IHEC Sfax
معهد الدراسات العليا التجارية بصفاقس
Institut des Hautes Etudes Commerciales de Sfax

haute école neuchâtel berne jura arc gestion neuchâtel delémont

Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE *Conference*

Technologies Immersives et Valorisation du Patrimoine: Perspectives & Innovations

Artificial intelligence-generated image

MAI
08-10, 2025

IHEC, SFAX

Calendrier de soumission

15 Novembre: Publication de l'appel à *extended abstracts*.

31 Janvier: Date limite de soumission des *extended abstracts*.

28 Février: Notification du comité scientifique.

7 April : Soumission des *full papers*.

Thématiques et perspectives

https://techimmersive.sciencesconf.org/

NB : Scannez le code QR pour vous inscrire sur la plateforme de la conférence et soumettre votre proposition.

RV/RA et patrimoine culturel
L'impact des technologies immersives sur l'expérience utilisateur et la valorisation des sites patrimoniaux.

Storytelling immersif
Utilisation des technologies immersives pour raconter l'histoire du patrimoine.

Préservation du patrimoine
Contribution des technologies immersives à la conservation des sites culturels et archéologiques.

Design et user experience
Conception d'expériences immersives interactives pour le patrimoine.

Accessibilité et durabilité
Stratégies pour rendre le patrimoine accessible et durable grâce aux technologies immersives.

Enjeux éthiques
Réflexions sur les implications éthiques de l'utilisation des technologies immersives dans le patrimoine.

Industries créatives et patrimoine
Rôle des technologies immersives dans la promotion du patrimoine dans les industries créatives.

Collaboration ICC et innovation
Impact des partenariats entre ICC et autres secteurs sur l'innovation culturelle.

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE

Conference

MAI

08-10, 2025 IHEC, SFAX

Technologies Immersives et valorisation du patrimoine: Perspectives & Innovations

Contexte

Ces dernières années, les technologies immersives ont radicalement transformé les Industries Culturelles et Créatives (ICCs), offrant de nouvelles perspectives pour la valorisation innovante du patrimoine (Dordio et al., 2024 ; Rieple et al., 2023). Ces avancées offrent une opportunité sans précédent de remodeler la façon dont le Patrimoine Culturel (PC) est vécu, communiqué et préservé (Zhang et al., 2024). Dans cette nouvelle ère numérique, les ICCs tirent de plus en plus parti de la puissance numérique du patrimoine culturel pour enrichir les Expériences Utilisateur (UX) personnalisées et intégrer des offres contextuelles dans des environnements virtuels immersifs (Dimonopoli, 2023 ; Rieple et al., 2023 ; Vytkalov et al., 2024).

En conséquence, l'eXpérience Utilisateur Culturelle (XUC) est devenue un élément clé dans le paysage du patrimoine numérique (Konstantakis & Caridakis, 2020). Grâce aux technologies immersives telles que la Réalité Virtuelle (RV), la Réalité Augmentée (RA) et la Réalité Mixte (RM), il est désormais possible de suivre les comportements des utilisateurs et les identités culturelles en temps réel, offrant de nouvelles perspectives pour l'engagement des visiteurs dans des espaces numériques dynamiques (Wang & Meng, 2023). Cette technologie ouvre la porte à de nouvelles formes d'expression culturelle, offrant tant aux visiteurs qu'aux créateurs des moyens novateurs d'interagir avec et de contribuer au contenu culturel.

De plus, les technologies immersives facilitent non seulement l'exploration du patrimoine culturel, mais favorisent également le dialogue interculturel en permettant un échange d'informations fluides entre différentes cultures. Cela contribue à renforcer la connectivité mondiale, rendant les produits et expériences culturelles accessibles à un public plus large. Le succès de ces initiatives est étroitement lié à l'intégration de paradigmes, de modèles et de méthodologies garantissant la pertinence culturelle et l'accessibilité, ainsi qu'au développement d'outils numériques pour créer, préserver et présenter le patrimoine culturel (Konstantakis & Caridakis, 2020).

Les designers d'UX et *Interface Utilisateur* (IU) sont de plus en plus amenés à intégrer des éléments culturels (visuels, émotionnels) dans leur conception afin de créer des interactions captivantes et accessibles avec le contenu numérique (Okanovic et al., 2022). Des bonnes pratiques émergent pour personnaliser l'UX immersive, renforcer l'identité de marque et favoriser la fidélité des consommateurs, tout en mettant l'accent sur les dimensions culturelles et artistiques. En investissant dans le UX Culturelle, les ICCs peuvent améliorer la satisfaction des visiteurs, augmenter l'intention de revenir et encourager le bouche-à-oreille positif, contribuant ainsi à la durabilité du secteur (Konstantakis & Caridakis, 2020; Zemite et al., 2023).

L'intersection des technologies immersives et du patrimoine culturel offre de nombreuses opportunités d'innovation. Par exemple, dans le secteur audiovisuel et cinématographique, les technologies immersives permettent de nouvelles expériences cinématographiques qui impliquent le public de manière jusqu'alors inimaginable (Mateer, 2017). *L'eXtended Reality* (XR) et la conception sonore immersive peuvent transformer l'expérience narrative, offrant aux spectateurs une connexion plus profonde et interactive avec l'histoire. Dans le domaine de la musique et de l'industrie culturelle, les progrès de la XR permettent également aux artistes d'explorer de nouvelles formes d'expression et de performance en intégrant des éléments interactifs dans l'expérience sonore et visuelle, repoussant ainsi les limites des formats traditionnels (Turchet et al., 2021).

De même, l'*Heritage Building Information Modeling* (HBIM) et d'autres modèles numériques du patrimoine culturel émergent comme des outils essentiels pour la préservation et la présentation des sites culturels dans un environnement numérique (Buragohain et al., 2024). Ces technologies permettent des reconstructions détaillées et basées sur des données des sites patrimoniaux, offrant aux utilisateurs la possibilité de les explorer et d'interagir avec eux virtuellement, ce qui améliore à la fois la préservation et l'accessibilité des monuments culturels (Arvind & Kavi, 2024). Cela est particulièrement pertinent pour l'industrie du tourisme, car le HBIM permet aux sites culturels d'être accessibles numériquement, enrichissant l'expérience des touristes et offrant de nouvelles façons d'interagir avec le patrimoine à distance.

Les modèles numériques du patrimoine culturel et les applications liées aux technologies numériques révolutionnent les domaines de l'art, de l'archéologie et de l'histoire de l'architecture en permettant la préservation et la diffusion des artefacts et des sites historiques de manière plus interactive, accessible et durable. De plus, les *serious games* sont de plus en plus utilisés comme outils pour transmettre l'éducation du patrimoine culturel aux jeunes générations, au moyen des expériences immersives et interactives qui allient apprentissage et divertissement (Kleftodimos et al., 2023).

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE

Conference

MAI

08-10, 2025 IHEC, SFAX

Technologies Immersives et valorisation du patrimoine: Perspectives & Innovations

L'économie dite “mauve", à l'intersection de la culture, de la créativité et de la technologie, est essentielle pour transformer le patrimoine culturel en expériences à forte valeur ajoutée. Les technologies immersives aident les ICCs à générer de la croissance économique, favoriser l'innovation et créer de nouveaux marchés dans des secteurs tels que le tourisme, l'éducation, la construction et l'art immersif, faisant de la culture un levier essentiel du développement durable. Plusieurs outils spécialisés permettent aux designers de créer et de tester des concepts basés sur cette technologie numérique (Boboc et al., 2022 ; Oladokun et al., 2024). Ces outils favorisent la préservation culturelle et une approche centrée sur l'utilisateur, tout en intégrant les dimensions culturelles et artistiques, soutenant ainsi un écosystème de conception XR en pleine expansion.

Compte tenu de ces innovations, il est essentiel de mener des réflexions théoriques et de tester des applications pratiques qui explorent le potentiel des technologies immersives à travers un éventail de disciplines, y compris **les sciences humaines, les arts visuels, le cinéma, le design, la musique, l'architecture, l’économie, le management, l'ingénierie et les multimédias**. L'ère post-numérique encourage les chercheurs, praticiens et décideurs à explorer comment les technologies immersives peuvent bénéficier non seulement à l'économie et à la préservation du patrimoine, mais aussi aux industries culturelles dans leur ensemble. Toutefois, la question clé demeure : **Comment appliquer efficacement les caractéristiques des technologies immersives et interactives en tenant compte les contextes et les défis spécifiques des CCIs et de l'économie ?**

Nous acceptons divers formats pour accueillir différentes approches et types de contenu, y compris des articles théoriques, des recherches empiriques, des études de cas et des articles recherche-action.

Thématiques inclues mais non limitées :

1. Applications de la Réalité Virtuelle et Augmentée : Exploration de la manière dont la RV et la RA peuvent améliorer l'expérience des sites du patrimoine culturel.
2. Le storytelling immersif dans le patrimoine culturel : L'utilisation de technologies immersives permet de créer des expériences mémorables, permettant d'enrichir la compréhension du patrimoine culturel.
3. Techniques de préservation : Comment les technologies immersives peuvent-elles contribuer à la préservation des sites archéologiques et patrimoniaux ?
4. Expérience Utilisateur et design d’interaction : Bonnes pratiques pour concevoir des expériences immersives captivantes dans le contexte du patrimoine culturel.
5. Stratégies d’accessibilité, d'inclusion et de durabilité : Comment les technologies immersives peuvent-elles rendre le patrimoine culturel accessible à des publics divers, dans une perspective durable et inclusive, impliquant les communautés et les individus dans les projets patrimoniaux?
6. Considérations éthiques : Quelles sont les implications éthiques de l'utilisation de la technologie immersive dans le domaine du patrimoine culturel et économique?
7. Études de cas : Mise en œuvre réussie des technologies immersives dans des musées, des sites patrimoniaux ou des festivals culturels.
8. Tendances futures : Prédictions sur l'évolution des technologies immersives dans le secteur du patrimoine culturel. Fusionner des disciplines telles que la musique, les arts visuels et la technologie dans l'exploration du patrimoine culturel. Le rôle des ICCs (Industries Culturelles et Créatives) en tant que catalyseur d'innovation.
9. Engagement communautaire : Le rôle de la technologie immersive dans la promotion de la participation communautaire dans les projets patrimoniaux. Examiner les collaborations des ICC et leur impact sur la performance en matière d'innovation.
10. Industries créatives et patrimoine : Le rôle de la technologie immersive dans les industries créatives et son impact sur la préservation et la promotion du patrimoine culturel et économique.

Calendrier de soumission

- **15 Novembre :** Publication de l'appel à *Extended Abstracts*.
- **31 Janvier :** Date limite de soumission des *Extended Abstracts*.
- **28 Février :** Notification du comité scientifique aux auteurs.
- **7 Avril :** Date limite de soumission des *Full Papers*.
- **8, 9 et 10 Mai :** Dates de la conférence à l'IHEC de Sfax, Université de Sfax, Tunisie.

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE Conference

MAI

08-10, 2025 IHEC, SFAX

Technologies Immersives et valorisation du patrimoine: Perspectives & Innovations

Modalités de soumission

Les soumissions sont en anglais ou en français **avec un maximum de 4 pages, selon le Template disponible sur le site de la conférence**. **Le résumé ne doit pas dépasser 2500 mots maximum (références non incluses)** et doit répondre aux rubriques suivantes : **Introduction, Problématique, Méthodes, Résultats et Implications.**

Pour toute soumission, veuillez vous inscrire sur le site de la conférence: https://techimmersive.sciencesconf.org/

Pour toutes questions, vous pouvez contacter les organisateurs du colloque :

manel.benayed@ihecs.usf.tn ; hela.benmalem@isamgb.u-gabes.tn

Les articles acceptés et présentés seront publiés après un processus rigoureux d'évaluation par les pairs. Les articles complets seront publiés dans un numéro spécial d'une revue internationale indexée, dont les détails seront communiqués ultérieurement.

Responsables scientifiques

Ben Ayed Manel : Maître- Assistante Habilitée à l'IHEC, Institut des Hautes Études Commerciales de Sfax (Tunisie).
Ben Maallem Hela : Maître- Assistante à l'ISAM, Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès (Tunisie).
Ben Hamida Lamia : Professeure- Associée à la HEG Arc : Haute École de Gestion Arc de Neuchâtel (Suisse).

Comité scientifique

- **Abderrahim Hafedh :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, ISAMG, Université de Gabès, Tunisie.
- **Alazaizeh Mohammad :** Collège de Communication et des Sciences des Médias, Université Zayed, Émirats Arabes Unis.
- **Al-Khodari Salem :** Faculté d'Ingénierie, Université Nahda de Banisuef, NUB, Égypte.
- **Belcadhi Ferdaws :** École Nationale d'Architecture et d'Urbanisme, ENAU, Université de Carthage, Tunisie.
- **Ben Nsir Helmi :** Institut Supérieur de la Musique de Sfax, ISMSS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Ben Salem Anis :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, ISAMS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Boukadi Khouloud :** Faculté des Sciences Économiques et de Gestion, FSEGS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Corrao Rossella :** Faculté d'ingénierie, Département d'architecture, Université de Palerme, Italie.
- **Chabanet Didier:** IDRAC Business School Paris, Campus de Paris, France.
- **Charfi Ikbel :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, ISAMS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Dessouky Yasser Gaber :** Génie Électrique et Technologies des Énergies Renouvelables, Académie Arabe des Sciences, Égypte.
- **Dhouib Mounir :** École Nationale d'Architecture et d'Urbanisme, ENAU, Université de Carthage, Tunisie.
- **Gargouri Myriam** : Institut Supérieur des Arts et Métiers, ISAMS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Gharbi Jamel Eddine** : Faculté des Sciences Économiques et de Gestion, FSEGJ, Université de Jendouba, Tunisie.
- **Gmach Nomen :** École Supérieure des Sciences et Technologies du Design, ESSTED, Université de Manouba, Tunisie.
- **Iskander Kamel :** Faculté des Lettres et des Sciences Humaines de Sfax, FLSHS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Jallouli Rim :** École Supérieure d'Économie Numérique, ESEN, Université de Manouba, Tunisie.
- **Jammoussi Jawhar:** Institut Supérieur des Arts Multimédia de Mannouba, Université de Mannouba, Tunisie.
- **Kefi Mohamed Karim :** IDRAC Business School Paris, Campus de Paris, France.
- **Mele Emanuele :** Institut de Tourisme, HES-SO Valais-Wallis, la Haute Ecole des Sciences Appliquées de la Suisse Occidentale, Suisse.
- **Mosbah Chiraz :** École Supérieure des Sciences et Technologies du Design, ESSTED, Université de Manouba, Tunisie.
- **Obeidat Mohamed Saif :** Faculté d'Architecture et Design, Université de Philadelphie, Jordanie.
- **Richard Paul :** École d'Ingénierie de l'Université d'Angers, STIA, Polytech Angers, France.
- **Rosselet Ulysse:** Institut de Digitalisation des Organisations, HEG Arc, Haute École de Gestion Arc, la Haute Ecole des Sciences Appliquées de la Suisse Occidentale, Suisse.
- **Schegg Roland :** Institut de Tourisme, HES-SO Valais-Wallis, la Haute Ecole des Sciences Appliquées de la Suisse Occidentale, Suisse.

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE

Conference

MAI

08-10, 2025 IHEC, SFAX

Technologies Immersives et valorisation du patrimoine: Perspectives & Innovations

- **Shaqour Iman :** Ingénierie en Architecture, Université Nahda de Benisuef, Égypte.
- **Sokhn Maria:** Institut de Digitalisation des Organisations, HEG Arc, Haute École de Gestion Arc, la Haute Ecole des Sciences Appliquées de la Suisse Occidentale, Suisse.
- **Touil Sadok :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, ISAMG, Université de Gabès, Tunisie.
- **Turki Ramzi :** Institut Supérieur du Multimédia de Sfax, ISIMS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Zaghden Yossara :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, ISAMS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Zouari Lassaad :** Institut Supérieur de la Musique de Sfax, ISMSS, Université de Sfax, Tunisie.
- **Zouinekh Habib :** Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, ISAMG, Université de Gabès, Tunisie.
- **Vinci Calogero (Rino) :** Faculté d'Ingénierie, Département d'Architecture, Université de Palerme, Italie.
- **Wirth Julia :** Swiss Eurasian Institute of Management, Haute École de Gestion Arc, HEG Arc, la Haute Ecole des Sciences Appliquées de la Suisse Occidentale, Suisse.

Bibliographie

- Aricò, M., La Guardia, M., Lo Brutto, M., Rappa, E.M., Vinci, C. (2023): Mobile mapping for Cultural Heritage: the Survey of the complex of St. John of the Hermits in Palermo (Italy). Int. Arch.Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci., Volume XLVIII-1/W1-2023, 25-32, https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-1-W1-2023-25-2023
- Boboc, R.G., Băutu, E., Gîrbacia, F., Popovici, N., & Popovici, D.-M. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage: An Overview of the Last Decade of Applications. *Applied Sciences*, 12(19), 9859. https://doi.org/10.3390/app12199859
- Buragohain, D., Meng, Y., Deng, C., Li, Q., & Chaudhary, S. (2024). Digitalizing cultural heritage through metaverse applications: challenges, opportunities, and strategies. *Heritage Science*, 12(1), 1–16. https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1
- Dimonopoli G. (2023). User Experience in Cultural Heritage : Interactive technologies for Interpersonalization in museums, Linnaeus University.
- Dordio, A., Lancho, E., María José Merchán, & Merchán, P. (2024). Cultural Heritage as a Didactic Resource through Extended Reality: A Systematic Review of the Literature. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(7), 58–58. https://doi.org/10.3390/mti8070058
- Kim, M. J., Lee, C.-K., & Jung, T. (2018). Exploring Consumer Behavior in Virtual Reality Tourism Using an Extended Stimulus-Organism-Response Model. J*ournal of Travel Research*, 59(1), 69–89. https://doi.org/10.1177/0047287518818915
- Kleftodimos, A., Moustaka, M., & Evagelou, A. (2023). Location-Based Augmented Reality for Cultural Heritage Education: Creating Educational, Gamified Location-Based AR Applications for the Prehistoric Lake Settlement of Dispilio. *Digital*, 3(1), 18–45. https://doi.org/10.3390/digital3010002
- Konstantakis, M., & Caridakis, G. (2020). Adding Culture to UX. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(1), 1–17. https://doi.org/10.1145/3354002
- Mateer, J. (2017). Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, 18(1), 14–25. https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838
- Okanovic, V., Ivkovic-Kihic, I., Boskovic, D., Mijatovic, B., Prazina, I., Skaljo, E., & Rizvic, S. (2022). Interaction in eXtended Reality Applications for Cultural Heritage. *Applied Sciences*, 12(3), 1241. https://doi.org/10.3390/app12031241
- Oladokun, B. D., Ajani, Y. A., Ukaegbu, B. C. N., & Oloniruha, E. A. (2024). Cultural Preservation Through Immersive Technology: The Metaverse as a Pathway to the Past. Preservation, *Digital Technology & Culture*, 53(3), 157–164. https://doi.org/10.1515/pdtc-2024-0015
- Rieple, A., DeFillippi, R., & Schreiber, D. (2023). Transformational Innovation in the Creative and Cultural Industries. Taylor & Francis.
- Turchet, L. & Hamilton, R. & Camci, A. (2021). (n.d.). Music in Extended Realities. IEEE Access.
- Wang, Z., & Meng, J. (2023). Dialogues with cultural heritage via museum digitalisation: developing a model of visitors' cognitive identity, technological agent, cultural symbolism, and public engagement. *Museum Management and Curatorship*, 2023, 1–24. https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2269164
- Zemite, I., Kunda, I., & Judrupa, I. (2022). The Role of the Cultural and Creative Industries in Sustainable Development of Small Cities in Latvia. *Sustainability*, 14(15), 9009. https://doi.org/10.3390/su14159009
- Zhang, J., Ahmad, W., & Mageswaran Sanmugam. (2024). The Impact of Immersive Technologies on Cultural Heritage: A Bibliometric Study of VR, AR, and MR Applications. *Sustainability*, 16(15), 6446–6446. https://doi.org/10.3390/su16156446

1 ERE INTERNATIONALE ET INTERDISCIPLINAIRE

Conference

MAI

08-10, 2025 IHEC, SFAX

Technologies Immersives et valorisation du patrimoine: Perspectives & Innovations

Comité d'Organisation

- **Ayedi Ahlem :** Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, Tunisie.
- **Ben Ayed Mariem:** Maître-assistante à l'Institut Supérieur de Musique de Sfax, Tunisie.
- **Cheikhrouhou Wiem :** Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, Tunisie.
- **Elgherieni Amine :** Maître-assistant à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, Tunisie.
- **Ernez Molka :** Maître-assistante à l'Institut Supérieur de Gestion de Gabès, Tunisie.
- **Gam Sondos:** Maître-assistante Contractuelle à l'Institut Supérieur des Beaux Arts de Tunis, Tunisie.
- **Hachicha Inès :** Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, Tunisie.
- **Kharrat Aida:** Maître-assistante à l'Institut des Hautes Etudes Commerciales de Sfax, Tunisie.
- **Kaâniche Dhekrayet** : Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax, Tunisie.
- **Kohli Houda :** Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sidi Bouzid, Tunisie.
- **Lahyeni Wafa:** Maître-assistante à l'Institut des Hautes Etudes Commerciales de Sfax, Tunisie.
- **M'hamdi Rihab :** Doctorante en marketing à l'Ecole Supérieure de Commerce de Tunis, Tunisie.
- **Rebaii Sameh:** Maître-assistante à l'Institut des Hautes Etudes Commerciales de Sfax, Tunisie.
- **Zroud Hamdi :** Maître-assistant à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Gabès, Tunisie.