

Immersion Culturelle Online Numérique

Une plateforme immersive collaborative pour la culture

PARTENAIRES



Chambord



CIBLES

Les musées, les acteurs de la culture et du patrimoine.

CALENDRIER DU PROJET

Début de projet : T4 2025

Fin de projet : T3 2028

SUPPORT



PC



TABLET



MOBILE



VR

A VOIR AUSSI

[Page LinkedIn](#)

LA PRESSE EN PARLE



INSTITUT
POLYTECHNIQUE
DE PARIS



LE PROJET

ICON a pour vocation de mettre à disposition de toutes les institutions culturelles, des plus prestigieuses aux plus modestes, des espaces de diffusion utilisant les technologies immersives les plus avancées pour valoriser leur collection. Le projet ambitionne de rendre les œuvres et les contenus culturels accessibles en ligne à tous, tant sur le territoire national qu'à l'international.

En permettant aux experts en muséologie de créer des applications et des expériences immersives, ICON favorise une approche collaborative et interdisciplinaire, enrichissant ainsi le contenu pédagogique et historique des expériences proposées.

ICON réunit des institutions culturelles de premier plan, des acteurs français spécialistes des technologies immersives et un diffuseur français d'envergure internationale.

EXPÉRIMENTATION

Le projet ICON s'appuie sur une démarche d'expérimentation progressive et centrée sur les usages, visant à évaluer l'impact, l'utilisabilité et l'accessibilité des expériences immersives développées.

Deux cadres d'expérimentation structurent cette démarche :

- l'évaluation d'expériences immersives pédagogiques et interactives, intégrant des dispositifs de médiation et de gamification ;
- l'expérimentation des modalités de diffusion auprès de publics diversifiés, avec une attention particulière portée à l'accessibilité et à l'inclusion.

Deux phases d'expérimentation seront menées au cours du projet, à mi-parcours et en fin de projet, afin de recueillir des retours utilisateurs et de valider les prototypes.