

digilor  
*marketing*

ban  
BIBLIOTHÈQUE



ÉTUDE DE CAS

Bibliothèque Multimédia Intercommunale d'Épinal

# BMI

## BIBLIOTHÈQUE

TOUCHEZ L'ÉCRAN

### I/ PRÉSENTATION

La bibliothèque multimédia intercommunale d'Epinal est située dans les Vosges et a été inaugurée en 2009. Elle propose un espace culturel de 4500m<sup>2</sup> sur deux niveaux. Elle dispose de nombreuses collections avec plus de 120 000 documents lui permettant de répondre au besoin d'un très large public.

Les collections s'articulent autour de trois grandes thématiques : "adulte", "jeunesse" et "musique et images". Les deux premières se composent de livres, magazines, bandes dessinées, mangas, romans et ouvrages historiques. La dernière étant plus ciblée sur l'aspect multimédia avec des DVD, CD, photographies et albums audio.

A cela s'ajoute un espace presse avec plus de 170 magazines classés par thématiques : actualité, pratique et connaissance.

### II/ PROBLÉMATIQUES

Afin de contrer les préjugés qui font des bibliothèques dans l'esprit de certains, des espaces austères qui ne s'adressent qu'aux anciennes générations et férus de littérature, la BMI a fait appel à Digilor. L'objectif : apporter divertissement lors de la visite et faciliter la transmission de connaissances par la gamification.



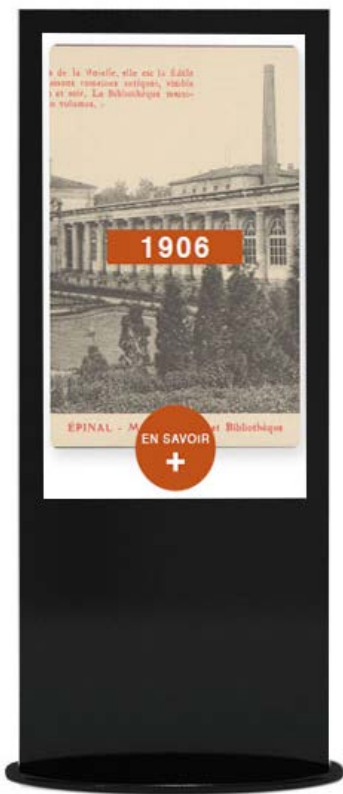
### III/ RÉPONSES DE DIGILOR

#### Matériel

Digilor a livré à la BMI un totem digital 50 pouces ainsi qu'une table tactile de technologie capacitive projetée. Ils ont été installés en plein coeur de l'espace visiteur et se sont parfaitement intégrés au décor des lieux. Leurs écrans possèdent plusieurs points de touche permettant ainsi une gestuelle tactile poussée : zoom et déplacement des divers éléments de l'application. Les photos et autres fichiers multimédia peuvent être manipulés par plusieurs personnes de façon simultanée.

#### Logiciel

Pour répondre parfaitement aux attentes de la BMI d'Epinal, l'équipe technique de Digilor a développé une application tactile sur-mesure. Dotée d'un écran de veille dynamique, elle invite le visiteur à l'interaction.



Totem tactile 50 pouces iSLIM



Table tactile 4K DIGITALE



L'application lui propose une navigation basée autour de cinq catégories :

### 1. L'histoire de la bibliothèque

L'utilisateur y découvre les moments forts du développement de la bibliothèque de manière ludique avec la découverte de photos. Il y apprend également comment devenir donateur s'il le souhaite.

### 2. Le trésor de la bibliothèque

Y sont recensés des documents d'époque, trop fragile pour être consultés en version papier. L'utilisateur y découvre ainsi une version numérique lui permettant de lire ces documents inédits.

### 3. Le Pat'Work

Une bibliothèque de photographies où l'utilisateur doit associer des mots et des images ou bien s'amuser avec le jeu des 7 différences.

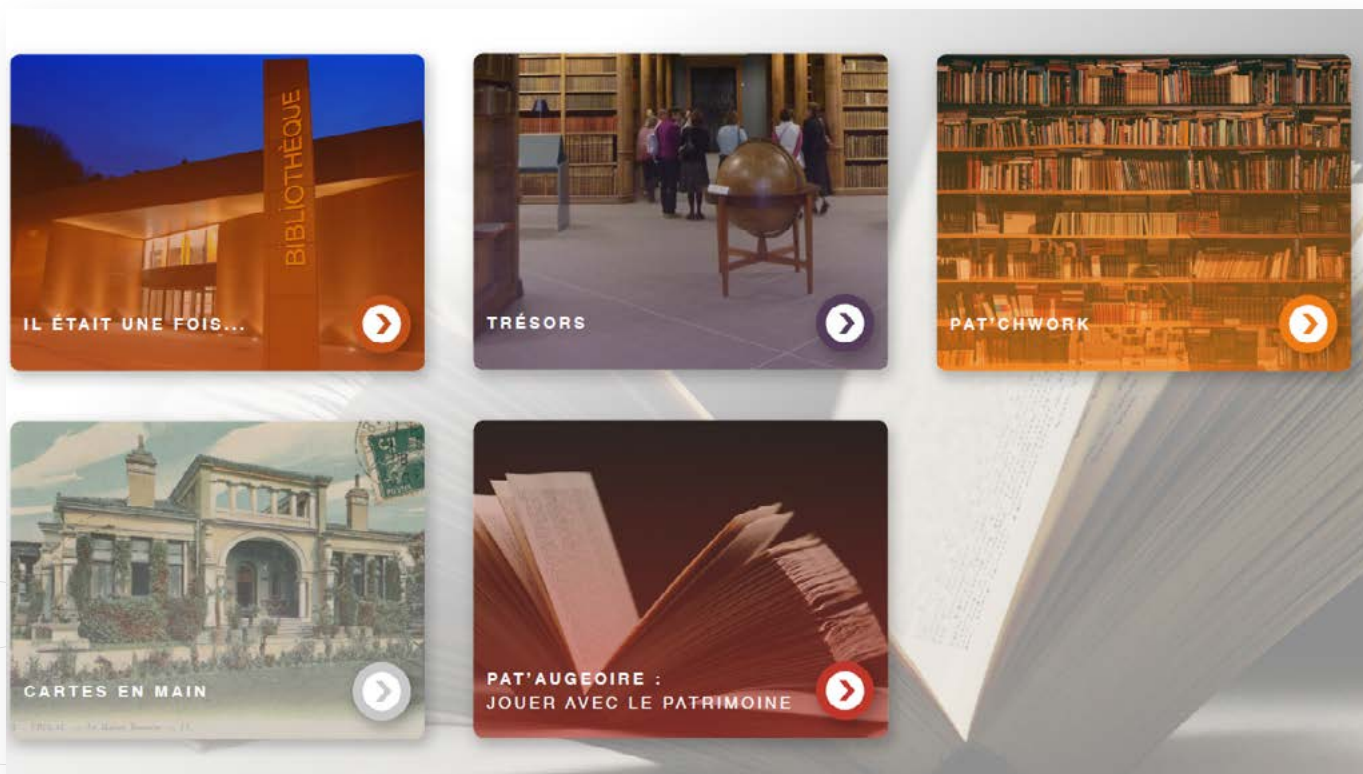
### 4. La carte en main

Par des points d'intérêts situés sur une carte interactive, l'utilisateur découvre les lieux qu'il faut absolument voir dans la région : balade spinalienne, cascades et vallées, etc.

### 5. La Pat'augeoire

Un ensemble de jeux : Memory, Puzzle et énigmes pour jouer les plus petits comme les plus grands.

Par ces différentes catégories, l'utilisateur découvre non seulement des trésors cachés de la bibliothèque mais aussi plus largement l'histoire de la région. Le tout est présenté avec de nombreux jeux de mots (la pat'augeoire, pat'work, pat'man) en référence à la mascotte des lieux. Les jeux disséminés dans toute l'application apportent divertissement et favorisent la mémorisation de l'apprentissage car ils marquent l'utilisateur notamment chez les plus jeunes.



IL ÉTAIT  
UNE FOIS

L'HÉRITAGE  
RÉVOLUTIONNAIRE

L'HISTOIRE DE LA  
BIBLIOTHÈQUE D'ÉPINAL

LES GRANDS  
DONATEURS

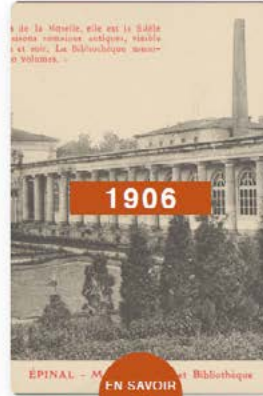
← RETOUR



EN SAVOIR  
+



EN SAVOIR  
+



EN SAVOIR  
+



EN SAVOIR  
+

À VOUS DE JOUER



PATAUGEoire  
JOUÉZ AVEC  
LE PATRIMOINE



← RETOUR

### PUZZLE

La Tour chinoise, dessin de Charles Pensée





#### IV/ CONCLUSION

Le totem interactif et la table tactile munis de l'application tactile permettent aux visiteurs de découvrir du contenu inédit de façon ludique. Par les différentes catégories, l'utilisateur acquiert des connaissances tout en s'amusant. La solution apporte ainsi innovation et divertissement pour le plus grand bonheur des visiteurs de tout âge.

Retrouvez la démonstration vidéo de notre application.

**BMI**



# digilor *marketing*

Digilor propose une nouvelle vision du marketing basée sur les nouvelles technologies et l'expérience tactile. Afin d'animer vos points de vente, nous proposons des solutions nouvelles, surprenantes, qui sauront faire de votre enseigne un lieu unique. Spécialisés dans le développement d'interfaces tactiles, dynamiques, vitrines interactives, marketing mobile, nous vous accompagnons de l'élaboration de vos projets jusqu'à leur mise en application.

Les solutions tactiles que nous proposons sont de plus en plus utilisées dans les différents secteurs d'activités : Banque – Assurance / Immobilier / Finance / Hôpitaux / Commerces / Centres commerciaux / Salons – Foires / Mairies / Concessionnaires / Universités... en optant pour une solution tactile innovante, vous vous démarquez de vos concurrents en proposant une expérience unique à vos clients. Digilor vous propose des solutions spécialement dédiées à votre secteur d'activité.

Donnez une nouvelle dimension à votre entreprise en bénéficiant du savoir faire de nos experts. Nous mettons à votre disposition la créativité et le savoir-faire de nos équipes pour mener à bien vos projets. Nous faire confiance c'est développer votre chiffre d'affaires.

## **SHOWROOM NANCY**

2 Allée des Tilleuls  
54180 Heillecourt

## **SHOWROOM PARIS**

2 Boulevard de la Libération  
93200 Saint-Denis

## **SERVICE COMMERCIAL**

contact@digilor.fr

**[www.digilor.fr](http://www.digilor.fr)**