Partie 2 : Impliquer les participants dans les visites

Outils pour créer une expérience stimulante (Chasses au trésor, indices et enquêtes)

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

1. Les visites sans participation

Pendant des années, les visites guidées ne comportaient aucun moyen d'impliquer leurs participants. En réalité, de tels cas sont encore souvent visibles. Le guide du circuit dirigeait le groupe de touristes, et ceux-ci le suivaient, n'écoutant que sa voix. Les seules interactions avec les participants (s'il y en avait) étaient les questions posées par l'animateur. Parfois, les gens avaient la possibilité de toucher quelque chose. Une telle façon de mener des visites, sans engagement majeur, devenait rapidement ennuyeuse, tant pour les participants que pour les hôtes.

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Afin d'éviter un tel ennui, les visites guidées devraient inclure des éléments stimulants qui attireraient l'attention des participants.

2. La méthode « vieille école » d'impliquer les participants

Pendant de nombreuses années, les guides ont tenté de maintes façons d'impliquer les participants dans les visites sans utiliser de ressources numériques. Il s'agissait notamment de trouver de nombreux moyens créatifs d'organiser des événements susceptibles de susciter l'intérêt des touristes.

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ces techniques ont fini par donner l'idée aux hôtes d'intégrer plusieurs outils numériques dans la création de leurs visites guidées. Les touristes d'aujourd'hui sont souvent immergés dans le monde numérique au quotidien. Ils sont donc nombreux à être prêts et disposés **à participer à des visites plus attrayantes et interactives et à accueillir de nouveaux outils numériques !**

3. Les chasses au trésor, les missions et les indices – laissez les participants suivre la visite par eux-mêmes !

Aujourd'hui il existe de nombreux d'outils numériques qui n'attendent que d'être utilisés dans vos visites. Tous les outils nécessaires pour générer des **QR codes,** créer de la **réalité augmentée**, réaliser et partager des **podcasts**, ainsi que des **photos 360° degrés** peuvent être trouvés dans la boîte à outils de ce module. Il existe de nouvelles méthodes interactives populaires pour impliquer les participants qui utilisent ces outils.

La première option qui gagne en popularité aussi bien parmi les organisateurs de visites guidées que les participants est la **chasse au trésor**. La chasse au trésor consiste à rechercher un trésor "caché" dans les lieux que vous explorez.

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STEPS OF CREATING A TREASURE HUNT

- Make a list of interesting spots/ places you would like to include in the treasure hunt. Then, think about the order in which the participants will search (for example, you can draw a map with the route).
- Think about what an interesting "treasure" could be, especially one that can be used virtually. Examples: Photos, collecting tokens that can later be used as discounts in the souvenir shop (you can make this the last stop on the route), etc.
- Put everything together and upload it to your tool or platform.

La chasse au trésor ne constitue qu'une partie de votre visite. Vous pouvez toujours ajouter des missions/quêtes à la visite, et de cette manière vous pouvez **créer une aventure** pour tous vos participants. Plus il y aura de parties interactives dans la visite, plus les participants seront impliqués et intéressés.

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STEPS FOR ADDING MISSIONS AND CLUES

- Based on the list you created before, add some missions to the route. For example, this could be a mission to take a photo of a famous place or statue, or some unknown place (to make the tour more exciting!).
- Remember to leave some clues for the participants so that they can find the end point of the mission.

La chasse au trésor est fortement reliée au **module 3** de ce cours, en particulier la section sur la ludification, ainsi, nous vous recommandons vivement de jeter également un œil à ces ressources !

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4. Outils utiles pour la chasse au trésor et les missions

Il existe plusieurs sites web, plateformes et services qui vous offre la possibilité de créer une chasse au trésor. Voici quelques exemples :

- **ActionBound** (available in three versions: free, educational, and professional). ActionBound is a platform that allows people to create mobile adventures and interactives guides for both smartphones and tablets (on both iOS and Android operating systems).

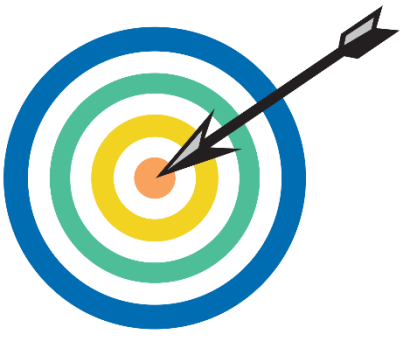
  Information and introductory video: **actionbound.com**

- **CityQuester** (free for use).
  CityQuester is a platform that contains interactive ways to explore the city. Though it does not allow you to create your own tour, this platform may provide you with some inspiration for creating your own modern tours.

  More information: **cityquester.com**

Si vous souhaitez en savoir plus sur **ActionBound** en particulier, la boîte à outils du **module 3** contient plusieurs informations utiles sur cette plateforme.

Par ailleurs, les **QR codes et les éléments de réalité augmentée (RA)** sont également une manière très active de créer des visites guidées stimulantes.



www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.1. Les QR codes

Les QR codes sont des codes que vous pouvez scanner et lire sur vos appareils numériques, et qui contiennent des liens utiles vers des vidéos, des photos, des informations cruciales, etc.

Voici quelques exemples de fonctionnement de QR codes dans le secteur du tourisme : https://scanova.io/blog/qr-codes-in-tourism/

Vous pouvez aussi trouver des exemples de sites web que vous pouvez utiliser pour générer des **QR codes** dans la boîte à outils attachée à ce module.

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.2. La réalité augmentée

« La réalité augmentée (RA) est une expérience interactive d'un environnement du monde réel où les objets qui résident dans le monde réel sont améliorés par des informations perceptives générées par ordinateur, parfois à travers de multiples modalités sensorielles, notamment visuelles, auditives, haptiques, somatosensorielles et olfactives. La RA peut être définie comme un système qui intègre trois caractéristiques de base : une combinaison de mondes réels et virtuels, une interaction en temps réel et un enregistrement 3D précis des objets virtuels et réels. Les informations sensorielles superposées peuvent être constructives (c'est-à-dire s'ajouter à l'environnement naturel) ou destructives (c'est-à-dire masquer l'environnement naturel).

Cette expérience est parfaitement imbriquée dans le monde physique, de sorte qu'elle est perçue comme un aspect immersif de l'environnement réel. De cette manière, la réalité augmentée transforme la perception actuelle d'un environnement réel, tandis que la réalité virtuelle remplace complètement l'environnement réel de l'utilisateur par un environnement simulé ».[1]

La réalité augmentée peut améliorer l'expérience d'une visite guidée et peut contenir des mini-jeux qui pourraient attirer l'attention des participants. **Cela transforme la**

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

visite en une expérience bien plus stimulante. Vous pouvez trouver la plateforme pour créer des **ressources en RA** dans la boîte à outil jointe à ce module.

5. Enquêtes de satisfaction – une bonne manière d'impliquer les participants après le tour

Réaliser une enquête de satisfaction après le tour est une bonne pratique pour rendre les visites futures encore meilleures. Demandez aux participants **d'évaluer le tour** : ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné, ce qu'ils souhaiteraient voir lors de futures visites, etc. Ces enquêtes peuvent être facilement créées sur Google Forms, Microsoft Forms, SurveyMonkey et d'autres outils similaires. La boîte à outils dans le module 2 contient des informations additionnelles sur les enquêtes de satisfaction qui peuvent vous être utiles pour créer la vôtre.

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

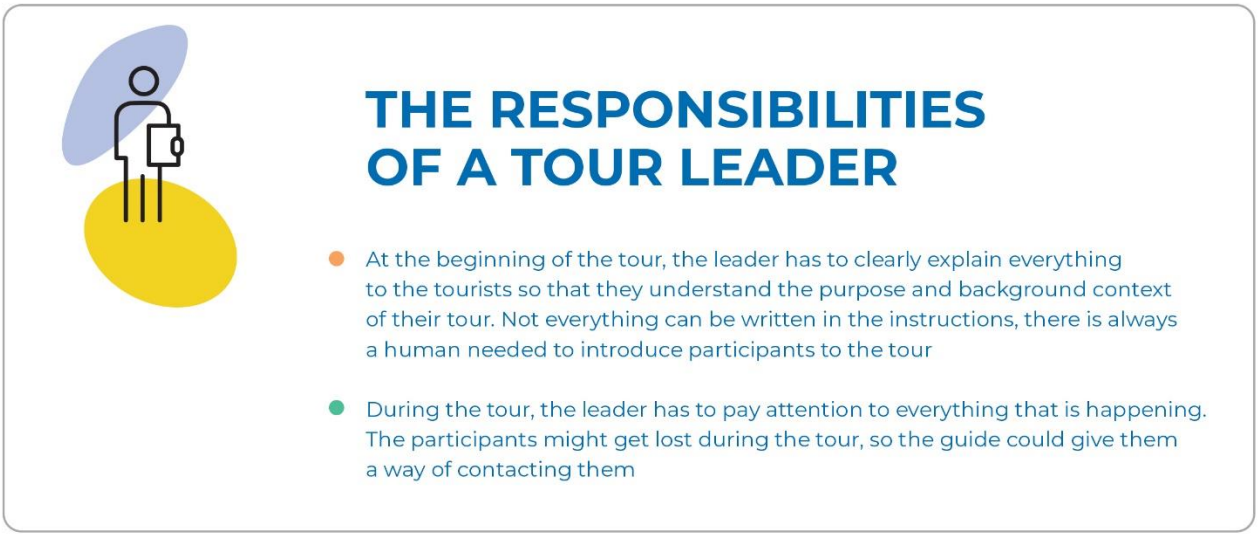
www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

6. Le rôle du guide lors des chasses au trésor et missions

Interagir et laisser les participants faire beaucoup de choses par eux-mêmes peut pousser à se demander si le guide est véritablement nécessaire dans de telles visites ? La réponse est la suivante : bien évidemment qu'ils le sont ! Il y a toujours besoin d'une personne qui gère le tout et garde un œil sur les participants.



www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

7. Conclusions

En résumé, les outils numériques sont une superbe manière d'enrichir vos visites locales. Ils peuvent vous donner l'opportunité de plus impliquer les participants, d'augmenter leur intérêt pour les lieux qu'ils visitent, et d'attirer l'attention de ceux plus à l'écart. De plus, les guides ne doivent pas craindre de perdre leur travail – implémenter des éléments numériques ne remplacera pas un être humain. En outre, leur métier deviendra encore plus intéressant et satisfaisant avec l'incorporation d'éléments numériques. Si vous souhaitez en savoir plus sur les outils utiles à la création de visites locales, jetez un œil à la boîte à outils associée à ce module.

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

#Diothercity est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ (juin 2021 à mai 2023). Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Code du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union