

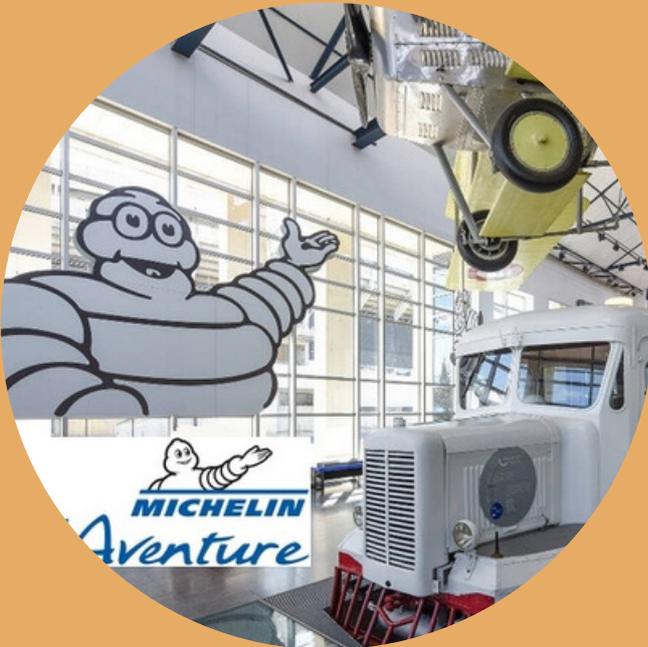
À LA CROISÉE DES ARTS

By **ENRÊVAR**



Numéro A : AZNAVOUR Charles

*“Le succès n'est que l'expression d'une vaste hallucination collective”
à voix basse*



SOMMAIRE



ENTREPRISE

PAGE 3

NOTRE ADN

PAGE 4

PRODUITS

PAGE 5

TÉMOIGNAGES

PAGE 6

LA TECHNOLOGIE POUR ALLER AU-DELÀ DE LA RÉALITÉ

Enrêvar est éditeur de solutions technologiques. Nous imaginons et développons des applications innovantes destinées aux secteurs de la culture.

La raison d'être d'Enrêvar est **la valorisation d'un territoire**, afin d'apporter un nouveau regard sur le patrimoine, qu'il soit artistique, culturel et sportif. Notre volonté est d'offrir ce regard à tous les publics, quels qu'ils soient en intégrant des fonctionnalités innovantes (audio description, dyslexie,)

En tant qu'entreprise du numérique, nous avons pour mission d'accompagner les acteurs du milieu culturel dans l'adoption de solutions innovantes et inclusives vis à vis de tous les publics et encore plus ceux éloignés de la culture.

L'écoute et le partage sont les fondamentaux qui nous animent :

L'écoute, car nous travaillons en étroite collaboration avec le savoir-faire de nos clients. Cet aspect indispensable, nous permet ainsi d'enrichir nos solutions avec le plus de pertinence possible.

Le partage, car nous mettons toute notre expertise au service de nos clients, afin de les accompagner au mieux dans cette transition inévitable vers les outils numériques sans se substituer à l'action de l'homme mais en apportant un regard différent qui permet de toucher de nouveaux publics.



L'ENTREPRISE

QUI SOMMES NOUS ?

Nous sommes Enrêvar, une jeune start-up clermontoise. Nous croyons aux **innovations technologiques**.

Repousser les limites, proposer des expériences **immersives et enrichissantes** pour la médiation culturelle, sont la quintessence même de notre activité.

Enrêvar fait partie du Groupe Lojelis, sur lequel nous nous appuyons afin de proposer des offres clefs en main pour nos clients.

- Formalisation du besoin
- Création de la charte graphique pour personnaliser nos produits à votre image
- Mise à jour automatique des applications
- Espace de gestion sécurisé et accessible depuis un simple navigateur web
- Hébergement des données en France
- Haute disponibilité de nos produits

Nos produits répondent à des besoins pour les lieux d'exposition, de découverte d'architecture, de jardin, de gestion d'évènements, de promotion du sport et de mise en réseau des acteurs.

Grâce à notre appartenance à un groupe reconnu dans le monde des systèmes d'informations et la gestion de projets informatiques, nos produits sont faits dans les règles de l'art en ce qui concerne le respects des bonnes pratiques de développements, de la prise en charge des normes de sécurité informatique dès la conception des produits jusqu'à la gestion de la conformité liées à la gestion des données personnelles.



Nous nous appuyons également sur une **équipe pluridisciplinaire** de chercheurs afin d'offrir des produits aboutis et reposant sur la technologie apportée par nos brevets. Grâce aux publications de nos chercheurs, nous pouvons valider et démontrer auprès de la communauté scientifique la forte valeur et l'intérêt à choisir nos technologies.

"Chez Enrêvar, nous mettons tout en œuvre pour donner un nouvel élan au monde de la culture, par nos solutions innovantes permettant à chacun d'apprendre à lire et découvrir les cultures qui nous entourent. La diversité et l'inclusion, qui sont des bases vraies pour la créativité, doivent être le centre de ce que nous faisons."

Romain Maurin
Directeur Général



NOTRE ADN



L'ADN DE NOS PRODUITS

Nos produits sont conçus par une équipe de chercheurs ayant pour objectif de relever les nouveaux défis sociétaux et technologiques, permettant d'inscrire nos solutions dans le monde de demain. Leur mojo : mettre les nouvelles technologies de l'information au service de l'homme.

Composée de docteurs en sciences et d'ingénieurs de recherche, les principaux domaines de recherche sont :

- **L'intelligence artificielle** : permet de numériser notre patrimoine, et de pouvoir le mettre en valeur sans modification de la scénographie. Notre technologie n'utilise aucun QR code ou marqueur qui viendrait dénaturer les œuvres, bâtiments, paysages, événements sportifs,....

- **La psychologie** : proposant d'étudier l'acceptabilité des systèmes numériques et la manière dont ils vont pouvoir apporter une réponse pour que chacun puisse y avoir accès quel que soit sa différence (prise en charge de la dyslexie, des différentes pathologies de la vision, de l'audition,)

- **Réalité mixte** : offrant de rendre les solutions plus attractives et faciles d'utilisation pour les utilisateurs finaux grâce aux nouvelles technologies de réalité virtuelle et augmentée.

Grâce à ces travaux de recherches, nous visons à démocratiser la culture en direction d'un public plus large et non averti en éveillant sa curiosité. Les résultats ont fait l'objet d'une soumission à une conférence internationale [1].

Nos produits visent à rendre les parcours de découverte plus ludiques, tout en invitant le visiteur à découvrir davantage les œuvres exposées et ce qui l'entoure dans son quotidien.

Enrêvar se veut être acteur de l'inclusion pour la culture en prenant en compte les différences et l'accessibilité de ses produits à tous les publics (fonctionnalités permettant d'offrir des solutions aux personnes ayant un handicap visuel, auditif, dyslexie ou dans la maîtrise de la langue,...) . Nos travaux de recherche dans ce domaine vont nous permettre d'offrir des solutions durables, inclusives, en direction des territoires, des clients.

[1] Yoren Gaffary and Lisa Brelet, "Star Catcher: a Mobile App Using Augmented Reality and Gamification to Engage Users in Art Exhibitions", EuroXR 2023, Rotterdam, The Netherlands (submitted)

NOS PRODUITS

Art est une application mobile d'RA (réalité augmentée). Elle a pour objectif d'apprendre à lire une œuvre grâce à cette nouvelle technologie. Le message d'un artiste ou l'histoire d'une œuvre/objet va pouvoir être retranscrit de manière ludique et accessible à tous les publics.

Cette solution utilisable via smartphone ou tablette n'impose aucune modification de la scénographie.

Elle vous permet également de gérer en toute autonomie le contenu que vous souhaitez mettre en avant et de pouvoir communiquer sur l'ensemble des événements / programmation auprès des utilisateurs.

Elle peut répondre à un grand nombre de **problématiques et de contextes**.



StarCatcher permet d'interagir avec les œuvres, objets, monuments... Le principe est axé sur la **résolution d'énigmes**.

À l'aide de votre téléphone, il faudra placer l'objectif sur le détail répondant à l'énigme (détail architectural, élément important d'une œuvre...).

StarCatcher permet aux utilisateurs **d'analyser et d'interagir** de manière ludique. L'application stimule la réflexion des personnes qui l'utilisent.

La solution Star Catcher est adaptable à tous les publics et aux besoins spécifiques des clients. Une version simplifiée peut être proposée pour les plus jeunes ou même pour des groupes scolaires.

Cette application peut être utilisée dans une zone non couverte par le Wifi ou le réseau mobile.



PRODUITS & TÉMOIGNAGES

Mirar est une solution de **réalité augmentée** offrant une expérience **immersive** aux utilisateurs.

Cette solution sous la forme d'un mobilier urbain permet de se retrouver dans tous les univers (au cœur d'un stade, d'un château...). Grâce aux mouvements de l'utilisateur, via sa main, il pourra choisir son décor et se revêtir de la tenue de son choix adaptée au contexte. Son choix sera visible sur l'écran via un "miroir virtuel".

L'intelligence artificielle au cœur de cette application permettra à l'utilisateur de repartir avec une **photo souvenir** téléchargeable sur son téléphone.



Le **sport** est une composante intrinsèque de notre société depuis des siècles. Il transcende les frontières linguistiques et géographiques, unissant les individus à travers des compétitions passionnantes et des valeurs partagées. Les événements sportifs emblématiques, tels que les Jeux Olympiques, incarnent l'expression de notre identité culturelle et de notre aspiration à l'excellence. Les sports traditionnels, transmis de génération en génération, enrichissent nos coutumes et notre patrimoine.

"J'ai eu l'occasion d'utiliser StarCatcher, si au début j'ai été un peu déroutée, très vite j'ai trouvé tout cela très amusant et j'ai été immédiatement captée. Je me suis rendue compte que la recherche d'une énigme pousse vraiment à détailler une œuvre par le regard. Ce passage d'une émotion globale face à l'œuvre à la recherche d'un détail demande une gymnastique intellectuelle intéressante, innovante et différente."

ISABELLE JOURDY, GÉRANTE.

« Après une première utilisation de l'application Art, j'ai été convaincue par celle-ci sur l'apprentissage du monde artistique. Je suis intéressée par l'art mais je n'ai pas forcément appris à le comprendre et l'admirer, l'expérience Art m'a permis d'apprendre à lire une œuvre, à avoir des références artistiques liées à celle-ci, à regarder et surtout à comprendre. Cette expérience nous permet de mettre des images et une explication sur des œuvres à notre rythme. Art est pour moi une réelle immersion dans l'œuvre et dans l'univers de l'artiste. Facile et plaisant à utiliser l'application est pour ma part un moyen ludique et différent d'apprendre. »

EMMA BALTHY, ÉTUDIANTE

