



La Quincaillerie
Tiers-Lieu d'assemblage local



Projet de coopération « Les Tiers-Lieux, acteurs du développement local »

hackathon
Numérique et Tourisme adapté

Les 24 et 25 mars 2018
AUBETERRE SUR DRONNE

Coopération Tiers Lieu 2018

PRESENTATION DES TRAVAUX REALISES LORS DU HACKATHON 2018

Groupe 1

Défi : Créer un outil numérique pour faciliter la compréhension d'un site touristique ou naturel pour les personnes malvoyantes.

Projet : « BULLE O » - <https://vimeo.com/271890001>

En bref : BULLE O permet une expérience immersive du site touristique auprès duquel elle est implantée. BULLE O est dotée d'un dispositif multimédia permettant la projection d'images en très grand format et en haute définition ainsi qu'une immersion audio et olfactive.

Groupe 2

Défi : Créer une visite enrichie d'un site touristique ou naturel

Projet : <https://vimeo.com/272208028>

En bref : sur un site touristique donné, le parcours de visite est jalonné de QR codes donnant accès à de l'information sur le site.

Autre option : la visite est conçue sous la forme d'un parcours ludique, sur la base d'un serious game. Le visiteur doit répondre à des énigmes afin de pouvoir poursuivre sa visite.

Groupe 3 (groupe gagnant)

Défi : Créer un outil numérique pour faciliter la compréhension d'un site touristique ou naturel pour les personnes malvoyantes

Projet : « SMART AUDIO » - <https://vimeo.com/272178828>

En bref : Lors de la visite d'un site touristique, des bornes se déclenchent quand le visiteur arrive à proximité et démarrent la lecture de fichiers audio donnant des informations sur le site.

Le site touristique pourra aussi être équipé d'une maquette tactile et interactive : il suffira de la toucher pour déclencher des pistes audio décrivant les lieux.

Groupe 4

Défi : Créer un outil numérique pour faciliter la visite d'un site touristique pour les personnes à mobilité réduite

Projet : « L'ESPRIT DU LIEU » - <https://vimeo.com/272161063>

En bref : La personne à mobilité réduite a un rôle de guide. Elle est équipée d'un casque de réalité virtuelle et elle oriente son binôme, « l'explorateur », dans la visite du site touristique et lui donne des informations sur le lieu.

Groupe 5

Défi : Créer un outil numérique pour faciliter la visite d'un site touristique pour les personnes à mobilité réduite

Projet : <https://vimeo.com/272540009>

En bref : création d'un site internet accessible depuis une tablette donnant accès à une carte interactive qui permet d'activer des fichiers audio, de lire des descriptifs, de voir des photos en 360°, etc