

LE CHEMIN DE FER : comment organiser le contenu d'un livre numérique ?

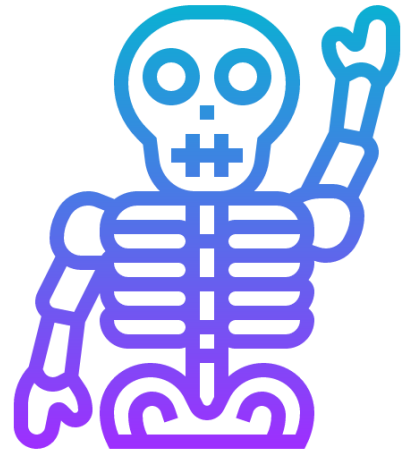


QU'EST-CE QU'UN CHEMIN DE FER ?

Dans l'édition ou dans la presse, un chemin de fer est la représentation schématique (numérique ou sur papier) de l'ensemble des pages d'un document.

Il sert à visualiser en un coup d'oeil la totalité de la publication !

En quelque sorte, on peut voir le chemin de fer comme le **squelette du livre numérique** !



À QUOI RESSEMBLE-T-IL ?
Un exemple...



1



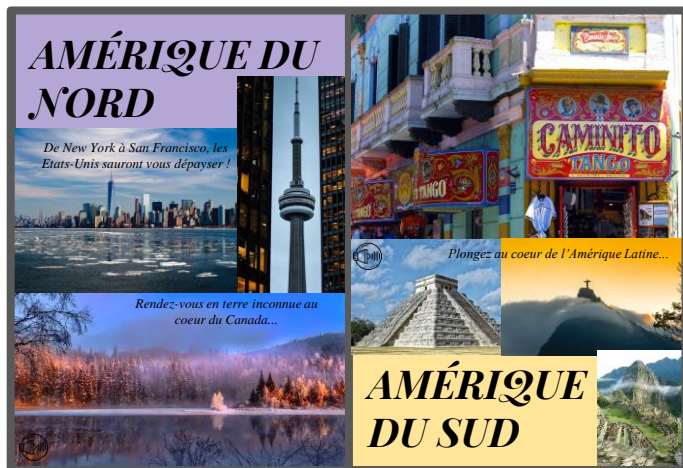
2

3



4

5



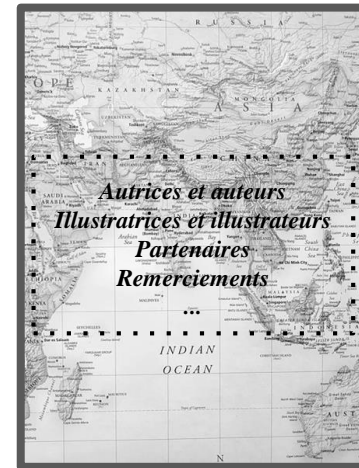
6

7



8

9



10

À QUOI SERT-IL ?

LE CHEMIN DE FER SERT À...



avoir un **plan global de l'ebook** tout au long de sa création



donner de la **cohérence** au récit et placer les éléments multimédias par rapport au texte



organiser le contenu et prévoir d'éventuels **parcours de lecture personnalisés** (voir diapo 15)

**COMMENT CONSTRUIRE SON LIVRE
NUMÉRIQUE GRÂCE AU CHEMIN DE FER ?**

FRISE CHRONOLOGIQUE DU LIVRE NUMÉRIQUE



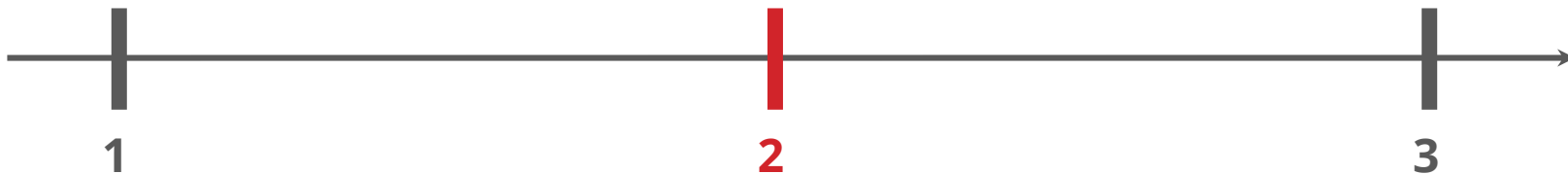
décider du contenu de
l'ebook dans les grandes
lignes



**commencer à construire le
chemin de fer pour avoir une vue
d'ensemble du livre numérique**



compléter le chemin de
fer au fur et à mesure
avec le texte rédigé et les
éléments multimédias



ÉLÉMENTS QUI COMPOSENT LE CHEMIN DE FER

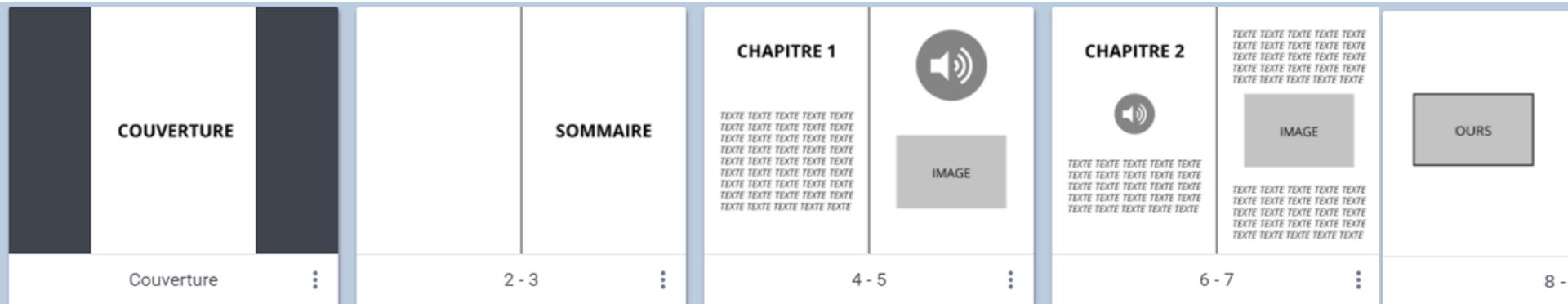
- **La couverture** : c'est la vitrine du livre qui donnera envie de le lire. Quel titre choisir ? Quelle image pour l'illustrer ? Quel effet veut-on produire ?
- **Le sommaire** : indispensable pour permettre au lecteur de se repérer dans le livre numérique qui, contrairement à un livre papier, ne peut pas être feuilleté.
- **Le contenu** : prévoir les emplacements des textes, photos, vidéos, sons, animations...
- **L'ours** : pavé de texte situé à la fin du livre qui contiendra, dans le cas de votre livre numérique, des informations sur sa fabrication (auteurs, illustrateurs, année d'édition, sources...). C'est l'équivalent du générique d'un film !

TECHNIQUES DE CONSTRUCTION DU CHEMIN DE FER

En utilisant Book Creator :

- complétez chaque page avec le type de contenu envisagé (texte, audio, image...)
- visualisez ainsi l'organisation de votre livre numérique

L'affichage ci-dessous est obtenu en cliquant sur *Pages* en haut à gauche de l'écran du logiciel.



TECHNIQUES DE CONSTRUCTION DU CHEMIN DE FER

En utilisant des feuilles collées au mur :

- accrochez les feuilles avec les différents éléments qui composent l'ebook
- modifiez l'ordre des feuilles comme vous le souhaitez, au fil de la création

Plus utilisé pour les livres papier, ce type de chemin de fer vous permet de mieux visualiser la structure de votre ebook dans l'espace.



TECHNIQUES DE CONSTRUCTION DU CHEMIN DE FER

En utilisant un tableur (comme Excel, GoogleSheets...) :

- préparez une trame à l'aide de rectangles de taille identique
- complétez les pages avec les différents types de contenus de votre ebook
- pensez à numéroté vos pages pour vous repérer

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1								<u>Chapitre 2</u>		Texte	
2					<u>Chapitre 1</u>		Audio	Audio		Image	
3		COUVERTURE		SOMMAIRE	Texte		Image	Texte		Texte	OURS
4											
5											
6		1		2	3		4	5		6	7
7											

INTERACTIVITÉ DU LIVRE NUMÉRIQUE ET CHEMIN DE FER

Dans un livre numérique interactif, le lecteur est impliqué dans l'évolution de l'histoire. Il peut choisir de ne pas suivre l'ordre imposé des pages comme dans un livre papier !



Découvrez deux exemples d'interactivité dans les pages suivantes !



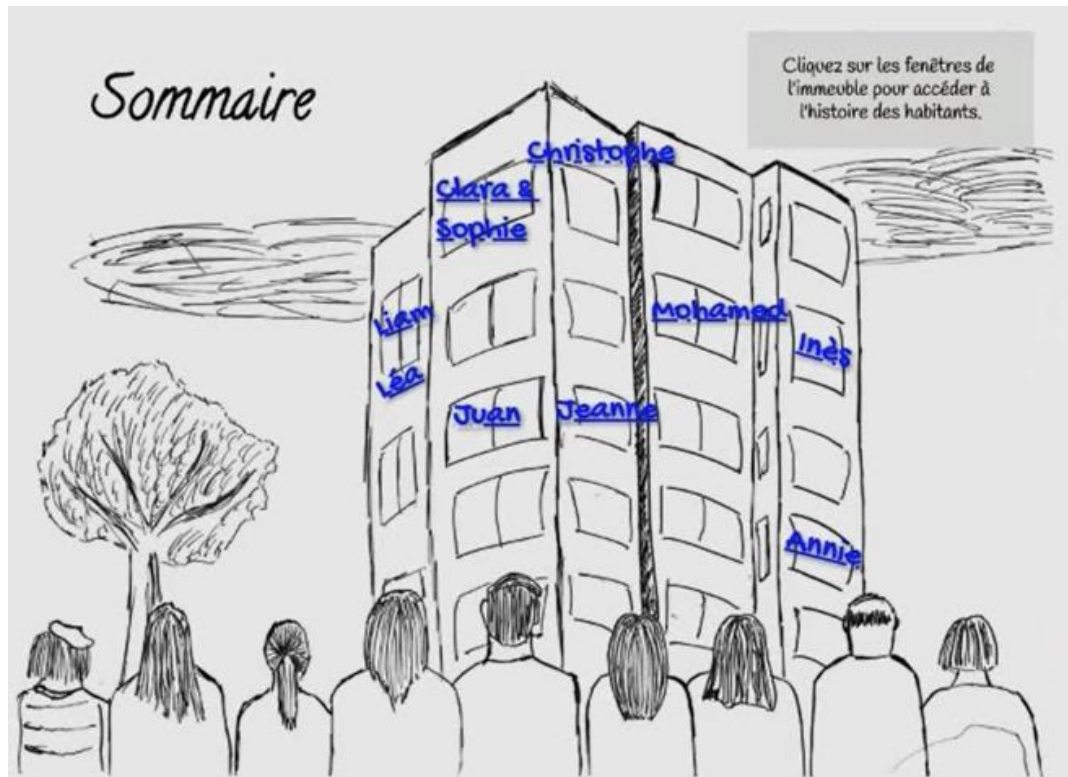
EXEMPLE DU SOMMAIRE INTERACTIF

Un sommaire interactif permet de naviguer librement dans le livre numérique.

En cliquant sur l'un des chapitres, le lecteur est amené directement vers la page choisie.

Dans cet exemple, le sommaire interactif permet au lecteur de :

- commencer par n'importe quel chapitre du livre (ici, ce sont des prénoms) sans perdre le sens de l'histoire



EXEMPLE DES CHOIX MULTIPLES

Le principe des choix multiples se retrouve, par exemple, dans les “livres dont vous êtes le héros”. Selon le chemin privilégié par le lecteur au début de l’aventure, l’évolution des péripéties et la situation finale du livre numérique sont différentes.

Dans cet exemple, le lecteur pourra :

- choisir lui-même son expérience de lecture selon ses affinités ou ses humeurs
- avoir la sensation de découvrir une histoire différente à chaque lecture

Voici les personnages de l'histoire :

Tu choisis d'être éponge
Elle symbolise la victime
A chaque choix
Clique dessus

pour aller p.4



Tu choisis d'être pince
Elle symbolise le harceleur
A chaque choix
Clique dessus

pour aller p.6



Tu choisis d'être tube
Il symbolise le témoin
A chaque choix
Clique dessus

pour aller p.8



Pour visualiser les différentes possibilités de lecture de votre livre, vous pouvez :

- faire un schéma sur un logiciel gratuit comme Framindmap
- jouer avec des codes couleur
- sur un chemin de fer mural : dessiner des flèches ou punaiser des ficelles pour relier les étapes entre elles...

VOUS ÊTES LIBRES D'INVENTER LA TECHNIQUE QUI VOUS CONVIENT !



À VOUS DE JOUER !

