



# Dossier de presse



## Contact presse

Marie-Sabrina Bonnaffé  
contact@ampelograf.com  
06 41 99 07 17



[www.ampelograf.com](http://www.ampelograf.com)



## Sommaire

Les Français, le tourisme, la vigne et le vin..... 3

La première appli d'œnotourisme familial .....4

*En famille dans les vignes*

*Contenu de l'application*

*Un mode de commercialisation original*

*Témoignages*

Un projet pensé et créé en Occitanie, au service de toutes les destinations viticoles ..... 8

*Talents gersois*

*Entretiens*

Trinquer à l'avenir ! ..... 12

*Vignobles et découvertes*

*Perspectives de développement*



## édito

L'application mobile d'œnotourisme Ampélograf est un projet né dans le Gers, mais qui a vocation à se déployer à l'échelle nationale, voire internationale.

Disponible depuis juillet 2018, elle permet aux familles de plonger dans l'univers de la vigne et du vin d'une manière ludique et accessible à tous. Initié dans le cadre des crédits Readynov de la région Occitanie, le développement de l'appli a impliqué plusieurs acteurs locaux :

- les guides-conférencières de **Pass'enGers** ;
- l'agence **Tiria**, spécialisée dans la création d'applications mobiles ;
- le concepteur de jeux vidéo **Julien «Kyatric» Fantoni** ;
- et l'illustrateur **Olivier Merlin**.

L'idée d'Ampélograf est née de plusieurs envies. D'une part, lors du moment de la dégustation au sein d'un domaine viticole, celle d'occuper intelligemment les enfants, tout en les gardant en lien avec l'expérience vécue par les adultes.

D'autre part, pour les adultes, celle de poursuivre de manière ludique leur découverte d'un univers complexe, en parfaite complémentarité avec leur visite in situ.

Loin de se substituer au contact direct avec les vignerons, Ampélograf a donc un fort potentiel auprès du **public familial** : Ampélograf est un véritable compagnon de visite à destination des enfants et de leurs parents, et un excellent support d'échanges.

Quant aux domaines viticoles, il s'agit d'un outil de communication original au service de leurs produits et de leur métier.

**Marie-Sabrina Bonnaffé**  
Chef de projet Ampélograf

## Infographie

En France, les régions viticoles sont d'importantes destinations touristiques qui ont beaucoup à offrir, notamment une grande diversité de produits liés à la vigne et au vin.

**Pour un tiers des touristes, le vin et la gastronomie sont d'ailleurs cités comme motivations dans le choix de leur séjour.**

Ce succès s'explique par une envie toujours plus prononcée de partir à la découverte du terroir français et de ses savoir-faire, ainsi que par les efforts de tout un secteur pour structurer et enrichir constamment l'offre œnologique.

Touristes comme professionnels partagent ainsi des valeurs communes, autour de **l'art de vivre, la quête de sens et l'échange.**

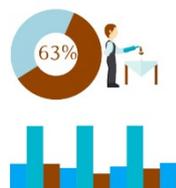
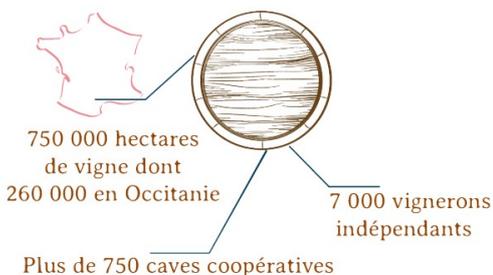
Et si la visite de caves et les dégustations restent des incontournables, de nouvelles expériences naissent autour du vignoble, parmi lesquelles... notre application permettant la **découverte de la vigne en famille !**

Outil complémentaire à la rencontre avec le vigneron, c'est un nouveau moyen de découvrir une partie de notre patrimoine culturel en famille.

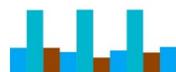
10 MILLIONS  
D'ŒNOTOURISTES  
CHAQUE ANNÉE



Sur 5 visiteurs :  
3 Français et 2 étrangers  
(dont la moitié de Belges et de Britanniques)



63% des Français pensent que le vin s'apprend en famille



3 sur 10 seulement s'affirment capables de parler du vin



Top 3 des vignobles  
les plus visités



Bordeaux  
Champagne  
Alsace

1 256 €

en moyenne dépensés pour un séjour œnologique en famille dont 240€ liés à l'achat de vin sur place et aux dépenses périphériques (visites, dégustation...)



## En famille dans les vignes

### Découvrir le vignoble en famille, c'est possible !

L'œnotourisme familial se développe beaucoup, mais l'offre gagnerait à être mieux structurée autour d'un public mixte : adultes et enfants n'ont pas les mêmes attentes, si ce n'est celle de **partager un moment ensemble** autour de la découverte d'une région. Les plus jeunes peuvent alors se sentir en décalage dans un contexte d'œnotourisme.

Il manquait un outil ludique à ces visites de vignobles : **une application qui occupe les petits pendant que les grands dégustent**, tout en favorisant les échanges familiaux autour de la vigne. Elle s'appelle Ampélograf et est disponible dans les stores iOS et Android depuis juillet 2018 !

### La réponse idéale pour les parents...

Ampélograf est un **outil éducatif et ludique** autour de la vigne et du vin, à utiliser chez un vigneron, mais aussi au camping ou au gîte dans des moments « creux ». Il permet un **échange intergénérationnel** autour d'un élément-clé de la culture française. On s'instruit en s'amusant, et chacun rivalise pour réaliser le meilleur score...

### ... et pour les vignerons !

Ampélograf est un **jeu numérique clé-en-main** parfaitement adapté aux enfants pendant les temps de dégustation et complémentaire d'une balade dans les vignes ou d'une visite de chais. L'application peut être un outil au service d'une **politique marketing originale** grâce à la personnalisation des contenus.



## FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **Ampélograf**

Contenu : **100 mini-jeux (>3h)**

Compatibilité : **Apple et Android** (à partir de Android 6.0 et iOS 10)

Téléchargement : à domicile ou chez un Partenaire avec couverture téléphonie mobile ou accès wifi. Après téléchargement, possibilité de jouer hors-ligne

Tarif : **3,99€** dans Playstore et Appstore / **Gratuit ou tarif préférentiel** chez nos Partenaires (passeport à gratter)

# Contenu de l'application

## A la rencontre du village et de ses personnages

Articulée autour de trois modes « Visite », « Défis » et « Les Secrets de Mme Noé », l'application prend vie avec le personnage de Ludivine, jeune fille qui ambitionne de devenir ampélographe.

L'héroïne guidera le joueur à travers son village, dont la vie est rythmée par les différentes étapes de culture de la vigne et de la production du vin.

### Mode Visite !

Dans le mode « Visite », le joueur va de maison en maison dans le village. Chacune permet de revenir sur une thématique importante (culture de la vigne, vendange, vinification, distillation, commercialisation, etc.) à travers un personnage qui invite à la découverte de son métier, via des jeux ludiques et variés.

### Mode Défis !

Il permet à l'utilisateur d'enchaîner les jeux dans un style arcade. L'expérience de jeu y est plus compétitive, sans pour autant effacer l'aspect ludique lié à la découverte de la vigne.

### Les Secrets de Mme Noé !

L'attachante Mme Noé, doyenne du village, est présente à chaque étape du jeu pour proposer des explications complémentaires aux allusions historiques ou techniques évoquées dans le jeu.



## « AMPÉLOKOI ? »

Un ampélographe est un scientifique spécialiste de la vigne et des différents cépages. Il sait les reconnaître grâce à la forme de leurs feuilles, de leurs grappes, et sait tout de leur capacité de résistance aux maladies ou de leurs caractéristiques gustatives. Le mot est dérivé du mot grec αμπελος (prononcé ampelos) qui signifie « vigne » justement.



# Un mode de commercialisation original

## Les passeports Ampélograf

Le déverrouillage de l'accès au contenu complet de l'application se fait de deux façons :

- en payant directement dans les stores (3,99€)
- en se procurant un passeport Ampélograf auprès de l'un de nos partenaires

Ces passeports sont vendus par lot à nos partenaires (domaines viticoles, offices de tourisme...), qui, selon leur stratégie commerciale, les revendent à tarif préférentiel ou les offrent gratuitement aux familles. Ils peuvent être intégrés dans les animations régulières du site, dans un événementiel ponctuel ou encore enrichir l'offre en boutique.

Nos partenaires sont référencés sur une [carte en ligne](#).

Mode d'emploi des passeports :

<https://www.ampelograf.com/decouvrir-ampelograf/passeports/>

## Egalement disponible en webapp

Pour les domaines qui souhaitent mettre à disposition Ampélograf sur un poste fixe, une version en webapplication est également disponible.

## Kit de communication

Un kit de communication est fourni aux partenaires : il comprend des vidéos et des visuels du jeu, ainsi qu'une affiche et des flyers, que chaque partenaire peut intégrer dans sa stratégie commerciale print et web.

## Les petits +

- Après la phase de téléchargement, le jeu peut fonctionner hors connexion.
- L'accès aux nouveaux jeux qui seront intégrés ultérieurement sera gratuit pour les utilisateurs (mise à jour automatique).
- L'utilisateur peut désinstaller puis réinstaller l'application plus tard gratuitement sur son smartphone avec réserve d'avoir créé un compte.



Pour trouver le domaine le plus proche de chez vous, géolocalisez votre appareil et faites votre choix !



Pour devenir partenaire d'Ampélograf, [cliquer ici](#).



Téléchargez l'application en scannant le flashcode  
Plus d'infos sur [www.ampelograf.com](http://www.ampelograf.com)



L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, à consommer avec modération  
Kaoopé-479 228 018 RCS Auch SCOP SARL - Titia-505 235 192 RCS Auch EURL

# témoignages

## Côté professionnels

« Un **outil innovant** » : voilà comment Sylvain Pechcontal, directeur de l'office de tourisme du Grand Auch Cœur de Gascogne qualifie cette application d'oenotourisme, « en lien avec la cible clientèle famille et qui valorise la gastronomie gersoise ». Gersoise, oui, mais pas que !

A la **Maison Champy** à Beaune, Cyriane Cubadda est une ambassadrice hors-pair de notre application : « Nous avons choisi Ampélograf afin de **rendre accessible et ludique le monde du vin aux enfants**. » L'application a été installée sur des bornes tactiles pour compléter la découverte des jus de raisins proposée aux enfants lors du temps de dégustation des adultes.

Dès son lancement, Claire Bortolussi a également été séduite par l'idée de mettre en avant le jeu sur son domaine, le **Château de Viella** : « Ampélograf véhicule parfaitement la dimension que nous souhaitons donner à l'accueil du public jeunesse dans notre vignoble : une initiative pédagogique, originale, locale et ludique. Proposer les passeports à nos visiteurs permet de donner une toute autre dimension au temps passé chez nous. Cette application apporte de réelles connaissances et permet d'**ouvrir le dialogue**. »

Quant à Hélène Archidec, du **Domaine de Herrebouc**, elle y voit un moyen de faire découvrir par le jeu « un métier mal connu, complexe, parfois idéalisé. »

## Côté familles

« La veille d'une visite de domaine, nous avons testé l'appli via un gîte partenaire ; les enfants ont passé une partie de la soirée dessus, plongés dans le monde de Ludivine. Le lendemain, ils ont poursuivi l'expérience de jeu pendant la visite et ma fille aînée est même venue nous trouver alors que nous dégustions un bon Armagnac, m'expliquant comment fonctionnait un alambic ! » Charline P., mère de deux enfants de 6 et 9 ans, originaire de Bretagne

Quant aux enfants eux-mêmes, ils apprécient tant l'aspect graphique que pédagogique. Léa, 10 ans, rencontrée sur la Fête de Madiran, annonce spontanément : « votre graphisme est vraiment bien travaillé. Et je suis surprise de voir que, **même moi, fille de vigneron, j'apprends des choses que je ne savais pas !** »



D'autres témoignages à retrouver sur notre site :  
<https://www.ampelograf.com/nos-coulisses/temoignages/>



## Talents gersois

### Renforcer le facteur d'attractivité d'une Région auprès d'un public familial

Né en Occitanie, dans le département du Gers (32), Ampélograf est un projet du cœur. Piloté par **Marie-Sabrina Bonnaffé**, guide-conférencière chez **Pass'enGers** et membre de la **CAE Kanopé**, il a reçu le soutien de la Région Occitanie.



### Les talents du Gers au service d'un projet à la fois poétique et ambitieux

En contact régulier avec les domaines viticoles locaux et les touristes venus découvrir le Gers, Marie-Sabrina Bonnaffé a songé à développer un outil ludique et pédagogique qui permettrait d'améliorer l'expérience oenotouristique des familles et serait déclinable sur des destinations viticoles hors région.

Pour cela, elle s'est entourée de quelques talents gersois, parmi lesquels :

- **Julien « Kyatric » Fantoni**, spécialiste de la création de jeux vidéo en HTML5 et également membre de la **CAE Kanopé**. Ses compétences en game design et en programmation lui ont permis de concevoir l'expérience de jeu ludique et interactive que propose Ampélograf.

- **Fabrice Espin**, fondateur de **Tiria**, une entreprise spécialisée dans le développement d'applications web. En charge de l'aspect technique de l'appli, son agence a développé la structure sous-jacente qui permet à Ampélograf d'exister aujourd'hui.

- **Olivier Merlin**, illustrateur et animateur stop-motion ayant créé son propre univers artistique, **Omergraphie**. Véritable caution artistique du projet, il a donné vie au monde d'Ampélograf et à ses personnages articulés, faits de nombreux matériaux de récupération.

Quant à **Marie-Sabrina Bonnaffé**, elle a élaboré les contenus culturels de l'application.



Kit démo pour les pros



## Entretien

### Comment conçoit-on le game design d'une appli ludique, destinée à un public jeune ?

« Ampélograf est une application qui a beaucoup évolué depuis la naissance du projet. Mais le fil conducteur est resté le même : celui d'offrir une visite au cours de laquelle on initie le joueur aux différentes étapes de la vigne au chai. Mon objectif était de **rendre l'expérience agréable, interactive et adaptée à un public jeune**. Pour cela, tout est simplifié : un minimum de textes, des activités ludiques, des contrôles simples, une navigation intuitive.



Les jeux sont conçus pour être aisément duplicables. Une fois que le jeune joueur s'est initié à un concept, comme celui de déplacer des mots pour reconstituer la légende d'un dessin, il le comprend mieux et y reviendra plus facilement. Il sera à même d'utiliser ce principe de contrôle (glissé-déposé) dans d'autres activités similaires. Le nombre de jeux dans l'appli nous permet d'éviter tout risque de lassitude : la dynamique installée chez le jeune est alors confortable, tout en maintenant une dose de renouvellement. Pour les plus âgés, le mode arcade permet d'axer davantage l'expérience sur le score. »

### Face à un tel public, les aspects graphique et sonore sont essentiels...

« Absolument ! Mon travail avec Olivier Merlin, notre illustrateur, a été essentiel. Nous avons très rapidement trouvé un cadre d'échange, ayant des références similaires en termes de cinéma, de jeux vidéo. Je réalise des **prototypes visuels** de chaque mini-jeu, qui font office de brief. Selon mes besoins en visuels et en animations, Olivier travaille alors à la création des éléments, que j'intègre ensuite dans le jeu.

L'**ambiance sonore** est tout aussi essentielle au rendu final de l'appli : la musique est toujours très complémentaire du game design. J'ai donc aussi composé certaines musiques, notamment le thème de Ludivine. C'est la « vibe » d'Ampélograf, elle fait partie intégrante de l'ADN de l'appli, et ce jusque dans les sons qui rappellent les couleurs acidulées de la charte graphique ! »

### Techniquement parlant, vous qualifiez cette appli d'« hybride »... pourquoi ?

« C'est la société géroise Tiria qui est chargée de développer l'appli hôte, celle qui est à télécharger dans les stores iOS et Android. Il s'agit de la structure sous-jacente qui permet d'héberger le contenu web que j'ai moi-même développé en HTML5, via l'éditeur **Construct 3**.

C'est en cela que l'on peut qualifier Ampélograf d'appli hybride : elle mélange technologie native et technologie web. »

**Julien « Kyatric » Fantoni**  
Concepteur de jeux vidéo



## Entretien

### Quels défis technologiques a-t-il fallu relever?

Il fallait faire cohabiter l'ensemble des technologies des différents partenaires en tenant compte des besoins des utilisateurs et de nos partenaires.

Nous avons à coeur de mettre en place une technologie permettant de **jouer hors connexion**, ce qui résout le problème des zones blanches par exemple. Nous tenions aussi à ce que l'application forme un tout cohérent, tout en se donnant la souplesse de pouvoir **personnaliser certaines parties** : un partenaire peut ajouter son logo en page d'accueil, une destination viticole peut nous commander un Défi à son nom avec des jeux adaptés autour de ses spécificités locales...

Enfin, nous avons veillé à ce que l'application ne soit pas trop lourde (<100 Mo) pour favoriser une **installation rapide** lors des visites chez nos partenaires.

### Comment appliquez-vous le RGPD ?

Notre équipe s'est donnée comme principe de collecter le moins de données possible par respect de la vie privée des utilisateurs.

Nous disposons de statistiques anonymes nous permettant de comprendre les usages des joueurs et d'améliorer l'application : type d'OS utilisé, temps moyen passé sur tel jeu...

Les données personnelles se limitent à un UUID et une adresse mail si le joueur crée un compte. Celui-ci n'est pas obligatoire, mais il permet à l'utilisateur de réinstaller gratuitement le jeu s'il l'a désinstallé temporairement.

### Ampélograf est-il aussi un outil marketing ?

Le contenu culturel est pour nous primordial. Néanmoins, pour un domaine viticole, mettre à disposition Ampélograf représente un avantage concurrentiel pour accueillir le jeune public. Et au-delà, en personnalisant la page d'accueil, disposer d'un Défi relatif à l'AOC locale, sont bien évidemment des actes forts en matière de marketing de destination.



**Fabrice Espin**  
Fondateur de Tiria



## Entretien

« Dans l'univers poétique que j'ai créé il y a quelques années – « **Omergraphie** » - je donne vie par l'illustration et le court-métrage d'animation à des figurines articulées. C'est cet univers qui a plu aux porteurs du projet Ampélograf. J'ai moi-même été conquis par l'idée et la collaboration s'est installée tout naturellement avec les développeurs de l'application.



**Ampélograf, c'est avant tout de l'image.** De la succession d'images. Cela commence sur papier : avant tout projet, je griffonne... des formes qui ne parlent généralement pas à grand-monde ! Mais à moi, si ! Puis, pour que les personnages et les éléments de décor collent bien à l'univers, j'effectue des recherches autour de la matière : fil d'aluminium, bois, mousses, tissus...

Enfin vient le moment de créer les modèles : c'est ainsi que Ludivine est née, personnage jeune et féminin, travaillée à partir de tissus variés.

Quant aux décors, comme les maisons du village, ils sont faits de matière propre au vignoble (un bouchon en liège ou un tonneau par exemple) à laquelle s'ajoutent certains éléments sur logiciel (les portes, le toit, etc.).

L'étape d'animation est tout aussi passionnante et créative : j'ai travaillé sur fond vert pour les besoins de l'équipe de développement, afin de faciliter l'intégration des personnages et des décors dans l'univers de jeu.

La prise de photographies, image par image, permet de donner vie à une héroïne comme Ludivine ; mises en boucle, celles-ci reproduisent tantôt les mouvements désirés, tantôt une impression de dialogue.

C'est ce **mélange de matériaux réalistes, de dessins, de visuels travaillés sur ordinateur et d'animations en stop-motion**, qui permet de créer le monde d'**Ampélograf**. Un univers qui fait rêver, l'espace d'un instant, petits et grands. »

**Olivier Merlin**

Illustrateur et spécialiste  
de l'animation en stop-motion

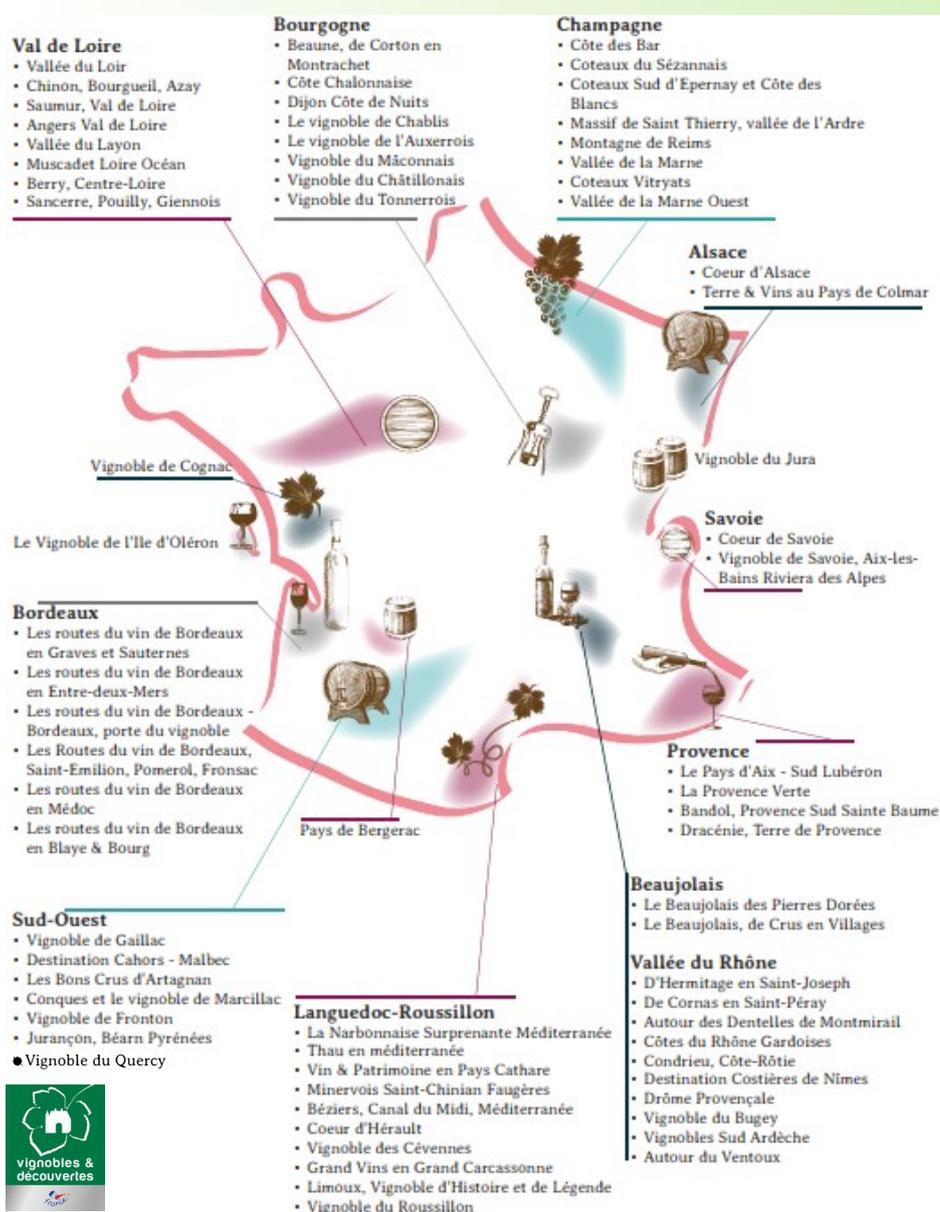


## Vignobles & Découvertes



Ampélograf peut particulièrement intéresser les structures labellisées « Vignobles et découvertes », et s'intégrer dans leur stratégie d'accueil du public familial.

Créé en 2009, le label est attribué pour une durée de 3 ans, après recommandation du Conseil Supérieur de l'œnotourisme, à une destination à vocation touristique et viticole. Celle-ci propose généralement une **offre touristique multiple et complémentaire** (hébergement, restauration, visite de cave et dégustation, événements, etc.) et aide le client dans l'organisation de son séjour.



## Perspectives de développement

Destinée au public familial, l'application Ampélograf est un outil sur lequel tous les vigneron·s désireux d'**apporter de la nouveauté** à leurs dégustations, peuvent s'appuyer. Sous réserve d'une couverture mobile suffisante ou d'un réseau wifi sur leur domaine, ils peuvent inviter les touristes à télécharger l'appli sur place, pour occuper les enfants le temps de la visite.

L'équipe travaille aussi au **développement de contenus sur-mesure et personnalisés**, dans le cadre de partenariats privilégiés avec certains acteurs de l'œnotourisme (filières AOC, destinations labellisées Vignobles et découvertes...).

Dans les mois à venir, l'appli s'adressera aussi aux nombreux touristes étrangers que compte la France, avec des **versions en langues étrangères**.

### Contact presse

Marie-Sabrina Bonnaffé  
contact@ampelograf.com  
06 41 99 07 17

