

PRÉSENTATION APPLICATION BALUDIK & COMPTE-RENDU ATELIER 1



21 novembre 2022

Présents

Émilie Cazor (VPE - Nissan et Cazouls)
Christine Tarroux (Domaine St Georges des Cardinelles - Nissan)
Stéphanie Sagarry (Caveau la Domitienne - Sauvian)
Céline Delporte, Adrien Terrasse, Diane Massenat, Mélanie Sorini (OT La Domitienne)
Patricia Siguier (OT Béziers Méditerranée)

Absents excusés

Frédéric Albert (Villa Sépia – Montblanc)
Michel Abel (Domaine de Querelle - Sérignan)
Valérie Castan (Domaine Castan - Cazouls-les-Béziers)

L'idée de départ est de trouver un moyen de toucher la clientèle qui est la moins présente dans les caveaux et une des plus présentes sur le territoire (habitants et touristes) : les FAMILLES avec enfants, en leur proposant une solution ludique pour découvrir le patrimoine viticole, le label Vignobles & Découvertes et les prestataires engagés dans cette démarche. L'application Baludik étant déjà utilisée par l'OT la Domitienne, un comité technique spécial Vignobles & Découvertes - format atelier - a été mis en place pour réfléchir à ce vecteur pour capter le public visé.

une CHASSE AU TRÉSOR NUMÉRIQUE sur CIRCUIT PÉDESTRE

POUR LES UTILISATEURS

C'est une application - disponible gratuitement sur les plateformes de téléchargement [note moyenne utilisateurs Istore de 4,5/5] - qui présente des parcours ludiques à faire à pied, invitant à résoudre une énigme ou trouver un trésor, en suivant une carte et en réussissant plusieurs étapes grâce à des indices dissimulés. Beaucoup de destinations, sites, prestataires proposent déjà des offres partout en France.



Géolocalisation des parcours



Présentation du parcours choisi personnalisable



Plan de base des parcours (personnalisation payante)



Introduction du parcours personnalisable



Présentation des indices de l'étape



POUR LES CRÉATEURS DE PARCOURS

Plusieurs formules disponibles : abonnement annuel, formation de personnel et accompagnement sur la création du 1^{er} parcours, parcours « clé en main », projet de destination, promotion de marque. Toutes donnent accès à une interface de création avec la possibilité de créer un nombre de parcours illimité. Une espace « statistiques » est disponible pour évaluer l'efficacité de son parcours grâce à de nombreux indicateurs.

Plusieurs thèmes possibles : sciences & nature, histoire & patrimoine, espaces naturels, atelier participatif, patrimoine historique, séminaire...

De nombreuses options proposées pour créer les missions (trouver un lieu, un objet, pour répondre à une énigme) : Questions écrites et/ou en écoute, QCM, devinette, puzzle, rébus, charade, memory, dessin à faire, photo à prendre, décryptage message codé, etc.

Objectifs de territoire

- ➔ Proposer une activité et/ou une visite dans laquelle les utilisateurs sont actifs : identification, implication, recueil d'avis, test connaissances... C'est la gamification du patrimoine.
- ➔ Le jeu comme vecteur d'émotion et d'engagement,
- ➔ Valoriser son territoire de manière innovante et numérique,
- ➔ Favoriser l'accès à la culture et au patrimoine pour le plus grand nombre,
- ➔ Éduquer et sensibiliser les publics.

Exemples

- *Thionville: permettre aux nouveaux lycéens, apprentis et étudiants de découvrir la ville,*
- *Cesson-Sévigné: dans le cadre d'un projet de réaménagement de territoire pour sensibiliser les citoyens à l'écosystème et recueillir leur avis sur un projet d'aménagement en cours. Créer de l'engagement citoyen de manière ludique.*
- *Haut de Seine : jeu de piste multi-site visant à rassembler les différents sites culturels du territoire. La chasse aux sculptures se démarre dans n'importe quel site partenaire et des cadeaux sont à la clé grâce à un tirage au sort après la validation de plusieurs étapes de la part des joueurs.*

DANS LA PRATIQUE (majoritairement observée dans les parcours existants)

- Durée d'un parcours : de 30mn minimum à 2h max,
- Longueur : 3km max,
- Géolocalisation obligatoire,
- 4 étapes minimum et 14 max par parcours,
- 1 à 4 indices possible par étape,
- On peut jouer sans créer de compte,
- L'ordre des étapes peut-être libre,
- Possibilité de débloquer les étapes (à décider à la création) sans répondre aux questions,
- Le parcours peut être accompagné d'un dépliant.
- Chaque indice peut servir à trouver la bonne réponse mais également à donner des informations supplémentaires (horaires, infos, histoire, etc.).

POUR NOTRE DESTINATION

Ce premier atelier a permis de nombreux échanges sur les objectifs, le fond, la forme, les cibles, les possibilités, les contraintes, la localisation des 1^{ers} circuits à créer, etc.

Objectifs

- Développer l'oenotourisme et compléter notre offre sur une cible de clientèle peu présente dans les caveaux (familles),
- Faire découvrir le réseau de sites et prestataires labellisés Vignobles & Découvertes de la destination et le patrimoine naturel et culturel de manière ludique,
- Occuper les enfants pendant une dégustation de vin des parents ?

Cible: famille avec **enfants de 8-12 ans**

S'adresser à des enfants de cet âge permet de créer des parcours suffisamment intéressants pour les parents les accompagnant.

Choix du thème et des lieux de création

Après avoir évoqué les thèmes des pinardiers, des grandes dates de l'histoire viticole, de la coopération, de l'évolution des pratiques à travers les âges et au retour de ces pratiques ancestrales en vogue actuellement, est ressortie l'**idée**

- ◆ d'un personnage avec une quête à mener,
- ◆ l'amenant à se déplacer sur différents lieux,
- ◆ pour trouver plusieurs **idée/pratique/outil** essentiels pour mener sa quête à bien.
- ◆ et qui pourrait même se déplacer dans le temps (avec un tracteur magique « à remonter le temps »?) : à chaque période importante de l'histoire du vin biterrois, on associe un lieu, un ou plusieurs prestataire à son (leur) environnement proche (commune ou vigne).



un vigneron envoie son «gafet» à travers le temps pour récupérer idées / pratiques / outils pour faire sa prochaine cuvée ?



CAHIER DES CHARGES /CONTRAINTES

- ✓ Départ à proximité d'un parking facile à trouver et gratuit,
- ✓ Parcours créés à partir d'un récit, d'un scénario «riche » fil rouge détaillé et de détails intéressants (pour les enfants) chez chaque prestataire/site/lieu.
- ✓ Chacun des prestataires s'engageant dans l'opération devra aider à la production du récit en fournissant des points d'intérêt sur sa propre structure, ses origines, des anecdotes... et répondre au cahier des charges.
- ✓ Ouvertures des lieux le plus large possible sur l'année, la semaine et la journée. Les prestataires ouverts « sur RDV » ne pourront bénéficier d'un parcours invitant à rentrer dans leur structure.
- ✓ Difficulté d'associer plusieurs sites/prestataires sur 1 parcours quand leurs périodes et horaires d'ouverture diffèrent.
- ✓ Lieux adaptés à l'accueil d'enfants (coin aménagé, sécurité), offres adaptées (boissons) et grand si 1 parcours/presta.
- ✓ Espacement des énigmes (le système de géolocalisation n'est pas assez précis pour déclencher l'énigme suivante si 2 étapes sont trop proches).

LIEUX ENVISAGÉS PENDANT LA REUNION

Aucune décision n'a été prise sur la localisation du premier circuit à créer. Il a été envisagé d'en faire un autour de chaque prestataire présent ou inscrit, ou avec et autour d'eux (localisation) mais aucune solution n'a été retenue.

Le 2ème atelier prévu le 9 janvier est reporté ultérieurement.