



GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

**DOSSIER DE PRESSE
JUILLET 2006**

Internet, 3D, podcasting, réalité virtuelle, wi-fi, terminaux interactifs ... Versailles prépare sa révolution numérique.

En parallèle des travaux d'aménagement du Grand Versailles, le projet GRAND VERSAILLES NUMERIQUE (GVN) combine nouvelles technologies et contenus culturels.

Le château de Versailles redevient ainsi un lieu d'innovation et d'expérimentation dans le secteur des arts et des sciences, comme il le fut à l'époque de Louis XIV.



CHATEAU DE VERSAILLES





GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

UNE VISITE EXPÉRIMENTALE DU DOMAINE, À DÉCOUVRIR EN AVANT PREMIÈRE LES 7 ET 11 JUILLET UN PROJET DU GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

Le projet Grand Versailles Numérique (GVN) vise à **imaginer, tester puis déployer de nouveaux outils numériques destinés à enrichir la visite** du musée et du domaine de Versailles. **Ce programme de recherche et d'expérimentation** sera un **laboratoire** fusionnant culture et technologie et un prototype duplicable dans d'autres lieux culturels, en France et dans le monde.

Ce projet permettra également au visiteur réel ou virtuel (via l'Internet ou tout autre réseau) de comprendre et de **suivre les travaux du Grand Versailles** et même de les anticiper grâce à des simulations.

Les dispositifs innovants permettront d'améliorer :

- l'accueil, l'information et l'orientation du public
- la préparation, l'enrichissement et les prolongements de la visite
- le partage de connaissances et les échanges entre visiteurs.

Juillet 2006 : première étape du Grand Versailles Numérique

Destiné à être **développé entre 2006 et 2009**, le projet GVN a été officiellement lancé par le Ministre de la Culture et de la Communication le 26 juin dernier à l'occasion de l'ouverture du Domaine de Marie-Antoinette.

Il démarre par une étape expérimentale qui propose une série de dispositifs innovants :

- **une visite numérique** du Domaine de Marie-Antoinette avec la mise à disposition de mini-ordinateurs (pda) iPaq connectés à un réseau wifi et de lecteurs audio-vidéo iPods.
- **un site vitrine** de présentation du projet GVN (www.gvn.chateauversailles.fr) avec des visites 3D
- **un site de téléchargement** de séquences audios et vidéos (www.podcast.chateauversailles.fr),

Deux visites expérimentales du Domaine de Marie-Antoinette vous sont proposées les 7 et 11 juillet au château de Versailles à 11h.

Réservation obligatoire au 01 30 83 77 01 ou 77 03

Le soutien du Ministère de la Culture et de partenaires industriels

Le projet GVN bénéficie du **soutien actif du Ministère de la Culture et de la Communication**. Sa Mission de la Recherche et de la Technologie a co-organisé les ateliers de réflexion et co-financé le site vitrine. Les dispositifs numériques développés dans le Domaine de Marie-Antoinette ont fait l'objet d'un **cofinancement de la Diact / Datar et de la Préfecture d'Ile-de-France**.

Plusieurs entreprises ont également apporté leur support technologique et leur expertise :

- C'est Nettement Mieux et Emissive (pour la production du site vitrine et de la 3D)
- Transnumeric et Cisco (pour le réseau wifi maillé),
- HP (pour la fourniture des terminaux pda communicants),
- VeasyMedia et Microsoft (pour l'interface utilisateur des pda audio-vidéo guides),
- Briq (pour la production de l'espace podcasting),
- Apple (pour la promotion de l'espace Podcasting et la mise à disposition d'iPods),
- Gallimard, K619, Eclectic Productions, Editions Montparnasse, Cinétévé, Caméra Lucida, Ina, Comox, Armide, Aphelia, Antenna Audio et la RMN (pour leurs apports de contenus iconos, audios, vidéos et musicaux), Virgin Classics, et France TV Distribution.
- SinapsesConseils (pour la conception et la coordination du projet).

Le projet GVN associe également d'**autres institutions publiques** comme l'Abbaye de Fontevraud, la Ville de Versailles et le Département des Yvelines.

Contacts presse:

Aude Revillon d'Apreval, Aurélie Gevrey-Dubois
tel: 01 30 83 77 01 / 01 30 83 77 03

aude.revillon@chateauversailles.fr et aurelie.gevrey@chateauversailles.fr

SOMMAIRE

- p. 1 : Imaginer la visite culturelle numérique de demain
- p. 3 : En association avec le Ministère de la Culture et de la Communication et d'autres institutions culturelles
- p. 4 : Une année d'ateliers et de réflexion
- p. 5 : Juillet 2006 : première phase expérimentale du Grand Versailles Numérique
- p. 6 : DISPOSITIF 1: le site vitrine GVN (www.gvn.chateauversailles.fr)
- p. 7 : DISPOSITIF 2 : l'espace expérimental de podcasting et de téléchargement audio et vidéo (www.podcast.chateauversailles.fr)
- p. 8 : DISPOSITIF 3 : le réseau wifi et les audio-vidéoguides numériques pda et iPods

IMAGINER LA VISITE CULTURELLE NUMÉRIQUE DE DEMAIN

Lancé en septembre 2005, le projet Grand Versailles Numérique (GVN) vise à **imaginer, tester puis déployer de nouveaux outils numériques destinés à enrichir la visite** du domaine de Versailles.

Fusionner culture et technologies

Ce projet, unique en France, sera :

- un **programme de recherche et d'expérimentation**
- un **laboratoire** fusionnant culture et technologie
- et un **prototype duplicable** dans d'autres lieux culturels, en France et dans le monde.

Les dispositifs innovants, mis en place dans le cadre du projet, permettront d'**améliorer** :

- l'accueil, l'information et l'orientation du **public**
- la préparation, l'enrichissement et les prolongements de la **visite**
- le partage de **connaissances**
- et les **échanges** entre visiteurs.

Les dispositifs imaginés s'appuieront sur toutes les innovations en matière de réseaux ou de terminaux et combineront contenus et services.

Un dispositif multidimensionnel

Le dispositif imaginé et développé dans le cadre du Grand Versailles Numérique sera :

- multi publics (individuels/groupes, adultes/enfants, scolaires, étudiants, chercheurs, handicapés)
- multi contenus (textes, images fixes et vidéos, sons et musiques, plans, cartes, animations flash, modélisations 3D...)
- multi services (préparation de visite, orientation dans le domaine, géo localisation, visualisation d'œuvres ou de lieux inaccessibles, voyage dans le passé et dans l'avenir, préfiguration du Grand Versailles, fidélisation...)
- multilingues (anglais, français...)
- multi réseaux (web, télécoms, wi-fi...)
- multi supports (pc fixes et mobiles, bornes interactives, téléphones portables, pda, lecteurs mp3, consoles multimédias...).

Accompagner et anticiper le schéma directeur du Grand Versailles

Le projet GVN permettra également au visiteur réel ou virtuel (via l'Internet ou tout autre réseau) de comprendre et de **suivre les travaux du Grand Versailles** (définis par le schéma directeur présenté par le ministre de la Culture en septembre 2003) et même de les anticiper grâce à des simulations.



Une démarche doublement originale

Le projet Grand Versailles Numérique s'appuie sur une démarche originale :

- trois phases de réflexion, d'expérimentation et de déploiement étalées de 2005 à 2009
- une association étroite avec le Ministère de la Culture, des lieux culturels, les experts universitaires et les industriels.

Un projet transversal de l'Établissement public de Versailles

Le projet Grand Versailles Numérique est **conduit par l'Établissement Public du musée et du domaine de Versailles (EPV)**.

Il est assisté par un **comité de pilotage** composé de représentants de l'Établissement Public et du ministère de la Culture et de la Communication.

La coordination générale est assurée par la société Sinapses Conseils.

Ce projet implique l'**ensemble des directions et services de l'établissement et le Centre de recherche du château de Versailles (CRCV)**.

De la réflexion au déploiement

La phase d'élaboration et de préfiguration de ce projet a été menée par le Centre de recherches du château de Versailles et s'est consacrée à la réalisation de ce site vitrine ainsi qu'à la mise en place des ateliers de réflexion. Elle a fait l'objet d'un financement conjoint de l'Établissement Public de Versailles (CRCV) et de la mission de la recherche et de la technologie du ministère de la Culture et de la Communication.

La **première phase d'expérimentation** (voir plus loin) a fait l'objet d'un co-financement de la Diact (ex-Datar) et de l'Établissement Public avec le soutien matériel et logistique d'entreprises.

Par la suite, le **projet Grand Versailles Numérique sollicitera le soutien d'entreprises privées françaises et étrangères, de l'État, des collectivités territoriales et de la Commission européenne, qui seront réunis au sein d'un club de partenaires.** Les membres de ce club apporteront leur soutien scientifique, technologique et financier pour la mise en place effective des outils, des réseaux, des contenus et des services du Grand Versailles Numérique.

EN ASSOCIATION AVEC LE MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION ET D'AUTRES INSTITUTIONS CULTURELLES

Le soutien du Ministère de la Culture

Désireux de rapprocher les mondes de la culture et des technologies, le **ministère de la Culture et de la Communication** a décidé de soutenir le projet **Grand Versailles Numérique (GVN)**.

Il a confié à la **mission de la recherche et de la technologie (MRT)** de la délégation au développement et aux affaires internationales (DDAI) le soin d'accompagner le GVN.

L'intervention de la MRT est double :

- par la co-production du site vitrine, la MRT apporte au projet un soutien humain et financier.
- elle est également associée à l'organisation des ateliers réunissant le ministère de la Culture et de la Communication, le château de Versailles et son Centre de recherche, des institutions publiques et des entreprises privées.

Dans le cadre de son plan d'actions « Patrimoine numérique », le **ministère de la Culture et de la Communication** entend également soutenir la démarche " laboratoire " entreprise par le **château de Versailles** et inciter à la " duplication " dans d'autres lieux culturels, des technologies, services et outils créés à Versailles.

“Je me félicite que Versailles s'engage avec beaucoup de dynamisme dans tant de projets innovants, notamment autour de l'Internet et des nouvelles technologies... Ainsi, après l'ouverture au tournage de l'équipe de Sofia Coppola et de tant d'autres, c'est maintenant le Grand Versailles Numérique, qui va offrir au grand public comme aux chercheurs, de nouvelles possibilités d'accès au patrimoine national.”

Renaud Donnedieu de Vabres, Ministre de la Culture et de la Communication

Une association à d'autres institutions culturelles françaises ou internationales

Dans cette perspective de mutualisation des bonnes pratiques et de duplication des innovations, le projet **GVN** associe également :

- **des musées et institutions culturelles françaises** (Grotte de Lascaux, Abbaye de Fontevraud, Cité des Sciences et de l'Industrie...)
- **et étrangères** (Cleveland Museum, Tate Gallery...).

L'Établissement public de Versailles associe également à ses réflexions et développements numériques des **collectivités locales** comme la Ville de Versailles et le département des Yvelines.



UNE ANNÉE D'ATELIERS ET DE RÉFLEXION

Dix ateliers de réflexion

Afin de combiner des contenus complexes et de proposer des usages multiples, le Grand Versailles Numérique doit **s'appuyer sur les nouvelles technologies de production, de simulation, de numérisation, de diffusion et de protection des contenus culturels.**

Ce projet ne peut donc se faire **qu'en étroite relation avec les experts (industriels ou universitaires) des nouvelles technologies de l'information et de la communication.**

C'est pourquoi, depuis septembre 2005, **le ministère de la Culture et de la Communication et le Centre de recherche du château de Versailles ont réuni régulièrement des entreprises technologiques, des institutions publiques, des institutions culturelles, des collectivités territoriales et des universités.**

Ces acteurs ont participé à des ateliers de réflexion pour débattre sur les technologies innovantes et leur application à la culture, pour établir des bilans des expériences et pour imaginer de nouvelles perspectives.

Plus de cent participants

Plus de 100 experts sont intervenus ou ont assisté aux différents ateliers. Ils représentaient :

- **des institutions culturelles** : Abbaye de Fontevraud, Cleveland Museum, Direction de l'Architecture et du Patrimoine (MCC), Monum', Semitour/Grottes de Lascaux, Musée National des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MUCEM)
- **des producteurs de contenus culturels** : Antenna Audio, Attractive, Briq, Dynamic 3D, Latitudes, France 5, Editions Gallimard, Navidis, Sycomore, CNRS/MCC UMR MAP (Marseille), Veasy Media
- **des développeurs informatiques** : Appear Networks, Microsoft
- **des industriels** : Cisco Systems, HP, Intel, Motorola, Transnuméric, Virtools/Dassault
- **des collectivités locales** : Département des Yvelines, Pôle de compétitivité MVNR Ile-de-France, Région Ile-de-France, Ville de Versailles, Région PACA
- **des universités** : Laboratoire LEDEN Paris 8, ENS Lyon
- **des sociétés publiques** : RATP, SNCF
- **des sociétés de conseils** : Sinapses Conseils, Unilog, XD Conseils.

@ Les compte-rendus des différents ateliers sont disponibles sur le site vitrine du projet GVN

JUILLET 2006 : PREMIÈRE PHASE EXPÉRIMENTALE DU GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

Destiné à être **développé entre 2006 et 2009**, le projet GVN est officiellement rendu public le 26 juin 2006. Quelques jours plus tard, le 1^{er} juillet, sa première **étape expérimentale démarre avec la mise à disposition des premiers dispositifs innovants**.

Le soutien du Ministère de la Culture, de la Diact (ex-Datar) et de partenaires industriels

Cette première phase expérimentale du projet GVN a bénéficié du **soutien actif du Ministère de la Culture et de la Communication** et de la Mission de la Recherche et de la technologie qui a co-financé le site vitrine.

Les dispositifs numériques développés dans le Domaine de Marie-Antoinette ont fait l'objet d'un **cofinancement de la Diact (ex-Datar) et de la Préfecture d'Ile-de-France, dans le cadre de l'appel à projets « Réseaux et usages innovants »**.

Plusieurs **entreprises** ont également apporté leur **support technologique et leur expertise** :

- C'est Nettement Mieux et Emissive (pour la production du site vitrine et de la 3D)
- Vinci/Igo (pour la production de la modélisation 3D de la Galerie des Glaces)
- Transnumeric et Cisco (pour le réseau wifi maillé),
- HP (pour la fourniture des terminaux pda communicants),
- VeasyMedia et Microsoft (pour l'interface utilisateur des pda audio-vidéo guides),
- Briq (pour la production de l'espace podcasting),
- Apple (pour la promotion de l'espace Podcasting et la mise à disposition d'iPods),
- Gallimard, K619, Eclectic Productions, Editions Montparnasse, Cinétévé, Caméra Lucida, Ina, Comox, Armide, Aphelia, Antenna Audio et la RMN (pour leurs apports de contenus iconos, audios, vidéos et musicaux), Virgin Classics et France TV Distribution.
- SinapsesConseils (pour la conception et la coordination du projet).

Le projet GVN associe également **d'autres institutions publiques** comme l'Abbaye de Fontevraud, la Ville de Versailles et le Département des Yvelines.

Trois dispositifs expérimentaux proposés à partir du 1^{er} juillet 2006

Cette phase expérimentale, qui capitalise sur les ateliers de réflexion, est officiellement lancée à l'occasion de l'inauguration, par le Ministre de la Culture, du Domaine de Marie-Antoinette, le 26 juin 2006.

Dans cette phase expérimentale (juillet 2006 – mars 2007), l'Etablissement public de Versailles propose une série de **dispositifs innovants expérimentaux** et notamment :

- **un site vitrine de présentation** du projet GVN (www.gvn.chateauversailles.fr) avec des visites 3D
- **un site de téléchargement de séquences audios et vidéos** (www.podcast.chateauversailles.fr)
- **un dispositif numérique d'aide à la visite du domaine de Marie-Antoinette** avec la mise à disposition de mini-ordinateurs/pda connectés à un réseau wifi et de lecteurs audio-vidéo iPods (disponibles au public à partir du 10 juillet 2006).

D'autres dispositifs numériques pourraient être déployés entre septembre 2006 et mars 2007, notamment en partenariat avec les sociétés France Télécom/Orange, Sony, Robotics, la SNCF et la Ville de Versailles.



DISPOSITIF 1 : LE SITE VITRINE GVN

(www.gvn.chateauversailles.fr)

Afin d'expliquer la démarche et les objectifs du projet Grand Versailles Numérique, **l'Etablissement Public du musée et du domaine national de Versailles et le Ministère de la Culture et de la Communication ont co-financé un site vitrine.**

Ce site a été **produit conjointement par le Centre de recherche du château de Versailles et la mission de la recherche et de la technologie. Sa direction éditoriale a été assurée par Béatrix Saule, conservateur en chef du château de Versailles et directrice du CRCV.**

La production exécutive a été confiée à la société C'est Nettement Mieux et à Emissive pour la production de la modélisation 3D de la façade du Château.

Ce site vitrine est composé d'une **douzaine de modules** proposant des contenus et services innovants et s'appuyant sur de nouvelles technologies de production ou de diffusion.

Visites 3D temps réel (utilisant la technologie Virtools)

- **Modélisation des cours d'entrée et de la façade du Château** (Production : Emissive) permettant de faire découvrir aux internautes (il est visible sur www.gvn.chateauversailles.fr) :



- quelques décors sculptés
- la restauration de l'horloge
- la dorure des toits
- le déplacement de la statue équestre de Louis XIV et la restitution de la Grille royale

- **A venir, modélisation de la Galerie des Glaces** (Production : Vinci/Igo) permettant de raconter l'histoire et les travaux de rénovation entrepris depuis plusieurs années.

Visites 360°

Ces visites panoramiques permettent de montrer sous un visage différent :



- le Bosquet des Rocailles
- le Bosquet des Trois Fontaines
- et la Cour de Marbre

Animations et vidéos

Des animations intégrant la technologie flash et des contenus photos ou vidéos présentent Versailles dans le temps ou l'espace :



- Diaporama du Grand Trianon d'hier à aujourd'hui
- Diaporama du parterre d'Eau
- Module chronologique sur Versailles
- Module interactif sur les premiers travaux de Louis XIV (en partenariat avec Gallimard)



DISPOSITIF 2 : L'ESPACE EXPÉRIMENTAL DE PODCASTING ET TÉLÉCHARGEMENT AUDIO ET VIDÉO

(www.podcast.chateauversailles.fr)

Dans le cadre du projet Grand Versailles Numérique, l'EPV a décidé la création et le lancement d'un **espace expérimental de podcasting et de téléchargement payant de séquences audio et vidéo portant sur le château de Versailles.**

L'objectif de cette expérimentation est de **tester l'accueil du public et le potentiel économique d'un service de téléchargement gratuit et payant** sur un lecteur mp3 ou iPod.

Les contenus proposés

Les contenus proposés seront des **séquences courtes** (moins de 5 minutes), **audio ou vidéos**, de différentes natures :

- commentaires sonores extraits d'audioguides
- extraits de documentaires (audio ou vidéos)
- extraits de fictions ou de films cinéma
- extraits d'œuvres musicales.

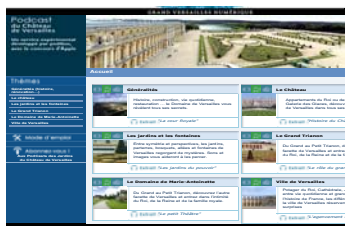
Les séquences seront **proposées en plusieurs langues** : français, anglais, espagnol, allemand, italien et mandarin.

Ces contenus seront mis à disposition du public (internaute) de manière gratuite (podcasting) ou payante (téléchargement) pour une utilisation sur des lecteurs mp3 ou iPods.

- Les **séquences gratuites** seront téléchargeables de manière individuelle.
- Les **séquences payantes seront réunies dans plusieurs forfaits** composées de 5 à 6 ressources et représentant chacun une durée totale de 15-20 minutes.

Un service expérimental

Ce **service expérimental**, développé dans le cadre du projet Grand Versailles Numérique, sera proposé au public internaute de **juillet à décembre 2006. Ce dispositif a été proposé et conçu par la société Briq sous le contrôle de l'EPV.**



Il se compose d'une **page d'accueil podcasting/téléchargement** qui sera intégrée sur le site www.chateauversailles.fr en deux langues, français et anglais et qui renverra vers un **site de présentation et de sélection des séquences** proposées ainsi qu'un **outil de paiement** utilisant la technologie de paiement en ligne paypal (groupe eBay).

Les partenaires du service

Ce service expérimental bénéficie du soutien et de la participation de plusieurs partenaires :

- **Briq** (conception et production de l'outil technique)
- **Apple** (promotion internationale sur son site de podcasting iTunes)
- Les **producteurs ou distributeurs de contenus audiovisuels** (Camera Lucida/Arte/Armide, Eclectic Productions, Cinétévé, Editions Montparnasse, France TV Distribution/Films d'Ici)
- Les **producteurs d'audioguides** (Aphélie, Antenna Audio, Comox, Sycomore)
- Les **éditeurs musicaux** (K617 / Editions Le Couvent, Virgin Classics).



DISPOSITIF 3 : LE RÉSEAU EXPÉRIMENTAL WIFI ET LES AUDIO-VIDÉOGUIDES NUMÉRIQUES PDA ET IPODS DU DOMAINE DE MARIE-ANTOINETTE

Dans le cadre du projet Grand Versailles Numérique, l'Établissement Public du musée et du domaine de Versailles (EPV) lance un **service expérimental de visite numérique** à l'occasion de l'ouverture du **Domaine de Marie-Antoinette**.

Ce dispositif consiste à **prêter gratuitement aux visiteurs des lecteurs numériques proposant des séquences audios et vidéos**.

Le public pourra choisir entre :

- des **mini ordinateurs portables iPAQ, connectés à un réseau wi-fi**, et
- des **lecteurs iPods** proposant offrant des courtes séquences audio et vidéos.

Cette expérimentation est **soutenue par la Diact (ex-Datar)** dans le cadre d'un appel à projets « réseaux et services innovants ».

Son objectif est de **tester les fonctionnalités d'un réseau wifi déployé sur un site culturel et l'accueil par le public de ces nouveaux outils audio-vidéo guides numériques**.

Les contenus proposés

Les deux lecteurs proposeront des contenus iconographiques ainsi que de courtes séquences audio et vidéo (en français) sur le domaine (5 étapes) et l'histoire de Marie-Antoinette :

- **commentaires sonores produits spécifiquement**
- extraits d'**audioguides**
- extraits de **documentaires** et de **fiction**s ou de **films cinéma**
- extraits d'œuvres musicales.

Ces contenus sont fournis par Camera Lucida / Arte, Armide, Eclectic Productions, Editions Montparnasse.

Le dispositif WI-FI / PDA iPAQs



Les Pdas iPAQ prêtés aux visiteurs leur proposeront une **interface conviviale** développée pour le projet et un **contenu embarqué composé d'une carte interactive, de séquences audio et vidéos, de photos et d'informations textes**. Ces terminaux mobiles seront **connectés à un réseau wifi spécialement déployé avec la technologie mesh (maillage)**. Ce réseau wifi permettra la géolocalisation de l'utilisateur et donc l'envoi en « push » des contenus relatifs à la zone sur laquelle il se trouvera et l'envoi d'informations pratiques ou culturelles en temps réel.

Partenaires : Transnumeric (installation du réseau wifi), Cisco et Firetide (bornes wifi et antennes mesh), VeasyMedia (interface utilisateur et intégration des contenus), Microsoft (assistance technique logicielle) et HP (pda iPAQ).

Le dispositif iPods

Les lecteurs iPods prêtés aux visiteurs leur proposeront une **série de séquences audio classées en 5 étapes, pour une durée totale de 40 minutes**.

Partenaires : Apple (iPods), Briq (production, intégration).





GRAND VERSAILLES NUMÉRIQUE

PARTENAIRES

Ministère de la Culture et de la Communication

Délégation au développement et aux affaires internationales
Mission de la recherche et de la technologie

La recherche au ministère de la Culture et de la Communication

Au ministère de la Culture et de la Communication, les activités de recherche accompagnent les grands axes de la politique culturelle. Relevant de la recherche fondamentale et de la recherche appliquée, les travaux scientifiques intéressent l'archéologie et l'histoire de l'art, la préservation des biens culturels ; les processus et les outils de la création artistique et architecturale ; la compréhension des rapports entre l'organisation sociale, l'économie et les productions culturelles ; les publics et les pratiques culturelles ; l'aménagement culturel du territoire, la sociologie et l'économie de la culture et de la communication ; les technologies de l'information et de la communication et leur utilisation dans les domaines documentaires et éditoriaux.

Les recherches, caractérisées par la pluridisciplinarité, sont conduites en administration centrale, dans les directions régionales des affaires culturelles, dans les services à compétence nationale, dans les établissements publics et les groupements d'intérêt public sous tutelle. De nombreux corps de fonctionnaires contribuent à la recherche : architectes-urbanistes, conservateurs du patrimoine, enseignants-chercheurs, chercheurs, personnels de documentation, ingénieurs de recherche ou d'études, assistants-ingénieurs et techniciens de recherche.

La mission de la recherche et de la technologie

Les activités de recherche du MCC sont coordonnées par la mission de la recherche et de la technologie (MRT) de la délégation au développement et aux affaires internationales. La MRT assure le suivi du programme interministériel « recherche culturelle et culture scientifique », affecté au ministère de la Culture et de la Communication par le ministère de l'Education nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Les travaux conduits au sein du ministère sont menés en partenariats avec des ministères, des laboratoires scientifiques, des grandes écoles ainsi qu'avec le centre national de la recherche scientifique (CNRS) et des universités, avec lesquels se créent des unités mixtes.

La MRT établit des programmes transversaux dans les domaines des technologies de l'information et de la communication, de la conservation-restauration du patrimoine, et des politiques d'aménagement culturel.

Concernant les technologies de l'information, la MRT mène une action de veille et de transfert technologique dans les activités des services et pilote le plan national de numérisation des documents patrimoniaux. Elle soutient, en liaison avec les organismes de recherche dans le domaine du multimédia, la réalisation d'interfaces adaptées aux utilisateurs et de produits scénarisés de valorisation des ressources. Ces actions s'intègrent dans les programmes européens de coordination des politiques de numérisation (projets Minerva et Michael).

Mission de la recherche et de la technologie

Contact : Tél. + 33 (0)1 40 15 80 45 ; Courriel : mrt@culture.fr

Lettre d'information *Culture & Recherche*

<http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-cr.htm>

Portail Etudes et recherches

http://www.culture.fr/Groups/etudes_et_recherches_culturelles/home

Collection *Grands sites archéologiques*

<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/fr/>

Patrimoine numérique : catalogue des collections numérisées (projet Michael)

<http://www.numerique.culture.fr/>





Avec l'iPod comme audioguide numérique, Apple s'associe au château de Versailles dans le cadre du projet "Grand Versailles Numérique".

La famille iPod

iPod

Toujours la référence à laquelle tous les autres lecteurs de musique portables sont comparés, iPod est un "must" pour tous ceux qui aiment la musique. Ceci dit, iPod ne se limite pas à la musique, mais peut également lire des vidéos et d'afficher des photos sur son écran de 2,5 pouces, ou les lire sur l'écran d'un téléviseur. De plus iPod permet un accès à des calendriers, listes de contacts et jeux, et à d'autres fonctions en tant que disque dur externe.

iPod nano

Prenez tout ce que vous aimez à propos de l'iPod et réduisez-le ... et réduisez-le encore. Voici iPod nano, une petite merveille fine comme un crayon, avec un écran couleur, jusqu'à 14 heures d'autonomie et assez de stockage pour accommoder jusqu'à 1000 morceaux, livres audio et podcasts.

iPod shuffle

De la taille d'un paquet de chewing-gum, iPod shuffle est plus léger qu'une clé de voiture. Il ne connaît pas les sautes de lecture et vous suit partout. En plus, il vous donne une note d'originalité. Passez autour du cou le cordon fourni et vous êtes prêt.

iPod, nouvelle star des audioguides numériques

Après s'être illustré dans des lieux célèbres comme le Château de Chenonceaux et le Palais de Tokyo, iPod est devenu la nouvelle star des audioguides numériques. Ce n'est pas un hasard si iPod est ainsi plébiscité. Il possède de nombreuses fonctions qui en font la solution idéale pour les musées et lieux touristiques :

- Sa simplicité d'utilisation légendaire, pour qu'il soit facilement utilisable par tous
- Le "Mode Musée" qui permet aux musées de personnaliser l'interface des menus d'iPod en proposant, par exemple, des menus en plusieurs langues
- Le support du format de fichier audio AAC, qui ajoute le chapitrage et l'ajout de photos à l'audio, idéal pour enrichir l'écoute du commentaire
- L'univers d'accessoires iPod proposé par de nombreuses sociétés partenaires, pour le recharger ou le protéger pendant son utilisation
- La mise à jour du contenu facilitée - un seul Mac ou PC suffit !

Apple est fier de participer à cette phase de validation technique du projet "**Grand Versailles Numérique**" en proposant son soutien technique et matériel. Les visiteurs du château et du Petit Trianon vont ainsi pouvoir redécouvrir ces lieux éternels, et s'instruire avec le lecteur numérique n°1 au monde. Sur chacun des iPod utilisé comme audioguide dans ces lieux, seront mises à disposition des visites au format audio numérique et des photographies commentées, et ce en plusieurs langues. L'ensemble des visites proposées sur iPod seront aussi disponibles gratuitement au téléchargement au travers du logiciel iTunes d'Apple sous forme de Podcast audio, ainsi que sur le site podcast expérimental de Versailles, produit par la société Podibus (www.podibus.com), partenaire d'Apple pour cette réalisation unique. Tout possesseur d'iPod sera donc à même de télécharger, avant sa venue, l'ensemble des visites proposées pour en bénéficier sur son propre iPod.

Apple a révolutionné l'informatique personnelle dans les années 1970 avec la sortie de l'Apple II et a réinventé l'ordinateur personnel dans les années 1980 avec le lancement du Mac. Aujourd'hui, Apple reste le leader du marché en matière d'innovation avec ses ordinateurs de bureau et ordinateurs portables, son système d'exploitation Mac OS X, iLife et ses applications professionnelles sans équivalent. Apple mène aussi la révolution musicale numérique avec les baladeurs numériques iPod et le service de musique en ligne iTunes Music Store. Retrouvez les solutions iPod et iTunes sur www.apple.com/fr/iPod et www.apple.com/fr/iTunes.

Contacts presse :

Anne-Lise Ibrahimoff
Rumeur Publique
+33 (0)1 55 74 52 18
anne-lise@rp-net.com

Briq

briq



briq, société de production et développement multimédia, spécialisée en interactivité. Les compétences de son équipe incluent le graphisme et l'animation 2D et 3D, la réalisation de sites internet dynamiques, la création de panoramas 360° interactifs, et l'expertise en vidéo numérique. Par ailleurs, briq est agréé Solution Expert Apple pour l'iPod, et propose des solutions de visites audio, photo et vidéo, de lieux prestigieux, de monuments, et de villes.

La société briq a innové en 2004, en réalisant le premier audioguide utilisant l'iPod d'Apple, pour une visite du Château de Chenonceau en onze langues, et en deux niveaux de visite, complétée par une visite pour enfants.

<http://www.chenonceau.com>

Le label de l'innovation 2005 a été décerné par le SITEM, Salon International des Technologies Muséographiques, pour cette réalisation.

Sycomore conçoit et réalise des équipements et des programmes d'audioguidage sur mesure dont le succès repose en priorité sur la qualité du contenu et sur l'innovation technique. Sycomore est présent sur de nombreux sites européens, dont le Château de Versailles.

En collaboration avec Apple, briq et Sycomore ont réalisé en 2006 une visite de l'exposition d'Art Contemporain au Palais de Tokyo, "Notre Histoire".

Sycomore et **briq** s'associent pour proposer le site podibus, pour concevoir et réaliser des modules de visites de lieux culturels et touristiques, sous la forme d'enregistrements audio en plusieurs langues, permettant à des visiteurs de parcourir une ville, de découvrir l'histoire d'un monument, ou d'explorer la richesse des collections d'un Musée, sur un lecteur audio de type iPod

<http://www.podibus.com>

Contact :

Brieuc Segalen

+33 (0)1 55 95 96 98

brieuc@briq.com

Jean-Yves Boutisseau

+33 (0)1 34 06 18 70

jean-yves.boutisseau@sycomore-france.com



HP en bref



HP, leader mondial du traitement de l'information numérique pour les marchés professionnel et grand public

Fondée en 1939 par William Hewlett et David Packard, HP a pour mission de concevoir, de développer et de proposer des solutions informatiques innovantes apportant une forte valeur ajoutée. Elles améliorent la productivité des entreprises et facilitent la vie des utilisateurs dans le monde entier.

L'offre HP couvre l'infrastructure des systèmes informatiques, les prestations de services, les systèmes personnels de bureau et grand public, l'imagerie numérique et les systèmes d'impression destinés aux particuliers, aux grands comptes et aux petites et moyennes entreprises.

La société est dirigée par Mark Hurd, Président et Chief Executive Officer depuis avril 2005. Le chiffre d'affaires d'HP pour les 4 derniers trimestres fiscaux clos au 30 avril 2006, s'élève à 88,9 milliards de dollars.

Recherche & Développement : l'innovation, une priorité stratégique

L'innovation technologique est au cœur de la stratégie d'HP. Depuis 1966 les HP Labs, (les laboratoires de recherche et de développement d'HP), ont apporté aux constructeurs des idées qui ont abouti à des produits révolutionnaires tels que : la technologie à jet d'encre thermique, la première calculatrice de poche ou encore le premier PC de poche aussi performant qu'une station de travail.

Mécénat et partenariat : une démarche citoyenne active

La notion de citoyenneté est au cœur des valeurs d'HP depuis sa création. Pour HP, être une entreprise citoyenne signifie rechercher des moyens originaux pour participer à l'accélération des découvertes scientifiques et techniques. L'objectif est d'améliorer les conditions de vie des personnes, notamment dans les domaines de l'éducation, de la santé, de la culture ou de la vie personnelle et collective.

C'est pourquoi, en France HP, développe des actions caritatives et de mécénat en attribuant des fonds et en offrant des produits aux écoles, aux universités, aux centres de recherche, etc.

HP, partenaire du projet Grand Versailles Numérique

Dans la continuité de son partenariat avec le festival de Cannes en mai dernier, HP poursuit son engagement dans le monde des arts et de la Culture. HP apporte son soutien au projet Grand Versailles Numérique, véritable vitrine démontrant l'apport des nouvelles technologies dans le domaine de la culture, via la mise à disposition de PC de poche Wi-Fi (HP iPAQ hx2490). Ces iPAQs permettront aux visiteurs du Domaine de Marie-Antoinette de disposer d'informations complémentaires lors de leur visite. Ainsi, selon l'endroit où ils se trouvent dans le Domaine, des précisions utiles s'afficheront sur l'écran de leur PC de poche.

Contacts presse

HP France
Marie Schmitt
Tél : 01 57 62 52 85
marie.schmitt@hp.com

Porter Novelli France
Rebecca Rethers
Tél : 01 44 94 97 61
rebecca.rethers@porter-novelli.fr

Hewlett-Packard France
80, rue Camille Desmoulin
92130 Issy-les-Moulineaux cedex
www.hp.com/fr

Microsoft



Microsoft®

La mobilité au service de la culture

En tant que partenaire du projet Grand Versailles Numérique, Microsoft France contribue à l'élaboration d'outils numériques innovants permettant de découvrir sous un autre jour le patrimoine culturel français.

Microsoft France, en collaboration avec HP, a le plaisir de **participer à la réouverture du domaine de Marie-Antoinette** au sein du Château de Versailles, avec pour ambition de favoriser le développement des nouvelles technologies de l'information pour enrichir la découverte de ce site exceptionnel.

En mettant à la disposition des visiteurs un PDA HP iPaq hx 2490 proposant le système d'exploitation Microsoft Windows Mobile™ 5.0, **le visiteur aura accès pendant son parcours à tout un univers de contenus multimédia** : extraits musicaux d'époque, commentaires contextuels audio et vidéo retraçant l'histoire du site et les moments clés de la vie de Marie-Antoinette mais aussi agenda culturel du château de Versailles et informations pratiques. En tirant parti de la fonctionnalité WiFi du PDA HP iPaq et du déploiement d'un réseau maillé WiFi sur le site le visiteur sera informé des contenus disponibles dans la zone qu'il visite.

Les équipes de Microsoft Consulting Services ont assisté la société VeasyMedia dans le développement de l'interface logicielle permettant d'agrèger l'ensemble de ces contenus numériques.

En soutenant ce projet de valorisation du patrimoine culturel, Microsoft témoigne de sa volonté de renforcer son ancrage institutionnel en France et de devenir un partenaire actif et pérenne de la société numérique française.

Windows Mobile™

Grâce à la technologie Windows Mobile™, les téléphones aux formats PDA ou Smartphone se transforment en véritables bureaux mobiles pour utilisateurs nomades. Véritables concentrés de technologie, les téléphones Windows Mobile™ permettent aux professionnels comme aux particuliers férus de nouvelles technologies, de gérer leurs appels, e-mails, agenda... mais également de naviguer sur Internet en mobilité, en retrouvant l'ergonomie familière de l'environnement PC. Au bureau ou à la maison, les utilisateurs de PC peuvent connecter leur téléphone Windows Mobile à leur ordinateur pour synchroniser leur boîte de réception e-mail, agenda, carnet d'adresses, contacts mais aussi leurs contenus numériques préférés (musique, clips vidéo, photos, ...) et d'en profiter ainsi librement en toute situation. Intégrant la suite Office Mobile permettant de consulter et d'éditer des documents en mobilité grâce à Word®, Excel® et PowerPoint® Windows Mobile™ permet également de lire des vidéos ou d'écouter de la musique grâce au lecteur multimédia Windows Media Player®.

Windows Mobile™ transforme les PDA et Smartphones en véritables PC nomades, la liberté de mouvement en plus. Aussi bien présent en entreprise qu'auprès du grand public, Windows Mobile™ est la plateforme leader dans le monde du PDA et du Smartphone., notamment auprès des communautés de développeurs informatiques. Avec près de 50 constructeurs de terminaux partenaires dans le monde, plus de 100 partenaires spécialisés dans la production de contenu multimédia et plus de 18 000 applications développées spécifiquement pour cette plate-forme, Windows Mobile™ permet à chacun d'emporter son monde numérique avec soi.

À propos de Microsoft

Fondée en 1975, Microsoft (cotée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est le leader mondial du logiciel pour micro-ordinateurs. La société développe et commercialise une large gamme de logiciels, accessoires et services à usage professionnel et domestique. Ceci pour permettre à chacun d'accéder à la puissance de l'informatique depuis n'importe quel endroit et à n'importe quel moment, en utilisant l'outil numérique de son choix connecté à Internet. Créée en 1983, Microsoft France emploie près de 1000 personnes. Depuis le 1er février 2005, la Direction Générale est assurée par Eric Boustoulier.

Pour en savoir plus :

<http://www.microsoft.com/France/>
<http://www.microsoft.com/france/windowsmobile/>

Contact Presse Microsoft Windows Mobile :

Cécile Boisson - PR Manager Microsoft
cecileb@microsoft.com
06.64.40.45.40

SINApSES Conseils

The logo for SINApSES conseils features the word 'sin' in a lowercase, sans-serif font, followed by 'ApSES' in a larger, bold, lowercase sans-serif font, and 'conseils' in a smaller, lowercase sans-serif font. The text is white and set against a red background that has a white diagonal stripe.

Créée en juin 2005, par Pierre-Yves Lochon, SINApSES Conseils exerce **4 types d'activités** :

- conseil et assistance à maîtrise d'ouvrage dans le **multimédia éducatif et culturel**
- conception et organisation d'**événements culturels et audiovisuels à l'étranger**
- développement de **coopération audiovisuelle et culturelle entre la France et la Chine**
- conseil et édition dans le secteur des **médias en Chine**.

Actuellement, SINApSES Conseils assure la **coordination de trois projets** :

- pour le compte de **l'Etablissement Public du Château et Domaine de Versailles, pilotage du projet Grand Versailles Numérique**, déploiement des technologies numériques dans le château et domaine de Versailles. En partenariat avec le Ministère de la Culture et des entreprises françaises et internationales



- pour le compte de **Cisco System**, pilotage du **déploiement expérimental en France d'une technologie de diffusion des contenus numériques éducatifs (CDN)** dans les établissements scolaires. En partenariat avec le Ministère de l'Education nationale et une dizaine d'éditeurs éducatifs (Hachette Education, Hatier, Larousse, Magnard, Ina, Edumedia ...)



- pour le compte de **Eurochannel**, pilotage d'une **opération de promotion de la musique française en Amérique du Sud**, entre le 18 juin et le 31 décembre 2006. En partenariat avec le Ministère des Affaires Etrangères, le Bureau Export, l'agence CulturesFrance et les labels français.



Depuis sa création, SINApSES Conseils a également effectué des **missions pour** :

- **des entreprises** (Euronews, Phoenix Satellite Channel, Shanghai Media Group...)
- et **des institutions** (Sunny Side of the Doc, Municipalité de Shanghai ...).

Pour suivre l'actualité de SINApSES Conseils, rendez vous sur les blogs de la société : www.sinapsesconseils.com et www.chinanewsmedia.com

SINApSES Conseils 17 rue Meslay 75 003 Paris
Tél : 0 870 567 355 / 0 612 250 650 pylochon@sinapsesconseils.com

Transnumeric



Le spécialiste des **réseaux** et des **télécoms**



Le MESH networking

Les réseaux sans fils offrent une liberté et une mobilité sans précédent à un nombre croissant d'utilisateurs d'ordinateurs portables, d'assistants personnels, caméras de vidéo surveillance.

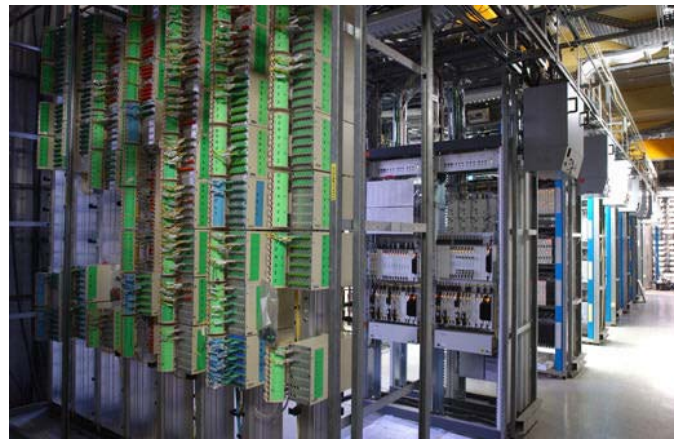
Paradoxalement, les systèmes WIFI nécessitent un grand nombre de câbles, car chaque point d'accès doit être connecté au réseau fixe.

Les réseaux MESH permettent de réduire considérablement l'infrastructure filaire de raccordement du réseau sans fils à l'infrastructure fixe.

La Solution Firetide

Firetide Inc est une société américaine spécialisée dans la technologie MESH.

Les routeurs MESH Hotport 3100 et 3200 permettent de constituer une infrastructure sans fils optimisée pour le déploiement de zones d'accès WIFI étendues, de réseaux de vidéo surveillance, ou de réseaux de campus sur de larges étendues: Ports, aéroports, hôtels, hôpitaux.



TRANSDUMERIC:

Expérience: Spécialiste des réseaux informatiques étendus depuis plus de 16 ans, TRANSDUMERIC conçoit, déploie, exploite et maintient des infrastructures réseaux pour tout type d'organisation.

Compétence: Les ingénieurs de TRANSDUMERIC sont des experts qui maîtrisent les protocoles de réseau, et interviennent quotidiennement pour optimiser la qualité de service et la sécurité de grands réseaux informatiques et multimédia.

Indépendance: TRANSDUMERIC conseille ses clients en toute objectivité. Indépendant des opérateurs et équipementiers, TRANSDUMERIC agit uniquement pour le profit de ses clients.

Pragmatisme: TRANSDUMERIC sait s'adapter à toute sorte de problématique: grandes entreprises, PME, administrations collectivités locales, quel que soit le niveau de maturation du projet (Taille, finalité, urgence).

Pérennité: Indépendante depuis sa création en 1989, TRANSDUMERIC a su renforcer son axe métier, fidéliser ses clients, ses partenaires et développer ses compétences. Cette politique lui a permis de garantir sa pérennité.

Ils nous font confiance:

Le CEA, EDF, Europcar, Heineken, France Télécom, LVMH, Monsieur Bricolage.....

Le ministère de l'équipement, le ministère de la justice, de nombreuses collectivités locales.

TRANSDUMERIC 15-154 Avenue du général de Gaulle 92380 Garches
Tél: +33 1 47 41 94 10 Fax: +33 1 47 41 96
Mail: info@transnumeric.com
www.transnumeric.co

Veasymedia

▪ VeasyMedia – Fournisseur d'interactivité



VEASYMEDIA

VeasyMedia produit, édite et réalise des solutions multimédias à fortes composantes interactives.

Du conseil en communication interactive à la réalisation, en passant par la conception, le développement et l'intégration, VeasyMedia intervient sur tout type de projets multimédia.

VeasyMedia édite notamment le VeasyGuide, une application d'aide à la visite fonctionnant sur Pocket PC.

<http://www.veasymedia.com/>

73 rue de Paris, 92100 Boulogne - contact@veasymedia.com - +33 (0) 6 61 11 65 10

▪ VeasyGuide

Fonctionnant sur un petit ordinateur de poche, de type Pocket PC, le VeasyGuide est une nouvelle génération d'application multimédia mobile. Faisant suite aux audioguides, ce produit innovant d'aide à la visite se veut interactif et ludique. S'adressant avant tout au grand public, ce guide multimédia permet de mettre en valeur et d'enrichir tous types d'expositions.

Le VeasyGuide est :

Mobile : L'utilisateur évolue librement au sein de l'exposition avec l'ordinateur de poche. Il peut ainsi accéder à tout moment à un contenu enrichissant.

Multimédia : textes, sons, images, animations (flash) et vidéos interagissent pour former un contenu riche et cohérent.

Interactif : en appuyant sur l'écran, l'utilisateur agit directement sur le contenu qui lui est proposé.

Accessible à un large public :

- Multilingue : le contenu peut être proposé dans le langage du visiteur.

- Sourds et malentendants : la présentation du contenu est adaptée pour ce public.

Avantages Applicatifs :

Facilité d'intégration : la simplicité de la procédure de mise à jour permet d'être réactif et de proposer rapidement et régulièrement un nouveau contenu (visites thématiques, ...).

Personnalisation : la charte graphique et l'ergonomie peuvent être adaptées. Des fonctionnalités spécifiques peuvent être réalisées selon la demande.

Portabilité* : l'application peut être rapidement et facilement transposée sur d'autres environnements (bornes interactives, pc, ...) ou d'autres supports (cd-rom, Internet, ...).

Connectivité : le VeasyGuide peut intégrer les technologies suivantes : infrarouge, gps, bluetooth, wifi...

Statistiques avancées** : Le VeasyGuide permet le suivi des utilisateurs tout au long de leurs parcours. Les informations extraites peuvent alors être analysées.

* Tout type d'environnement acceptant le Player Macromedia Flash 7.

Présentation : http://www.veasymedia.com/fr/products/VM_prod_veasyguide.php

Démonstration : http://www.veasymedia.com/fr/products/VM_prod_veasyguide_demo.php