



# BavAR[t]

LE MUSÉE HORS LES MURS



Download on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play



@bavartapp

SUPPORTED BY  
MAYOR OF LONDON



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





# BAVAR[T]: UNE APP DE MÉDIATION CULTURELLE

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



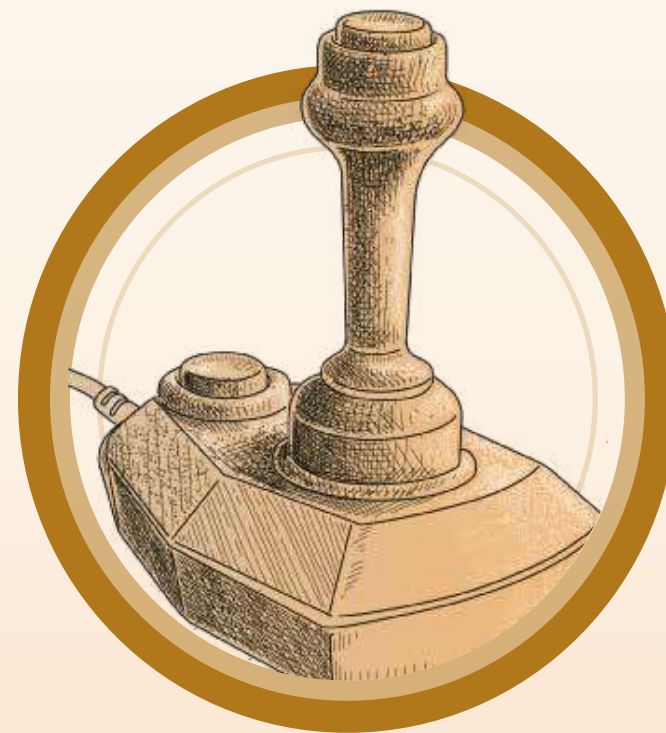
## Expositions numériques

**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

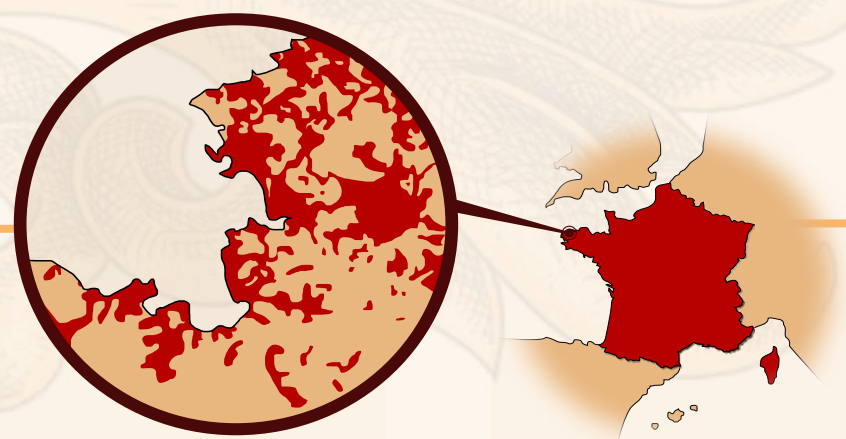
**DIGITAL  
IN PULSE**  HUAWEI

**pass  
culture** 



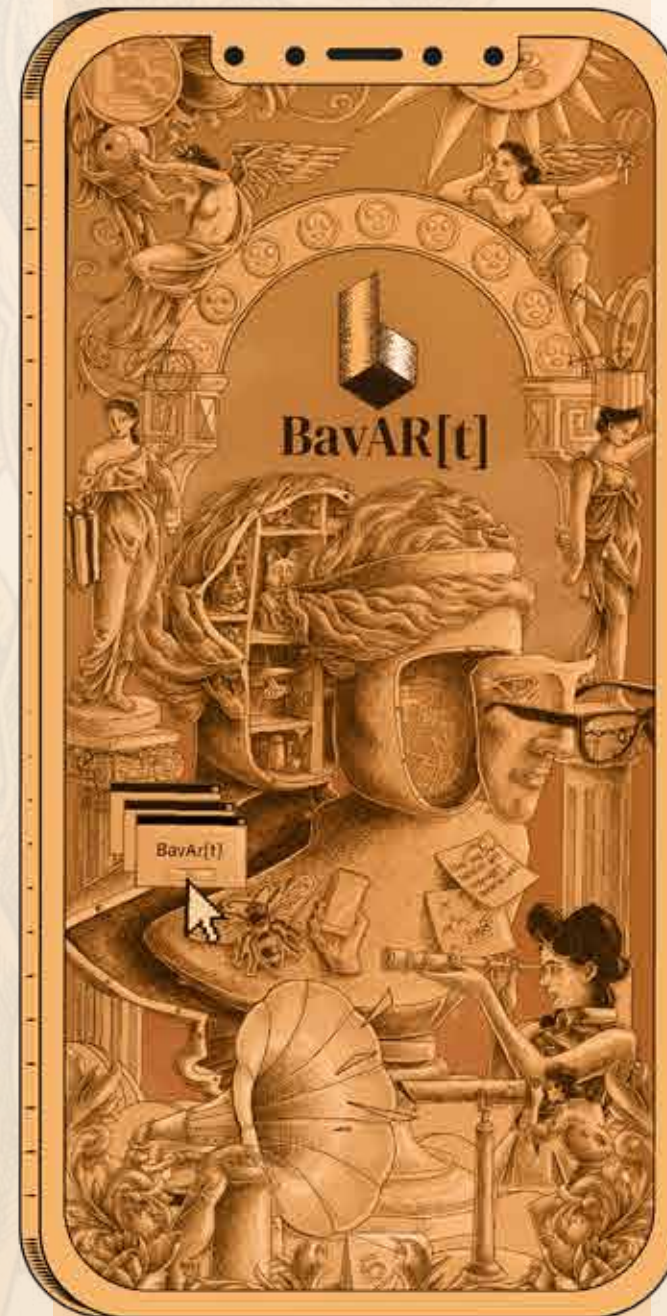
# LE GAMEPLAY DE BAVAR[T]

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



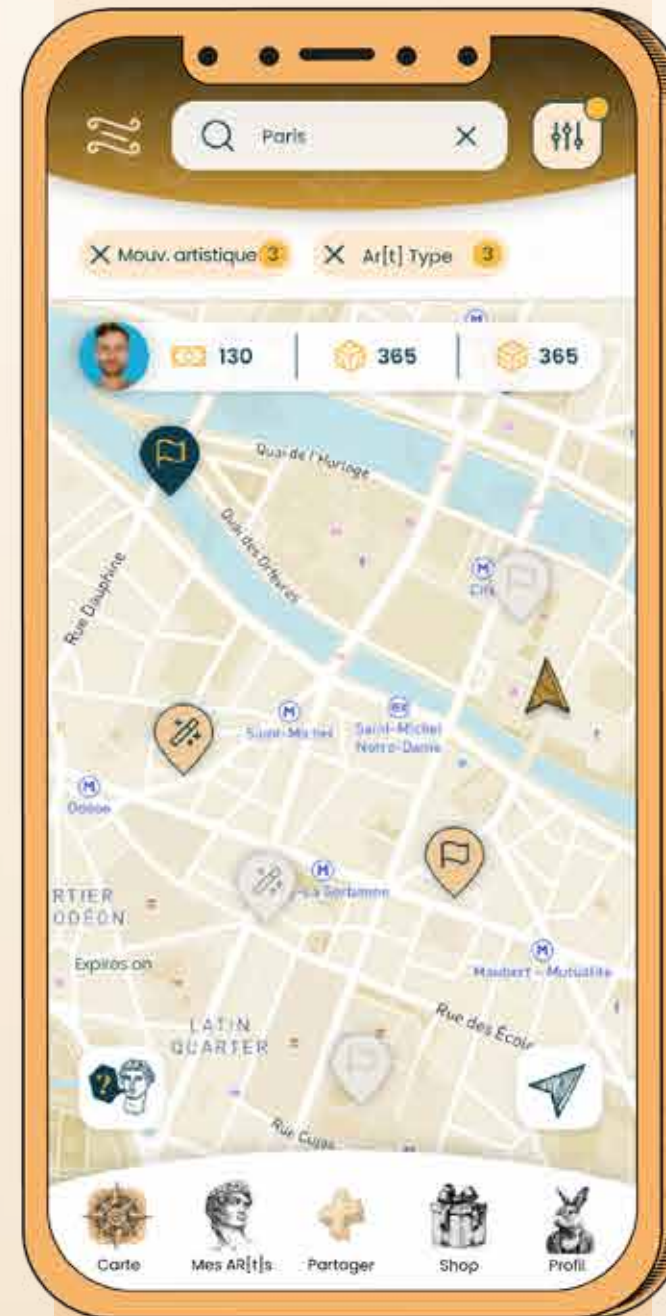
**Touchez votre public partout !**

## L'histoire



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

## La chasse



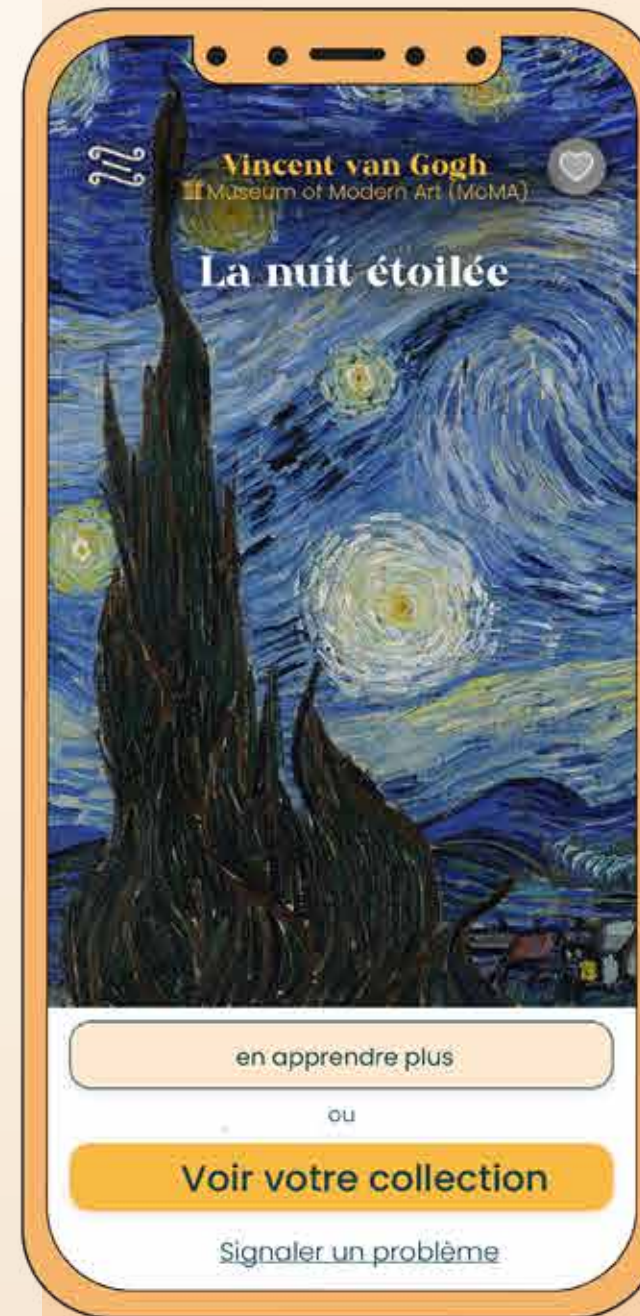
**Les joueurs doivent retrouver vos collections disponibles dans toute la France!**

## La carte



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

## Les œuvres



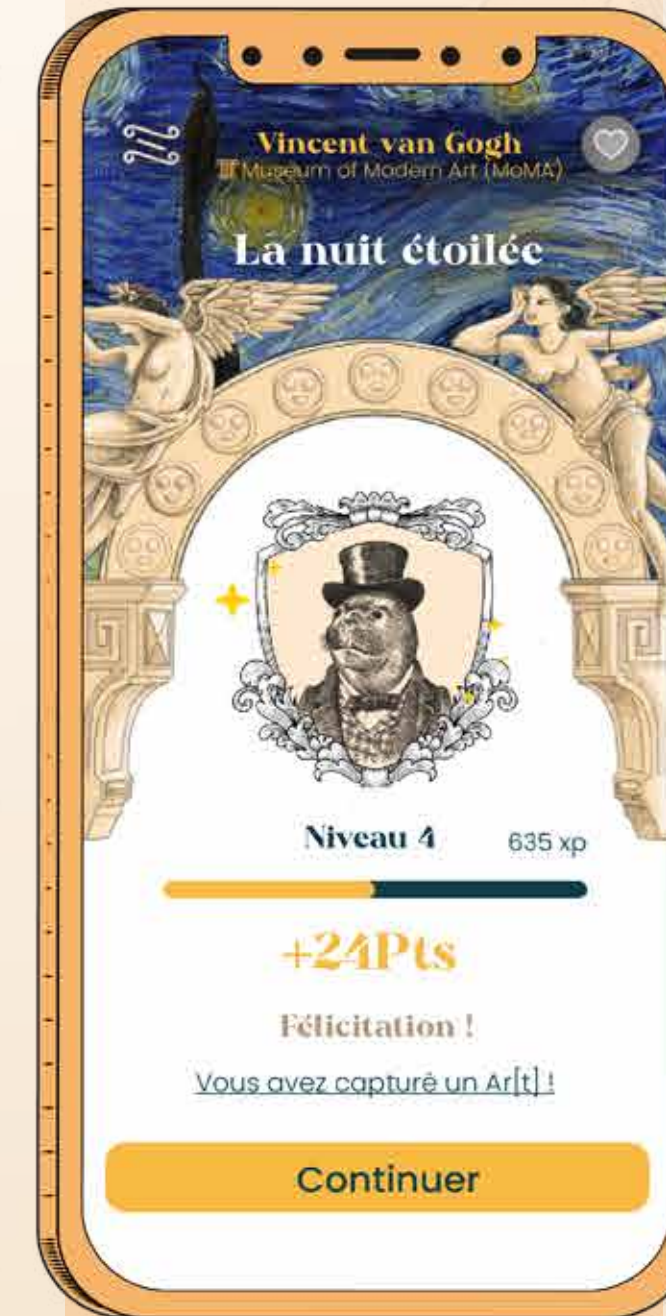
**Les joueurs découvrent l'oeuvre et se cultivent**

## Le cabinet de curiosité



**Les joueurs capturent les œuvres 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.



CLIQUEZ POUR 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.



CLIQUEZ POUR VOIR EN 3D !

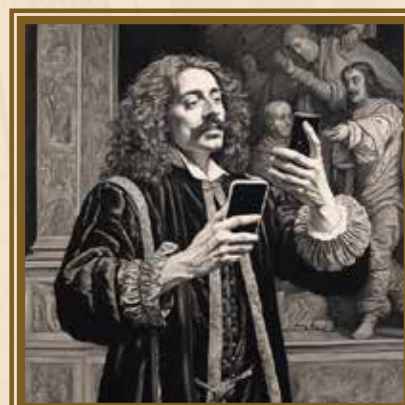


## CHATEAU D'ARTIGNY, MONTBAZON

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.



CLIQUEZ POUR VOIR EN 3D !

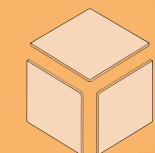


## ARCHIVES DÉPARTEMENTALES D'ILLE-ET-VILAINE

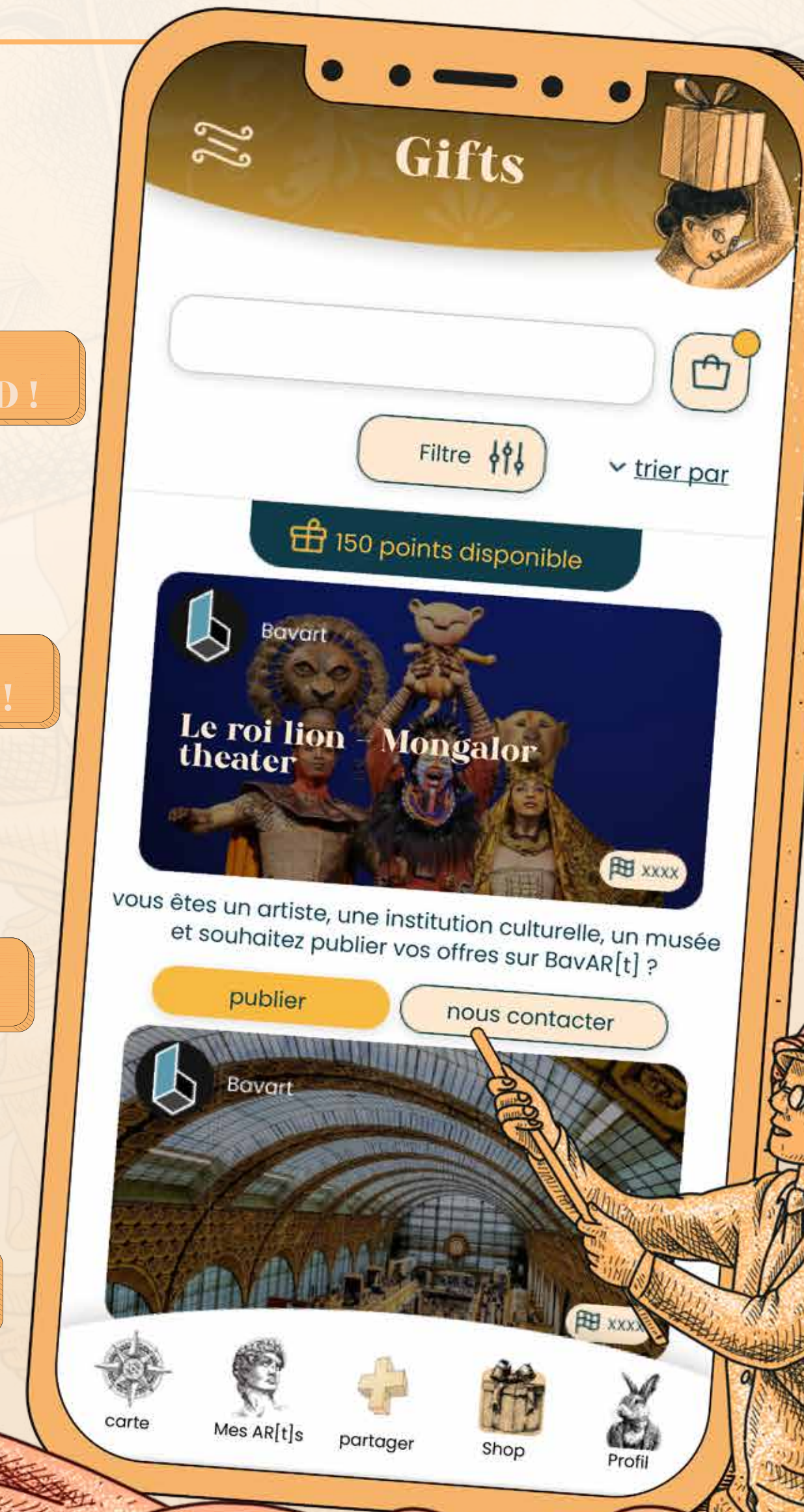
Une exposition de 3 mois, en réalité augmentée, dédiée à la vie de Molière et son lien avec la Bretagne.



CLIQUEZ POUR VOIR LE POST !



TOUS NOS PROJETS SONT ICI !

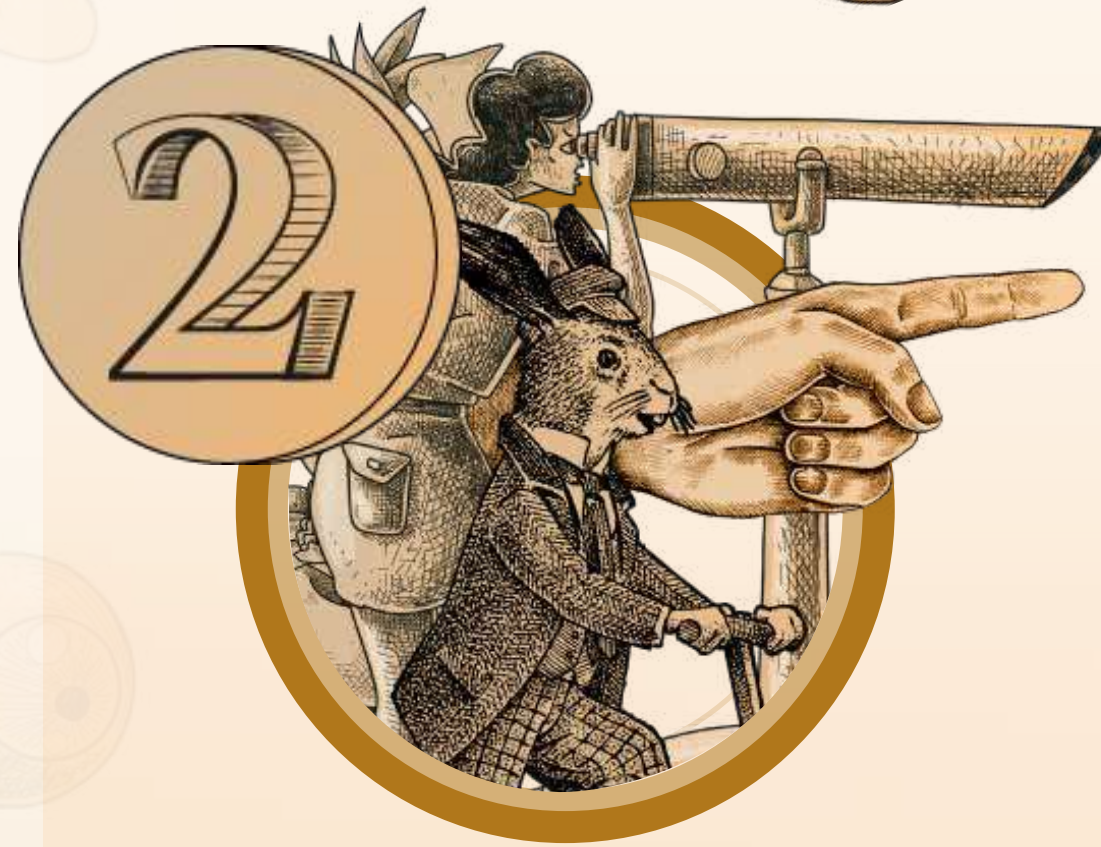






## Valorisation de vos collections au sein du jeu

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

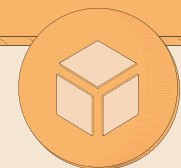


## Parcours géolocalisés

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



CLIQUEZ POUR VOIR EN 3D !

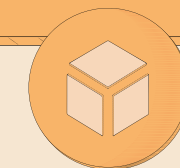


## Numérisation & création de contenu de médiation culturel

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



CLIQUEZ POUR 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



Gagnant  
Creative Cities Challenges  
SUPPORTED BY

MAYOR OF LONDON



Bretagne 2024



Amazon Grant recipient



Musée  
des beaux-arts  
de Rennes  
Quai Zola - Maurepas





# L'ÉQUIPE

Une équipe pluri-disciplinaire de passionnés!



**Chloé GUENNOU**  
Founder & CEO

Avec un background scientifique, Chloé Guennou a longtemps travaillé 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 Pazzé, professionnel multidisciplinaire, cumule différentes 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

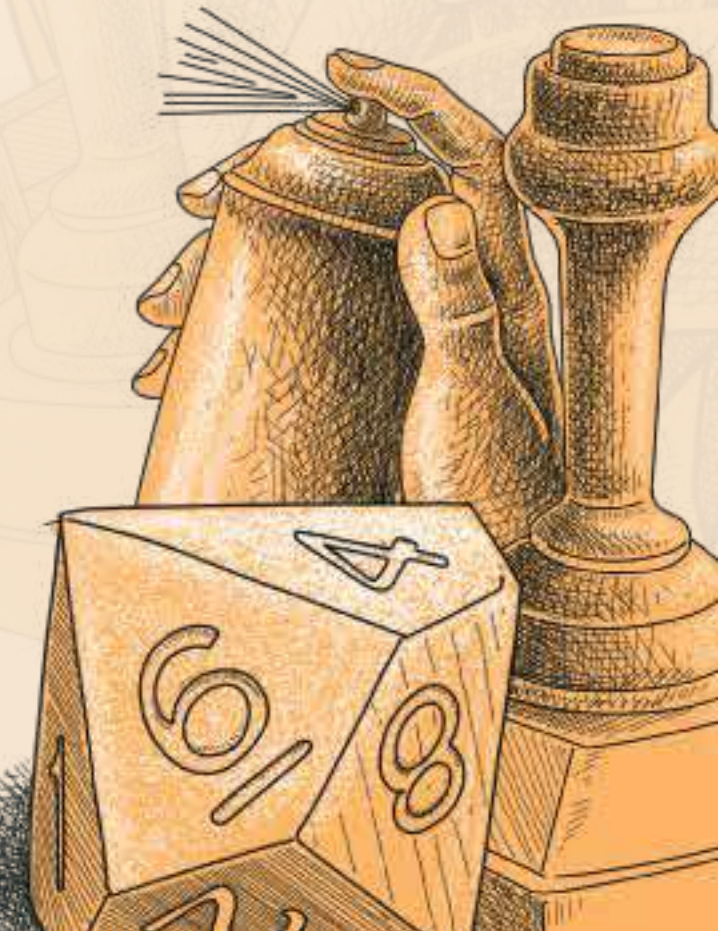


**Bastien FRANCEQUIN**  
Game designer



**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

## 7 Prix & concours

Finaliste de l'ArtTech Prize de l'ArtTech foundation, 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

7

Prix & concours



MORE THAN

30

projets publiés



2500

oeuvres en ligne

95%

du territoire Français couvert, outremer inclus



9 MILLION

de points d'intérêts

Exposant



Consumer  
Technology  
Association

2024

Gagnant

WOMEN  
TechEU

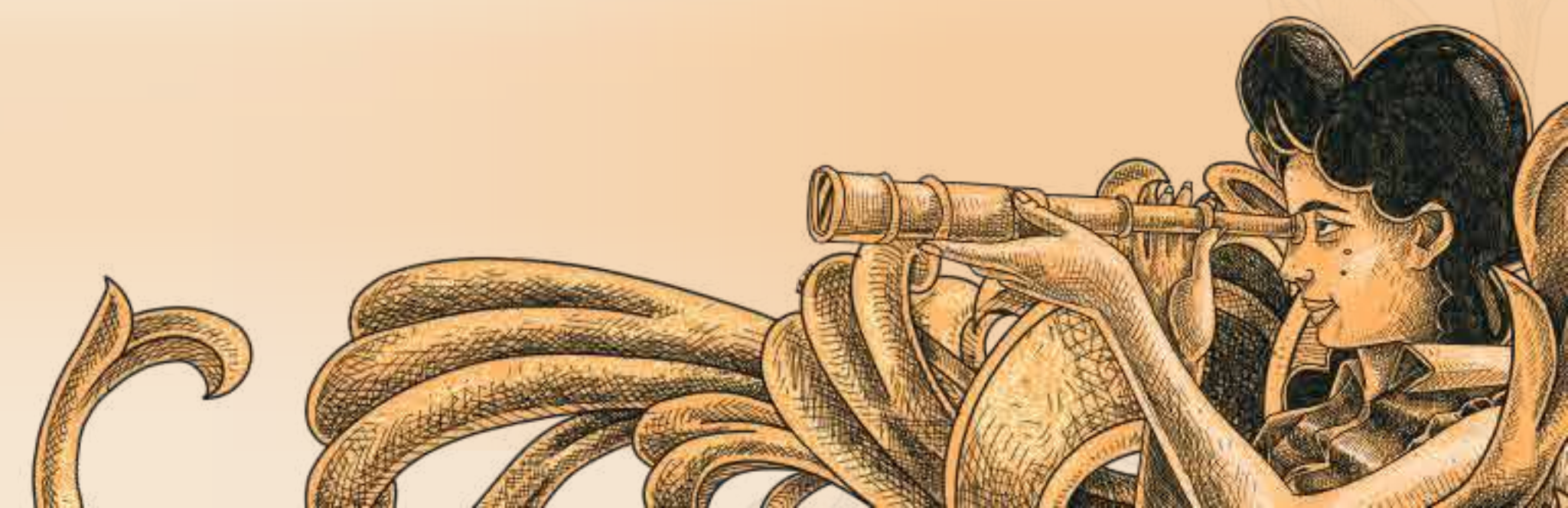
Soutien les start-up de deep  
tech dirigées par des femmes

Finaliste

DIGITAL  
IN PULSE



HUAWEI





# PRESSE

**L'union**

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

Mars 2023

**la Nouvelle République**

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

Novembre 2022



Bavar[t], le PokémonGo de l'art et de la culture

Octobre 2022

**Le Télégramme**

Bavar[t], une appli ludique dédiée à l'art

Octobre 2022

**Femmes des Territoires**

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

Mars 2023



Interview Laval Virtual x Restez Connectés



Loopsider : se lancer dans l'entreprenariat!

21 Juin 2022

**Roissy Pays de France**  
Communauté d'agglomération

L'interview de Chloé Guennou

Mars 2022

**KARIB'INFO**  
Le média qui nous rassemble

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

Jun 2022

**Technopole**  
Quimper-Cornouaille

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

Jun 2022

**ouest france**

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

Février 2022



La première promo Source par Créatis

Mai 2021

**LAVAL | BLOG**

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

Jun 2022

**artdeville**

3 innovations régionales

Jun 2022

Chloé Guennou @ChloeBZH - Suivre

Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou, de la recherche en astrophysique à la promotion de l'art via @Francebleubzh



francebleu.fr  
Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou, de la recherche en ...

1:04 AM · 6 nov. 2022

Répondre Partager

Lire la suite sur X

Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou.

Décembre 2021

**api**

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

Jun 2022

**Réalité augmentée**

Tout un art!

La genèse de Bavar[t] : C'est le projet phare de la société Art Studio, studio de conception et de développement d'applications mobiles, web, jeux et expériences virtuelles, dédiées au monde de l'art et de la culture.

30 000 communes

85%

de couverture du territoire français (et DOM-TOM)

1 MILLION d'œuvres visibles

Ouest



**Prix Du Concrète :**  
• Finaliste de l'ArtTech Prize de la Fondation Art Tech, en Suisse.  
• Gagnant du Creative City Challenge pour la France en partenariat avec les villes de Paris, Londres, New York et Berlin.  
• Prix 2 euros 1 empâté par le Bistrot Club D'Angers  
• Finaliste Prix Ars 2022  
• Lauréate du concours du Prix d'Union européenne  
• Gagnante du challenge Ambassadors par Artivities.

**Incubateurs :**  
• Programme Européen Source by Créatis, Paris.  
• Emergo, de la Technopole de Quimper.  
• Nautic, Sarcelles.  
• Paris & Co, Paris.

Le modèle économique est celui de toutes les start-ups, mobilité, acquisition d'utilisateurs, avec la possibilité d'un vrai service, destiné pour aider les acteurs de la culture à monter des projets culturels, numériser leurs données, un véritable outil et des propositions de services innovants. Des Paris de

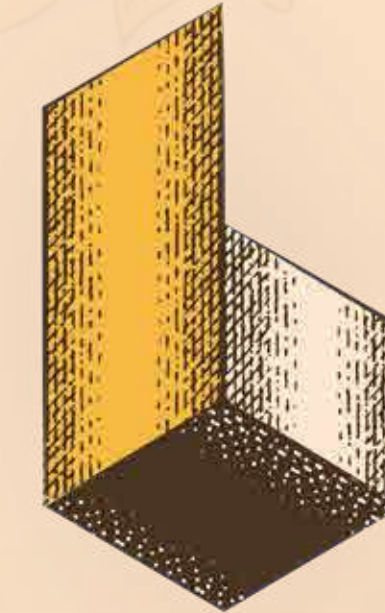
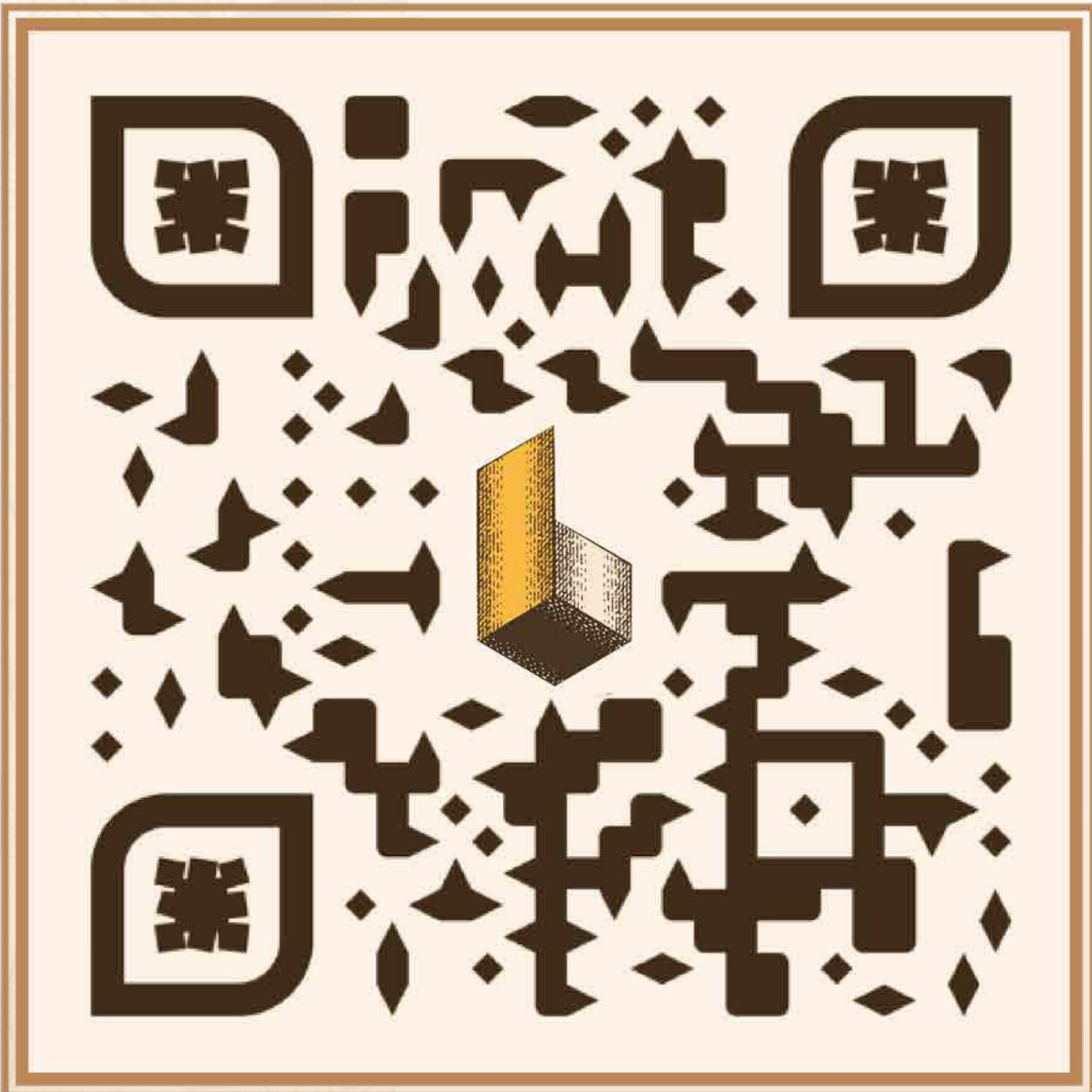


**« Notre application se démarque en sortant l'art des musées et en sensibilisant une partie de la population qui ne l'aurait pas eue sans elle »**

**QUE SONT LES PARTENAIRES DE L'APPLICATION ET QUELS TYPES D'ŒUVRES PEUT-ON Y RETROUVER ?**  
Nous comptons actuellement une trentaine de partenaires. Pour en citer quelques uns, nous collaborons avec le Musée des Beaux Arts de Rennes, le Musée de la Carte Postale de Lézard, le Musée des Beaux Arts de Nantes, les lieux d'associations comme le collectif d'Art-Studio, des résidences artistiques comme Shikerei, des Fondations comme Hop ou encore des lieux de rencontres comme Rêveurs, le Musée de l'Histoire de l'Art de Paris, des collectivités locales, comme la France de Paris, des webchocques, des offices de tourisme...  
Nous sommes également collaborés avec la ville d'Angers et le collectif Ubuho pour valider un projet de mobilité dans le quartier de la Cité du Nord de France qui sera bientôt réhabilité. C'est une expérience qui mêle témoignages, images d'archives, ou encore histoires de personnages célèbres comme Robert Ludlum, le dessinateur d'Irwin, le tout en réalité augmentée à travers la cité. Depuis ce projet, d'autres villes sont montrées intéressées par le concept.  
Les musées font en général que même leur sélection, nous pouvons les conseiller mais ce sont eux qui ont le dernier mot sur la composition de l'application en réalité augmentée et son look. Dans le cadre d'autres projets, nous pouvons proposer des créations 3D en collaboration avec nous. Depuis tout avec le Festival de musique classique. Les parcours sont en général en une exposition d'un musée, les visiteurs ont toutes été capotées, l'utilisateur peut transporter un objet, comme une œuvre graphique pour une exposition permanente, dans le musée par exemple, comme c'était le cas avec le Musée des Beaux-Arts de Rennes.  
D'autres musées ont déjà commencé à digitaliser leur contenu à travers leur propre plateforme qui propose des parcours dans le musée. Le problème est que cette démarche ne touche pas un nouveau public. Notre application ne touche pas un nouveau public. Notre démarche est de démocratiser l'art de manière ludique et en sensibilisant une partie de la population qui ne l'aurait pas été sans elle. Ce n'est pas seulement le musée qui développe pour le service culturel, ce que nous sommes en mesure de développer en les mutualisant. Si le contenu existe déjà en version numérique, nous pouvons l'intégrer en réalité augmentée à l'endroit choisi par le musée en 2 ou 3 jours. Nous offrons donc un moyen rapide et accessible d'accéder à la réalité augmentée.





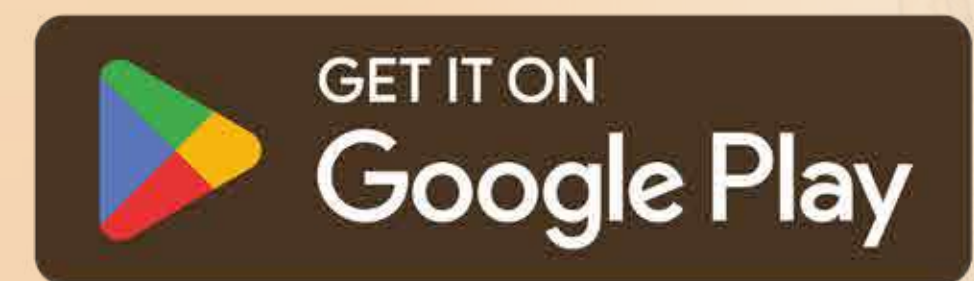
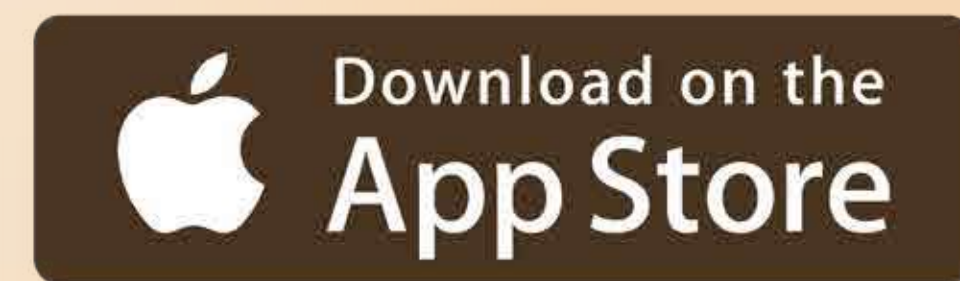


# BavAR[t]

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](mailto:welcome@bavart.io)



@bavartapp

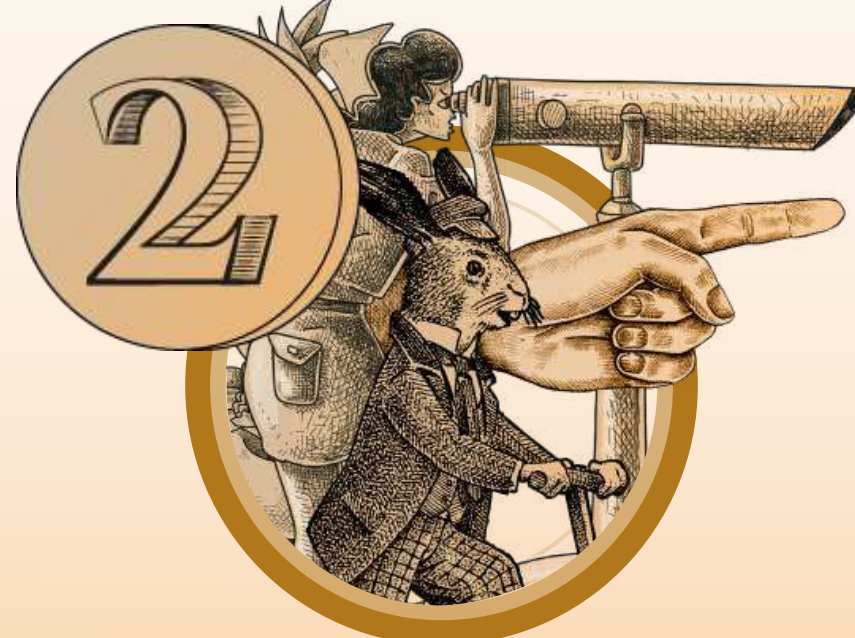


# NOTRE PROPOSITION



## Intégration des collections digitales au sein de BavAR[t]

Une mise en valeur du patrimoine  
via le jeu!



## Visites guidées géolocalisées

à l'intérieur ou à l'extérieur de vos  
murs, avec incitation  
(bons/cadeaux)



## Numérisation d'œuvres d'art & création de contenu animé

Services de photogrammétrie pour  
une numérisation numérisation  
prête pour l'utilisation dans le jeu et  
à la conservation !



## Expérience personnalisée sur site

Pour faire participer vos visiteurs  
à l'aide de la réalité augmentée

Institution/Musée  
Régionale

**3000€/mois**

pour atteindre un nouveau public  
à l'échelle mondiale,  
même dans les zones rurales

**2000€/mois**

en utilisant votre contenu  
numérique existant

**numérisations totale**

**1500€/œuvre**

variable en fonction de la taille, du/des  
matériau.x et du travail de post-traitement

**3000€/mois**

en utilisant votre contenu  
numérique existant

Institution/Musée  
National-e

**6000€/mois**

en utilisant votre contenu  
numérique existant,  
max. 20 pièces par collection

**4000€/mois**

en utilisant votre contenu  
numérique existant

**créations de tous les contenu 3D**

**1200€/création 3D**

variable en fonction de la qualité  
du contenu 3D et de la complexité  
de l'animation

**6000€/mois**

en utilisant votre contenu nu-  
mérique existant

Économie d'échelle : le prix diminue au fur  
et à mesure que l'on s'abonne.

**Deux mois gratuits tous les six mois !**

Économie d'échelle : le prix diminue au fur  
et à mesure que l'on s'abonne.

**Deux mois gratuits tous les six mois !**

Économie d'échelle : le prix diminue au fur  
et à mesure que l'on s'abonne.

**Deux mois gratuits tous les six mois !**