

Qui sommes nous ?

- Un groupement d'entreprises issu de l'association Loire Numérique
- Toutes membres de la commission ATOLL
(Accompagnement TOurisme et Loisirs en Ligne)
- Des compétences complémentaires au service de la dynamisation du tourisme

Notre Objectif

**Regrouper les savoir-faire
dans le domaine de
l'e-tourisme**

Nos métiers

- Concevoir des outils numériques adaptés au tourisme
- Inventer des contenus adaptés à ces outils
- La convergence du contenu et des outils

Des outils numériques adaptés

- Des outils ont été créés (Odyssée, Néotess, ...) pour rendre plus attractives les visites
- Des technologies d'avant garde :
 - Géolocalisation
 - Réalité augmentée
 - Nomadisme
- Une valorisation du site par l'usage de technologie novatrice

Enrichissons la visite

- Concevoir un nouveau schéma de visite intégrant des critères spécifiques à la cible choisie
- Intégrer les possibilités techniques des outils dans toute la phase de conception - scénarisation
- Une valeur ajoutée fortement différenciante

Des contenus adaptés aux visiteurs

- Visites familiales
- Seniors
- Enfants et scolaires
- Touristes étrangers

Des contenus attractifs

- Un enrichissement du contenu existant par des médias divers :
 - Des images
 - Des vidéos
 - Des sons
 - Des jeux
 - Des anecdotes
 - 3D
 - ...

La mise en oeuvre

- Recherches historiques / techniques
- Scénarisation
- Scénographie
- Outils pédagogiques
- Outils ludiques
- Adaptés à la cible !

Exercice pratique

- L'existant
 - Un château médiéval ouvert au public avec un petit circuit historique balisé
- Le constat : une visite peu attractive
 - Peu de visuels
 - Peu de contenus pédagogiques
 - Le visiteur n'est pas accompagné dans une découverte structurée

Enrichir la visite par rapport au public

- Par exemple, pour les enfants, inventer une histoire d'attaque du château (aspect ludique)
- Pour les séniors, un retour sur des références historiques associées au site
- Pour les étrangers, une adaptation dans leur langue d'un ou des programmes précédents

En pratique

- Des écrans affichant de l'information adaptée (par identification de la catégorie de visiteurs) : vidéo, sonorisation, ...
- Des bornes interactives proposant des jeux ou des contenus complémentaires
- Des PDA géolocalisés permettant de proposer des contenus complémentaires en fonction de la localisation dans la visite
- Des lunettes permettant de superposer des scènes virtuelles aux décors réels
- Et bien d'autres !