

RÉALITÉ VIRTUELLE



Vorgium, la cité antique en réalité virtuelle

> Les visiteurs de ce centre d'interprétation archéologique d'un nouveau genre pourront vivre au temps des Romains dès le Printemps 2018

Les travaux entamés en début mars à Carhaix donneront lieu à un centre de 8 000 m². Celui-ci comprendra un **jardin archéologique** (avec des thermes et une fontaine reconstituée virtuellement) et un **bâtiment de 200 m²** (équipé d'hologrammes, de tablettes mobiles et de systèmes de réalité augmentée).

Le parcours mettra en avant les **vestiges romains** découverts lors des sondes archéologiques des dernières années. Et il proposera une **pédagogie ludique** pour que les visiteurs découvrent et comprennent l'univers antique.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/carhaix-vorgium-version-virtuelle-immersive/>

Kit de développement pour la Réalité Virtuelle



> En partenariat avec Acer, Microsoft lance son kit de développement disponible depuis le mois de mars

Le casque est baptisé « **Acer Windows Mixed Reality Development Edition** » en référence à la plateforme logicielle Windows Holographic s'appelle désormais **Windows Mixed Reality**.

Microsoft propose sa notion de « **réalité mixte** » depuis le lancement d'HoloLens. Un casque tout-en-un qui permet d'afficher des éléments virtuels comme s'ils étaient dans le monde réel à travers une visière transparente.

Pour plus de détails : <http://www.usine-digitale.fr/article/acer-et-microsoft-lancent-un-kit-de-developpement-pour-la-realite-virtuelle.N509364>

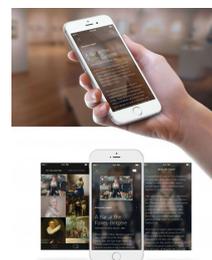
APPLICATION

Le nouveau «Shazam» des musées

> *Smartify est la nouvelle application destinée aux amateurs d'art*

Une société londonienne met au point une application qui utilise un **logiciel de reconnaissance** d'images permettant d'analyser, d'identifier et d'enregistrer des copies numériques des créations d'artistes sur l'appareil de l'utilisateur.

En prenant une photo de l'oeuvre, les utilisateurs de l'application peuvent obtenir des **informations sur celle-ci**. Ils peuvent également ajouter les oeuvres à leur propre galerie numérique. Il n'est pas nécessaire d'être en présence d'une oeuvre originale pour utiliser l'application puisque Smartify fonctionne également une photographie de l'oeuvre dans un livre, une brochure, sur une affiche ou une carte postale.



Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/reconnaissance-virtuelle-art-musees-application-shazam/>

L'application Gallicadabra de la BnF vise les jeunes

> *Le 7 mars 2017 la BnF lance sa première application de lecture sur tablette ou smartphone*

L'objectif de la BnF est de faire découvrir la richesse de ses collections aux enfants grâce à une tablette tactile ou un smartphone. Une sélection, faite en amont et réalisée par le Centre national de la littérature pour la jeunesse (CNLJ) de la BnF, est intégrée dans l'**application adaptée au jeune public, colorée et intuitive**.

Certains contes sont disponibles en **version audio**, avec les voix de comédiens, pour écouter l'histoire tout en profitant des illustrations ou en suivant le texte sur la tablette.



Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/appli-gallicadabra-bnf-jeunes-lecteurs/>

ÉDUCATION

La Cité Créative de Montpellier

> D'ici à 2020, un campus de 1 400 élèves va voir le jour

Le projet « **Montpellier Cité Créative** », présenté le 7 mars 2017 par le réseau privé de formation Icônes avec la métropole de Montpellier, occupera 35 000 m² sur l'ancien site de l'École d'application de l'infanterie (EAI). À terme, le campus a vocation à devenir le plus grand pôle français de formation dans les métiers de la création et du numérique.

Aux côtés du campus sont imaginés des **sites d'accueil des entreprises**, des **équipements structurants** et des **lieux de rencontres**.

Enfin, **350 logements étudiants** intégrés dans le projet - dans les étages supérieurs - contribueront à le financer, comme la vente du site actuel de l'Esma. Les travaux devraient commencer début 2018.



Pour plus de détails : <http://www.usine-digitale.fr/article/montpellier-va-creer-une-cite-creative-ici-a-2020.N512484>

Le nouveau MOOC *Une brève histoire de l'art : de la Renaissance au XX^e siècle ! de la RMN-Grand Palais*

> Ce quatrième MOOC proposé par la RMN-Grand Palais présente cinq périodes phares de l'histoire de l'art

À travers cinq thématiques : la Renaissance, l'art classique du XVII^e siècle, le siècle des Lumières du XVIII^e siècle, le XIX^e siècle et le XX^e siècle.

Chaque cours comprend des vidéos, des ressources complémentaires, des activités d'apprentissage et un forum de discussion. Pour suivre les cours et toutes les activités proposées, il faut compter environ 2 heures par séquence, mais chacun détermine librement le temps qu'il souhaite consacrer au cours et l'ordre de ceux-ci.

À la fin de chaque séquence, un quiz ludique permet de s'auto-évaluer sur les connaissances acquises et d'obtenir des «badges de connaissance».

Pour plus de détails : <http://www.grandpalais.fr/fr/article/mooc-une-breve-histoire-de-lart-de-la-renaissance-au-xxe-siecle>



En bref

Des vidéos et des contenus multimédias sont à disposition des acteurs de la culture scientifique

> 58 projets audiovisuels et multimédias, lauréats des bourses Estim, sont mis à la disposition du réseau de la Culture scientifique, technique et industrielle.

Pour plus de détails : https://www.amctif.fr/wp-content/uploads/2016/07/BOURSESdesCOPROD_09_05.pdf

Découvrir les châteaux de la Loire grâce à Google

> Avec la volonté de mieux valoriser l'offre culturelle au sein de l'écosystème Google, l'institut travaille sur le développement d'outils de numérisation (très haute définition, 3D...) pour faire découvrir des œuvres et des monuments.

Pour plus de détails : http://www.touraineloirevalley.com/je-decouvre/a-l-affiche/google-met-les-chateaux-de-la-loire-a-portee-de-clics?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+touraine+%28Tourisme+en+Touraine+%3A+%C3%A0+la+une%29

Nouvelle forme de tourisme avec TourisBot

> TourisBot s'appuie sur un système d'affiliation : l'utilisateur est redirigé vers les partenaires diffusant des offres d'hôtels à proximité des lieux à visiter, dans un rayon proche de ceux-ci. Libre à eux d'y donner suite ou pas.

Pour plus de détails : <http://www.archimag.com/univers-data/2017/03/22/tourisbot-decouvrir-patrimoine-culture-france-robot>

La perception des œuvres vues par les visiteurs

> À l'occasion de l'exposition « Le Mystère Le Nain » au musée du Louvre-Lens, le CNRS et le Louvre-Lens s'associent pour mener un projet de recherche inédit, sur le regard et l'attention du visiteur face à 7 œuvres exposées, avec la technologie eye-tracking.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/ikonikat-cnrs-louvre-lens-etudier-perception-visiteurs/>