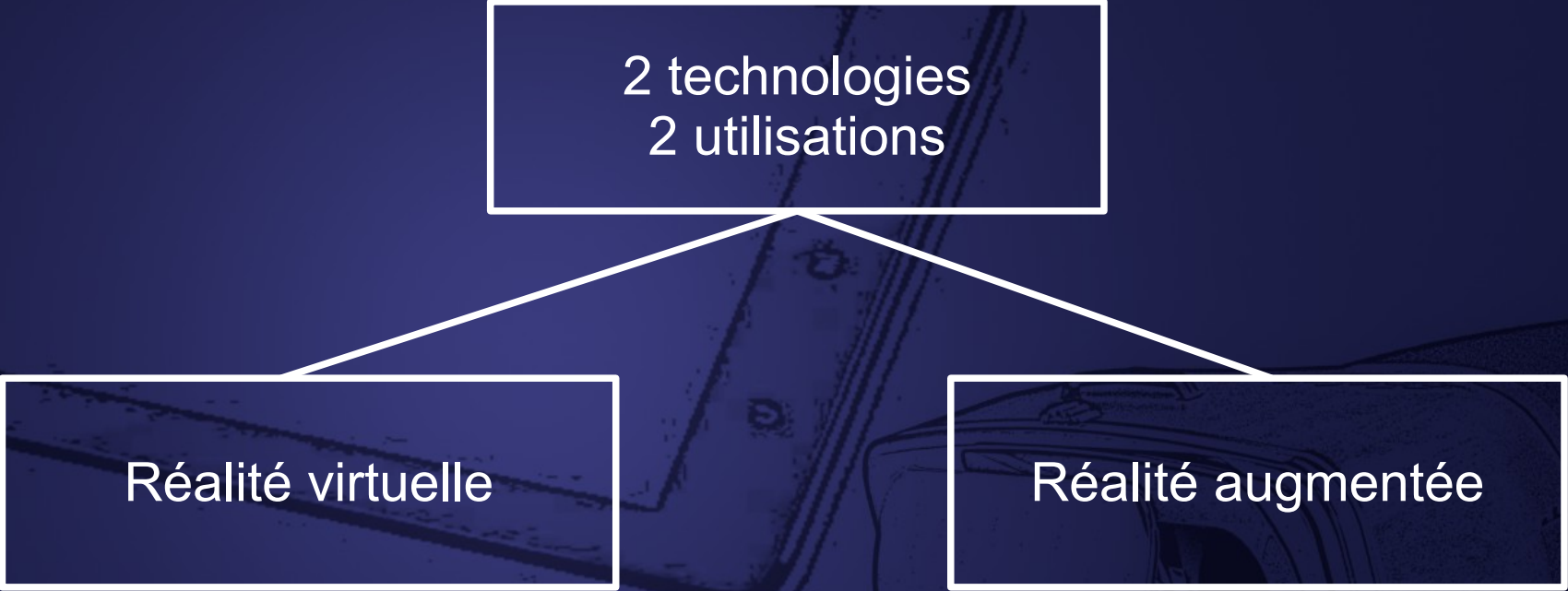


Présentation parcours de visite Château de Selles-sur-Cher



Parcours de visite château de Selles-sur-Cher



```
graph TD; A[2 technologies<br/>2 utilisations] --> B[Réalité virtuelle]; A --> C[Réalité augmentée];
```

2 technologies
2 utilisations

Réalité virtuelle

Réalité augmentée

Réalité virtuelle : utilisation

Les chemins de Phil et Lou

www.phil-et-lou.fr

4 environnements modélisés en 3D :

- motte médiévale
- château XIIème siècle
- château XVIIème
- grande salle à manger XVIIème

Expérience pour le visiteur :

- immersion dans le passé
- libre (si location de la tablette)
- sans assistance



Réalité virtuelle : aperçus

Les chemins de Phil et Lou

www.phil-et-lou.fr



Réalité virtuelle : possibilités

- Recréer du patrimoine disparu
- Créer des interactions avec l'Histoire (ex : personnages)
- Visiter du patrimoine non visible ou à distance

Réalité augmentée : utilisation

Les chemins de Phil et Lou

www.phil-et-lou.fr

Avec la tablette en location

Personnages expliquent
leur histoire

Scènes de la vie du château

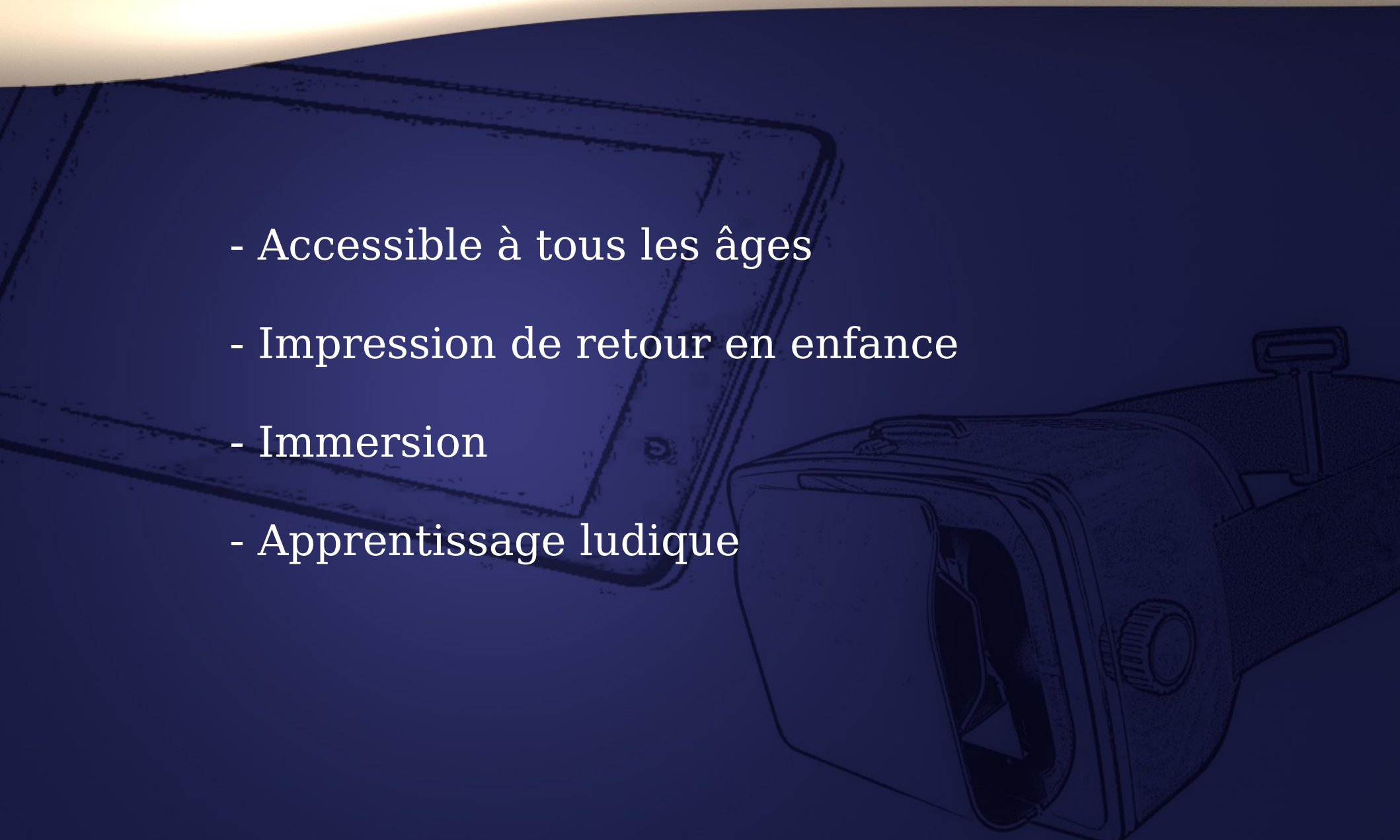


Retours utilisateur

Les chemins de Phil et Lou

www.phil-et-lou.fr

- Accessible à tous les âges
- Impression de retour en enfance
- Immersion
- Apprentissage ludique



Que faire à l'avenir ?

- Développer la qualité de la réalité virtuelle aussi bien sur sites que sur mobiles
- Développer les infrastructures pour faciliter l'expérience de la réalité virtuelle
- Elargir l'utilisation de la réalité virtuelle et augmentée à différents univers culturels
- Développer les produits « avant et après visite »
- Lier la réalité virtuelle et la réalité augmentée