

Projet numérique St Martin

Complémentaire des outils de communication et de médiation classiques, le numérique permet de proposer une extraordinaire variété de contenus indexables et personnalisables autour des collections, des bâtiments. Bornes et tables tactiles, applications mobiles, site Internet ou encore présence sur les réseaux sociaux représentent d'infinies possibilités pour mettre en avant la richesse de la programmation culturelle et faire partager les savoirs.

En effet les technologies numériques sont une alternative à certaines contraintes physiques, comme l'évocation d'éléments disparus, grâce à la [réalité augmentée](#). Recréer par le biais d'un [serious game](#) ou d'une application mobile des circuits touristique. Autant de pistes qui restent à explorer pour redonner vie aux bâtiments et aider le public à mieux les comprendre et les apprécier.

Dans ce cadre nous souhaitons développer deux projets : l'équipement de la tour numérique et l'application touristique

Equipement de la tour numérique : Faire de la Tour Charlemagne une tour numérique.

Que la tour puisse être accessible au public ou non, une part importante de la population ne pourra de toute façon pas gravir les 241 marches qui permettent d'atteindre la terrasse qui culmine à 48m de haut, offrant un panorama sur la ville exceptionnel. D'où l'idée de permettre à tous d'accéder par le biais d'une table d'interprétation interactive, à une visite virtuelle de la Tour, à une vue à 360° du panorama (possibilité d'installer une caméra aux quatre coins de la tour), ou (et) à un serious game à destination des plus jeunes.

Il s'agit de concevoir un outil interactif d'interprétation qui permettrait à l'utilisateur pilotant la caméra, d'accéder selon son souhait, à des couches d'informations sur des points d'intérêts préalablement identifiés et renseignés (apport de textes, documents figurés anciens, photographies).

Une déclinaison de cet outil, sur tablette, permettrait aux visiteurs valides, depuis le sommet de la tour, de procéder également à une interprétation numérique du panorama se substituant au discours du guide. Ainsi le visiteur devient acteur de sa propre découverte.

La tour Charlemagne sera ouverte au public. Des visites jusqu'au belvédère seront dès-lors organisées et des panneaux informatifs seront installés au 1^{er} et 2^e étage.

Au regard des réflexions du moment, la 1^{ere} tranche du CIAP (Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine) serait constituée de la tour Charlemagne et de la chapelle Saint-Jean où sera déployée une nouvelle scénographie et un nouveau contenu.

Voilà quelques pistes de réflexions non exhaustives. Les mots d'ordre pour ce projet sont : Innovation - Accessibilité - Pertinence.

Cet espace sera la première tranche du CIAP et pourrait être installé soit dans le passage du pèlerin soit dans la chapelle Saint Jean. Le Lieu n'est pas encore défini.

L'ambition serait de pouvoir ouvrir cet espace deuxième semestre 2016.

Application touristique

Un ou plusieurs parcours de visite martinien en Ville de Tours, avec implantation d'une signalétique pérenne vont voir le jour.

L'intégration du numérique est là encore une évidence pour diversifier l'offre proposée. Deux applications pourraient voir le jour.

Application pour une visite individuelle

Le développement d'une application mobile pour découvrir la ville intégrant tout le contenu multimédia (réalité augmentée, vidéo, image, 3D...) est une réelle valeur ajoutée aux visites individuelles.

Application pour une visite guidé et commenté

La vraie plus-value est sans aucun doute l'intégration des différents médias dans les visites guidées. Cela permettrait de présenter à un auditoire les fichiers numériques que nous souhaitons, ils s'afficheraient sur leur tablette (parc de tablette, transfère sans fil).

Le guide pourrait manipuler lui-même les médias ou laissez les visiteurs interagir (zoom, pointez, manipuler). Il choisirait les médias qu'il veut présenter au moment qu'il souhaite.