



**THINK
TANK**

by imaginove

Ville numérique, ville connectée

Etat des lieux et perspectives

[Date] Vendredi 6 Décembre 2013 de 14h00 à 17h00

[Lieu] CAUE d'Annecy

De nombreux enjeux s'ouvrent à une ville plus « connectée » pour des citoyens qui s'habituent à avoir l'information en temps réel. Connecter les personnes dans leur environnement spatial afin de les informer sur ce qu'il se passe à proximité fait partie de ces enjeux pouvant être solutionnés grâce à la réalité augmentée, le mobilier connecté, le phygital commerce ou encore la muséographie.

Pour cela, tout un système pour récolter, organiser et diffuser l'information est nécessaire, d'où la mise en place d'un système pour stocker les datas. L'ouverture de ces datas à tous, « l'Open Data », a désormais une place centrale dans la stratégie de ville numérique.

De nombreuses problématiques se posent donc pour les villes et ce Think-Tank aura pour but d'en faire un panorama puis de montrer des cas concrets d'usages d'Open data, pour ensuite présenter un cas pratique de mobilier urbain connecté et enfin parler de muséographie ou comment rendre une visite d'un musée plus immersive.

[Intervenants]

Michaël CHOPARD, Transports Publics Genevois (TPG)
Adjoint de direction au service ventes, marketing et promotion

Igor MANCEAU, Ubisoft
Directeur créatif

Vincent AUTIN, BIIN
CEO et Product design

Yves-Armel MARTIN, ERASME
Directeur

Ce Think-Tank a été organisé en collaboration avec [CITIA](#), cité de l'image en mouvement et grâce à la mise à disposition de la salle du [Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement d'Annecy](#).



Table des matières

INTRODUCTION	5
Contexte européen	5
Contexte régional	6
Actions Imaginove	6
OPEN DATA, EXPERIENCE TPG	8
Applications mobiles	8
Solution open data	9
Urban Data Challenge	10
Conclusion	10
JEU VIDEO ET « SMART CITIES »	11
We are data & Watch_Dogs	11
Connexion et comportement des joueurs	13
Open data & expérience utilisateur	14
Conclusion	14
PANNEAUX URBAINS INTERACTIFS	15
Projet iGirouette	15
« Etre au meilleur emplacement au bon moment »	15
Autres projets	16
CULTURE & VILLES CONNECTEES	17
Nouvelle expérience visiteur	17
Le « musée persuasif »	18
Public 2.0	18
Muséolab : l'avenir des musées	19

Introduction



David Gal-Regniez
Imaginove
Chef de projet R&D

Plus qu'un état des lieux, le Think-Tank du jour portera sur les perspectives des villes numériques, villes connectées. Avant de rentrer dans le cœur du sujet, une contextualisation de la notion de « smart cities » (villes intelligentes) via différentes thématiques est indispensable, pour introduire ensuite les notions de réseaux, données (open data) et infrastructures. Une fois ces éléments définis, la question qui se pose est de savoir quels usages peut-on en tirer, du point de vue des collectivités et des acteurs du monde économique.



Source : [CITIA](#)

Contexte européen

Horizon 2020 – Tackling Societal Challenges

Le 1^{er} janvier 2014, le nouveau programme européen [Horizon 2020](#) a été officiellement lancé en France pour une durée de 7 ans. Celui-ci finance des projets interdisciplinaires, axés autour de 3 priorités : l'excellence scientifique, la primauté industrielle et les défis sociétaux. 79 milliards d'euros sont prévus pour financer ces programmes industriels et scientifiques européens.

Côté français, 34 projets sont présentés, dans l'optique des futures villes connectées. Ces projets abordent les thèmes de big data, bornes électriques de recharge, hôpital numérique, objets connectés, réalité augmentée TGV du futur, véhicule à pilotage automatique, réseaux électriques intelligents...

FI-CONTENT 2 (Future media Internet for large scale)

L'appel à proposition pour recruter de nouveaux partenaires pour le [FI-CONTENT2](#), qui fait partie du programme européen Partenariat Public-Privé sur l'Internet du Futur (FI-PPP), a été lancé le 30 septembre dernier. Il vise à développer et déployer des plateformes innovantes dans trois domaines, dont celui des services innovants à destination d'utilisateurs mobiles en environnement urbain (Mobile Smart City services). Le but étant de développer les bases d'une infrastructure européenne.

Parmi les structures emblématiques participant à ce programme figurent notamment Orange, Technicolor, Disney Research Lab.

Contexte régional

SRI-SI ([Stratégie Régional d'Innovation – Spécialisation Intelligente](#))

Dans le cadre de l'action de l'Union Européenne, dans les domaines de l'emploi, de l'innovation, de la formation, de l'inclusion sociale et de l'énergie, les régions européennes doivent actualiser leur stratégie d'innovation, en vue d'une spécialisation intelligente (SRI-SI). La région Rhône-Alpes a ainsi identifié 8 axes transversaux pour renforcer l'innovation au sein des entreprises et sur les territoires et 7 Domaines de Spécialisations Intelligentes (DSI), au croisement des filières d'excellence existantes représentées par les pôles de compétitivité et clusters rhônalpins.

Actions Imaginove

Laboratoire d'excellence IMU - [Intelligence des Mondes Urbains](#)

Imaginove soutient le 2^{ème} appel à projet du Labex IMU, dispositif de recherche et d'expérimentation. Il vise à stimuler, produire, capitaliser et valoriser une expertise scientifique et technique sur l'urbanisation et la métropolisation et plus particulièrement sur les mondes urbains passés, présents et possibles. Il contribue ainsi aux débats local, national, européen et international dans le but de faciliter l'action des acteurs publics et privés.

Lyon Urban Data

Lieu d'expérimentation, Lyon Urban Data est une plateforme d'innovation et de création de nouveaux services à partir des données. C'est un lieu d'animation et d'échanges. Un laboratoire urbain à grande échelle. La vocation de projet est de faire émerger les services de demain par les entreprises du territoire et pour ses habitants. Deux espaces de travail seront inaugurés courant 2014 : le ShowRoom (ouvert au public) et un espace de Co-working (réservé aux entreprises et aux porteurs de projet). La mise en place de ce dispositif partenarial privé/public, vise à faciliter le développement de nouveaux produits et services ainsi que leur expérimentation auprès d'utilisateurs lyonnais. Il s'appuie notamment sur la plateforme actuellement disponible « [Smart Data Grand Lyon](#) ».



Matinales de l'Open Data en Rhône-Alpes

Les [Matinées de l'Open Data](#) est un ensemble de conférence/ateliers qui questionnent l'usage des données publiques.

Le pôle de compétitivité Imaginove a soutenu l'initiative dans le cadre l'Appel à projets ARC6 (Communauté de Recherche Académique) en 2013. La programmation se déroulera jusqu'à l'été 2014.

Liste des événements déjà thématiques déjà abordés :

- | | |
|------------|---|
| 31.01.2014 | Les données de l'Open Data : Quels usages pour quels publics? |
| 20.12.2013 | Les données de l'Open Data : hétérogénéité des données |
| 15.11.2013 | Territoire et producteurs de données : Open data à la carte |
| 27.09.2013 | Conférence inaugurale |

Open data, expérience TPG



Michaël Chopard
Transports Publics Genevois (TPG)
Adjoint à la direction au service ventes, marketing et web

Les transports publics sont actuellement en pleine mutation au niveau suisse et européen, car tout va plus vite. Ceux-ci sont à la fois créateurs de temps d'attente ou de gains de temps et influencent par conséquent le temps des utilisateurs passé dans les transports publics. Un business de la temporalité apparaît alors avec une problématique centrale : la capacité à informer les gens. Ces derniers se soucient en priorité de l'endroit où ils souhaitent se rendre et d'y arriver à l'heure, plutôt que de la manière de s'y rendre. Pour répondre à ces demandes, les TPG ont imaginé des solutions.



© CITIA

Applications mobiles

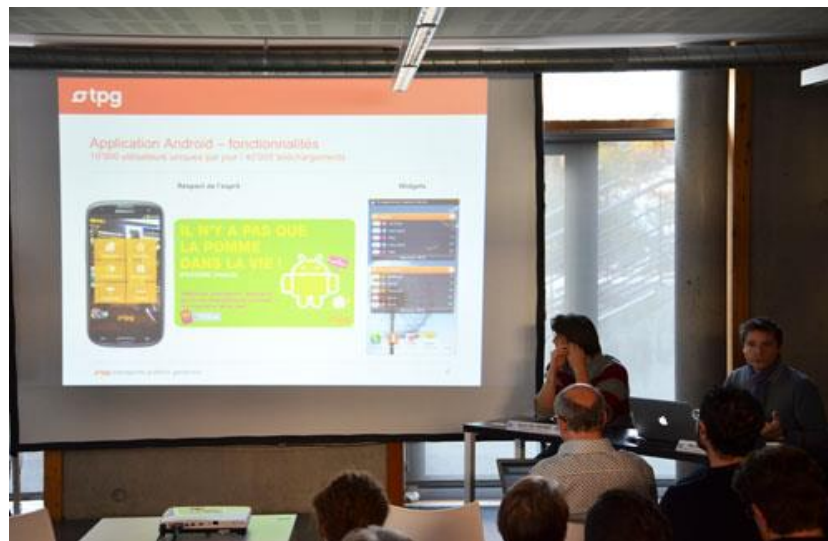
Afin d'informer les utilisateurs, les TPG ont développé des applications mobiles, qui permettent de diffuser des informations en temps réel grâce à un affichage dynamique, à la différence des affiches dont les informations délivrées sont figées.

L'application iPhone compte 25.000 utilisateurs par jour et a été téléchargée 150.000 fois. La fonction de base de cette application est d'informer les gens en fonction de leurs usages et habitudes. Un prototype de réalité augmentée est

actuellement en test, pour permettre une mise en situation en temps réel et ainsi de visualiser tous les accès aux TPG à proximité.

L'application pour Android compte 10.000 utilisateurs par jour et a été téléchargée 40.000 fois. Un widget spécifique à Android a été développé après avoir consulté la communauté des utilisateurs qui ne souhaitent pas avoir une copie d'application iPhone.

Aujourd'hui, l'application pour iPhone occupe 70% du marché, bien que l'application pour Android soit en hausse.



© CITIA

Solution open data

Pour répondre à la demande des utilisateurs mobiles des TPG qui est d'obtenir des informations en temps réel, une solution apparaît : l'open data, soit la mise à disposition d'informations dans un cadre donné. En effet, en rendant publiques les données géographiques numériques, chaque personne compétente est ainsi en mesure d'imaginer des solutions pour améliorer les services publics et concevoir de nouvelles prestations.

Deux exemples d'utilisation de l'open data

Dans un cadre officiel

En Suède, sur une initiative nationale, tous les acteurs de la mobilité ont été rassemblés. Afin de faciliter la mobilité au cœur du pays, l'Etat a obligé ces acteurs à ouvrir leurs données. Celles-ci ont été mises à disposition lors d'un concours dont le but était d'imaginer des solutions pour faciliter les déplacements. Résultat : 30 projets viables ont été proposés (co-voiturage sur des tracés de plus de 4000 km en Laponie). Cette mise à disposition des open

datas au niveau national dans un but d'utilité publique, avec un tampon officiel et non commercial, est une des premières de la sorte.

Dans un cadre officieux

TPG était le propriétaire de données gratuites (plans) qui ont été hackées pour être utilisées pour la réalisation d'une application mise ensuite à la vente. Celles-ci ont par la suite servi à développer une application de recherche d'itinéraires en temps réel, qui a valu à son créateur de remporter le concours lancé par les TPG. Attention cependant lors de la mise à disposition de ces données ouvertes, à bien définir les 3 enjeux majeurs :

- technique : plateforme
- juridique : dans quel cadre utiliser ces données, définir un périmètre précis
- économique : si ces données sont utilisées dans un autre but, se pose la question de la rémunération.

Urban Data Challenge

L'innovation au service de l'urbanisme et des transports publics

En début d'année, lors de la conférence [Lift](#), un concours a été lancé par Swissnex San Francisco, GAFFTA, Lift et [OpenData.ch](#), pour permettre aux usagers une meilleure utilisation des transports publics. Des jeux de données prédéfinis ont été mis à disposition par les villes de San Francisco, Genève et Zürich. Les participants s'en sont servis pour imaginer des applications et des visualisations innovantes autour des différents aspects liés aux transports publics. 21 projets ont été soumis au jury. On retiendra une application permettant l'élaboration d'une cartographie des flux des transports publics, donnant ainsi la possibilité de cibler les zones de congestion.

Conclusion

En septembre, Genève a accueilli l'Open Knowledge Conference (OkCon), rendez-vous dédié à l'ouverture des données publiques, à laquelle les TPG ont pris part. Cette conférence était l'occasion de faire un état des lieux suite à la ratification, lors du dernier sommet du G8, de la charte Open Data Charter qui prouve que l'open data devient un standard international à développer dans chaque pays.

Jeu vidéo et « Smart cities »



Igor Manceau
Ubisoft
Directeur créatif

La société [Ubisoft](#) a été créée en 1986 et est aujourd'hui présente dans 28 pays. L'entreprise est à l'origine de nombreux jeux vidéos réputés (Les Lapins Crétins, Assassin's Creeds), mais a également créé des séries télévisées. L'innovation et la technologie sont primordiales mais le plus souvent utilisées à des fins ludiques. Leur objectif : arriver toujours avant les autres, au niveau technologique, sur les différentes consoles.



© [CITIA](#)

We are data & Watch_Dogs

Le dernier projet développé par Ubisoft, [WeAreData/Watch_Dogs](#), a pour intérêt de montrer jusqu'à quel point quiconque peut prendre le contrôle d'une cité connectée.

Dans le jeu à venir, [Watch_Dogs](#), la thématique centrale est celle de l'utilisation négative des open datas, ce qui fait écho au scandale de la NSA.

A partir d'une modélisation de la ville de Chicago (circulation, transports publics, systèmes d'informations, vidéo surveillance, etc.), un joueur, assimilé à un hacker, utilise les données ouvertes pour traquer, au cœur de la ville, les responsables de la perte de ses proches.

En amont de la sortie du jeu, Ubisoft a développé un site promotionnel [WeAreData](#) qui permet d'observer l'activité de trois capitales européennes en temps réel, grâce à une carte 3D et l'utilisation d'open datas. Les villes de Paris, Londres et Berlin ont été reconstituées au plus près de la réalité grâce notamment aux données ouvertes du cadastre, des transports, de l'imagerie, de l'urbanisme, des équipements...

La question qui se pose est de savoir comment utiliser ces open datas, dans un contexte ludique, pour montrer ce qu'un individu peut en faire, avec les risques que cela sous-entend.

Dans le jeu [Watch Dogs](#), tout le monde est connecté. Ce qui se passe dans le jeu existe réellement aujourd'hui. Attention cependant, certaines données sont extrapolées. Une carte 3D est créée, avec un système de géolocalisation. Le joueur accède à sa position avec toutes les données associées à celle-ci : feux, vidéos, vélos en libre service, réseaux sociaux (Twitter, Instagram...), informations sociales (salaire, criminalité...).



© [CITIA](#)

Découvrez le making of du projet :

http://www.dailymotion.com/video/x11covn_watch-dogs-we-are-data-making-of_videogames

Connexion et comportement des joueurs

D'autres jeux d'Ubisoft avaient au préalable approché ces notions de connexion et d'open datas en interne. La notion de connexion présente dans les jeux multi-players (Call of Duty, League of Legends), permet d'aborder l'expérience de l'utilisateur grâce à la traque des données en temps réel (World of Warcraft).

Le jeu FarmVille fait quant à lui appel à de nouveaux comportements qui consistent à faire participer un ami ponctuellement. L'usage des réseaux sociaux entre ici en compte pour influencer l'action d'un individu. Les joueurs veulent désormais participer, animer.

Dans le jeu Minecraft, où il faut créer son monde, le joueur invite des amis pour l'aider.

Dans le jeu TrackMania, chaque joueur peut créer et partager ses propres circuits. La récompense ici est la reconnaissance sociale, la sensation de faire partie d'une communauté. On valorise ainsi le savoir-faire de chaque joueur. L'investissement se fait désormais sur les outils de création de contenu et non plus sur le contenu lui-même, ainsi que sur les outils de reconnaissance.

En ce qui concerne Watch_Dogs, un joueur dans le jeu peut être contacté ou peut lui-même contacter une personne qui ne joue pas sur son téléphone ou sur sa tablette. On voit apparaître la notion d'aide. On retrouve ce système chez Apple avec son forum d'aide, où les contributeurs sont identifiés et reconnus en fonction de la qualité de l'aide qu'ils apportent.

On remarque également que les joueurs aiment pouvoir communiquer dans le jeu comme dans la vraie vie :

- ils apprécient de voir leur nom apparaître dans le jeu (Autolog - EA Sport)
- la valorisation de l'individu va pousser le comportement des individus :
 - avec une mise en compétition des joueurs
 - avec l'affichage de l'information en temps réel (classement)

Le jeu d'exploration Journey confirme ce constat. Il s'agit d'un jeu solitaire à la base, mais à un moment donné apparaît un autre joueur connecté. Cependant, aucune interaction classique (parole, contact) n'est possible. La seule interaction existante étant que lorsque l'un saute, cela produit un son que le deuxième joueur entend.

Le deuxième individu devient un guide dans le monde et les joueurs constatent qu'à deux, leurs vies se régénèrent plus rapidement. Le comportement des joueurs en est directement modifié et l'aspect positif de la coopération apparaît. Tout ça étant amené uniquement par le design du jeu.

Avec le jeu *The Walking Dead*, il est question d'expérience narrative. Le joueur a des choix émotionnels à faire, qu'il peut ensuite comparer avec ceux effectués par le reste de la communauté. On constate ici que le fait de rendre les informations visibles tend à changer les comportements des joueurs.

C'est notamment le cas avec l'application Nike + qui compare les performances sportives des différents utilisateurs. L'utilisateur va se servir plus fréquemment de l'application pour s'améliorer et son taux d'attache va être multiplié par 10 si ses propres amis sont également connectés.

Open data & expérience utilisateur

Avant le lancement de [Watch Dogs](#), Ubisoft étudie ce que font les utilisateurs à l'aide de play tests, qui permettent de repérer les lieux d'accidents fréquents, et ainsi modifier et améliorer le design. Le fait de rendre visible ces données permet une amélioration du jeu et du design tool. En mettant en évidence les zones où les gens passent du temps, on distingue les lieux au design réussi et on définit les zones importantes à rendre encore plus attractives. Tout cela permet ainsi d'améliorer les jeux. Avoir des joueurs connectés, signifie donc pour Ubisoft de ne plus être statique.

Dans le jeu de cache-cache *Splinter Cell*, où le joueur est un agent de la NSA, intervient une attaque de la CIA. Mais une nouvelle règle arrive : l'interdiction de tuer un agent de la CIA. Par conséquent, l'obligation de réaliser une nouvelle map apparaît.

Dans *Assassin's Creed II*, Ubisoft constate qu'à un moment du jeu, il est impossible de monter sur une tour à cause d'un problème de modélisation, ce qui entraîne la perte de joueurs. Un Tittle update ou correction du jeu est donc mis en place.

Le prototype Epic Loot a été mis à disposition gratuitement. Il a permis de regarder en temps réel le comportement des joueurs, afin de corriger le jeu en temps réel. Cette connexion permet ainsi de réagir rapidement et d'améliorer l'expérience utilisateur.

Conclusion

Même s'il faut rester prudent face à cette notion d'open data, celle-ci présente des opportunités évidentes et intéressantes. Elle se présente comme une mine d'informations extraordinaires permettant une expérience utilisateur améliorée.

Panneaux urbains interactifs



Vincent Autin
Biin
CEO & Product Design

Un constat est posé : une quantité de données sont créées de partout et tout le temps. En effet, 78% des français sont sur des réseaux sociaux et 15 pétaoctets de données circulent au-dessus de nos têtes tous les jours.

La question est de savoir comment utiliser ces informations inexploitées en quantité astronomique.

Projet iGirouette

La ville dans le vent

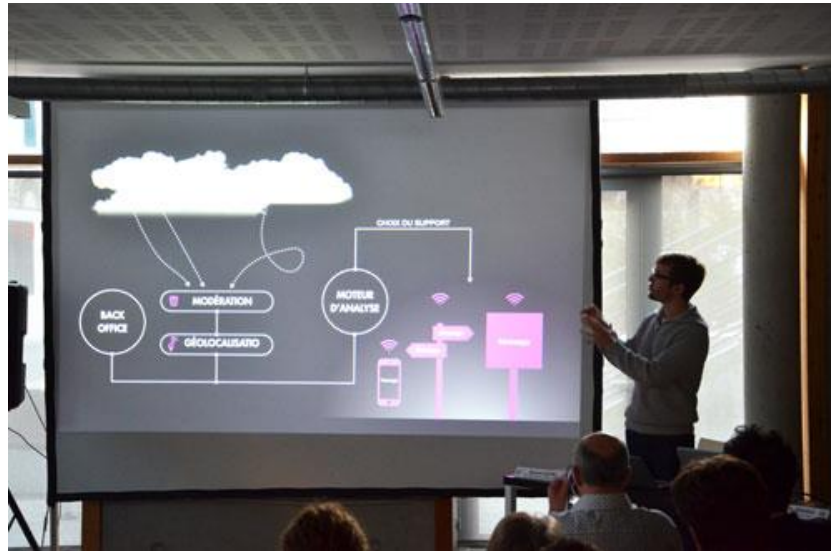
Le projet [iGirouette](#) consiste en une série de mâts, comprenant des flèches motorisées multidirectionnelles (mobiles et autonomes), disposée en centre ville. Grâce aux contributions sur les réseaux sociaux, les citoyens peuvent s'approprier la ville numérique en prenant connaissance des messages informatifs visibles publiquement. Les Girouettes animent ainsi la ville numérique et les zones qu'elles recouvrent.

Le logiciel développé par BIIN collecte sur les réseaux sociaux toutes les informations géolocalisées et effectue une lecture permanente, afin ensuite de distribuer de l'information au bon endroit au bon moment. Les données diffusées sont contextualisées au préalable : météo, événement, etc.

« Etre au meilleur emplacement au bon moment »

Le schéma du [iGirouette](#) est construit de la manière suivante : on part d'un nuage d'informations > on le modère > on réalise une géolocalisation > on traite l'information > et enfin on l'affiche.

Cette « autre moyen de déambuler dans la ville » a été lancé en septembre 2011. Il est question du développement d'un projet industriel pour 2014.



© [CITIA](#)

Autres projets

BIIN travaille également avec le laboratoire ERASME sur l'utilisation d'autres données. Par exemple le projet des tables tactiles, où un back office collecte des données qu'il redistribue ensuite sur la table sous forme de mosaïque. Cette mosaïque est dynamique, interactive et connectée. Utilisée dans le cadre d'un musée, la table tactile permet de compléter une visite avec d'autres informations liées, comme d'autres œuvres d'auteurs présents dans le musée, ou encore la table peut servir de livre d'or augmenté.

Culture & villes connectées



Yves-Armel Martin
ERASME
Directeur

Dans les nouvelles pratiques liées au numérique, on note les notions de temps réel, réseaux sociaux, partout et tout le temps. Ces aspects participatifs et ludiques conduisent à une modification des méthodes de travail.

L'équipement individuel change les comportements individuels, par exemple l'omniprésence des téléphones portables pendant les concerts, qui fait que les spectateurs regardent plus leurs écrans que le concert en question.

On voit ainsi apparaître de nouvelles expériences interactives, collaboratives, comme la [*Night Lights* de Zach Libermans](#) où le spectateur devient acteur de l'installation, ou encore le projet *iGirouette* où l'espace urbain laisse transparaître son numérique connecté.

Nouvelle expérience visiteur

Avec la création du Musée des Confluences de Lyon, une question s'est imposée : qu'est-ce que le numérique peut apporter ?

L'enjeu central étant d'optimiser l'expérience visiteur, et par conséquent de passer de l'audioguide à l'application mobile, soit à la réalité augmentée. Ces nouveaux systèmes impliquent des enjeux transmédias, car le visiteur est en mesure de rapporter de l'information liée à sa visite à domicile, et de la partager sur les réseaux sociaux. Dans un cadre scolaire, ces nouveaux systèmes peuvent être utiles avant et après la visite.

L'expérience utilisateur est repensée avec la notion de gamification. Par exemple, le Musée des Confluences dévoile ses réserves : pour la première fois, le musée prête un Ipad aux visiteurs pour effectuer un parcours ludique et multimédia sur le thème de la découverte des métiers du musée.

Des interactions collectives sont également mises en place, le musée étant un lieu public. Des expériences immersives qui engagent tout le corps sont également testées, mais le constat est que l'utilisateur retient l'expérience, mais n'a pas de souvenir du contenu. D'où l'apparition du projet de table numérique, kaléidoscope sur tablette, évoqué dans la présentation *iGirouette*.

Le « musée persuasif »

La notion de « musée persuasif » émerge. Il s'agit de créer des correspondances, entre le on-line et le physique. Il faut ainsi prolonger l'expérience sur les réseaux sociaux et en temps réel sur la visite.

Il est donc indispensable d'adapter les projets aux opportunités qui arrivent, à savoir les nouveaux modes de travail liés au numérique :

- plus transversaux
- réactifs / itératifs
- co-conception
- l'imprévu a sa place, il faut miser sur la sérendipité



© [CITIA](#)

Par exemple, le projet [Muséolab](#) qui fait en sorte que si + de 30% d'hispaniques sont présents dans une salle, les sous-titres passent en espagnol.

Le projet Médiateur Empowerment, qui est une application permettant de modifier tous les écrans présents dans le musée, en fonction de l'expérience des visiteurs présents. Le médiateur accède ainsi au back office afin d'améliorer la visite, selon les comportements du public étudié.

Public 2.0

La notion de public 2.0 apparaît en parallèle. Désormais, le public vient au musée pour lire, mais également pour écrire et diffuser. Une expérience utilisateur se construit ainsi. Désormais, le public est également consommateur, acteur et partenaire et ce sont ces interactions qui doivent changer le musée.

Par exemple, le projet [MuséoMix](#) qui consistait, en 3 jours, à remixer totalement un musée, ici le Musée Gallo-romain de Fourvière. L'intérêt étant de co-créeer et tester de nouvelles façons d'approcher les expositions.

Le projet s'est déroulé selon les étapes suivantes :

- Une visite puis proposition d'idées
- 1 idée + 1 équipe = 1 lieu
- Espace de travail mis à disposition des équipes
- Matériel technique fourni
- 48h pour fabriquer des prototypes mis dans le musée
- Puis ouverture au public pour test

Trois des projets proposés sont désormais dans l'exposition permanente. En 2013, l'expérience a été reprise dans 6 musées internationaux. Il est donc nécessaire que les musées lâchent prise et se transforment en terrain de jeu, prenant en compte les pratiques numériques actuelles.

Muséolab : l'avenir des musées

ERASME a également mis en place [Muséolab](#), soit un espace de co-design et d'expérimentation de 200m² autour du numérique, permettant de croiser les comportements, d'effectuer des tests utilisateurs, des expérimentations en temps réel, dans le but d'apprendre, d'abandonner, de répartir et de développer. Il a pour objectif de tester des nouveaux concepts qui pourront être mis en œuvre dans le futur Musée des Confluences.

Cette technologie est innovante pour les musées et fait appel à des outils open source mutualisables. Les usages sont ainsi évalués et conduisent à des expériences participantes uniques pour le public.

En 2014, 250m² de [Muséolab](#) sont ainsi prévus à Confluences.

Article rédigé par Marion Golliet

Marion Golliet



Rédactrice web chez [CITIA](#), [Marion Golliet](#) est en charge de la mise à jour des contenus des différents sites de la cité de l'image en mouvement : celui de CITIA et les deux liés à ses événements (Festival international du film d'animation d'Annecy et Forum Blanc). Les missions de promotion du cinéma d'animation et de formation à l'éducation à l'image ont toujours fait partie de ses centres d'intérêt. Après un bac littéraire option cinéma audiovisuel, une licence médiation culturelle et communication, c'est lors de son master en école de communication (EFAP), qu'elle s'est investie durant deux ans dans une association d'éducation aux médias. Elle a ensuite intégré un master 2 EIDI, Ecriture interactive et design d'interaction, afin de se spécialiser dans l'écriture en ligne. Compétence qu'elle a pu mettre en pratique durant quatre ans en agence de communication globale. Aujourd'hui, en parallèle de ses missions chez CITIA, Marion Golliet est également rédactrice freelance pour différentes agences de communication et structures culturelles.

MARION
GOLLIET Rédactrice
Multimédia

A propos

Imaginove

Imaginove, pôle de compétitivité et cluster des filières des contenus et usages numériques en Rhône-Alpes (jeu vidéo, cinéma, audiovisuel, animation, multimédia, livre numérique, robotique et objets communicants, ...) fédère les entreprises, les écoles et les laboratoires de recherche autour d'un objectif commun : développer les synergies entre ces filières en favorisant l'anticipation et en stimulant l'innovation des professionnels et le développement économique.



Imaginove accompagne le développement de l'industrie des contenus numériques et services associés en Rhône-Alpes dans toutes ses dimensions : recherche et développement, veille stratégique, emploi/ formation, présence sur les salons de référence en France et à l'international, communication et accompagnement des entreprises.

Think-Tank by imaginove

Les Think Tank sont des rendez-vous ouverts à tous dont la principale mission est de discuter des enjeux de demain et d'après demain autour de 12 thématiques qui concernent les filières d'Imaginove. Ces rendez-vous permettent aux professionnels d'en connaître un peu plus sur les différents sujets, de débattre avec d'autres personnes et d'échanger leurs savoirs mais également d'avoir des idées nouvelles de projets, de concept.

Pour continuer les discussions, le site internet dédié se veut communautaire, c'est pourquoi il est possible de consulter les profils de tous les inscrits et de commenter chaque événement.

Afin de garder une trace de ces Think Tank, des livrables sont disponibles pour chaque rendez-vous (compte-rendu, album photo, vidéo) et sont accessibles à tous.

Prochains Think Tank :

- [25 Janvier 2014 :: Formation Blender \(en collaboration avec Game Dev Party\)](#)
- [30 Janvier 2014 : La ville et son double numérique \(en collaboration avec la BmL\)](#)
- [14 Avril 2014 : Digital Cross Outdoor #1 \(avec OSV, Citia et Sporaltec\)](#)