

## ASSOCIATION JEU SERIEUX et CARTE NUMERIQUE 2D

### Déroulé de l'atelier en ligne

« Le dictionnaire *Les mots de la Géographie* propose « l'idée selon laquelle il existe en permanence une dimension géographique des faits politiques, à commencer par leur distribution spatiale, et une dimension politique de la géographie : celle des acteurs et de la décision, qui fait partie intégrante des systèmes territoriaux. » (Hervé Théry, 1992, p. 240). »

### EXEMPLES D'ASSOCIATIONS JEU SERIEUX – CARTE NUMERIQUE

- Parc Naturel Régional de Camargue – Inventaire Faune et Flore remarquable
- Réseau CCSTI AQUITAINE – Lieux d'implantations industrielles
- Salvador DALI – Ses lieux d'expressions, ses voyages
- Le VAL de LOIRE – Ses châteaux au fil des siècles

### ALT + TAB = VISUALISATION DE CARTES :

- OUIGHOURS
- SERRES-PONCON
- STADE EV

## PREMIERE PARTIE - DECOUVERTE

### PROTOCOLE DE L'ATELIER

Pour commencer l'atelier vous devez avoir **deux onglets ouverts** en barre des tâches :

1. Sur le CLOUD la carte réalisée par mes soins sur la vie et la mort d'HENRY IV  
<http://u.osmfr.org/m/489217/>
2. Le fichier sous WORD contenant les informations nécessaires pour paramétrer les marqueurs de la carte. Il est nommé **ADRESSAGES-MARQUEURS.docx**.

Le fichier **SCENARIO-JEU.docx** a aussi été mis à votre disposition, mais uniquement pour information, car il est le préalable à toute construction de carte numérique.



## PRESENTATION CARTE 2D NUMERIQUE CONSTRUITE AVEC uMap

1. La carte réalisée à découvrir est donc ouverte avec cette adresse :

<http://u.osmfr.org/m/489217/>

2. Les « calques » sont apparents sur le panneau latéral droit

3. Utilisation de la zone « **Filtrer** » en haut de ce panneau

4. Tapez au clavier « bataille »

5. Dès les premières lettres il ne reste que les trois batailles qui sont référencées

6. Cliquez sur la loupe devant « Bataille d'IVRY »

7. Le marqueur et sa « popup » sont ciblés

8. Pour retrouver ensuite tous les calques et tous les marqueurs **effacez la zone de saisie**

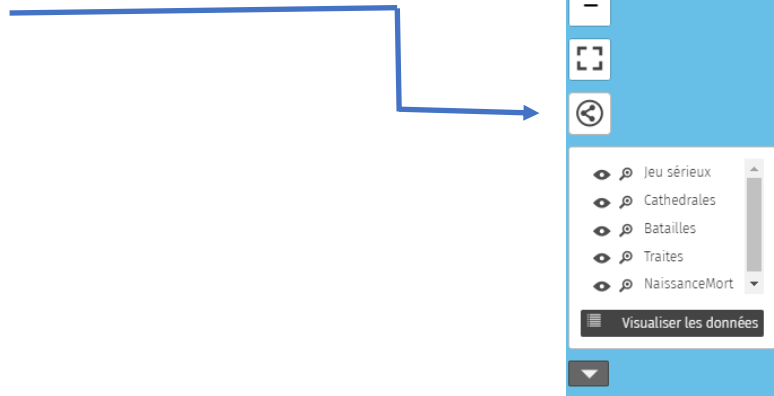
9. Cliquez sur la carte pour faire disparaître la popup encore apparente

10. Recentrez la carte et si besoin zoomez



## EXPORTATION de TOUTE CARTE PRODUITE avec uMap

1. Possible dès sa création. Voir le bouton en haut à gauche et cliquez



2. Les deux éléments d'exportation apparaissent en panneau latéral droit :

- L'option d'export de l'iframe pour intégration de la carte sur toute page HTML
- Une URL courte pour téléphone ou production de QR Code

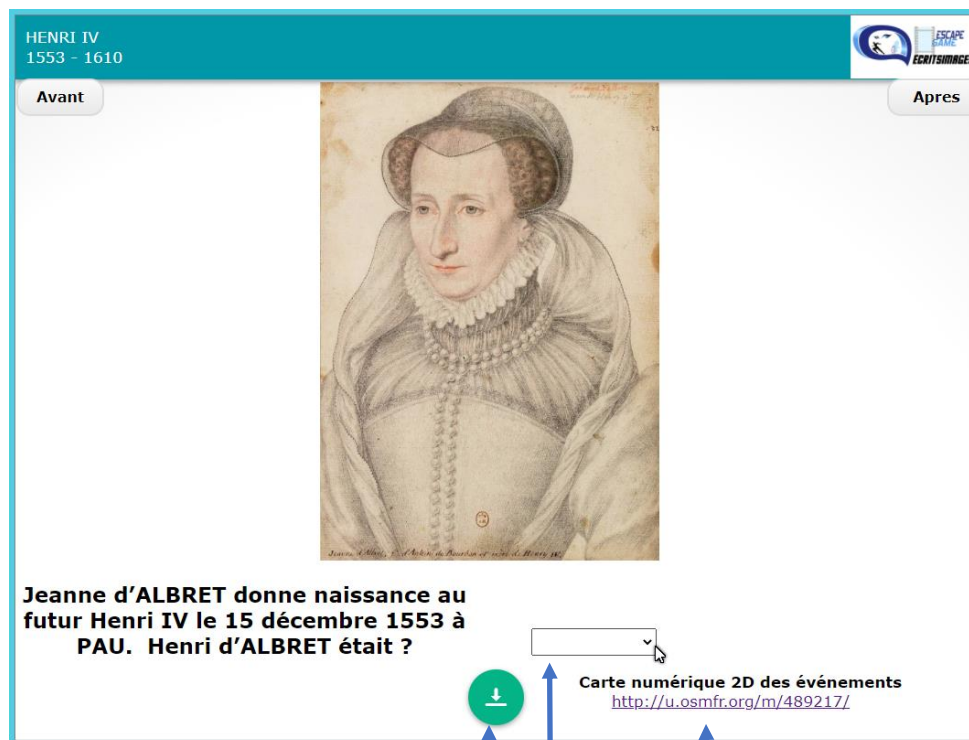


## ACCES DIRECT AU JEU SERIEUX SOUS LUDISCAPE

1. Cliquez sur le marqueur JEU
2. Cliquez sur le lien hypertexte. Le jeu démarre



### 3. Le jeu propose 24 questions



4. Dès la première question vous avez un lien hypertexte de téléchargement d'un PDF d'informations qui peut vous aider à répondre
5. Fenêtre déroulante pour la réponse à choisir
6. On peut accéder pour la plupart des questions à la **carte numérique 2D de localisation**
7. Revenir au jeu à chaque fois **avec le retour arrière dans le navigateur** pour le conserver disponible
8. Revenir à la question en cours avec le bouton de navigation du jeu **APRES**
9. Après la dernière question, suivant la programmation choisie, un bilan peut être produit et envoyé à une adresse Courriel de son choix (option facultative) ou un simple curseur chiffré !!

### REMARQUE IMPORTANTE

Cet atelier ne traite pas de la création d'un jeu sérieux qui peut utiliser d'autres outils de production.

**Vous pouvez donc maintenant refermer l'onglet de ce jeu et naturellement celui de la carte source fournie sur la vie d'HENRY IV.**

## CONSTRUCTION de VOTRE CARTE en LIGNE

Une fois la carte fournie fermée c'est à vous de créer la vôtre !! AVANT l'ouverture de cet atelier vous avez normalement accédé à uMap l'outil de création avec un compte TWITTER

**SI VOUS NE L'AVEZ PAS ENCORE FAIT ET POUR LES RETARDATAIRES NOUS ALLONS NOUS CONNECTER à uMap RAPIDEMENT.**



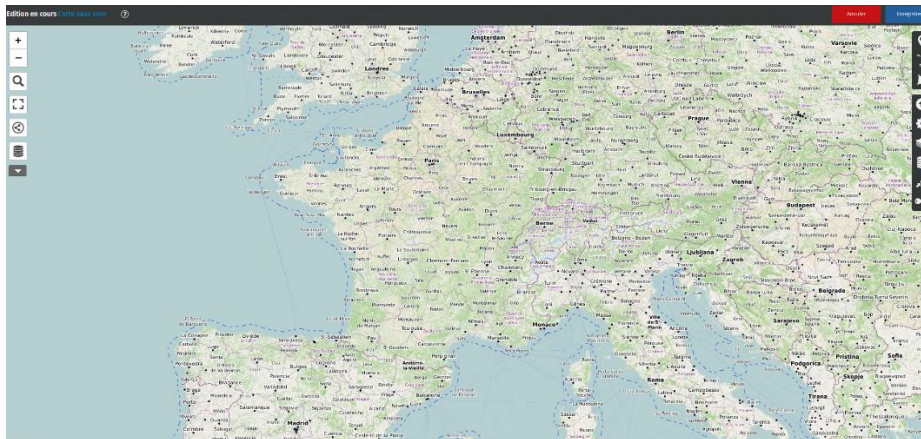
uMap permet de créer des cartes personnalisées sur des fonds OpenStreetMap en un instant et les afficher dans votre site.

- ✓ Choisir les fonds pour votre carte
- ✓ Ajouter des points d'intérêt : marqueurs, lignes, polygones...
- ✓ Choisir la couleur et les icônes
- ✓ Gérer les options de la carte : afficher une minicarte, géolocaliser l'utilisateur...
- ✓ Import des données géographiques en masse (geojson, gpx, kml, osm...)
- ✓ Choisir la licence de vos données
- ✓ Exporter et partager votre carte

Et c'est open source!

### CREATION d'un COMPTE

1. Cliquez sur CONNEXION. Puis sur le bouton TWITTER en haut à droite.
2. Renseignez :
  - Le NOM d'UTILISATEUR
  - Le MOT de PASSE
3. Il vous faut ensuite AUTORISER le basculement vers uMap
4. Vous pouvez maintenant cliquer sur CREER UNE CARTE
5. Du coup vous arrivez sur le site **openstreetmap** avec un « fond de carte par défaut »



## UTILISATION des BOUTONS d'EDITION (du haut vers le bas)

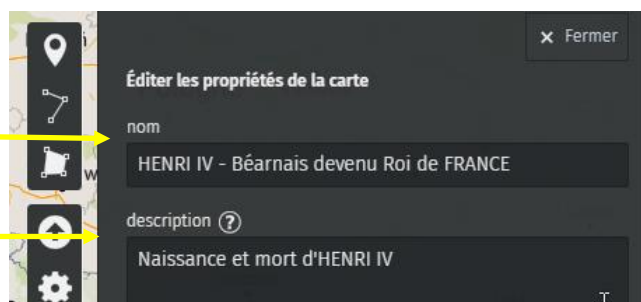
- Choisir un fond de carte. Prenez le deuxième dans la liste **OpenStreetMap**
  - Les fonds Outdoors, Landscape ou OpenTopoMap montrent le relief : judicieux pour une carte de randonnée
  - OpenCycleMap montre les grands itinéraires cyclistes, comme les EuroVélo (Côte Atlantique, Loire à Vélo...)
  - Positron, Toner et OSM-Monochrome sont en noir et blanc : vos marqueurs, lignes et polygones seront plus visibles
  - Le style HOTOSM, créé par le groupe humanitaire d'OpenStreetMap, permet d'aller jusqu'à un niveau de zoom élevé (niveau 20) : intéressant si l'étendue de votre carte couvre un quartier ou votre jardin
- Une fois votre carte centrée sur la France enregistrer **ZOOM** et **CENTRE ACTUEL**



- Editer les propriétés de la carte en cliquant sur la roue :



- NOM** à renseigner par exemple avec **Essai CLIC 2021**
- DESCRIPTION** à renseigner par exemple avec **Atelier CLIC 2021**



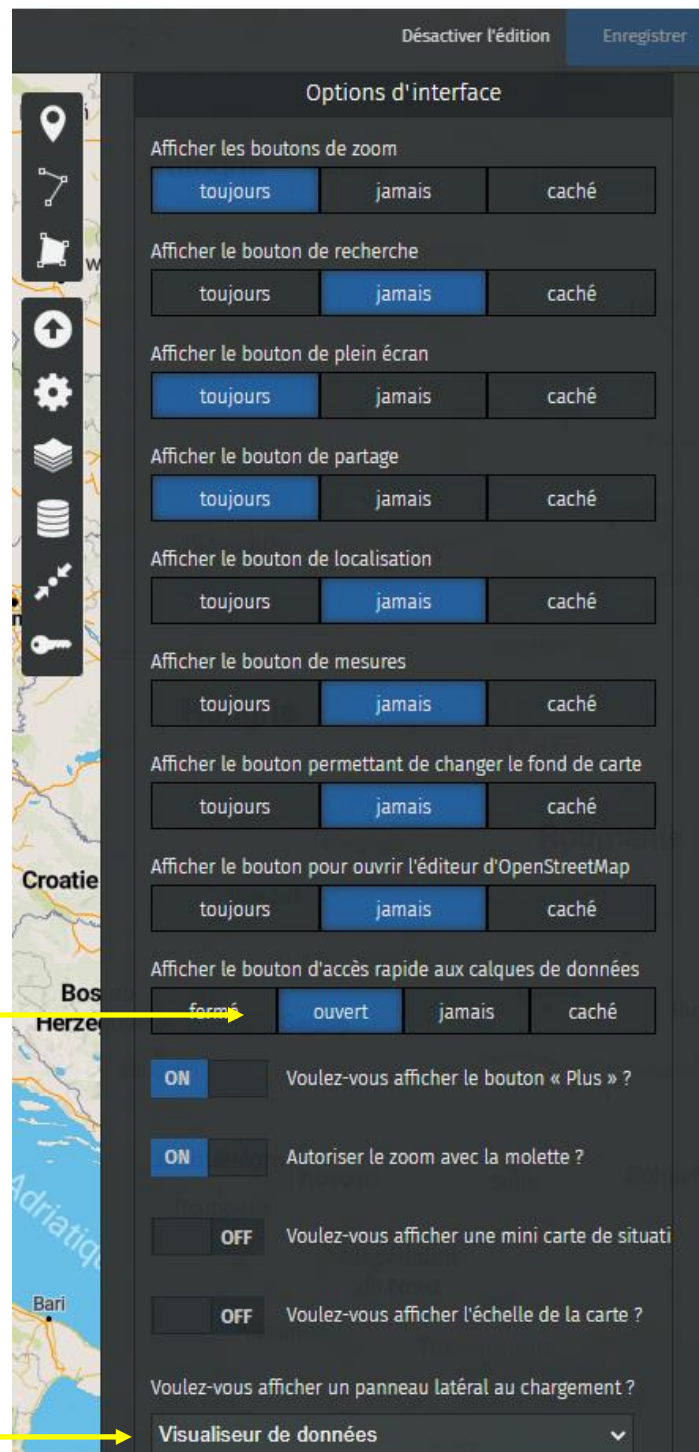


#### 4. OPTIONS D'INTERFACE

- Faire l'inventaire rapide les uns après les autres du haut vers le bas. Ne conserver que le nécessaire pour cette carte !

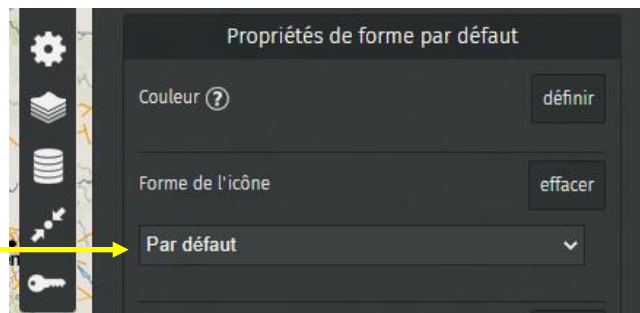
- Un des plus important - Accès rapide aux CALQUES –**OUVERT !!!**

- Le PANNEAU LATERAL AU CHARGEMENT - **VISUALISEUR de DONNEES**



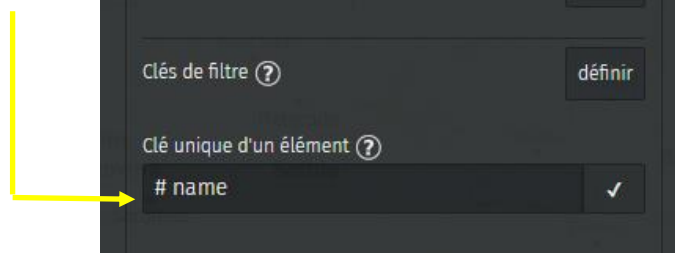
## 5. PROPRIETES DE FORME PAR DEFAULT

- Ouvrir forme de l'ICONE – **PAR  
DEFAULT**



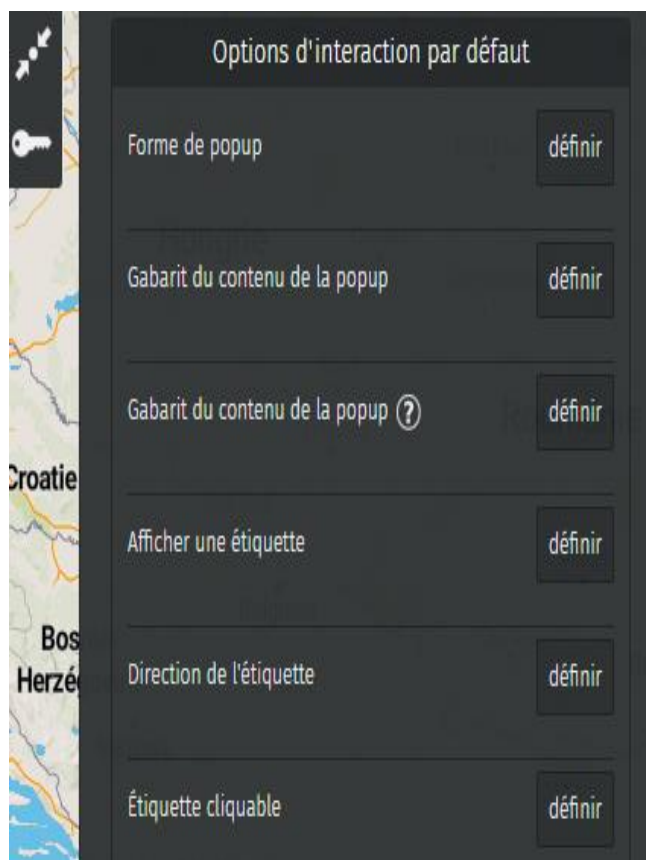
## 6. PROPRIETES PAR DEFAULT

- Pour les 4 clés laissez l'intitulé par  
« défaut » tel qu'il apparaît - **# NAME**



## 7. OPTIONS D'INTERACTIONS PAR DEFAULT (Cliquez sur DEFINIR)

- Forme popup – **GRANDE**
- Gabarit du contenu – **Par  
défaut**
- Gabarit contenu popup – **Par  
défaut**
- Afficher une étiquette –  
**TOUJOURS**
- Direction étiquette –  
**AUTOMATIQUE** (sera adaptée  
pour chaque marqueur la carte  
une fois terminée pour éviter  
les chevauchements)
- Étiquette cliquable **ON**





## 8. LIMITES GEOGRAPHIQUES

### – UTILISER LA VUE

#### COURANTE

Cette disposition  
permettra de n'utiliser que  
le zoom positif.

Limites géographiques

39,419221	↕	✓
-15,820313		✓
53,488046		✓
26,367188		✓

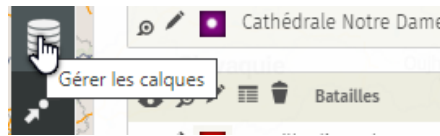
Utiliser la vue courante    Vider

**Ne pas oublier d'ENREGISTRER**

Bouton tout en haut à droite de la carte.

## GESTION DES DIFFERENTS CALQUES (du haut vers le bas)

Petit aller-retour vers **ADRESSAGES-MARQUEURS** pour expliciter la notion de calque.



1. Accédez à la gestion des calques
2. NOM du premier à réaliser – **JEUX SERIEUX**

3. DESCRIPTION -**Accès au jeu sérieux et aux questions**

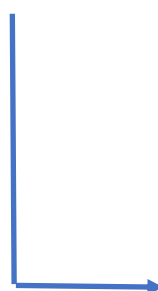
4. Type de calque – **PAR DEFAUT**

5. Propriétés de la forme :

- COULEUR – **JAUNE** (en référence au fichier **ADRESSAGES-MARQUEURS.docx**)
- Forme de l'icône – **GOUTTE**

6. Propriétés avancées :

- Clé pour le libellé – **PAR DEFAUT**



7. Options d'interactions – **DEFINIES**  
**PAR LES PROPRIETES DE LA CARTE**  
 sauf :

- Etiquette cliquable - **ON**

The screenshot shows a dark-themed menu titled 'Options d'interaction'. It includes the following elements:

- 'Forme de popup' with a 'définir' button.
- 'Gabarit du contenu de la popup' with a 'définir' button.
- 'Afficher une étiquette' with an 'effacer' button and three radio buttons: 'toujours' (selected), 'jamais', and 'Au survol'.
- 'Direction de l'étiquette' with a 'définir' button.
- 'Étiquette cliquable' with a blue 'ON' button and an 'effacer' button.

**Pour les quatre autres calques on va procéder à un CLONAGE**

**En restant sur le calque JEUX SERIEUX** utiliser le menu **ACTIONS AVANCEES** :

1. **CLONER**

The screenshot shows a dark-themed menu titled 'Actions avancées'. It contains four buttons arranged in a 2x2 grid: 'Supprimer', 'Vider', 'Cloner', and 'Télécharger'.

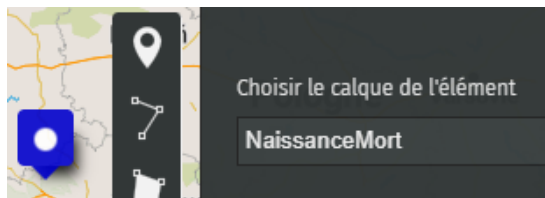
2. Remplacer le nom du clone. Par exemple **NAISSANCE-MORT** (**voir fichier ADRESSAGES-MARQUEURS p3 à 6**)
3. Préciser la description – **Lieux de naissance et de Mort**
4. Propriétés de la forme – **COULEUR** des 4 autres calques
  - BLEU
  - ROUGE
  - VIOLET
  - VERT
5. **ATTENTION** : pour ces 4 calques la forme de l'icône reste PAR DEFAUT
6. On clone ensuite à partir de ce nouveau calque

**Ne pas oublier d'ENREGISTRER pour chaque nouveau calque avant de cloner à nouveau**

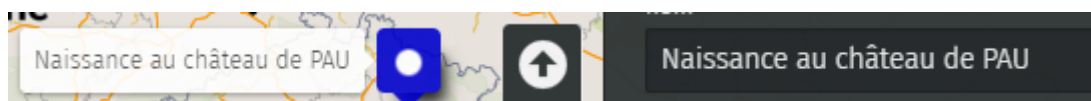
## MONTRE UN NOUVEAU CLONAGE (pour les « décrocheurs »)

### INSTALLATION DE MARQUEUR SUR UN CALQUE

1. Cliquer sur le bouton « **Ajouter un marqueur** » puis – **CLIQUER SUR LA CARTE**
2. Choisir le calque de l'élément – **NAISSANCE – MORT**. Du coup il prend sa couleur !



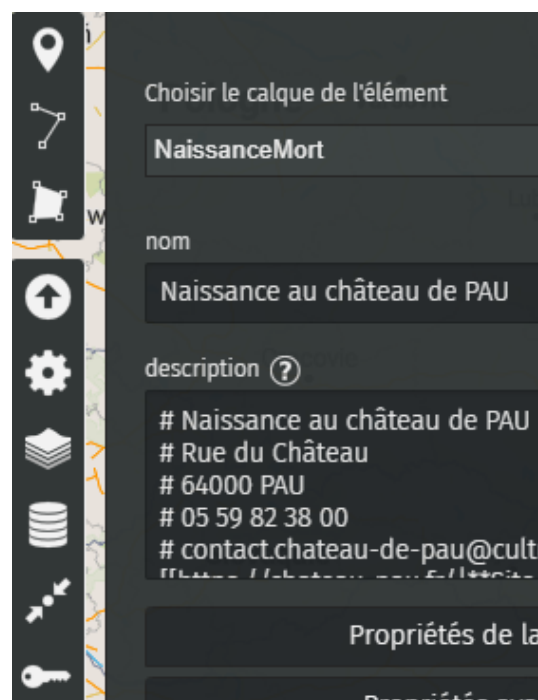
3. Donner le NOM du marqueur – **NAISSANCE AU CHATEAU DE PAU**



Il apparaît à coté du marqueur sur la carte


4. **Description** – Les données sont à récupérer dans le fichier « **ADRESSAGES-MARQUEURS** ».

```
# Naissance au château de PAU
# Rue du Château
# 64000 PAU
# 05 59 82 38 00
[[https://chateau-pau.fr/|**Site
internet Château de PAU**]]
{{http://s833714887.onlinehome.fr/hen
ri4/images/chateaupau3.png}}
43.294911 -0.374858
```



**Voir ADRESSAGES-MARQUEURS**

5. Ouvrir **COORDONNEES**
6. Récupérer les valeurs GPS l'une après l'autre en **COUPER** – **COLLER** pour les installer en bonne place en **LATITUDE** et **LONGITUDE**.



Le marqueur se place automatiquement ou il doit être.

7. Dans la fenêtre DESCRIPTION **supprimez les lignes inutiles** en bas du texte.

**Ne pas oublier d'ENREGISTRER**

### REMARQUE :

**Pour chaque marqueur il est bon de le tester et aussi ses liens hypertextes**



1. En haut à droite de la carte le menu – **DESACTIVER L'EDITION**
2. Cliquez sur le marqueur – La **POPUP** s'ouvre
3. Tester le lien hypertexte
4. **Réactiver l'édition** pour continuer

**Renouveler pour un marqueur pour chacun des calques**

## RENOUVELER LA DEMO POUR UN DEUXIEME MARQUEUR

### UN MOT SUR SUPPRESSION DE LA CARTE

Toute carte peut être supprimée du cloud par son **PROPRIETAIRE (VOUS)**.

1. Ouvrir la carte en question si elle n'est pas ouverte
2. Cliquez sur le bouton **EDITION**  en haut à droite
3. Allez sur le bouton « Editer les paramètres » 
4. Choisissez tout en bas du panneau latéral **ACTIONS AVANCEES**
5. Cliquez sur **SUPPRIMER** puis **CONFIRMEZ**

**LAISSER DU TEMPS POUR LA REALISATION DE TOUS LES MARQUEURS (1 par calque)**

**VOIR SI ON PEUT ALLER PLUS LOIN !!**

## DEUXIEME PARTIE -APPROFONDISSEMENT

### ADRESSE CARTE PAU

Le principe est simple pour réaliser rapidement cette nouvelle carte. Deux solutions :

1. Réaliser une nouvelle carte. <http://u.osmfr.org/m/613981/> en **clonant la précédente**
2. Compléter celle que vous venez de réaliser en réalisant ces trois modifications :
  - Ajouter un nouveau calque
  - Jouer sur le **zoom et le centre actuel** de la carte
  - Changer le fond de carte

### ACTIVER L'ÉDITION

1. Editer les paramètres
2. Actions avancées
3. Cloner

### EDITER les PARAMETRES

1. Nom : **PAU**
2. Description : PAU et son histoire
3. **Enregistrer**

**Nous allons choisir cette deuxième solution et compléter l'existente**

### ACTIVER L'ÉDITION

### GERER les CALQUES

1. Ajouter un calque :
  - NOM : **PAU**
  - Description : **PAU et son histoire**

### ENREGISTRER

### CHANGER LE FOND DE CARTE

1. Cherchez **OpenStreetMap** (2<sup>ème</sup> en partant du haut)
2. **Enregistrez**

### EDITER LES PARAMETRES

1. Zoomez au maximum tout en plaçant le **château de PAU** au centre de l'écran
2. Si nécessaire déplacez le marqueur de la naissance d'HENRY IV près de l'entrée du château côté Rue HENRY IV

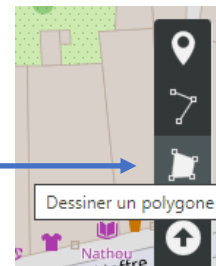
### ENREGISTRER le ZOOM et le CENTRE ACTUEL

### ENREGISTRER

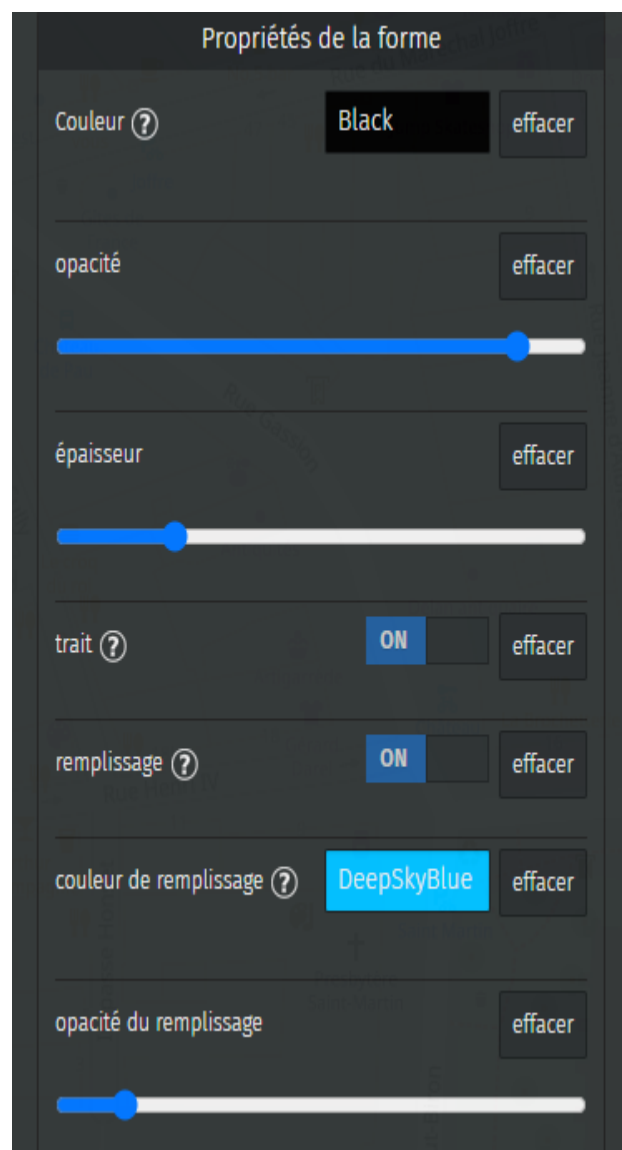


## DESSINER un POLYGONE

1. Cliquez sur : **Dessinez un polygone**
2. Tracer le polygone en faisant le tour du château. **Terminer avec double clic.**
3. Il faut alors choisir le calque : **PAU**
4. Nom : **Visite guidée**
5. Description : **Visite guidée autour du château de PAU**



6. Propriétés de la forme :
  - Couleur : **BLACK**
  - Opacité : **Curseur poussé vers le maximum**
  - Epaisseur : **Curseur correct**
  - Trait : **ON**
  - Remplissage : **ON**
  - Couleur remplissage : **DeepSkyBlue**
  - Opacité du remplissage : **Curseur correct**



**ENREGISTRER**

7. Si le résultat n'était pas visible il suffit de « rafraîchir » l'écran :

- Désactivez l'édition
- Fermer la carte
- **Rouvrez la carte sous uMap comme au début de l'atelier précédent**

8. Activer l'édition si nécessaire à nouveau

9. Visualiser les données (à gauche)

10. Le polygone est visible sur la carte

11. Sinon chargez ma carte <http://u.osmfr.org/m/613981/> le lien est dans le .docx

12. Options d'interactions :

- Autoriser : **ON**
- Lien vers :  
<https://www.coach-sportif-video.fr/tous-reportages/patrimoine-et-culture/quartiers-de-pau/> (dans votre fichier)
- Ouvrir le lien dans : **Nouvelle fenêtre**
- Forme de popup : **Popup**
- Afficher une étiquette : **Toujours**
- Direction de l'étiquette : **Automatique**
- Etiquette cliquable : **On**

Options d'interaction

Autoriser les interactions ? définir

Lien vers... ? effacer

<https://www.coach-sportif-video.fr/tous-reporta>

Ouvrir le lien dans... définir

Forme de popup définir

Gabarit du contenu de la popup définir

Afficher une étiquette effacer

toujours jamais Au survol

Direction de l'étiquette définir

Étiquette cliquable ON effacer

**ENREGISTRER**

**NB** : Une fois cette carte terminée vous pourrez vous essayer à placer d'autre liens hypertextes autres qu'un panorama de photos personnelles installé sur un site internet.

Par exemple :

**1. Une vidéo YouTube**

<https://youtu.be/meVPQVE6nzQ?t=11>

**2. Une page officielle sur l'histoire de PAU à travers les siècles (site ville de PAU)**

<https://www.pau.fr/article/l-histoire-de-pau>