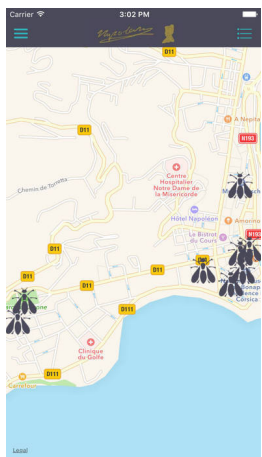


## APPLICATIONS

### Sur les traces de Napoléon

> L'application Napoléon permet de découvrir l'histoire d'Ajaccio à travers divers parcours

L'initiative de la **Délégation pour la Mise en Valeur du Patrimoine Napoléonien** confiée à Jean-Pierre Aresu a développé une application afin de faire connaître le patrimoine napoléonien de la ville d'Ajaccio.



Cette application possède un **atout culturel**, un **atout économique** et un **atout touristique**.

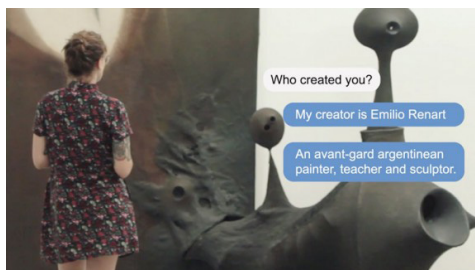
Au programme, des informations précises sur la famille impériale, sur les sites napoléoniens présents à Ajaccio, que l'on peut découvrir au gré des itinéraires proposés par l'application.

Celle-ci est disponible gratuitement sur l'Apple Store ou sur Google Play.

Vous trouverez le lien de téléchargement ci-dessous : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goodbarber.napoleon&hl=fr>

### Le chatbot rendu possible par le Musée d'Art Moderne de Buenos Aires

> Le MAMBA est le premier musée à proposer un chatbot qui permet aux visiteurs de dialoguer avec une oeuvre d'art



Grâce à l'application **Facebook Messenger**, le chatbot rapproche le public et l'oeuvre de manière originale et ludique. Ainsi, l'oeuvre renseigne son visiteur sur ses caractéristiques.

Avec cette **nouvelle forme de médiation**, les institutions culturelles entendent créer un rapport particulier qui permettra peut-être de **rendre plus accessible l'oeuvre d'art**, notamment pour les jeunes, adeptes des réseaux sociaux, dont Facebook Messenger.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/musee-art-moderne-ba-chatbot-art/>

### Ask Mona, le chatbot culturel

> L'intelligence artificielle qui renseigne, conseille et donne des offres personnalisées en matière culturelle

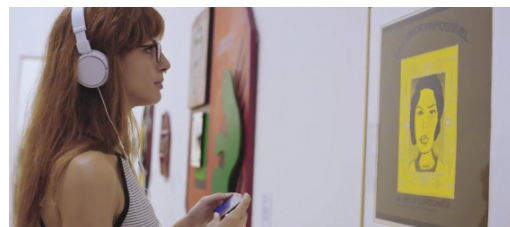
Soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, Ask Mona fait partie des lauréats de l'appel à projets Services numériques innovants 2016.

Le chatbot, accessible sur Facebook Messenger, propose des **expériences sur-mesure** avec les lieux culturels pour rendre plus ludique la visite *in situ*. Ils pourront ainsi, en utilisant Ask Mona au cours de leur visite, participer à une expérience unique qui les encourage à approfondir leurs connaissances tout en se divertissant.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/ask-mona-intelligence-artificielle-conseils-sorties-culturelles/>

### The Voice of Art, l'application de médiation interactive et personnalisée

> Le Musée de la Pinacothèque de São Paulo et IBM expérimente l'intelligence artificielle



Le projet vise à utiliser l'informatique **cognitive Watson** pour créer une expérience de visite différente. Ainsi avec un smartphone prêté par la Pinacothèque, le visiteur interagit avec les oeuvres pour obtenir des réponses à ses questions.

Pour identifier un visiteur approchant les oeuvres sélectionnées, des capteurs iBeacon ont été installés dans les salles du musée et assurent la géolocalisation. Toute l'interaction se fait par la voix, via un **chatbot** en portugais.

Pour pouvoir répondre à un maximum de questions, les programmeurs IBM ont travaillé avec des **conservateurs d'art** et des **chercheurs** du Musée Pinacoteca pour alimenter Watson avec des informations et des réponses sur l'ensemble des oeuvres d'art choisies pour ce parcours.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/ask-mona-intelligence-artificielle-conseils-sorties-culturelles/>

### ÉDUCATION

#### Le passage au numérique des boîtes/exposition du CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux

> Le projet des « Boîtes/Exposition » lancé dans les années 1990 revient pour une version actualisée

Prenant en compte les avancées numériques et leurs influences sur le comportement des enfants, le CAPC, soutenu par le Ministère de l'Éducation Nationale et des financements privés, a pris l'initiative de faire évoluer le système de ces « boîtes/exposition » en y incluant des tablettes numériques. La boîte se déploie et contient 13 tablettes à destination de l'enseignant et de l'ensemble de la classe.

Le but du projet est d'**apporter la culture** vers les publics d'enfants éloignés. Les tablettes numériques permettent de **faciliter la lecture des oeuvres** par l'enseignant.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/boites-numeriques-capc-art-dans-classes/>



#### Le campus numérique de la Région Auvergne Rhône-Alpes

> 500 étudiants et sept écoles feront leur première rentrée sur le campus numérique

Sept écoles et organismes de formation ont été sélectionnés pour lancer le **campus numérique** de la région Auvergne Rhône-Alpes qui ouvrira provisoirement en septembre prochain dans le quartier lyonnais de Confluence.

Le campus numérique prendra place sur l'ancien site du conseil régional Rhône-Alpes à **Charbonnières-les-Bains en 2020**.

Les formations contribueront à **combler les postes manquants** dans le secteur numérique de la Région et viseront à **accompagner la transition numérique** des entreprises.

Pour plus de détails : <http://www.usine-digitale.fr/article/la-region-auvergne-rhone-alpes-pre-cise-les-contours-de-son-campus-numerique.N523054>



#### Des installations numériques innovantes présentées au Musée de la civilisation de Québec

> Un projet original d'exposition qui réunit le milieu artistique et celui des entreprises numériques

Quatre tandems ont présenté leurs oeuvres au cours de l'exposition *F5 l'art se connecte*, dans le cadre de la **semaine numérique**.

Deux installations étaient influencées par des données en temps réel. L'une est influencée par les recherches sur Google les plus populaires, en direct. Une autre fonctionne avec des capteurs **Kinect**. Où le visiteur manipule une oeuvre musicale avec les gestes de son corps.

L'exposition sert de pilote à un projet de **laboratoire de création et d'innovation**, qui sera implanté au Musée. Un lieu qui permettra « la rencontre d'artistes, de chercheurs, de scientifiques, d'entreprises ».

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/quatre-artistes-quatre-entreprises-quatre-installations-numeriques-musee-civilisation/>

#### Le musée du Palais de Pékin numérise sa collection

> Le musée du Palais souhaite rendre accessible sa collection au public grâce à sa numérisation

Ce vaste programme de numérisation et de mise à disposition vient compléter deux autres types d'outils déjà déployés par la Cité Interdite durant les trois dernières années.

Ainsi, depuis 2015, le Musée du Palais a lancé **trois applications** et une **galerie numérique**, pour que les publics explorent la riche collection du musée.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/cite-interdite-pekkin-va-digitaliser-toute-sa-collection/>

## EN BREF

#### Inauguration d'une borne Timescope sur les rives de Seine

> Le dispositif de RV permet aux Parisiens comme aux touristes de voyager dans le temps, pour découvrir la Place de Grève au XVII<sup>e</sup> siècle.



#### Google Earth devient un guide touristique

> Avec son nouvel onglet « Explorateur », Google Earth propose aux internautes des visites interactives thématiques.

#### Le décret Chambord

> Le décret d'application de la loi CAP (liberté de Création, Architecture et Patrimoine) s'intéresse particulièrement au droit à l'image sur les bâtiments des domaines nationaux.