

CrossCult

Stimuler un changement dans la façon dont les citoyens européens appréhendent l'Histoire grâce à l'apport des technologies TIC innovantes



INSPIRATION

Appréhender l'Histoire non d'un point de vue unique (de sa région, de sa ville, de son pays) mais globalisé tenant ainsi compte des différentes visions existantes sur un même sujet est un véritable enjeu pour aider les citoyens à mieux comprendre leur propre histoire. Le croisement des informations dans le temps et l'espace, que ce soit entre nations, époques, ou bien encore collections d'une ou plusieurs institutions culturelles et patrimoniales (musées, bâtiments historiques, etc.) est ainsi très important pour pouvoir confronter et analyser les points de vues. Cette problématique est adressée dans le projet CrossCult, coordonnée par le LIST et financé par le programme Horizon 2020 de la Commission européenne, où il est arrivé en tête des propositions de l'appel à projets dédiés à la thématique de l'héritage culturel et des identités européennes.

INNOVATION

En alliant plusieurs technologies innovantes développées dans le consortium du projet, impliquant l'expertise technologique du LIST en terme de guidage personnalisé intelligent, de gestion des foules et de computation par les foules (crowd management and computing), les données de type culturel pourront être stockées, croisées et analysées. Une telle démarche permettra d'interconnecter des informations préalablement collectées et de mettre en place des applications ludo-éducatives mobiles à destination des touristes à qui seront proposés des expériences personnalisées et contextualisées. Ces solutions seront testées, grâce à 4 expérimentations identifiées, dans de hauts lieux touristiques européens, tels que la National Gallery de Londres (Angleterre), le musée archéologique de Tripoli ou le théâtre d'Épidaure (Grèce) et directement en extérieur dans de grandes villes européennes (Luxembourg et Malte). Elles pourront à terme être utilisées et mises sur le marché par des entreprises privées par le biais d'une plate-forme dédiée.

Les solutions seront développées et déployées en impliquant l'ensemble des parties prenantes (musées, autorités financières, chercheurs et visiteurs de lieux touristiques) sur base du modèle de living lab. Ce modèle innovant, éprouvé et utilisé par le LIST dans le cadre de ses travaux, rassemble, autour d'une même table, tous les acteurs concernés par une même problématique pour concevoir des solutions adaptées et validées par toutes les parties

IMPACT

Au terme du projet CrossCult, le LIST et ses partenaires ambitionnent :

- La concrétisation d'une plate-forme technologique ouverte permettant la création d'expériences interactives personnalisées individuelles ou en groupe, dédiée au domaine de la culture et de l'héritage du patrimoine culturel
- La pérennisation du living lab développé dans le projet afin que l'ensemble des résultats, innovations et technologies mis en place tout au long du projet puissent perdurer au delà du terme du projet.

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme

Partenaires

Université du Luxembourg (LU) , Université de Vigo (ES) , Université de Péloponnèse (GR) , University College London (UK) , Institute of Digital Games, University of Malta (MT) , Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS (FR) , Technological Educational Institute of Athens (GR) , The National Gallery (UK) , GVAM Guías Interactivas (ES) , University of Padova (IT)

Support financier

Horizon2020

Contact

5, avenue des Hauts-Fourneaux
L-4362 Esch-sur-Alzette
tél : +352 275 888 - 1 | LIST.lu

Luc VANDENABEELE (luc.vandenabeele@list.lu)
Dr Yannick NAUDET (yannick.naudet@list.lu)
© Copyright Avril 2024 LIST

LUXEMBOURG
INSTITUTE OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

