

# Dossier de presse

## Diabolo cherche une famille



### AGENCE ANJOU WEB

444 rue des fleurs

Balloire

49260 Montreuil Bellay

Tél : 02.41.59.17.27 / 06.20.66.40.38

Mail : [contact@anjouweb.com](mailto:contact@anjouweb.com)



# Sommaire

## **Page 3 : Communiqué de presse**

- A propos d'Anjou Web
- La montée en puissance des applications au sein de l'internet
- Diabolo : Une application simple, amusante et pédagogique

## **Page 4 : Un livre numérique et interactif pour les enfants**

- Pourquoi un livre numérique ?
- Pourquoi un livre interactif ?
- Pourquoi l'adresser aux enfants ?

## **Page 5/6/7 : Diabolo : une application, un univers**

- Une histoire
- Un jeu et un outil éducatif
- Un univers graphique

## **Page 8 : Commencer l'aventure**

- Flashcodes
- Liens
- Contact

## Communiqué de presse

**Diabolo** : l'application iPad/iPhone se lisant comme un livre interactif destinée aux enfants

Depuis 2010, la société Anjou Web se lance dans le développement d'applications iPad/iPhone/iPod Touch. Là voici qui nous présente son application destinée aux enfants de 2 à 8 ans. Ses mots d'ordres sont convivialité, simplicité et pédagogie divertissante.

### A propos d'Anjou Web

De la conception à la promotion de sites internet, en passant par leur référencement, la société Anjou Web, dirigée par Manuel Mabile, accompagne ses clients dans leurs projets de communication depuis 2003. Depuis 2010, l'agence possède la Certification de Développement Apple sous iOS et développe donc des applications iPad, iPhone et iPod Touch.

### La montée en puissance des applications au sein de l'internet

Il n'est désormais plus besoin de le démontrer, depuis l'arrivée de l'iPhone d'Apple, des applications diverses et variées ont vu le jour et n'ont cessé de croître. Aujourd'hui, et d'autant plus avec l'arrivée de l'iPhone 4 et, plus récemment, de l'iPad 2, la plate-forme d'Apple regroupant lesdites applications est très prisée. Le public touché par ce phénomène est ainsi de plus en plus large, et de plus en plus jeune. En ce sens, développer une application pour les jeunes enfants est sans nul doute un point non négligeable dans la fourmilière de ces diverses applications.

### Diabolo : Une application simple, amusante et pédagogique

Forte de ce constat, l'Agence Anjou Web propose une application prenant la forme d'un véritable livre interactif destiné aux enfants de 2 à 8 ans, d'ores et déjà bercés dans l'utilisation des outils numériques tels que l'iPad et l'iPhone.

Racontant l'histoire d'un jeune lapin, Diabolo, qui part à la recherche de sa famille. L'application se présente comme une succession de « tableaux » à l'univers graphique soignée, où Diabolo fera la rencontre de divers animaux. L'enfant aura à toucher l'écran tactile de l'iPhone/iPad pour interagir avec la scène présentée, et ainsi passer au tableau suivant, ses parents pouvant le guider au travers de l'aventure. De plus, entièrement doublée par des voix françaises, l'application propose de suivre le discours via un curseur suivant le texte affiché à l'écran, en rythme avec la voix, un peu à la manière d'un karaoké, pouvant aider l'enfant à améliorer sa lecture. L'application « Diabolo » est disponible sur l'App Store, en version iPad, iPhone et iPod Touch.

### Contact

Manuel Mabile

Email : [contact@anjouweb.com](mailto:contact@anjouweb.com)

Tél : 02.41.59.17.27 / 06.20.66.40.38

Site : <http://www.anjouweb.com>



# Un livre numérique et interactif pour les enfants

## Pourquoi un « livre numérique » ?

L'idée de numériser le livre n'est pas nouvelle. Dès 1971, le projet Gutenberg avait déjà cette ambition. Ces livres numériques sont aujourd'hui devenus monnaie courante, en particulier depuis l'expansion des supports électroniques portables (de l'ordinateur portable de base jusqu'à l'iPad en passant par l'iPhone et l'iPod Touch). Ces supports pouvant être emportés partout au bon vouloir de l'utilisateur permettent un accès à la fois plus facile et plus pratique à ces livres. Quoi de plus normal que ces « e-books » soient de plus en plus sérieusement considérés par la communauté informatique ?

## Pourquoi un « livre interactif » ?

Les livres étaient déjà « interactifs » avant l'ère du numérique, et beaucoup de livres classiques pour enfants ont adopté ce système, comme, par exemple, un personnage qui apparaît à l'ouverture du livre ou en effectuant une action quelconque. En outre, avec les enfants, cet « humour de la surprise » est celui qui s'avère être le plus efficace. De par le fait, l'enfant est invité à interagir avec sa lecture, à l'âge ou il a besoin de découvrir son environnement par le toucher. En effet, l'apprentissage des enfants en bas âge se fait plus facilement grâce au toucher. Ceux-ci étant donc particulièrement réceptif à ce sens, l'essor du tactile, notamment avec l'arrivée de l'iPhone et de l'iPad, s'impose donc comme une évidence pour proposer une application destinées aux enfants.

## Pourquoi l'adresser aux enfants ?

A ce premier constat vient inévitablement s'en greffer un second : les utilisateurs des outils informatiques se font de plus en plus nombreux, et surtout, de plus en plus jeunes. On estime aujourd'hui que la majorité des « natifs du numériques » de 2 à 5 ans sont capables de manier un ordinateur ou un téléphone portable. A partir de là, il est facile d'imaginer le lien entre « livre numérique » et enfants, à l'heure où les contes et histoires racontées le soir par papa et maman avant de s'endormir n'ont plus le monopole: voici le livre capable de raconter une histoire que l'enfant peut manier lui-même, et emporter partout grâce à ces nouveaux supports mobiles que sont l'iPad et l'iPhone. Les parents ne sont cependant pas exclus puisqu'ils sont, bien sûr, invités à accompagner leur enfant au cours de son périple numérique. Pour eux, il s'agit là d'un outil pédagogique destiné à les aider dans l'éducation de leur enfant, pour lui, c'est une histoire touchante et amusante qu'il pourra prendre plaisir à lire, voire, en l'occurrence, à vivre.

## Diabolo : une application, un univers

« Diabolo cherche une famille » est à la fois une histoire, un jeu et un outil éducatif. C'est en ce sens qu'il s'adresse autant aux enfants qu'à leurs parents.

### Une histoire

L'application met en avant une histoire dont le personnage principal est un petit lapin du nom de Diabolo. Celui-ci vit dans la forêt, mais il est tout seul et ne sait même pas qu'il est un lapin. Triste, il décide de partir et de commencer un voyage qui le mènera hors de la forêt, à travers une ferme où il fera la rencontre d'autres animaux. Bien décidé à trouver sa famille, il discutera avec ces nouveaux compagnons, qui lui en apprendront toujours un peu plus sur eux, et par conséquent, sur lui-même.

### Un jeu et un outil éducatif

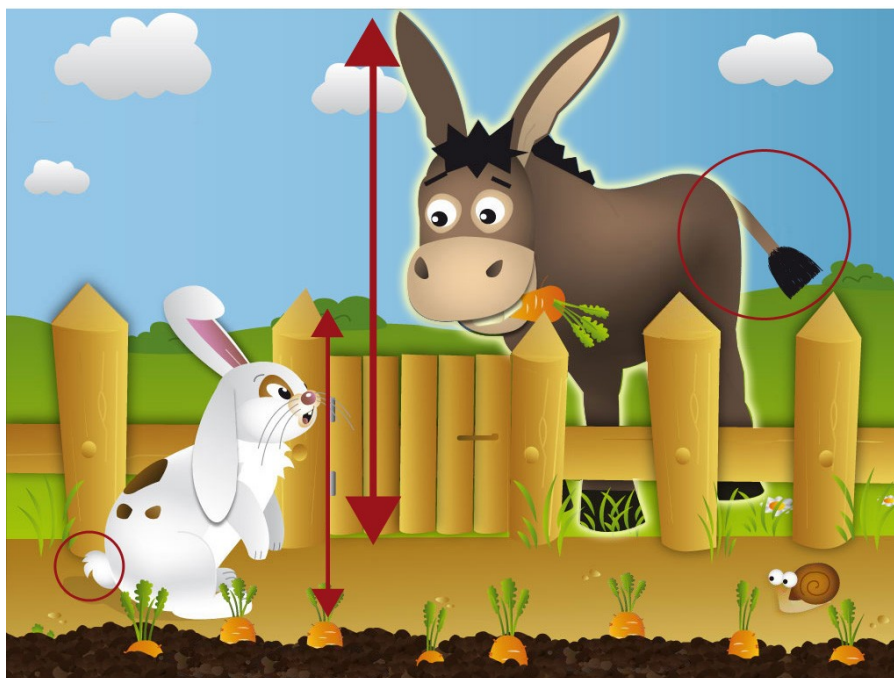
Diabolo doit ainsi évoluer dans un environnement coloré, propice à la rencontre d'autres animaux pouvant l'éclairer sur sa condition. Après une discussion avec un nouvel interlocuteur à chaque rencontre, l'application propose à l'enfant de toucher l'écran de l'iPad/iPhone/iPod Touch afin de faire évoluer la scène jusqu'à pouvoir passer à la suivante. Il s'agit notamment de toucher une botte de foin pour faire apparaître une famille de souris, d'effleurer une poule pour la faire pondre, etc... C'est donc ici la mémoire, la curiosité, le sens de l'observation et l'imaginaire de l'enfant qui sont sollicités. Ce dernier devra alors guider Diabolo à travers les différents tableaux pour mener le lapin jusqu'au bout de son aventure et trouver sa famille.

Il s'agit donc là bien d'un jeu, mais dont les parents pourront se servir comme d'une aide éducative, pour peu qu'ils accompagnent leurs enfants au cours de leur aventure. En outre, les voix racontant l'histoire affichée à l'écran, en français, pourront aider l'enfant, soutenu par ses parents, à améliorer sa lecture. Le côté pédagogique de l'application, développée avec le concours de professeurs des écoles, ne s'arrête pas là, puisque le récit est accompagné d'un code couleur, mettant visuellement en évidence les différences (en rouge) et les ressemblances (en vert) entre les animaux, ce qui aide d'autant plus l'enfant à associer voix, texte et élément visuel considéré. En outre, dans une future version de Diabolo, textes et voix seront également traduits en anglais, au choix de l'utilisateur. De même, celui-ci pourra choisir d'afficher ou non les textes à l'écran.

Voici le fonctionnement de l'application de manière plus visuelle, et, par conséquent, plus explicite :



Le texte est suivi à l'écran par un curseur, avançant au rythme des voix racontant l'histoire



Un code couleur met en évidence les ressemblances et différences entre les animaux, conformément à la narration du récit





**Il suffira à l'enfant de toucher l'écran à certains endroits pour interagir avec la scène**

## Un univers graphique

L'application est une succession de tableaux interactifs dont le design graphique a été travaillé avec soin. Le style dessiné apporte sa vie et sa dynamique à l'ensemble et dégage une atmosphère enfantine. Hauts en couleur, les personnages, et en particulier Diabolo, sont expressifs et aident ainsi à l'immersion de l'enfant dans l'aventure du lapin.



Pour commencer l'aventure de Diabolo

Les flashcodes des versions respectives :



iPad



iPhone  
iPod Touch



La vidéo de présentation de Diabolo est disponible sur :

- Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=y2pUStxkNZc>

- Dailymotion : [http://www.dailymotion.com/video/xif43v\\_diabolo-cherche-une-famille-livre-interactif-pour-iphone-et-ipad\\_videogames](http://www.dailymotion.com/video/xif43v_diabolo-cherche-une-famille-livre-interactif-pour-iphone-et-ipad_videogames)

Pour plus d'informations, contactez-nous, et demandez un code d'essais gratuit !

## Contact

Manuel Mabile

Email : [contact@anjouweb.com](mailto:contact@anjouweb.com)

Tél : 02.41.59.17.27 / 06.20.66.40.38

Site : <http://www.anjouweb.com>

