BavAR[t]

LE MUSÉE HORS LES MURS

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

@bavartapp

SUPPORTED BY MAYOR OF LONDON

pass Culture

DIGITAL IN PULSE

HUAWEI

CES Consumer Technology Association

Cofinancé par l'Union européenne

LES DÉFIS ACTUELS DES INSTITUTIONS CULTURELLES

dans le contexte des nouvelles technologies et du public plus jeune

Manque d'expertise et des difficultés à utiliser la gamification
pour créer des expériences de médiations culturelles engageantes

Difficulté à utiliser la réalité augmentée et coût élevé de la numérisation de collections
de manière rentable et engageante

Difficultés à atteindre un public diversifié et à accroître la visibilité des collections
surtout auprès de la génération "gamer" des moins de 20 ans

Contraintes budgétaires et limitations en ressources techniques
pour la gestion d'applications complexes

CLIQUEZ
POUR VOIR LE TRAILER !

BAVAR[T] : UNE APP DE MÉDIATION CULTURELLE

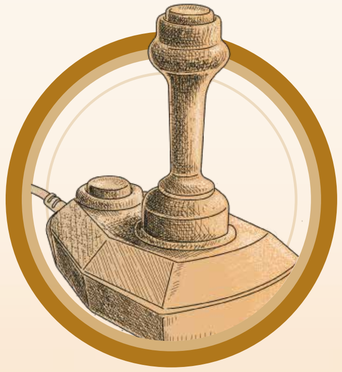
Utiliser le jeu pour favoriser l'apprentissage, l'engagement et interactivité

Expositions numériques

Augmentez votre visibilité en exploitant et en valorisant vos collections numériques, dans le cadre **d'un jeu à grand échelle.**

Nouvelle cible

Ciblez un nouveau public, en publiant votre collection numérique géolocalisée **dans des lieux habituellement inaccessibles.**



Gamification

Utilisez des mécaniques de jeu captivantes pour créer **des expériences attrayantes et accessibles à l'échelle mondiale.**

Innovation

Augmentez la visibilité de vos productions culturelles grâce à la gamification, **aux expositions virtuelles et aux nouvelles technologies.**

Co-funded by the European Union

GAGNANT
Creative Cities Challenge
SUPPORTED BY
MAYOR OF LONDON

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

Musée des beaux-arts de Rennes
Quai Zola - Maurepas

VU AU CES Consumer Technology Association 2024

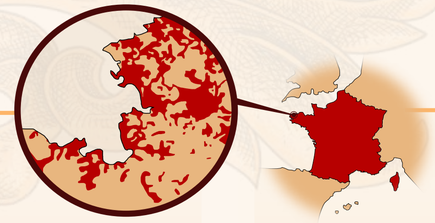
DIGITAL IN PULSE

HUAWEI

pass Culture

LE GAMEPLAY DE BAVAR[T]

Un jeu poétique qui mélange PokémonGo, Géocatching et médiation culturelle!

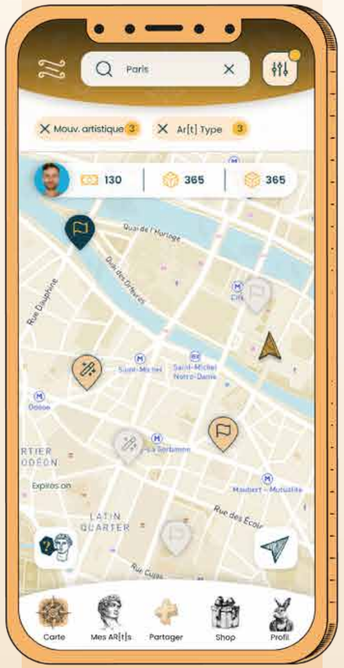


Touchez votre public partout !

L'histoire

Vos collections digitales se sont échappées **de votre établissement!**

La chasse



Les joueurs doivent retrouver **vos collections** disponibles **dans toute la France!**

La carte

Les joueurs se déplacent près des points d'intérêts géolocalisés sur la carte

Les œuvres

Les joueurs découvrent l'oeuvre et se cultivent

Le cabinet de curiosité

Les joueurs capturent les oeuvres et les sauvegardent dans leur cabinet de curiosité
Le but ?
Compléter toutes les collections!

Le jeu

Les joueurs gagnent des points **et progressent au sein du jeu!**

Les récompenses

Offrez aux joueurs **la possibilité de vous rendre visite et de gagner des bons culturels !**

NOS PROJETS PHARES

Nous avons organisé et déployé une trentaine de projets spécifiques avec nos partenaires.

MUSÉE DES ARTS FORAINS

Numérisation de la Tête à Claques en 3D.
Le mécanisme de l'automate d'origine étant hors service, nous l'avons numérisé puis redonné vie à partir de recherches historiques approfondies.

VOIR EN 3D !

MUSÉE DE LA CARTE POSTALE

Nous avons exploité les archives du musée pour redonner vie aux cartes postales et créer une exposition innovante et itinérante.

VOIR EN 3D !

CHATEAU D'ARTIGNY, MONTBAZON

Le château Belle Époque de Coty, le créateur de parfums de grande consommation, reprend vie avec une exposition sur site intitulée « Gloire et Décadence », utilisant le suivi d'images plutôt que la gamification par géolocalisation.

VOIR EN 3D !

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES D'ILLE-ET-VILAINE

Une exposition de 3 mois, en réalité augmentée, dédiée à la vie de Molière et son lien avec la Bretagne.

VOIR LE POST !

TOUS NOS PROJETS SONT ICI

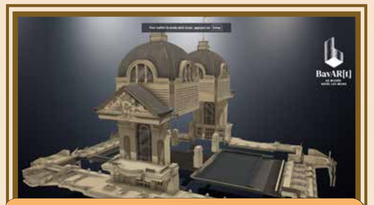
NOS SERVICES

Valorisation de vos collections au sein du jeu

Toucher un nouveau public à l'échelle mondiale, y compris dans les zones rurales.

Parcours géolocalisés

Sur site, ou hors les murs, avec un système de récompense (cadeaux culturels).



VOIR EN 3D !

Numérisation & création de contenu de médiation culturel

Un service de photogrammétrie et de création pour une numérisation prête à l'usage, que ce soit pour le gaming ou la conservation !

VOIR EN 3D !

Expérience personnalisée sur site

Pour enrichir l'expérience de vos visiteurs grâce à la réalité augmentée.

NOS CLIENTS ET PARTENAIRES

Cofinancé par l'Union européenne

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

DIGITAL IN PULSE HUAWEI

Gagnant
Creative Cities Challenges
SUPPORTED BY
MAYOR OF LONDON

PARIS

Exposant
CES Consumer Technology Association
Bretagne 2024

pass Culture

CENT QUATRE #104 PARIS

Amazon Grant recipient
aws

Musée des beaux-arts de Rennes
Quai Zola - Maurepas

bpifrance
SERVING THE FUTURE

LE CARTON VOYAGEUR
LE MUSÉE DE LA CARTE POSTALE

Le Musée des Arts forains

Région BRETAGNE

Ministère Culture Communication
Direction régionale des affaires culturelles
Bretagne

LAVAL TOURISME

CREDIT COOPERATIF

PARIS&CO

3D émotion

&CO Urban Lab

Technopole Quimper-Cornouaille

Source
L'émergence d'une nouvelle génération d'entrepreneuses dans la culture et les médias
CREATIS

L'ÉQUIPE

Une équipe pluri-disciplinaire de passionnés!

Chloé GUENNOU

Founder & CEO

chloe.guennou@bavart.io

Avec un background scientifique, Chloé Guennou a longtemps travaillé dans dans le milieu académique, en tant qu'astrophysicienne spécialiste du soleil, en France et à l'étranger : Columbia University, NASA, Observatoire de Paris etc. En 2017, elle s'est orientée vers l'industrie du développement informatique en tant que développeuse à New York. En 2020, elle a co-dirigé l'équipe de visualisation scientifique à la Sorbonne. Depuis 2023, elle se consacre pleinement au développement de BavAR[t] et AR[t] Studio.

Yannick PAZZÉ

Founder & COO

yannick.pazze@bavart.io

Yannick Pazzé, professionnel multidisciplinaire, cumule diffŕentes expériences en gestion de projets culturels, analyse financière et gestion des ressources humaines. Fondateur de l'agence créative Sacrebleu LLC à New York, il dispose d'une riche expérience en développement de projets internationaux. Depuis 2022, il pilote le développement de l'application BavAR[t] et l'entreprise fondatrice AR[t] Studio.

Gianluca RICCARDELLI

Ingénieur back-end et architecte

Ben MESBAHI

Développeur Unity

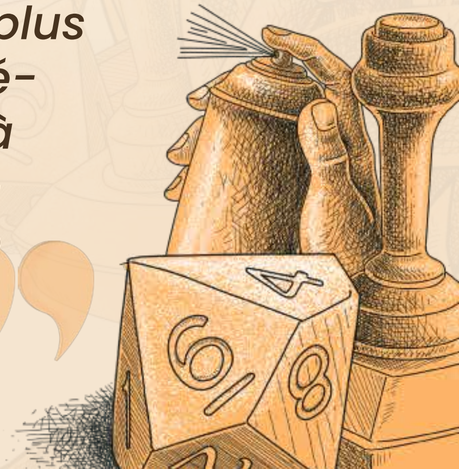
Bastien FRANCEQUIN

Game designer

Luca LAMA

Infographie & com

Nous avons lancé le projet BavAR[t] à New York, au début de la pandémie de COVID-19, en réponse à la fermeture des musées et des galeries. Notre objectif est de promouvoir le hors les murs auprès des musées, de rendre les oeuvres plus accessibles à tous et de raviver l'intérêt pour la culture. Nous aspirons à faire de BavAR[t] la première plateforme de réalité augmentée dédiée à la démocratisation de l'art.



RÉCOMPENSES

8
Prix & concours

PLUS DE 40
projets publiés

2500
ONLINE !
oeuvres en ligne

95%
du territoire Français couvert, outremers inclus

9 MILLION
de points d'intérêts

7 Prix & concours

Finaliste de **l'ArtTech Prize de l'ArtTech fondation, en Suisse**

Gagnant du **Creative Cities Challenge, pour la France en compétition avec les villes de Paris, London, New-York et Berlin.**

Prix **1 euro, 1 emploi par Rotary Club Quimper**

Finaliste **Pitch Be a Boss 2022**

Gagnante **WomenInTech EU, par l'Union Européenne**

1er prix **Start-up contest Digital Inspirationnel**

Gagnante du **challenge Ambition'elles by Action'elles**

2ème Prix du concours **"Tourisme et Innovation" organisé par la CCI de Tourraine**

Exposant
CES Consumer Technology Association
2024

Gagnant
WOMEN TechEU
Soutien les start-up de deep tech dirigées par des femmes

Finaliste
DIGITAL IN PULSE
HUAWEI

PRESSE

L'union

J'ai testé pour vous l'application du Pop Women Festival

Mars 2023

Femmes des Territoires

J'ai testé pour vous l'application du Pop Women Festival

Mars 2023

KARIB'INFO Le média qui nous rassemble

BavAR[t], une appli Pour démocratiser l'art et la culture

Juin 2022

LAVAL VIRTUAL | BLOG

BavAR[t], an application to discover culture the fun way

Juin 2022

artdeville VERSION BÉTA

3 innovations régionales

Juin 2022

la Nouvelle République

Sologne : une application pour «chasser»les oeuvres d'art en milieu rural

Novembre 2022

Interview Laval Virtual x Restez Connectés

Technopole Quimper-Cornouaille

Lancement de BavAR[t], une application dédiée à l'art !

Juin 2022

Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou.

Décembre 2021

BavAR[t], le PokemonGo de l'art et de la culture

Octobre 2022

Loopsider : se lancer dans l'entrepreunariat!

21 Juin 2022

ouest france

La Finistérienne Chloé Guennou crée le « Pokémon Go ! de la culture »

Février 2022

Roissy Pays de France Communauté d'agglomération

L'interview de Chloé Guennou

Mars 2022

La première promo Source par Créatis

Mai 2021

api

Avec Bavar[t], Ar[t] studio veut promouvoir l'art de manière plus ludique!

Juin 2022

Le Télégramme

BavAR[t], une appli ludique dédié à l'art

Octobre 2022

CONTACT

BavAR[t]

LE MUSÉE HORS LES MURS

AR[t] Studio S.A.S.

117 avenue de la gare, 29900 Concarneau, France

+33 6 51 97 24 35 | welcome@bavart.io

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

@bavartapp

	★ BEST SELLER *UNE EXPÉRIENCE NARRATIVE HORS LES MURS* **Parcours** ***hors les murs***	*LA RÉALITÉ AUGMENTÉE POUR VOS VISITEURS* **Expérience** ***in situ***	*UNE EXPOSITION ITINÉRANTE À PORTÉE NATIONALE* **Exposition** ***hors les murs***
FORMAT	🗺️ Itinéraires interactifs en réalité augmentée	🏛️ Immersions in situ : améliorer la visite et la médiation	🗂️ Collections accessibles nationalement en réalité augmentée
ENGAGEMENT	Quiz, cadeaux spécifiques liés, points ★★★	Bonus exclusifs, souvenirs digitaux ★★★★	Points BavAR[t], badges, anecdotes ★★★★
CONTENU	📍 Points d'intérêts, récits, anecdotes gamifiées, audio, 3D ou 2D	🎭 Lié à votre scénographie, contenu superposé en réalité augmentée, audios et interactions	🖼️ Œuvres 3D, Contenu de médiation iconographiques, textes, quiz, audios
USAGE	🎉 Événementiel · Tourisme · *Hors les murs*	🖼️ Visite augmentée · Innovation *Sur site*	📱 Médiation continue · Visibilité *Hors les murs*
VISIBILITÉ*	🌆 Ville · Communauté de commune ★★★★	📍 Lieu unique ★★★	🌍 France · International ★★★★★
SOLUTION	***Médiation étendue*** Rayonner sur le territoire et attirer de nouveaux publics.	**Renouvellement de l'expérience de visite** Capter un public plus jeune et dynamiser la fréquentation.	**Valorisation de vos numérisation** Exposer vos collections en réserve Visiblité des inventaires
IMPACT	Fréquentation et déplacements	Analyse des flux visiteurs	Temps de lecture et engagement des publics.
PRIX**	À partir de 4000€ HT/mois **€€€**	À partir de 6000€ HT/mois **€€€€**	À partir de 8000€ HT/mois **€€€€€**

*Pack marketing sur demande : 3k **Réactivation d'un parcours : 25% du prix originel