



Réalité augmentée en bibliothèque : usages et médiations

Explorer les usages culturels et éducatifs du jeu vidéo et de la réalité augmentée

Objectifs

- Découverte de la réalité augmentée
- Cadre juridique et législation
- Pratiques et expérimentations

CONTENU PREVISIONNEL

1. Définir la Réalité Augmentée (RA)

- Définition et usages concrets dans la société
- Différences entre Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle

2. Techniques et fonctionnement

- Principes et composantes techniques
- Exemple simplifié de fonctionnement

3. Usages concrets de la RA en bibliothèque et actions culturelles

- Médiation culturelle et animations participatives (parcours ludiques, chasses au trésor, expériences immersives, fictions narratives, livres et jeu de société augmentés, Patrimoine local et archives...)

4. Droit à l'image et droit d'auteur

- Droit à l'image et droit d'auteur (images, œuvres intégrées dans la RA)
- Droit à l'image et contenus générés par Intelligence Artificielle

5. RGPD et protection des données personnelles

- Obligations principales selon le RGPD
- Protection des données personnelles (géolocalisation, enregistrement visuel)

6. Expérimentation : découverte et création d'une fiction narrative en RA en appui avec l'intelligence artificielle

- Découverte d'une fiction narrative en RA, sous forme de jeu de société
- Création d'une fiction narrative en RA