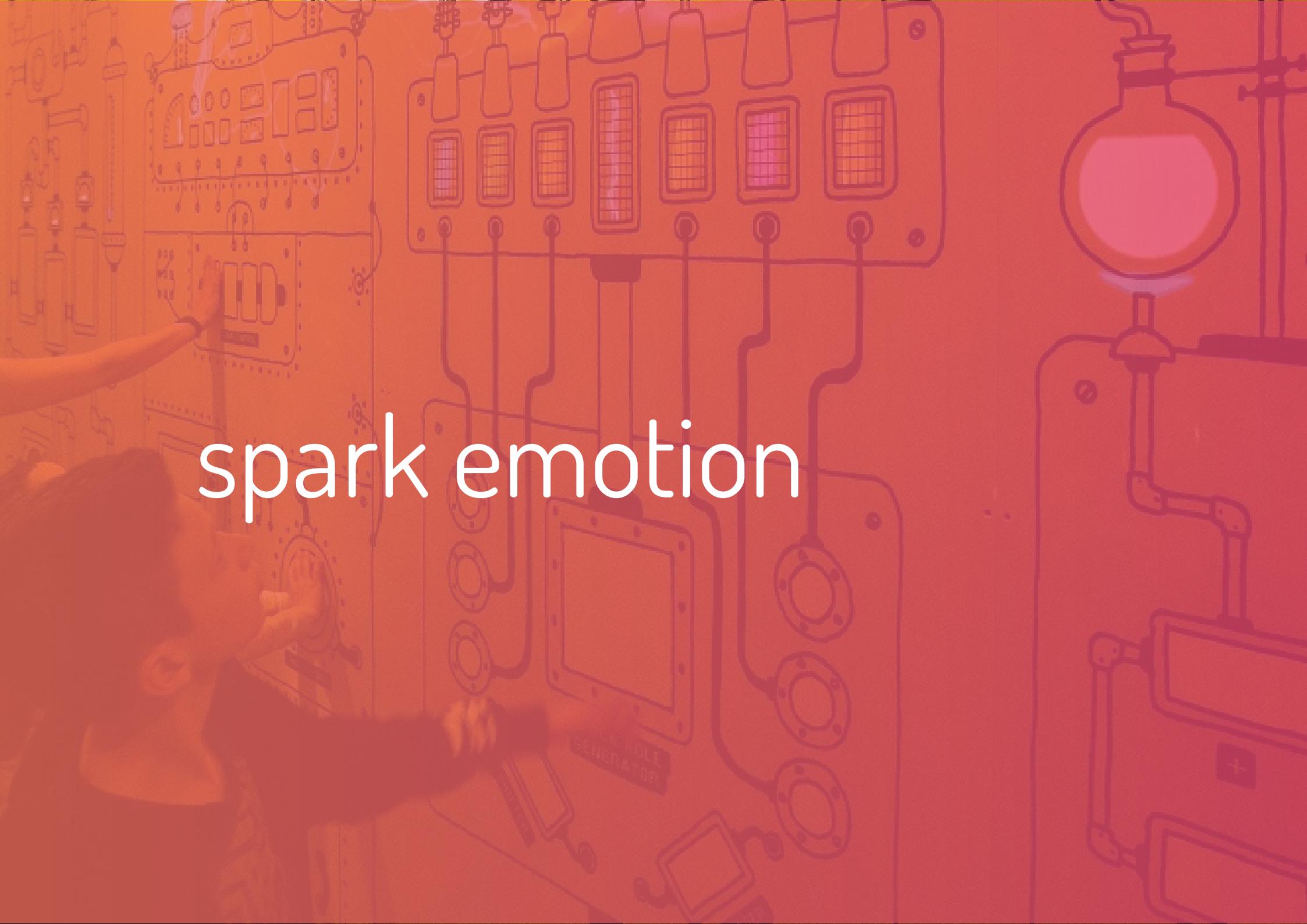


hovertone

PORTFOLIO



spark emotion

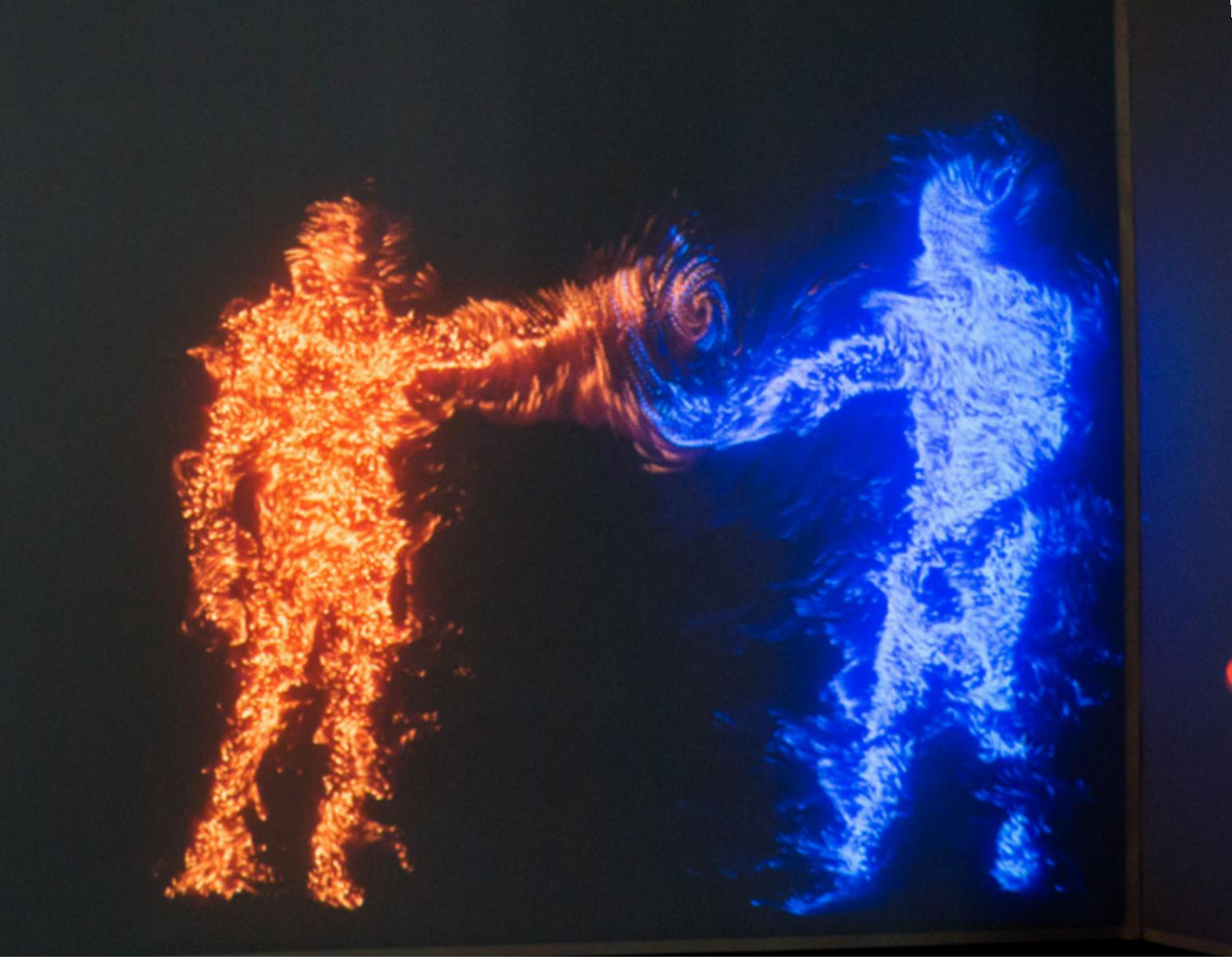
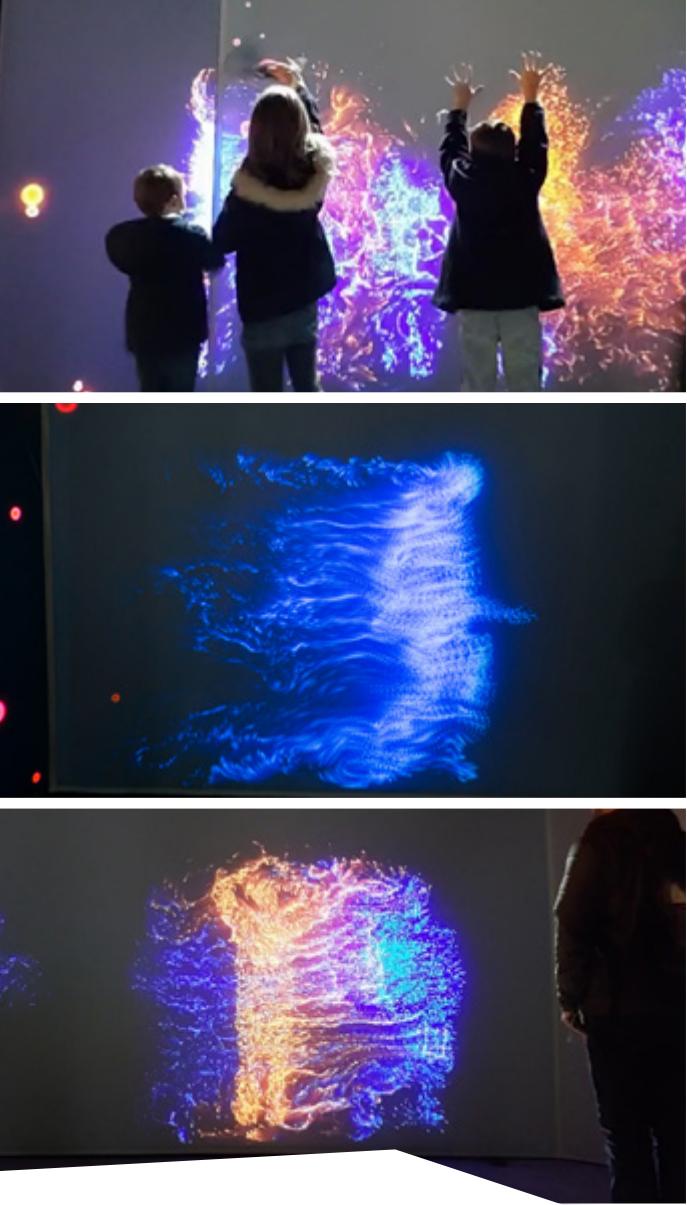


L'ODYSSEÉE DES ELEMENTS le PASS - 2019

Plonger le visiteur dans un univers mystérieux,
l'émerveiller, susciter l'intérêt des jeunes
pour la science et les rendre acteurs de l'apprentissage.

L'Odyssée des éléments est un **espace immersif et interactif**, qui plonge les visiteurs dans un bathyscaphe à la découverte de l'univers des éléments. Grâce à une technologie de capture de mouvements unique, sur le **sol transformé en immense écran tactile**, divers objets de la vie quotidienne apparaissent dans des formes organiques colorées.

En marchant sur les formes vidéoprojetées, celles-ci se déplient en sous-composants puis libèrent les atomes qui vont remplir le **tableau de Mendeleïev** projeté au mur, dans une traînée d'étincelles. Au visiteur de **jouer contre la montre, seul ou en équipe**, pour remplir le tableau au plus vite et établir un nouveau record ! Des **particules** fuient en permanence sous les pas des visiteurs, renforçant ainsi cette sensation de fourmillement de la matière.



TRACES

KIKK Festival - novembre 2021

Qui aurait pensé qu'être ensemble dans la même pièce pourrait devenir rare et précieux?

Avec le soutien financier « Rayonnement Wallonie »,
une initiative du Gouvernement wallon, opérée par START SA.

La **crise COVID-19** nous a fait prendre conscience des limites de la « vidéo-présence » et de l'**importance du corps**.

Le projet Traces est le fruit de ce questionnement. Plongé dans un **monde imaginaire**, les visiteurs peuvent laisser une **empreinte diffuse** de leur passage physique. Cette trace numérique est leur seule clé pour partir à la rencontre des autres visiteurs, passés avant eux.

Ce **dialogue sans mots entre présents et absents** est construit au travers d'un algorithme qui analyse les corps et leurs mouvements.



TOOTS 100 KBR - avril 2022

Une exposition immersive unique consacrée à
Toots Thielemans, avec des images inédites, des anecdotes
et surtout beaucoup de musique.



Dans le cadre de l'exposition temporaire TOOTS 100 de la **KBR** à Bruxelles, Hovertone a réalisé l'entièreté de l'**habillage graphique** et les dispositifs **audiovisuels** et **multimédias** de l'exposition.

Montages sonores et vidéos, programmation de **bornes interactives tactiles**, **lanterne magique** qui projette des ombres et **instruments de musique interactifs** permettant aux visiteurs d'accompagner le rythme d'un extrait musical à l'aide de Ganzas.

L'occasion de découvrir les différentes facettes de Toots à travers une exposition interactive unique en son genre.



CENTRE D'INTERPRÉTATION DU PAYSAGE VENDÉEN

Maison de la Grenouillère - juin 2022

Rénovation scénographique du lieu d'exposition permanente
consacré aux Marais Poitevins.

Hovertone a participé, aux côtés de La Fabrique Créative, à la **rénovation scénographique** de la Maison de la Grenouillère, centre d'interprétation du paysage vendéen et lieu d'exposition permanente consacré aux Marais Poitevins.

Nous avons développé **une table tangible** en bois permettant de partir à la découverte des marais poitevins et de "suivre les animaux locaux à la trace", ainsi qu'un "**mur magique**" pour sensibiliser le public aux gestes écologiques simples, de manière **ludique** et **poétique**. L'ajout de **silhouettes animées** de vols d'oiseaux en **vidéo-mapping** donne également vie au paysage imprimé de l'exposition.



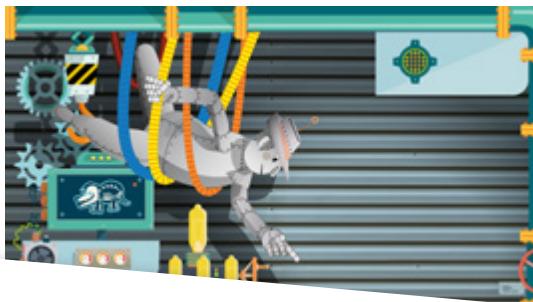
ADD-MUSE

Musée du Doudou - mai 2022

Une expérience immersive et interactive mettant les visiteurs en mouvement afin de découvrir la Ducasse rituelle de Mons, patrimoine immatériel de l'UNESCO.

Ce **pré-prototype** fait partie d'une recherche réalisée par la doctorante Marine Lagasse. Cette recherche vise à explorer si un engagement plus **physique, immersif, interactif et collaboratif** des visiteurs dans une expérience leur permet de mieux comprendre et apprécier les contenus proposés dans le cadre d'une médiation.

L'installation se présente comme un **espace immersif** avec une projection vidéo **sur le sol et les murs**. Le positionnement des visiteurs est suivi **en temps réel** sur une surface d'environ 9 m². Ce tracking en direct des joueurs est utilisé pour naviguer dans le jeu. La **posture des joueurs** est également capturée en temps réel, pour leur permettre d'incarner les personnages de la Ducasse.



UN DERNIER OH!

SparkOH! (ex PASS) - août 2021

Interpeller une dernière fois les visiteurs à la fin de leur visite avec une expérience en réalité augmentée interactive.

Dans le couloir qui les mène à la sortie du SPARKOH!, les visiteurs sont invités à se mettre en scène devant **9 panneaux d'illustrations** reprenant les thèmes forts des expositions présentes dans le musée. Grâce à **l'application SPARKOH!**, ces décors prennent vie et chaque panneau révèle de nouvelles **surprises**, dans un rappel enchanté de leur visite.

Via l'application, les visiteurs peuvent prendre des photos ou vidéos de leur expérience, et les **partager** sur les réseaux sociaux.



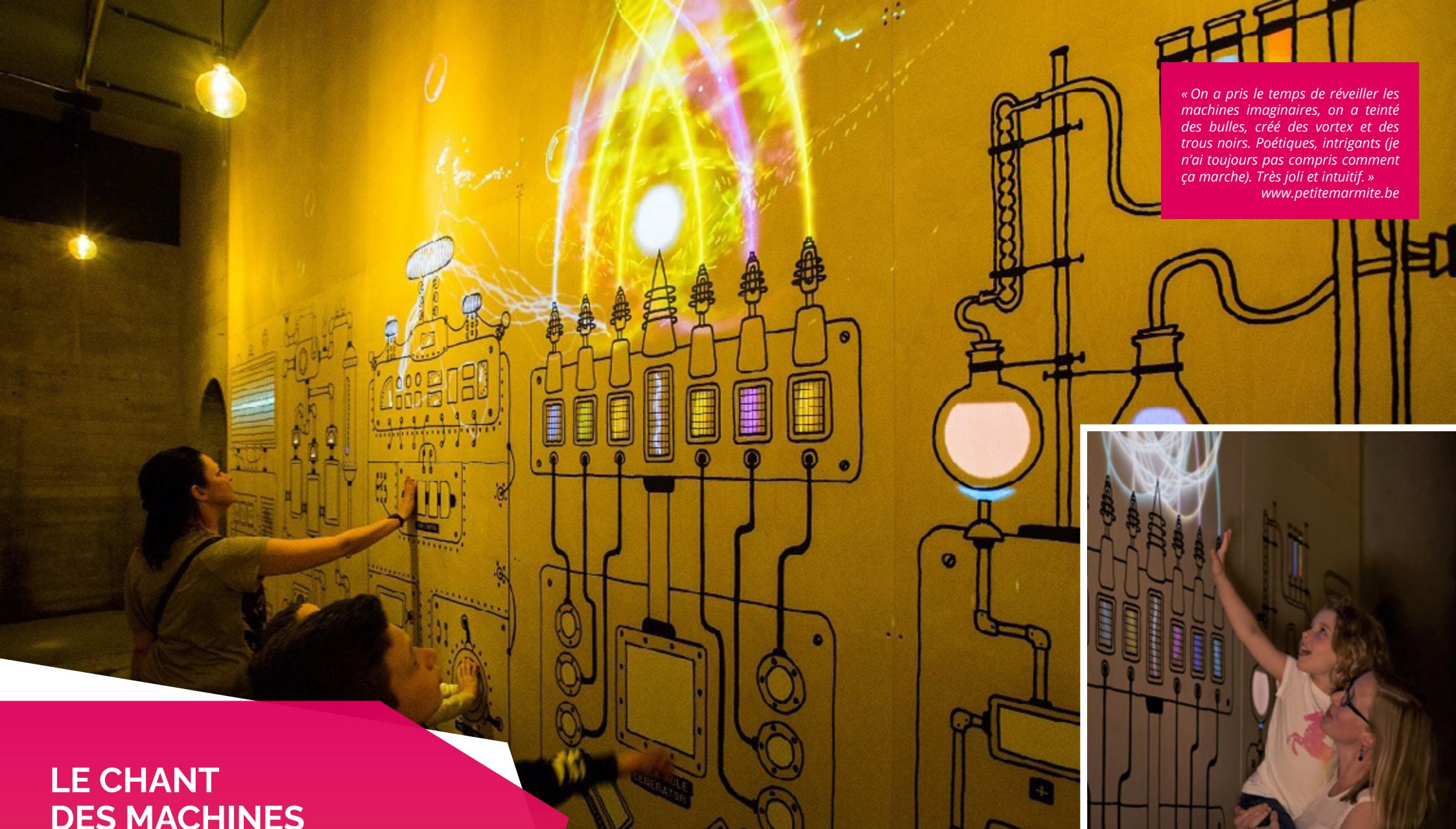
CLIMADÔME le PASS - juin 2021

Une expérience sensible, immersive et interactive,
où les visiteurs sont invités à ressentir l'influence des humains
sur le climat, plutôt que recevoir des explications.

Au sein de l'espace Climadôme, les visiteurs sont immergés, grâce à une **vidéo-projection à 360°**, dans un **univers de particules** évoquant les océans, les continents et les calottes glaciaires.

La **présence et le déplacement des visiteurs** dans l'espace sont captés et influencent directement l'évolution du climat et les conséquences de ces changements dans l'univers de particules.

Effets à court terme, influence sur le futur, fonte des glaces, appauvrissement de la biodiversité, incendies et phénomènes climatiques extrêmes sont évoqués, sans laisser place au catastrophisme.



LE CHANT DES MACHINES

PASS – 2017

Plonger les visiteurs dans une expérience tactile d'un nouveau genre : monumentale, interactive, audiovisuelle.

Le Chant des Machines, installé au Pass (Mons, Belgique) depuis avril 2017, **efface les frontières entre les mondes physiques et digitaux**.

En touchant des panneaux en bois monumentaux, les visiteurs donnent vie à sept machines imaginaires représentées devant eux par des dessins et vidéo-projections, et au paysage sonore du couloir dans lequel elles se trouvent.

« On a pris le temps de réveiller les machines imaginaires, on a teinté des bulles, créé des vortex et des trous noirs. Poétiques, intrigants (je n'ai toujours pas compris comment ça marche). Très joli et intuitif. »
www.petitemarmite.be



MAGIC BOARD

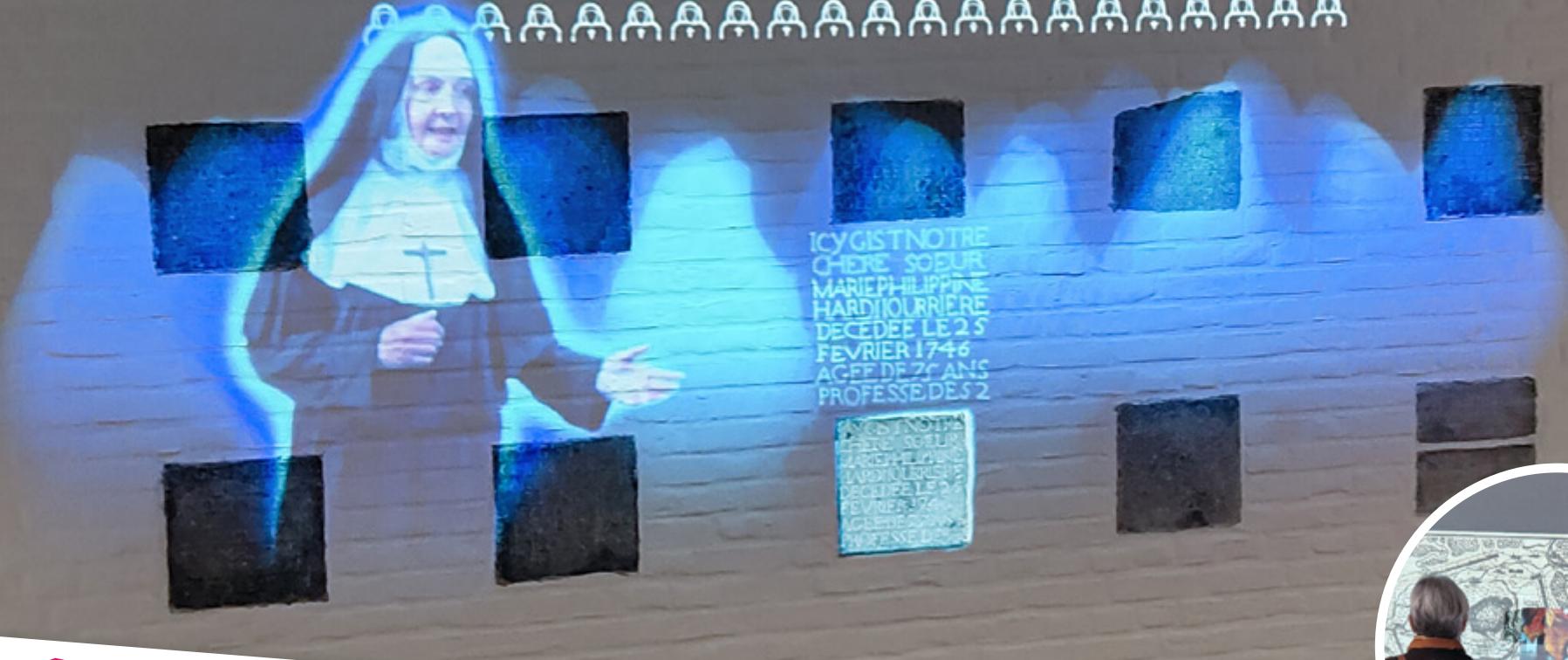
Euro Space Center - octobre 2020

Décollage immédiat vers les étoiles pour une découverte de notre histoire dans l'Univers et de notre perception de l'espace à travers un mur interactif monumental.

Dans le cadre de la rénovation de l'Euro Space Center en octobre 2020, Hovertone a réalisé un « Magic Board » monumental de **11 mètres de long**, mêlant ambiance sonore et projections interactives. Cet **immense mur tactile immersif** retrace en 4 zones l'histoire de l'Univers, l'observation des galaxies, le système solaire vu par l'humanité, et l'espace vu de la Terre.

Des écrans tactiles sont également intégrés sous forme de fusées via des découpes à la forme atypique. Le travail d'Hovertone a couvert aussi bien la curatelle du contenu scientifique que le scénario des animations et de l'expérience utilisateur, le choix et l'implantation du matériel, le développement logiciel et la production de tous les contenus graphiques et sonores.

61



LES FANTÔMES DE LA CRYPTE MUMONS - Université de Mons - octobre 2021

Faire voyager les visiteurs dans le passé par une rencontre immersive avec les anciennes occupantes des lieux qui racontent elles-même leur histoire.

Dans la crypte de l'ancien couvent des Visitandines, devenu MUMONS (musée de l'Université de Mons), des stèles funéraires marquent le passage des anciennes occupantes des lieux.

Grâce à une vidéoprojection sur les murs mêmes de la « cave des mortes » dans laquelle elles reposent, **les mortes reviennent à la vie** le temps de raconter aux visiteurs leur histoire et celle des lieux.



FACING VAN EYCK

BOZAR - octobre 2020

Un plongeon immersif et personnalisé dans l'œuvre de Jan van Eyck, à la découverte de détails magnifiés par l'expérience.

L'expérience « Facing van Eyck », inaugurée à Bozar en octobre 2020, est une **projection interactive de 8 mètres** qui invite le visiteur à prendre les commandes d'un **voyage personnalisé** dans l'œuvre de Jan van Eyck.

Par un mouvement simple, le visiteur sélectionne le détail du tableau qu'il souhaite explorer et par lequel, à travers un effet de zoom et dézoom impressionnant, il est amené vers un nouveau tableau, avec de nouveaux détails à sélectionner. Cette expérience esthétique et thématique est ainsi réellement **unique et personnalisée**.

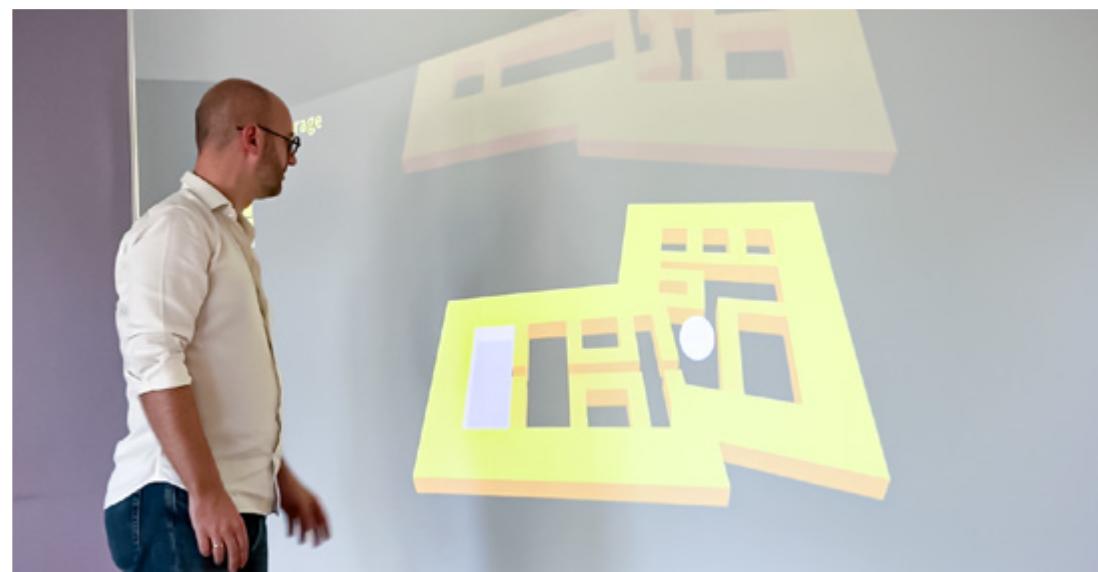
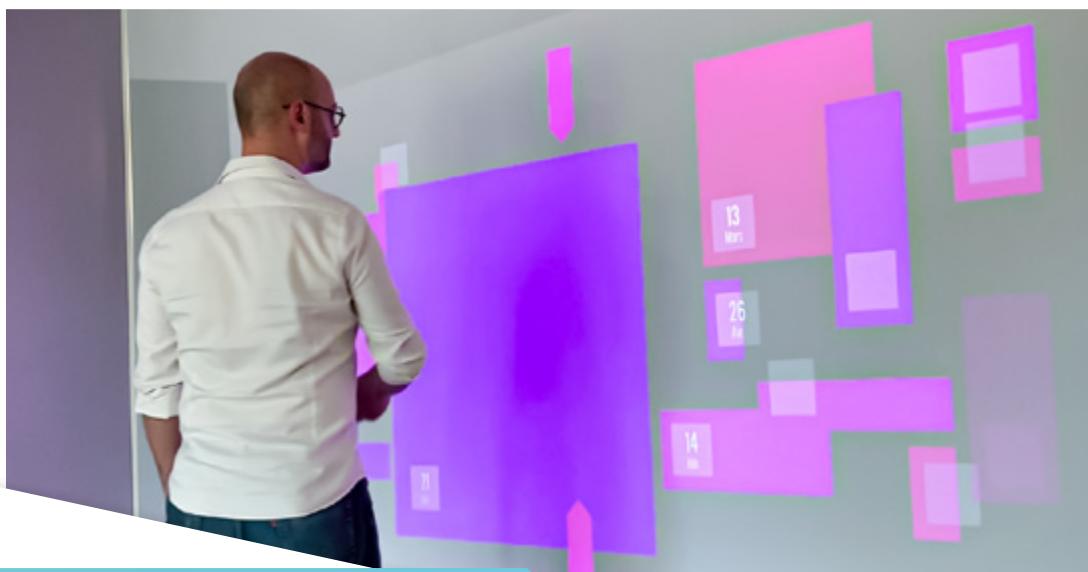


IMAGINARIUM le CLICK - Université de Mons - novembre 2021

Réinventer les salles de créativité à l'ère du numérique.

Pour le CLICK living lab, nous avons conçu et réalisé une **salle de créativité** sur mesure intégrant deux murs avec **vidéoprojection interactive**, une **table tactile**, un **parc de tablettes tactiles**, et un système de **visioconférence** intégré.

Le système permet aux participants des séances d'idéation de créer et de déplacer des post-its virtuels et de réaliser des moodboards de façon **collaborative** et **interactive**, aux animateurs de la séance de préparer leur séance à l'avance et à distance grâce à un outil d'édition dédié et à les piloter en temps réel. Il est relié à un système de visioconférence pour permettre la **participation à distance**.



HALL D'ENTRÉE INTERACTIF le CLICK - Université de Mons - septembre 2021

Accueillir les visiteurs avec une signalétique intégrée,
interactive et fun, marquer les esprits avec une expérience
innovante dès la réception.

Dès leur arrivée dans le bâtiment du CLICK, les visiteurs sont accueillis par **un dispositif interactif** qui présente les **missions du CLICK**, **le personnel**, **le plan du bâtiment**, **le calendrier des événements** en cours et à venir et des **exemples de projets** du CLICK.

Grâce au dispositif, les visiteurs peuvent être accompagnés et trouver les informations pertinentes de façon autonome en l'**absence d'un desk d'accueil**.

L'intégration au lieu et le côté innovant de l'interaction donnent un cachet particulier au hall d'entrée, **en accord avec ce lieu dédié à l'innovation et à la créativité**.



LIENS - EXPO “ÉCOLE DE MONS, 1820-2020” BAM - Juin 2020

Passer au delà du cadre pour explorer les collections communales et toucher sans contact un écosystème complexe de personnes, de lieux, d'œuvres et d'événements.

Au delà de l'exposition "École de Mons" et des tableaux exposés, l'installation interactive "Liens" s'insère dans la scénographie comme une fenêtre sur tout ce qui n'a pas pu être présenté : pour un thème aussi vaste, impossible de reprendre tous les artistes, tous les intervenants, toutes les œuvres...

À la fois annuaire, ligne du temps, mindmap, "Liens" propose une **interface visuelle et intuitive** qui invite le visiteur à explorer une mine d'informations, qui ne demande qu'à être enrichie et complétée avec le temps. Grâce à une **interaction "sans contact"** reprenant et adaptant les codes des interfaces tactiles, l'installation rend au visiteur la possibilité d'interagir intuitivement et sans crainte avec du contenu, **dans un contexte post-COVID 19** générateur d'angoisse mais surtout porteur de nouvelles opportunités de réinventer nos manières de voir le monde.



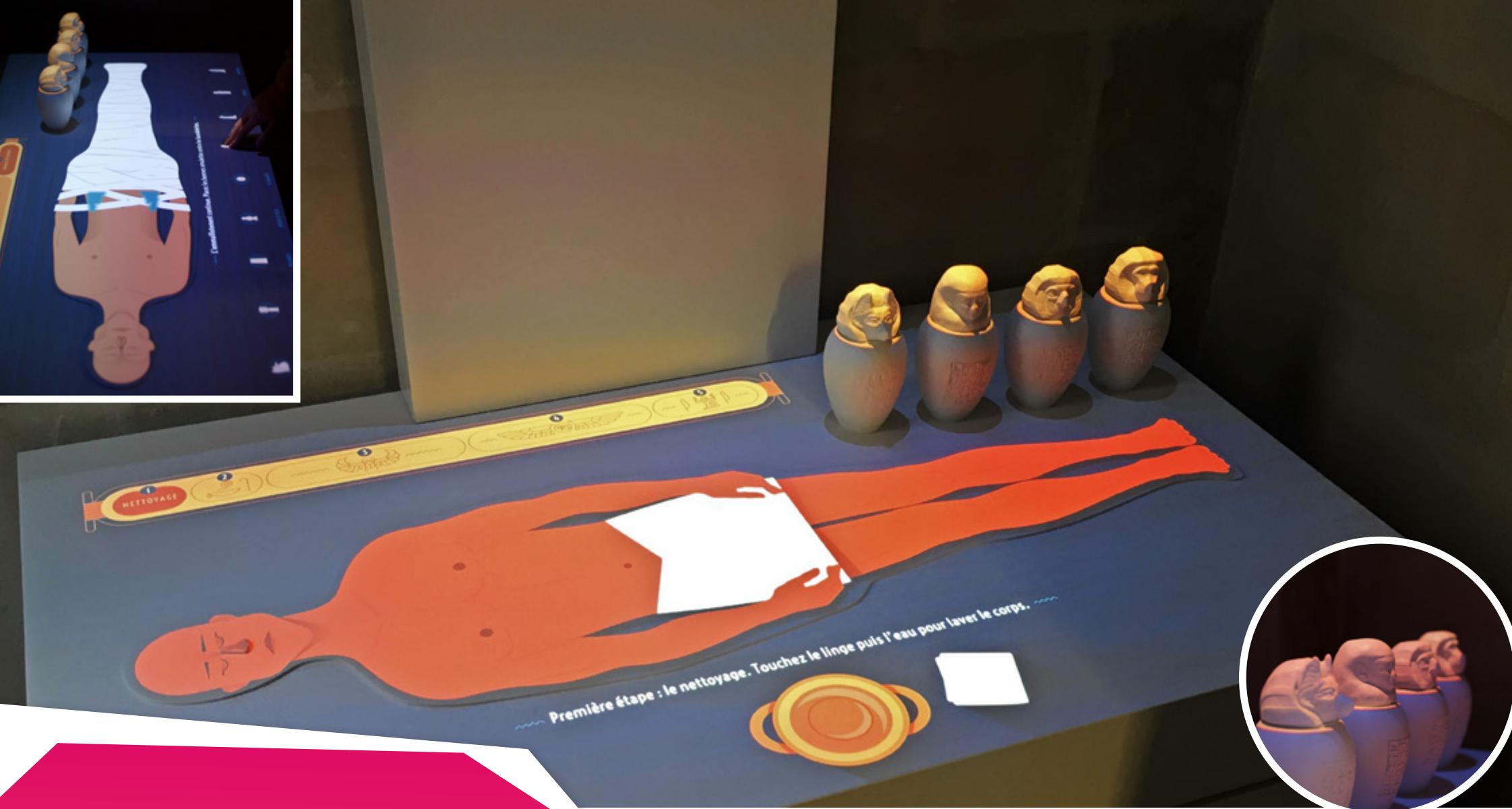
SAUVEZ LA PEAU

Musée de l'Homme L'Oréal – 2019

Jouer à travers une console monumentale, être immergé dans l'expérience grâce à des contrôles intuitifs et inhabituels.

Dans le cadre d'une nouvelle exposition temporaire au **Musée de l'Homme** (Paris, France), dédiée à la peau, nous avons réalisé, en collaboration avec l'agence Opixido, une **table tangible interactive multimédia monumentale** permettant de **jouer** au jeu « Sauver la peau ».

Ce jeu permet de suivre l'aventure de la reconstruction de peau au service des grands brûlés. La table est une fabrication personnalisée permettant d'**intégrer du tactile et des visuels interactifs** dans des surfaces et objets d'apparence non digitale.



LES RITES FUNÉRAIRES

Musée Pincé - 2020

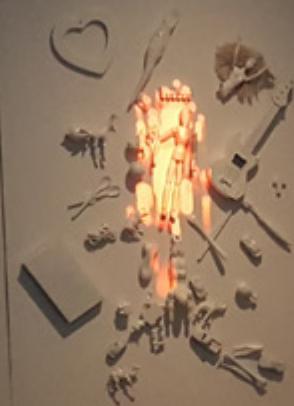
Faire vivre toutes les étapes d'un rituel antique et apprendre par le geste l'Histoire.

En collaboration avec **Opixido**, nous avons réalisé une table interactive qui permet au visiteur de « devenir un embaumeur égyptien » et de revivre toutes les étapes de l'embaumement : le nettoyage du corps, l'extraction des viscères, leur mise en place dans les vases canopes, l'emmaillotement et le placement des amulettes, ...

Afin de rendre ce rite plus tangible, nous avons réalisé et placé des **artefacts des vases canopes** dont un similaire à celui possédé par le Musée, et les avons rendu **tactiles**. Les visiteurs sont amenés à les toucher pour y placer les viscères, et un jeu de lumière les anime et guide les gestes à effectuer.

« The most interesting part is that you as a visitor of the exhibition can have the amazing opportunity to create the virtual art by shooting the color through the gun, just like she did. It was interesting to see how some people were reluctant to try out, but soon afterwards they completely immersed themselves into the whole experience and put everything out on the virtual canvas. That is almost even more interesting to see than the rest of the exhibition of Niki de Saint Phalle. »

www.itinari.com



SHOOTING BY NIKI - EXPO « ICI, TOUT EST POSSIBLE » BAM- 2018

Se mettre à la place de l'artiste, de spectateur
se transformer en acteur de l'exposition.

Dans le cadre de l'exposition dédiée à **Niki de Saint Phalle au BAM** (Beaux-Arts Mons), l'expérience interactive «Shooting by Niki» permettait aux visiteurs de revivre, du point de vue de l'artiste, son travail de tir à la carabine sur des œuvres préparées afin de faire éclater des poches de peinture.

Les visiteurs pouvaient ainsi **vivre par eux-mêmes l'ensemble de ce rituel**: saisir un fusil, charger, viser, tirer et voir la peinture éclater sur le canevas en vidéo-projection.



NICHES MÉCANO-DIGITALES EXPO “MON CORPS, MA SANTÉ” le PASS – 2018

Comprendre en manipulant, rendre tangibles
des processus invisibles.

Lors de la modernisation de l'espace dédié au corps humain et à la santé, au PASS (Mons, Belgique), nous avons conçu et installé cinq niches dites **mécano-digitales**. Il s'agit de dispositifs de médiation connectant un dispositif mécanique (levier, cœur battant, cordes tendues, etc.) à du **contenu interactif numérique** (écran intégré, LEDs, etc.). Par exemple : tirer les cordes d'une mini-harpe provoque le déplacement des doigts d'une main virtuelle sur un écran intégré.

Ces cinq interactifs **sensibilisent le public** à différents organes et processus du corps humain : fonctionnement des poumons, des reins, des tendons de la main, de la circulation sanguine, et visualisation des battements du cœur.

LA PEAU, ORGANE DU TOUCHER

Musée de l'Homme L'Oréal - 2019

Comprendre en manipulant,
rendre tangibles des processus invisibles.

« Voici ce qui m'a frappée dans l'expo Dans ma peau. [...] Le visiteur est invité à plonger au cœur de cet organe vital en commençant par la surface et à comprendre de façon interactive les multiples fonctions de la peau. Ainsi, pour appréhender les 600 000 récepteurs du toucher, un jeu lui fait toucher du doigt les récepteurs de la chaleur, les récepteurs sensoriels de l'humidité, les nocirécepteurs à la douleur... grâce à une console. »

www.beautydecoder.com



Cette console **mécano-digitale** a été réalisée pour une exposition dédiée à la peau au **Musée de l'Homme** (Paris, France). Ce dispositif permet de comprendre le lien entre les stimuli reçus sur la peau (tirer, pousser, chauffer, etc.) et la manière dont les cellules nerveuses responsables du sens du toucher s'activent. Pour ce faire, le **visiteur réalise ces stimuli** au travers des manipulations disposées sur la console sensorielle et une immense **fresque lumineuse**, représentant une vue en coupe de la peau, s'anime instantanément face à lui.

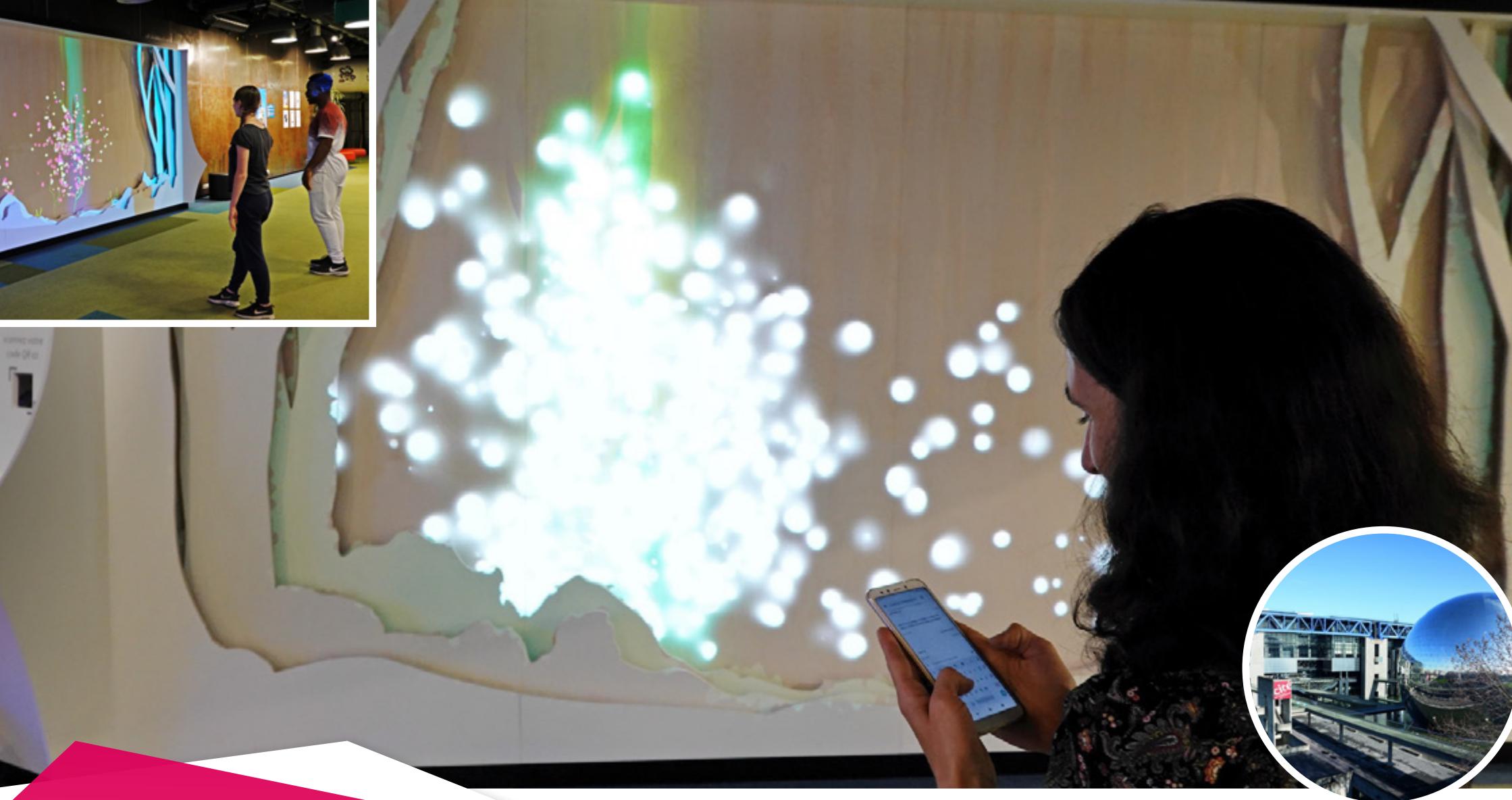


TOTEMS & SIGNALÉTIQUE INTERACTIVE

Maison du Design - 2019

Engager le visiteur avec une marque, transformer une consommation passive de contenu en expérience interactive, génératrice d'émotions.

Le **totem interactif** invite le visiteur d'un espace commercial ou d'un stand à toucher, interagir et être engagé de manière ludique avec une marque et le contenu qu'elle présente. L'intégration d'écrans, LEDs, miroir sans tain, hauts parleurs intégrés et insert de tissus invite le visiteur à jouer, toucher et découvrir. Cette manière **innovante et insolite** de présenter un contenu marketing standard (photos, vidéos, sons et messages publicitaires et informatifs) transforme une expérience passive en interaction avec le public, ce qui **crée des émotions** et incite le visiteur à retenir davantage le message présenté.



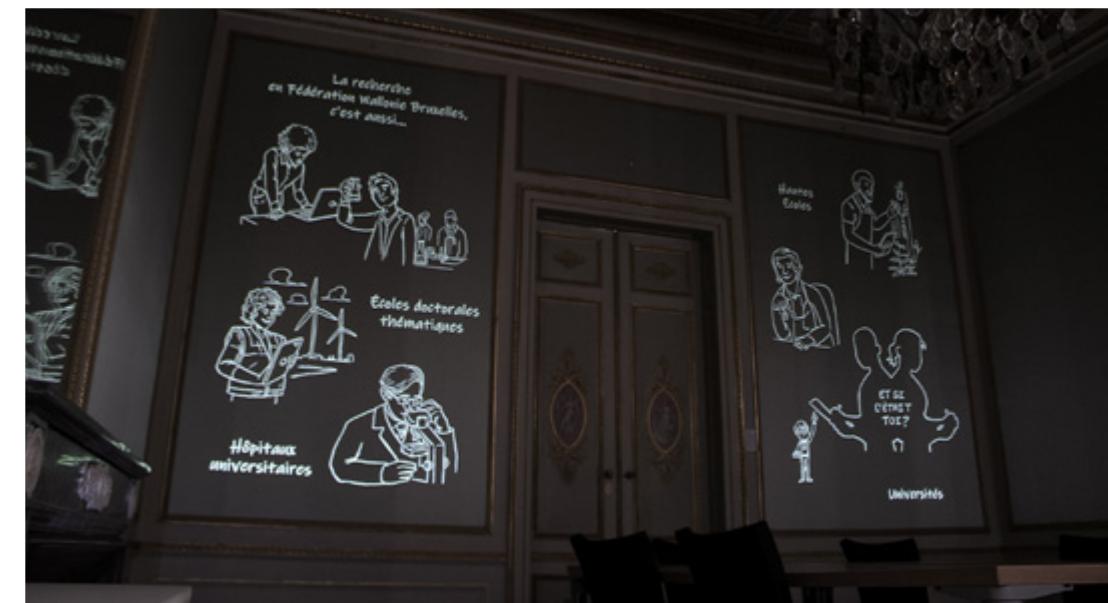
AURA

Cité des Sciences et de l'Industrie - 2019

Rendre physique et tangible un échange virtuel,
prolonger un échange sur Internet
par une expérience dans le monde réel.

AURA est une **expérience interactive hybride** sur le thème du développement durable, qui se déroule à la fois **sur Internet** et **sur le site de la Cité des Sciences et de l'Industrie (CDI, Paris)**. Elle matérialise la discussion d'un visiteur avec un système intelligent en une expérience physique, visuelle et connectée. Les visiteurs dialoguent en ligne avec AURA, une **intelligence artificielle**, l'objectif étant de « déverrouiller » des conversations thématiques.

Au fil de la discussion, AURA envoie des codes QR qui reflètent l'historique du dialogue en cours. Ces codes QR peuvent ensuite être scannés sur un dispositif monumental installé à la CDI, permettant au visiteur de se plonger, **par sa silhouette numérique interactive**, dans un monde imaginaire propre à l'échange qu'il a eu avec AURA.



OUTILS NUMÉRIQUES

Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles - mars 2021

Moderniser et animer les visites scolaires des salles historiques
du Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Un **jeu interactif** sur le thème du sport sur les 9 écrans d'une salle de réunion existante. Un **hologramme** fait surgir un fantôme du passé pour présenter la révolution belge et Maurice Béjart. Un **vidéomapping** qui anime les personnages d'une fresque existante grâce au chant de José van Dam. Un mur en tapisserie **se transforme en écran** pour présenter le travail de François Englert. **Quatre dispositifs**, quatre contenus très différents pour assurer une expérience marquante et enrichissante pour les visiteurs, **loin des visites traditionnelles**.



DESIGN IN TOWN - MONS CACHÉS

Ville de Mons - mai 2021

En collaboration avec Nüud Studio

Quand le design urbain et la réalité augmentée vous emmènent dans un «Mons parallèle».

Offrir à la belle ville de Mons une touche de **magie supplémentaire** pour les familles, les touristes et même les passants du quotidien.

Au fil de **trois installations de design urbain** qui balisent un parcours stratégique de la Cité du Doudou, des endroits banaux deviennent des points de vue «instagramables» : le public se les approprie, leur donne vie, les partage.

Une **expérience «phygitale»**, à la fois physique, en direct de la rue, avec une **sculpture monumentale** se jouant des perspectives du visiteur, et à la fois **digitale**, avec un contenu interactif qui **place le public comme un acteur** de ce voyage dans les dimensions culturelles.



ORAGES

le PASS - juin 2021

Une installation mêlant ventilateurs, bruits de tonnerre et lumières, pour évoquer la montée en puissance des éléments jusqu'au déferlement de l'orage.

Suspendue au dessus des visiteurs dans l'exposition « Phénomènes », cette installation mêlant vents, sons et lumières participe à **l'immersion des visiteurs** dans le sujet de l'exposition : les différents aspects du climat.

La composition réalisée sur mesure pour le dispositif combine **piste sonore**, ventilateurs contrôlés numériquement et **lumières interactives**.



JEU INTERACTIFS

Musée Gallo-Romain (Tongeren) - 2019

Introduire un élément ludique et sur mesure dans chacune des parties d'une exposition classique.

Dans le cadre de cette exposition, six jeux interactifs ont été conçus et développés, pour écran tactile, en collaboration avec Medialife. Le premier jeu permet aux visiteurs de **se voir avec un casque Celte** sur la tête, et de s'envoyer la photo par e-mail. Le second jeu permet de **colorier une stèle romaine** pour la représenter telle qu'elle aurait pu être à l'origine. Le troisième jeu permet de **réaliser une garniture** pour tête de cheval personnalisée par collage. Le quatrième invite le visiteur à **retrouver les paires** entre alphabet grec et romain. Le cinquième est un **puzzle** d'un bijou typique Damien. Le sixième jeu est un **jeu des 7 erreurs** à différents niveaux. Pour chacun de ces jeux, un **sound design** a également été réalisé **sur mesure**.

02:57



01:50



EXPOSITION MOBILE “CAR EXPO” Observatoire de la santé du Hainaut - octobre 2020

«Alors, on bouge ?» Des jeux amusants et des interfaces de contrôle variées, intégrés dans un camion-expo, pour donner envie de se mettre en mouvement et prendre soin de sa santé.

À Vél'Eau !



Pour démarrer, actionne le joystick !

Active ta semaine



Dans le cadre de la réalisation d'une exposition itinérante « Mon corps, ma santé » intégrée dans un camion, Hovertone a réalisé le **développement de tous les jeux** présents dans le camion, la **production des graphismes**, ainsi que l'**intégration des mécanismes d'interaction** : bras de bandit manchot, stepper, manivelle, trackball, écrans tactiles, etc. Ce projet a été réalisé pour l'Observatoire de la Santé du Hainaut.



LES MOTS AU MUR 2018

Transformer un simple mur en espace d'expression : laisser les passants créer du sens en manipulant un nuage de mots.

« Les Mots au Mur » est un **dispositif interactif** entièrement dédié à l'**expression du public**. Ce concept autonome et léger de **réalité augmentée sans casque**, flexible et adaptable à tous types de lieux, est capable de **réagir aux toucher** des utilisateurs sur une surface plane quelconque de très grande taille. Un **dense nuage de mots est projeté**, les mots étant choisis en fonction de l'événement et pour permettre de facilement créer des phrases. L'utilisateur peut les saisir, les déformer et les positionner pour **créer le « graffiti » de son choix**.

fr INFRASONS
nl INFRAGELUIDEN

0 Hz

20 Hz

200 Hz

2 000 Hz

20 000 Hz

0 000 Hz

fr SONS AUDIBLES PAR L'ÊTRE HUMAIN
nl GELUIDEN HOORBAAR VOOR DE MENS



voix de
d'ho



voix de tête
me



fonnement
le chat



cheval

16 000 Hz



20 000 Hz



INFRASONS & ULTRASONS

Houtopia – 2018

Apprendre en s'amusant, surprendre le public grâce
à des interactions intuitives et inattendues.

Infrasons & ultrasons est un **mur courbé interactif et éducatif** qui permet aux jeunes publics de l'espace Houtopia (Houffalize, Belgique) d'appréhender le lien entre les sons, l'audition et le spectre de fréquences. En **touchant les pictogrammes**, le visiteur entend les sons correspondants et des LEDs intégrées illustrent la bande de fréquences correspondantes.

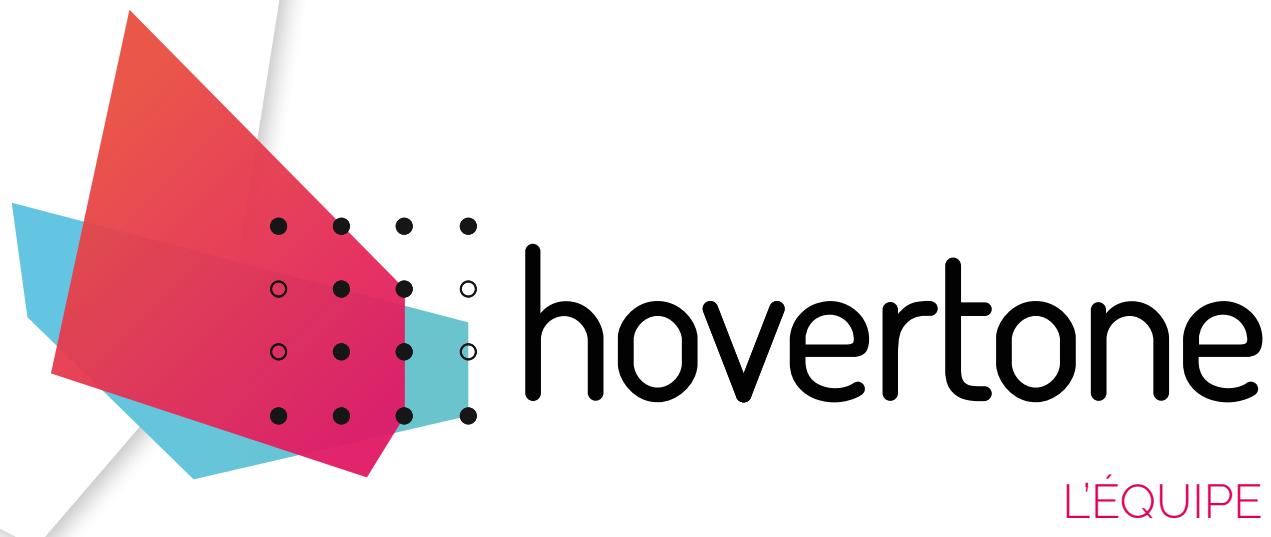


CRIS D'ANIMAUX

Houtopia - 2018

**Se mettre en mouvement, entrer
dans le jeu au sens propre comme au figuré !**

L'installation « Cris d'animaux » est un **jeu d'arcade immersif** installé dans l'espace Houtopia (Houffalize, Belgique), qui plonge les visiteurs dans l'univers sonore des cris d'animaux. Ce jeu de devinettes sonores invite le visiteur à monter sur l'installation et à **se mettre en mouvement** pour toucher le mur lorsqu'il reconnaît l'animal dont le cri est diffusé dans son casque. Mais, attention, le temps est compté, arriverez-vous à tous les reconnaître dans le temps imparti ?



A faint, semi-transparent background image shows a person's hand interacting with a futuristic, transparent touchscreen interface. The interface displays abstract, glowing circular and geometric patterns, suggesting a high-tech or virtual reality environment.

interaction designers
& technology makers



Joëlle

gestion exécutive, conception,
design d'interaction et UX,
veille technologique



Nicolas

gestion artistique, conception,
design d'interaction et UX,
développement logiciel



Florent

motion design interactif,
illustrations, graphismes,
création multimédia



Claire

scénographie, design mobilier
et objets, suivi de fabrication
et d'agencement



Adam

développement web et logiciel,
infrastructure réseau et IT.



Marco

business development