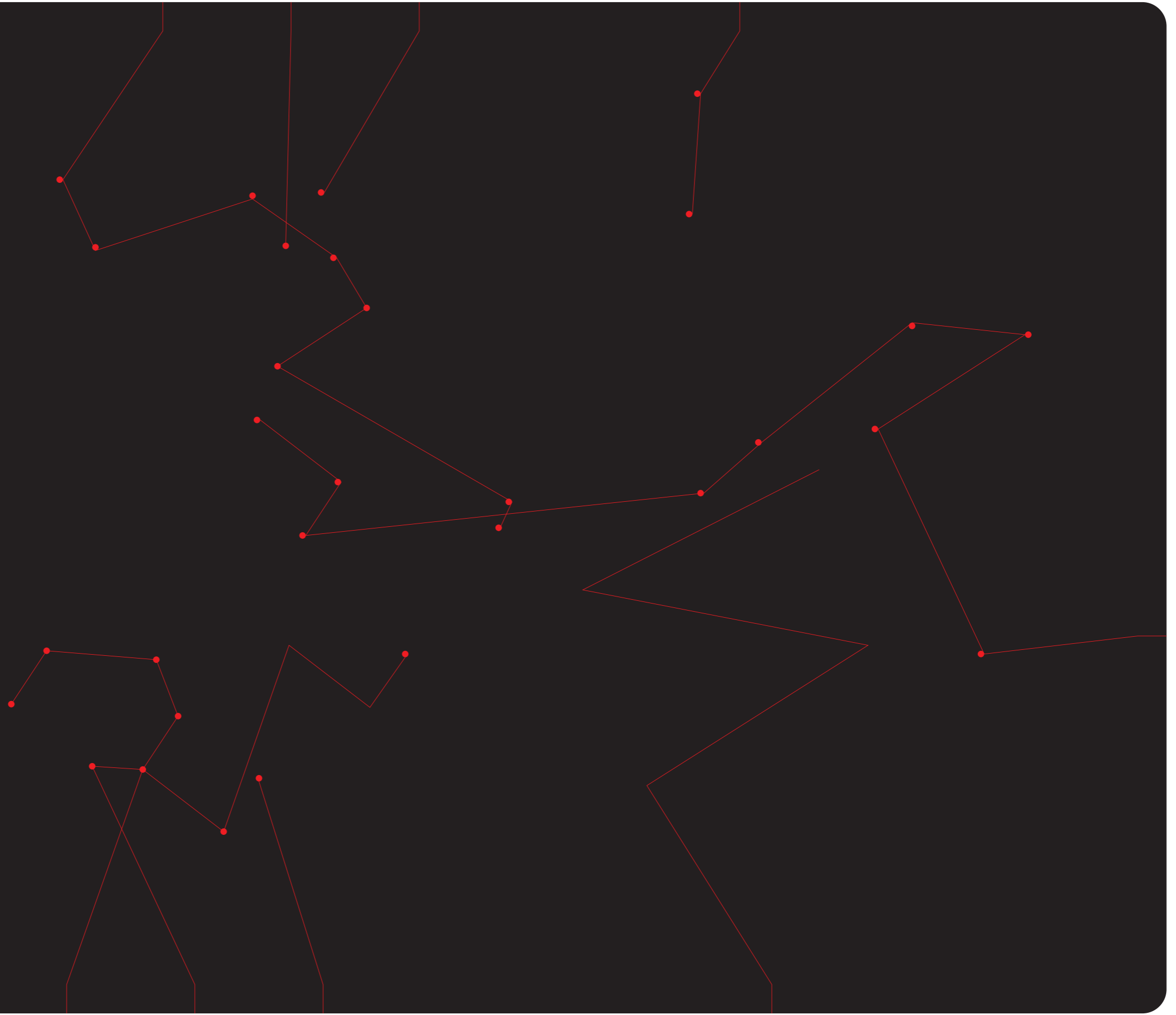
A propos

Filtres

- Roman
- Musique
- Théâtre
- Albums
- BD
- Société
- Arts
- Vie Pratique
- Sciences
- Cinema
- Histoire
- Danse
- Jeux
- Géographie
- Philosophie
- Loisirs Créatif
- Littérature
- Psychologie
- Sports Loisirs
- Informatique
- Graphisme
- Religion
- Fond local
- Jeux vidéo

Ajouter une référence

Se déconnecter



**Merci.**

*Workshop Cycle du livre  
«Voir autrement»*