



CozCoz

L'aventure au coin de la rue !

Johan Girault

PLAN DE LA PRESENTATION

Introduction

Une analyse des acteurs du tourisme

Identification des acteurs

Définition de leurs rôles

Perception de leurs problématiques

Une réponse novatrice

Description des membres

Buts du projet

Valeurs du projet

Un fonctionnement unique

CozCoz et son application

CozCoz et sa pertinence historique

CozCoz et son fonctionnement

Conclusion

Une analyse des acteurs du tourisme



3 types d'acteurs impliqués

- Les villes
 - Offices de tourisme, musées
- Les partenaires locaux
 - Restaurants, petits commerces, artisans
- Les touristes / habitants
 - Touristes de passage, locaux

Définition de leurs rôles

- Les villes
 - Mettre en valeur leur patrimoine culturel
 - Attirer, orienter et guider le visiteur
- Les partenaires locaux
 - Dynamiser leur activité
 - Mettre en avant leurs produits / services
- Les touristes / habitants
 - Découvrir la ville et son patrimoine, sa culture
 - Activités, loisirs

Quels sont les problématiques pour
chacun des acteurs ?



Les villes

- Comment élargir leur offre touristique ?
- Comment mettre en valeur leur patrimoine et maîtriser les informations diffusées ?
- Comment capitaliser sur le flux de visites ?

Les partenaires locaux

- Comment bénéficier davantage des retombées touristiques ?
- Comment être mis en valeur ?
- Comment communiquer de façon ciblée ?

Les touristes et habitants

- Comment vivre une expérience de façon autonome, originale, sans contraintes, facilement et à moindre coût ?
- Comment disposer d'informations historiques pertinentes et accessibles ?
- Comment être immergé dans la culture locale ?

Ville



CozCoz



Touristes / habitants

Partenaires locaux

Une réponse novatrice, CozCoz le zèbre !



L'équipe

Un groupe de 3 amis d'enfance

- Johan Girault, Sylvain Bastonero, Alexandre Senaux
- Des profils complémentaires : docteur en informatique, master en audit, master en conseil/organisation
- Une passion commune → l'histoire
- Des valeurs partagées → créativité, originalité, pertinence, professionnalisme

A grayscale background image showing a person's hands writing on a notepad with a pen. The person is wearing a dark, long-sleeved shirt. The notepad is open, and the pen is in the person's right hand, writing on the left page. The right page is blank.

Objectifs du projet

Proposer une expérience touristique inédite via un nouvel usage :

- Démocratiser et rendre accessible l'Histoire
- Capter un nouveau public
- Rendre l'utilisateur autonome
- Placer l'utilisateur dans un contexte d'aventure, de surprise
- Alternier les lieux connus et secrets
- Interconnecter l'utilisateur dans son environnement (commerces de proximité, centres culturels, OT)
- Moderniser l'approche culturelle et touristique du territoire

A grayscale photograph of a person's hands writing on a notepad with a pen. The person is wearing a dark, ribbed sweater. The background is bright and out of focus, suggesting a window. The text 'Les valeurs du projet' is overlaid on the right side of the image.

Les valeurs du projet

- Accessibilité et pertinence historique
- Originalité et divertissement
- Aventure et autonomie
- Gratuité et simplicité
- Tourisme et culture locale

Un fonctionnement unique



Un fonctionnement unique

- Une application déjà récompensée (Concours LM START & GO organisé par La Ruche Numérique)
- Application disponible sur Android et bientôt sur iOS
- Application simple et instinctive
- Application non énergivore
- Algorithme complet et évolutif

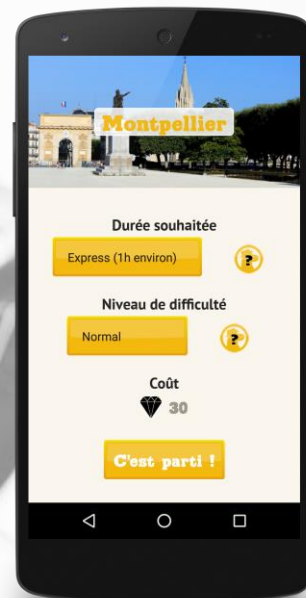
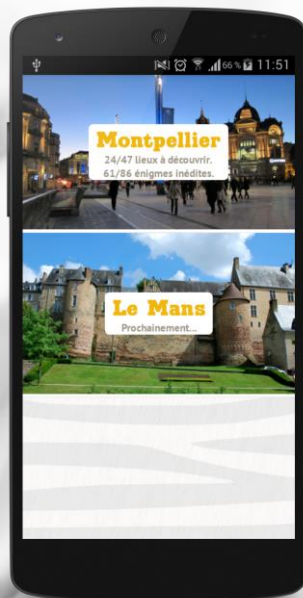
Une pertinence historique avant tout

- Une approche accessible
 - Anecdotes historiques
 - Ton décalé, humoristique, agréable
 - Histoires courtes et mémorissables
- Une approche historienne
 - Recherches historiques profondes
 - Mise en valeur des détails
 - Description fidèle des faits

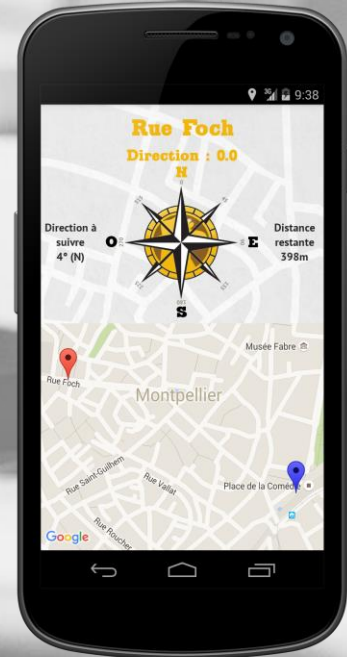
Son fonctionnement

- Des parcours uniques générés « aléatoirement »
- Une véritable chasse aux trésors avec alternance d'énigmes, devinettes, jeux
- Une alternance lieux connus / lieux secrets
- Des énigmes architecturales sur mesures
- Épreuve d'orientation (carte et boussole intégrées)
- Un ton décalé, humoristique
- Une balade qui se transforme en une belle aventure

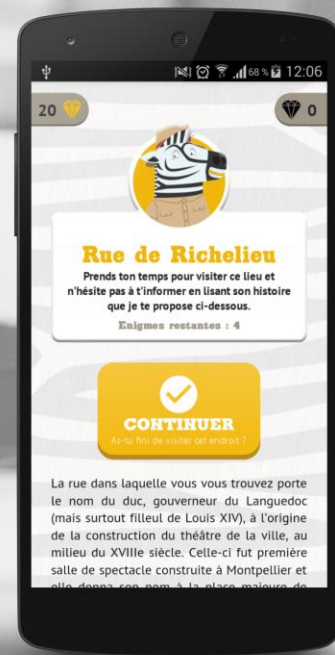
Configuration



Enigmes et orientation



Enigmes et Histoire



Conclusion

- Une triple relation vertueuse
 - Villes / Touristes / Partenaires locaux
- Une interconnexion de ces parties via une application unique
- Une marque commune dans toute la France
- Une offre tout public rapide à mettre en place

