

DU CAS D'ÉCOLE À LA RÉFLEXION NUMÉRIQUE D'UN PARC

Boris ROLAND – Responsable Communication - Technobel

Élise HONNAY – community officer - Domaine provincial de Chevetogne

Une philosophie de l'apprentissage

#BEAMAKER

- Apprendre par le "FAIRE"
- Prototyper des solutions numériques
- Ancrer les apprentissages dans des situations concrètes
- Travailler en groupes pluridisciplinaires

PLAY-ZONE



Play-Zone : un atelier pluridisciplinaire

Couronnement des formations qualifiantes de Technobel :

- Développeurs
- Spécialistes réseaux
- Experts du Cloud
- Consultants en cyber sécurité
- UX/UI Designers
- Techniciens "IOT"
- ...

Objectifs de la Play-Zone

- Décloisonner toutes les filières autour d'un même projet !



Play-Zone : une recherche de partenaires

- **2016 : Smart Industries**
Chaîne de production intelligente
- **2017 : Smart Farming**
Création d'une serre connectée
- **2018 : Smart Farming**
Création de prototypes connectés
- **2019 : Tourisme**
Domaine provincial de Chevetogne



Premières rencontres & définition des projets/besoins

- Répondre à des demandes réelles

Confronter les participants à des réalités de terrain (deadline, exigences clients, ...)

- Intérêt pédagogique

Mobiliser un maximum de compétences abordées durant les formations et les mettre en pratique.

- "Challenging"

Lancer un défi aux participants en les forçant à sortir de leurs zones de confort.



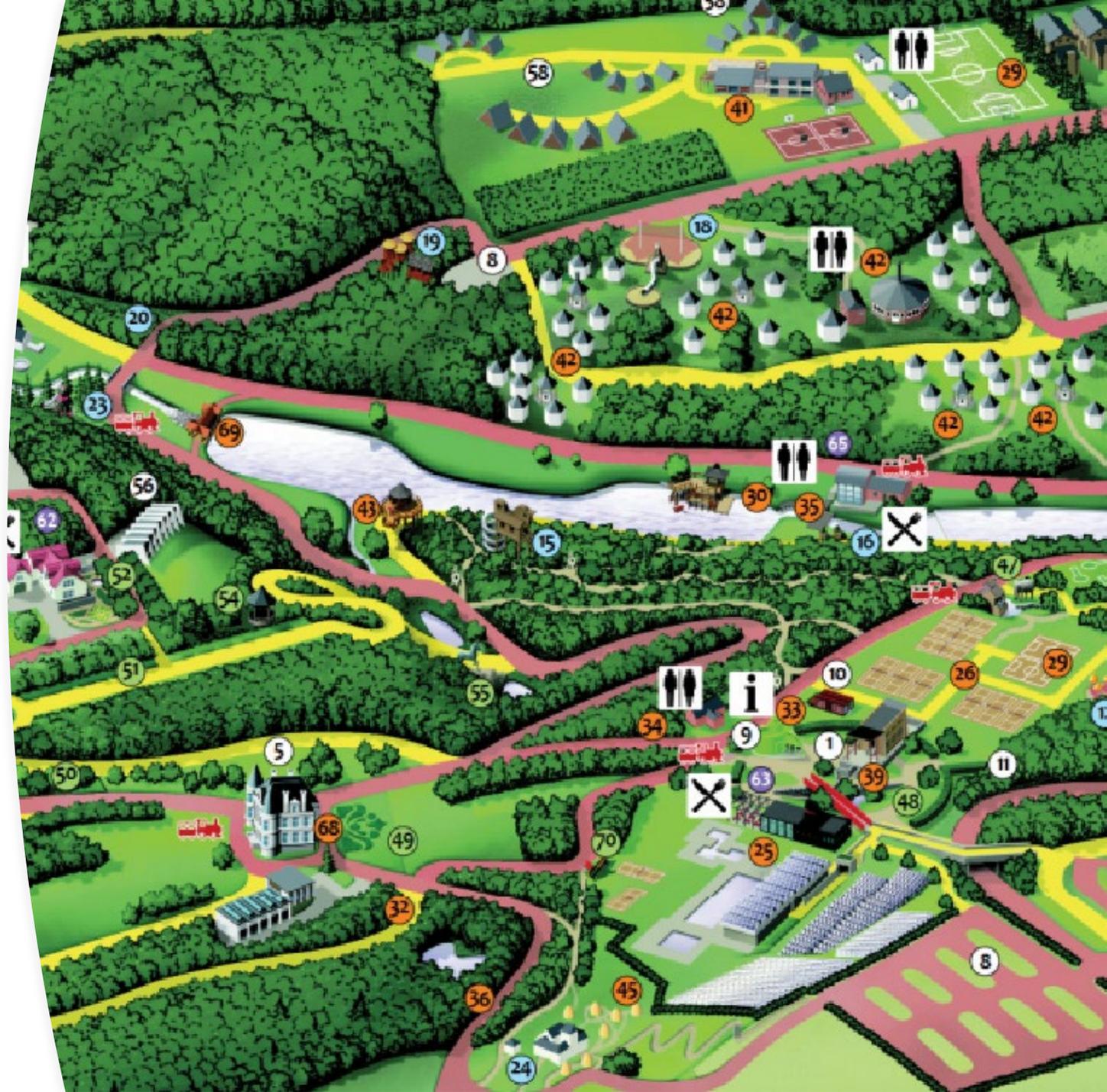
Les problématiques :

1. Visiteurs perdus

- Plans papier (30.000 FR et 20.000 NL par an) en format 60*42 cm (!!) ou pdf sur le site.
- Nombreuses plaintes à ce sujet
- Plan dessiné légèrement de biais
- Sentiers parfois invisibles
- Pas d'indications de dénivelé
- Chemins trompeurs

Objectifs :

- Améliorer l'expérience de visite
- Diminuer / stopper les impressions papier



Les problématiques :

2. Utilisation du train

- Questionnements des visiteurs sur le temps d'attente
- Aucune indication "en activité"
- Remplissage du train inconnu du visiteur
- Tensions quand le train est complet

Objectifs :

- Permettre de donner un temps estimé d'attente
- Indiquer le remplissage pour laisser le visiteur choisir s'il attend ou non



Les problématiques :

3. Surveillance piscine

- Réglementation stricte de fréquentation pour la sécurité
- Tourniquet de comptage hors service
- Nombreuses entrées pour les bassins
- Comptage réalisé exclusivement par les sauveteurs

Objectifs :

- Connaître en temps réel le nombre exact de nageurs pour les équipes



Les problématiques :

4. État de la Biodiversité

- Certitude d'une augmentation de la biodiversité au DPC
- Difficile d'identifier, de chiffrer et de localiser chaque espèce
- Proposer une expérience différente aux visiteurs (visite participative)
- Amener une expertise aux observations des amateurs
- Garder "secrètes" certaines présences animales

Objectifs :

- Identifier et cartographier les espèces animales et végétales observées sur le parc avec l'aide des visiteurs



En bonus : les réalités du Domaine

- 4G capricieuse (ou inexistante) dans certaines zones de loisirs
- Volonté de conserver son identité "nature et déconnexion" : L'application doit rester un service disponible et non une nécessité
- Équipe encore peu connectée et peu formée au numérique
- Activités à l'arrêt durant la Playzone (Basse saison)
- Durant le travail des étudiants, pas d'investissement pour le matériel sur site



Le 18/11 : Début de la Play-Zone

- Formation des groupes
- Répartition des thématiques et objectifs
- Session de questions-réponses avec les formateurs et le DPC
- Mise en situation pour les étudiants :
 - Deadline claire
 - Besoins et contraintes par le client



Des étudiants en situation réelle

- Après quelques brainstorming, place à l'action !
- Développement de compétences techniques et transversales
- Réunions/rencontres de suivi des projets
- Du rôle de formateur à celui coach!

Une aventure formative et humaine !



Client

- Domaine provincial de Chevetogne

UNamur

- Analyses des besoins
- Business analyst

Technobel

- Conception des solutions
 - Développeur
 - UX/UI Designers
 - Consultant cyber sécurité

Technobel

- Mise en production
- Spécialiste réseaux/Cloud

20/12 Présentation

- Présentation du travail final aux partenaires de Technobel, aux recruteurs potentiels et au DPC.
- Sujet Matérialisé sur la présentation
- Analyse des obstacles rencontrés et des solutions proposées



Bilan des 20 jours

■ L'application "piscine"

fonctionne grâce à l'installation de capteurs additionnant/soustrayant les entrées

Ajout d'une fonctionnalité de paramètres de l'eau à surveiller (PH, nitrates, ...)

■ L'application "visite"

Devenue une application centrale englobant les autres (nature + train + dispo piscine)

Permet de relier un point A à B en respectant des critères (par ex : au plus court, par les jardins, ...)

Remplir aussi les critères d'info : heures d'ouverture, activités du jour, ...



Bilan des 20 jours

- **L'application "train"**

Capte le train à chaque arrêt

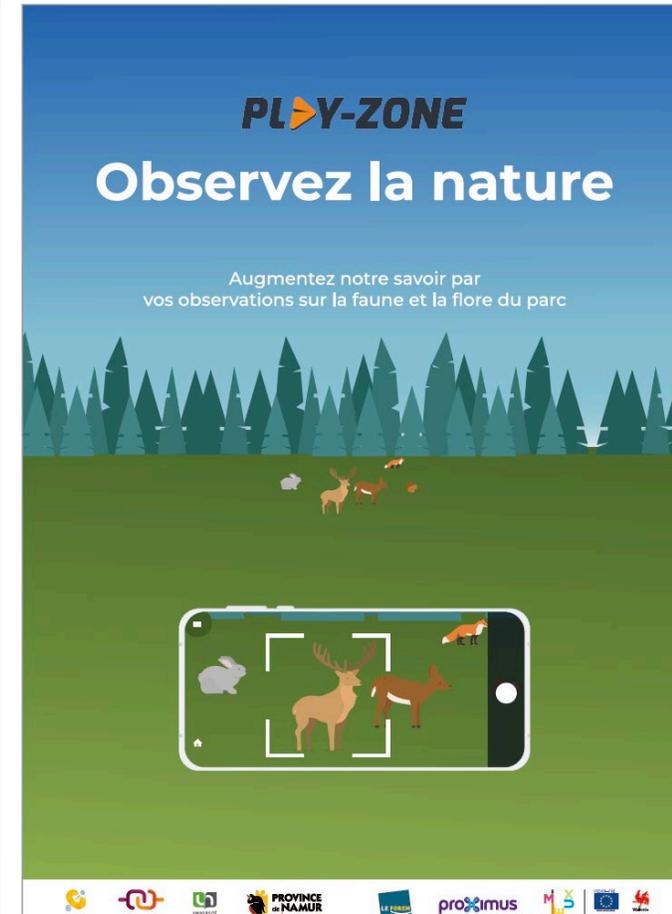
évalue le temps entre 2 arrêts

simule son avancée sur le plan

Le taux de remplissage du train a été abandonné, faute de technologie fiable (banquettes = calcul biaisé)

- **L'application "nature"**

se nourrit de l'application "Inaturalist" qui existe déjà et dispose d'une DB importante et vérifiée



Pour Technobel

- Des étudiants en fin de formation, capables de travailler en conditions réelles : rapport client, timing, ...
- Mise en projet et mise en pratique des compétences vues en formation
- En 2020, c'est le Parc de Furfooz qui fera l'objet de la de la Play-Zone
 - Édition particulière : 100% à distance
 - Journée de clôture le 18.12.2020
- Une PROJECT BOX à la disposition des opérateurs qui souhaitent faire un premier pas vers le numérique (de le cadre Play-Zone ou autre)

Attention : finalités pédagogiques des projets



Et au Domaine de Chevetogne ?

- Un "simple cas d'école" qui a éveillé un objectif numérique
- Des idées qui germent peu à peu
- Un budget 2021 proposé pour un développement d'app.
- Un futur outil pour répondre à des enjeux écologiques :
 - Améliorer l'expérience par la marche
 - Viser le paperless (ou presque)
 - Sensibiliser à la biodiversité
- ... *et bien d'autres perspectives encore*



MERCI POUR VOTRE ATTENTION !

