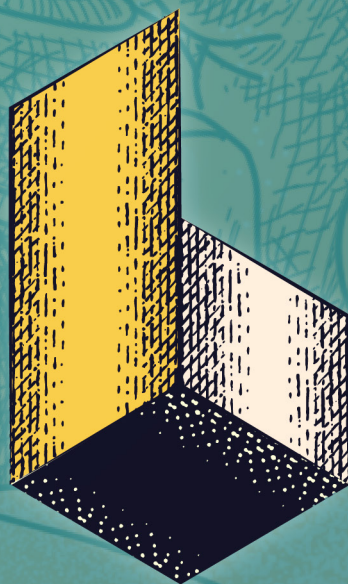




BavAR[t]

LE MUSÉE HORS DES MURS

CAS D'USAGES



Download on the
App Store



GET IT ON
Google Play



@bavartapp

SOMMAIRE

Cas 1 – Trayskreyol Parcours immersif Une histoire caribéenne	6	Cas 11 – Et voilà ! Parcours immersif Festival de piano	26
Cas 2 – Hôpital Necker & Hop we care Exposition immersive L’art revisité	8	Cas 12 – Musée Le Carton voyageur Parcours immersif Le sport en 1900	28
Cas 3 – Université Rennes 2 Enseignement, cours Photogrammétrie et 3D	10	Cas 13 – Musée Beaux-arts de Rennes Parcours immersif Le pouvoir des fleurs	30
Cas 4 – La citadelle de Marseille Parcours immersif Chasse au trésor patrimonial	12	Cas 14 – Musée des Art forains Exposition interactive La tête à claque	32
Cas 5 – Collège Maîtrise Notre-Dame Atelier créatif Les petits monstres	14	Cas 15 – Musée de Bretagne Parcours immersif La mémoire d’un zouave	34
Cas 6 – Collège Georges Brassens Atelier créatif Sculpte tes histoires	16	Cas 16 – American Museum of science Parcours immersif Everything is motion	36
Cas 7 – Collège Marcel Carné Atelier créatif Architecture et patrimoine	18	Cas 17 – MX Arts Tour Exposition immersive Funiculaire de Morlaix	38
Cas 8 – Collège Hélène de Fonsèque Atelier créatif Perspective impossible	20	Cas 18 – Dédale Parcours immersif Les Mémoires du Pont-de-Pierre	40
Cas 9 – Bibliothèques de la ville de Paris Parcours immersif Les mondes du 18e	22	Cas 19 – Pop women festival Parcours immersif Icônes et légendes du féminisme	42
Cas 10 – Médiathèque Anna Marly Parcours immersif Une semaine bleue	24	Cas 20 – Portes de Sologne Exposition immersive Une histoire solognote	44
		Cas 21 – Ville de Grand-Champ Exposition immersive La quête des métiers du jeu vidéo	46

Cas 22 – Chercheurs d’Autres & Cimarron

Parcours immersif 48
Cimarron

Cas 23 – Librairie hors les murs

Exposition immersive 50
Une envie de lire

Cas 24 – Académie d’Orléans-Tours

Parcours immersif 52
Des vies Arc-en-ciel

Cas 25 – Jean Piero

Exposition immersive 54
Tronches de roche

Cas 26 – First Lego League

Atelier créatif 56
Robotique et ingénierie

Cas 27 – Festival Smart Noz

Parcours immersif 58
Bestiaire nocturne

Cas 28 – Ministère des Armées

Parcours immersif 60
Tourisme de mémoire

Cas 29 – DRAC Grand Est

Parcours immersif 62
Archi Défi

Cas 30 – Institut français Madagascar

Masterclass 64
Réalité augmentée & patrimoine

Cas 31 – Audencia

Enseignement, cours 66
Projet tutoré

Cas 32 – Facettes Festival

Parcours immersif 68
Une quête pour tous

Cas 33 – Paris basket 18

Atelier créatif 70
Atelier créatif

Cas 34 – Le Shakirail

Parcours immersif 72
Culture et solidarité

Cas 35 – Le Centquatre & l’ENSAD

Exposition immersive 74
Évasion architecturale

Cas 36 – Codex Urbanus

Exposition immersive 76
Un bestiaire artistique

Cas 37 – Collège Charles de Foucauld

Atelier créatif 78
Les aventures des 5èmes

Cas 38 – Guild Studio

Parcours promotionnel 80
La quête Shadow of The Guild

Cas 39 – École élémentaire du Poutyl

Masterclass 82
3D et jeux éducatifs

Cas 40 – Sierra Prod & HAWAF

Atelier créatif 84
De l’art à Montmartre

Cas 41 – Challenge numérique

Masterclass 86
Challenge numérique

Cas 42 – Collège du Porzou et lycée Pierre-Guéguin

Masterclass 88
Égalité filles-garçons

TRAYSKREYOL



Tkacademy.pro@gmail.com



65 RUE GAUTHIER DE RUMILLY
80000 AMIENS



<https://tkacademy.art>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a conçu pour Trayskréol une exposition itinérante en réalité augmentée mettant en lumière des peintures représentant des figures noires. L'objectif était de valoriser leur représentation dans l'histoire de l'art, de célébrer la richesse de la culture caribéenne et de relocaliser ces œuvres sur les territoires concernés.

POINTS CLÉS

- Promouvoir l'art caribéen
- Diffuser des recherches historiques
- Rendre l'art accessible
- Restaurer les œuvres et renforcer les liens avec les artistes africains.

CONTEXTE

Trayskréol vise à promouvoir l'art contemporain et ancien des Antilles françaises et de la Caraïbe, en diffusant des œuvres et recherches historiques. Son objectif est de rendre accessibles ces pièces au plus grand nombre, notamment les publics éloignés, en abordant des thèmes comme la patrimonialisation, la conservation des œuvres et les métiers de l'art. L'organisation cherche également à renforcer ses liens avec les artistes africains pour valoriser l'art caribéen à l'international.

SOLUTIONS

Promouvoir l'art caribéen, diffuser des recherches historiques, rendre l'art accessible, restaurer les œuvres et renforcer les liens avec les artistes africains.

EXPOSITION ITINÉRANTE



Exposition



2 sem.



DROM



Famille



3k



2022



Associatif

OBJECTIFS

1

SENSIBILISATION

Sensibilisation accrue du public à l'art caribéen et à son histoire à travers une expérience immersive.

2

MÉDIATION

Médiation culturelle ludique pour des utilisateurs non adeptes des technologies immersives.

3

ACCESSIBILITÉ

Augmentation de l'accès à l'art caribéen grâce à une exposition itinérante touchant des publics variés.

RÉSULTAT

IMPACTS ET BÉNÉFICES

Le projet avec Trayskreyol valorise et préserve le patrimoine caribéen grâce à des expériences immersives en réalité augmentée accessibles à tous.



STATISTIQUES

4 oeuvres, 40 lieux, 200 vues



ACCESSIBILITÉ

L'activité est accessible à tous grâce à une application mobile gratuite, adaptée et simple d'utilisation.



CONCLUSIONS

Cette activité a valorisé les objectifs culturels et patrimoniaux de l'association Trayskreyol, renforçant le lien entre la culture caribéenne et son riche héritage artistique et historique.



5

iconographies



40

Lieux



Peinture



Histoire



Quête
éducative



6.



Une histoire caribéenne

D'incroyables histoires derrière les œuvres réalisées dans l'espace créolophone francophone des Caraïbes Louisiane incluse

7.

HÔPITAL NECKER & HOP WE CARE



karine.kafila-cohen@univ-rennes2.fr



HÔPITAL NECKER 149 RUE DE SÈVRES,
75015 PARIS



<https://hopwecare.org>

RÉSUMÉ

Le projet à l'hôpital Necker combine un livret pédagogique et une exploration dans les jardins. Les enfants hospitalisés, les soignants et les familles ont pu participer à une activité culturelle de type quiz ludique, avec la possibilité de remporter des goodies.

POINTS CLÉS

- Livret pédagogique
- Adapté à un public de 5 à 15 ans
- Quizz interactif
- Anecdote de type le saviez-vous
- Introduction facile à l'art
- Mobilité et entraide.

CONTEXTE

Le projet, réalisé en partenariat avec l'association Hop We Care, visait à offrir une expérience culturelle et ludique aux enfants hospitalisés à l'hôpital Necker. À travers un livret pédagogique et une exploration en réalité augmentée dans les jardins de l'hôpital, les enfants, les soignants et les familles ont pu participer à une activité interactive. L'objectif était de créer un moment de détente, de découverte et de partage, tout en permettant aux enfants de répondre à un quiz pour remporter des cadeaux.

SOLUTIONS

La solution mise en place se compose d'un livret pédagogique (introduction, quizz et le «saviez-vous»), adapté à des enfants de 5 à 15 ans, et d'une chasse aux oeuvres numériques dans les jardins



15
oeuvres



1
Lieu



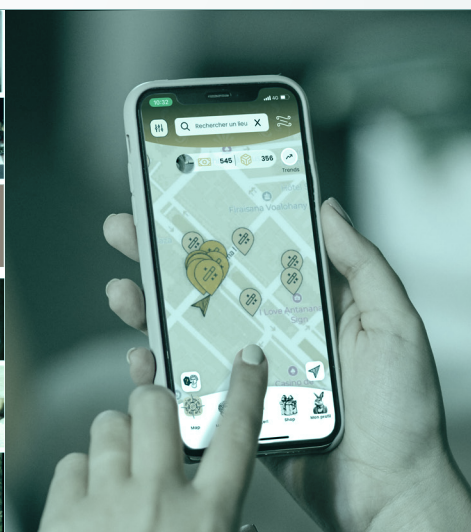
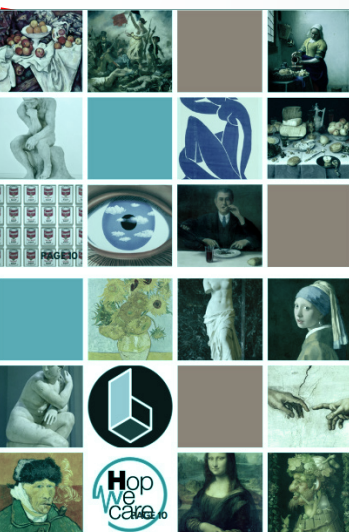
Peinture



Art



Quête
éducative



LA JEUNE FILLE À LA PERLE

Johannes Vermeer 1665 Maison de Maurice, La Haye

Cette peinture à l'huile sur toile est un portrait, en buste, d'une jeune femme anonyme — peut-être l'une des filles du peintre — portant une perle à l'oreille ainsi qu'un turban sur la tête.

Quiz 2

Dans l'application, que tient la jeune fille dans sa main ?

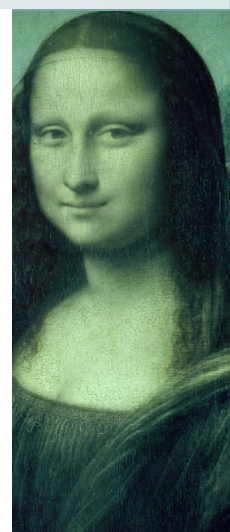


Le savais-tu ?

Par sa composition et son sujet proches de l'œuvre de Léonard de Vinci, on la surnomme aussi la « Joconde du Nord ».



10



EXPOSITION IMMERSIVE



Quête
interactive



2 mois



Hôpital
Necker



famille,
enfants



6k



2022



organisme
publique

OBJECTIFS

1

DÉCOUVERTE ARTISTIQUE

Permettre aux enfants et aux familles hospitalisées de découvrir l'art de manière ludique.

2

MOBILITÉ

Encourager la participation active entre enfants, soignants et familles dans un cadre extérieur.

3

APPRENTISSAGE COLLABORATIF

Créer un espace d'échange et d'entraide pour résoudre les défis ensemble pendant l'activité.

RÉSULTAT

IMPACTS ET BÉNÉFICES

Amélioration de l'accès à la culture pour les enfants hospitalisés et leurs familles, favorisant la pédagogie ludique.



STATISTIQUES

Plus de 100 participants.



ACCOMPLISSEMENT COLLECTIF

Les participants collaborent pour résoudre le quiz, favorisant un esprit de coopération et de plaisir partagé.



CONCLUSIONS

Le projet a introduit l'art de manière ludique et interactive pour les enfants hospitalisés, renforçant les liens sociaux. Il a offert aux familles un moment de découverte et d'échange, tout en favorisant la mobilité.

8.



L'Art revisité

Pour découvrir l'histoire de l'art autrement

9.

RÉSUMÉ

Formation pratique avec le master Humanités numériques : gestion de projet, photogrammétrie et création d'un parcours interactif valorisant le patrimoine breton. Une expérience concrète alliant innovation numérique, médiation culturelle et transmission mémorielle.

POINTS CLÉS

- Université
- Gestion de projet
- Photogrammétrie
- Création de modèles 3D
- Valorisation du patrimoine
- Formation pratique
- Transmission du savoir.

CONTEXTE

Dans le cadre du partenariat avec le master Humanités numériques de Rennes 2, ce projet a été conçu pour fournir aux étudiants une expérience pratique en gestion de projet. Il intègre des techniques avancées de photogrammétrie, qui permettent la création de modèles 3D interactifs du patrimoine breton. Ce projet contribue à la transmission et à la valorisation de la mémoire locale tout en formant les étudiants à l'usage des technologies numériques dans la gestion du patrimoine culturel.

SOLUTIONS

L'intervention pédagogique auprès des étudiants du Master Humanités numériques leur permet d'apprendre à gérer un projet, utiliser la photogrammétrie et créer des modèles 3D. La valorisation du patrimoine est le matériel pour réussir à intégrer ces notions sur une année scolaire.



Photogram-
métrie



Musée



Exposition



Parcours



Histoire

ENSEIGNEMENT, COURS



Enseignement



1 an



Rennes



Étudiants



8k



2024
2025



organisme
publique

OBJECTIFS

1

APPRENTISSAGE

Former les étudiants à la gestion de projets numériques.

2

PHOTOGRAMMÉTRIE

Enseigner l'utilisation de la photogrammétrie pour créer des modèles 3D.

3

VALORISATION

Transmettre la mémoire locale en valorisant le patrimoine.

RÉSULTAT

IMPACT

Développement de compétences efficaces pour les étudiants.



STATISTIQUES

Mesure de l'engagement étudiant par un contrôle continu.



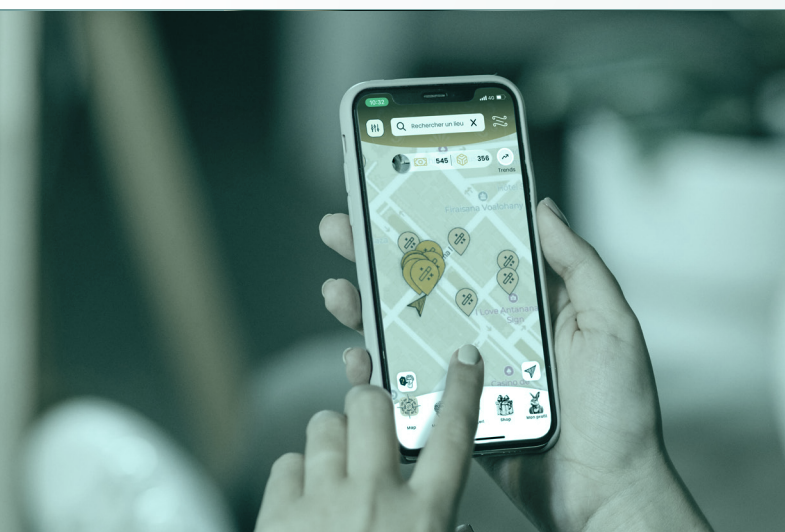
MATÉRIEL

Création d'une exposition numérique géolocalisée.



CONCLUSIONS

Ce projet a permis aux étudiants du Master Humanités Numériques de développer des compétences en gestion de projet et photogrammétrie, tout en les préparant à entrer sur le marché professionnel de la culture.



LA CITADELLE DE MARSEILLE

✉ mathilde.rubinstein@lacitadelle.org

📍 MNT DU SOUVENIR FRANÇAIS,
13007 MARSEILLE

🌐 <https://citadelledemarseille.org>



RÉSUMÉ

Lors de la Semaine du patrimoine, la Citadelle de Marseille et BavAR[t] ont proposé une quête interactive aux 8000 visiteurs. Dix œuvres, représentant divers courants artistiques, ont été disséminées sur le site, offrant aux visiteurs une expérience culturelle et immersive unique.

POINTS CLÉS

- Patrimoine
- Expérience touristique
- Monument historique
- Quête immersive
- Renforcer les liens avec la population locale
- Lieu de création.



10
œuvres



10
balises



Patrimoine



Art



Tourisme

CONTEXTE

La Citadelle de Marseille, fermée pendant 360 ans, a rouvert ses portes à l'occasion de la Semaine du Patrimoine 2022. Cet événement unique a permis au public de découvrir ce site historique. La restauration du fort militaire défensif a pour objectif de le transformer en un lieu de vie, de création et de culture. Ce nouveau tiers-lieu patrimonial souhaite reconnecter les citoyens à leur histoire et leur patrimoine. BavAR[t] a donc participé à cette aventure.

SOLUTIONS

Une quête immersive au sein de la Citadelle, pour permettre aux visiteurs de découvrir des œuvres iconiques, renforçant ainsi l'expérience culturelle et la connexion avec le patrimoine.

PARCOURS IMMERSIF



Quête
immersive



10 Jours



Marseille



Tout
public



3k



2022



association

OBJECTIFS

1

VALORISATION PATRIMONIALE

Mettre en valeur un site historique fermé pendant 360 ans, en le rendant accessible au public et en créant une connexion avec le passé.

2

EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Offrir une expérience interactive et ludique avec une quête immersive, enrichissant la découverte du patrimoine.

3

COHÉSION SOCIALE

Impliquer les habitants et visiteurs dans la redécouverte du site, tout en contribuant à son avenir culturel en tant que tiers-lieu.

RÉSULTAT

IMPACT

Des visiteurs sensibilisés au patrimoine grâce à une exploration culturelle immersive et engageante



STATISTIQUES

500 téléchargements.



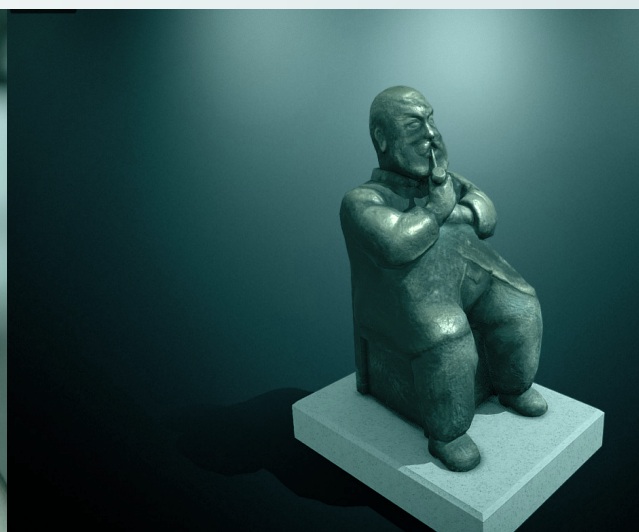
ACCESSIBILITÉ

Réouverture d'un site fermé depuis 360 ans, rendant son histoire et son potentiel accessibles au public.



CONCLUSIONS

Ce projet a permis de révéler le potentiel culturel de la Citadelle de Marseille, en alliant patrimoine et innovation numérique pour renforcer le lien entre les visiteurs et leur histoire, tout en valorisant ce lieu unique.



COLLÈGE MAÎTRISE NOTRE-DAME

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

secretariatpedago@mnd45.fr

21 PL. DE LA BASILIQUE,
14440 DOUVRES-LA-DÉLIVRANDE

<https://www.college-notre-dame.fr>

RÉSUMÉ

Les élèves du Collège Maîtrise Notre-Dame ont animé leurs fresques grâce à la réalité augmentée, dans l'enceinte de l'établissement grâce à la détection d'image et hors les murs grâce à la géolocalisation. Une expérience immersive accessible à tous.

POINTS CLÉS

- Arts-plastiques / Photogrammétrie
- Sculpture
- Fresque
- Réalité augmentée
- Détection d'images
- Milieu scolaire
- Collège
- Parcours immersif



8
fresques



Détection
d'images



Arts
plastiques



Photogram-
métrie



École

CONTEXTE

Les élèves de l'option arts plastiques du collège privé Maîtrise Notre-Dame ont exploré le numérique en animant leurs fresques via la réalité augmentée grâce à l'application BavAR[t]. Le projet a mêlé photogrammétrie, pour scanner en 3D leurs créations, et diffusion interactive, avec des œuvres visibles dans le collège par image tracking et en ville par géolocalisation. Une initiative éducative et immersive.

SOLUTIONS

Les fresques ont été animées grâce au tracking d'image dans le collège, tandis que les créations 3D des élèves ont été géolocalisées dans la ville, offrant une expérience immersive à la fois dans et hors les murs.

OBJECTIFS

1

CRÉATION

Initier les élèves à l'art et à la technologie en animant leurs fresques avec la réalité augmentée

2

APPRENTISSAGE

Enseigner la photogrammétrie et la géolocalisation pour développer des compétences numériques.

3

LIEN SOCIAL

Renforcer la collaboration entre élèves, familles et enseignants grâce à une exposition interactive.

ATELIER CRÉATIF



Fresque
animée



année
scolaire



Meung
sur Loire



élèves,
familles



2k



2022



organisme
publique

RÉSULTAT

IMPACT

Acquis de compétence en réalité augmentée, photogrammétrie et géolocalisation.



STATISTIQUES

Une moyenne de 100 vues par œuvre, une parution dans le journal et un engagement fort des élèves et des familles.



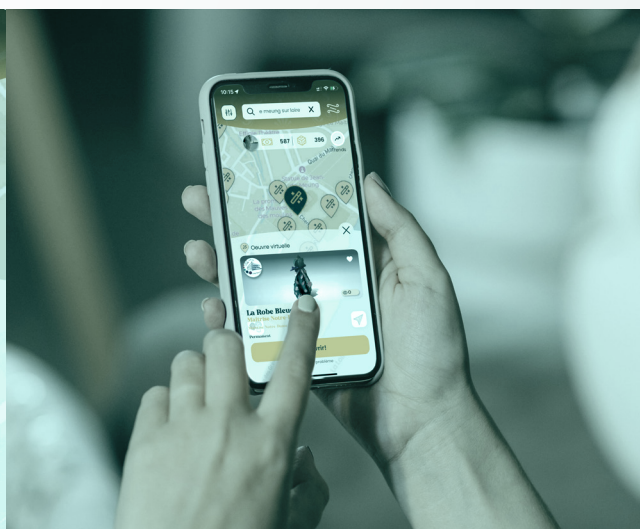
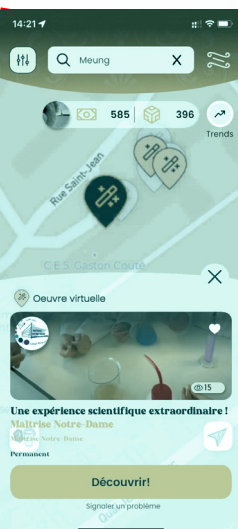
ACCESSIBILITÉ

Les œuvres numériques sont accessibles à tous, dans le collège et via la géolocalisation en ville.



CONCLUSIONS

Ce projet a permis aux élèves de développer des compétences numériques tout en valorisant leur créativité. Il a offert une expérience immersive mêlant apprentissage, innovation et médiation culturelle.



COLLÈGE GEORGES BRASSENS

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

ce.0750507u@ac-paris.fr

4 RUE ERIK SATIE, 75019 PARIS

<https://clg-georges-brassens.ac-paris.fr/>

RÉSUMÉ

Les élèves de 4ème SEGPA ont conçu des bannières uniques symbolisant leur identité. Ces œuvres, numérisées et visibles en réalité augmentée, sont accessibles dans le parc de la Villette et sur la place de la mairie, offrant une première exposition aux apprentis artistes.

POINTS CLÉS

- Création artistique
- numérisation
- réalité augmentée
- artiste, exposition
- college / education nationale
- pass culture
- Adage
- collectif



10
Drapeaux



Numérisation



Exposition



Arts
plastiques



Éducation
nationale

CONTEXTE

Dans le cadre d'un projet éducatif et artistique soutenu par l'Institut des Cultures d'Islam, les élèves de la classe de 4e SEGPA du collège Georges Brassens ont collaboré avec l'artiste Sara Ouhammadou pour créer des bannières symbolisant leur identité. Ce projet s'est étendu sur l'année scolaire, avec trois interventions pour expliquer, numériser et exposer les créations en réalité augmentée, dans le parc de la Villette et sur la place de la mairie.

SOLUTIONS

Numérisation des bannières et intégration en réalité augmentée pour les rendre visibles dans des lieux publics comme le parc de la Villette. Création d'une exposition innovante et interactive.

ATELIER CRÉATIF



création
artistique



6 mois



Paris



Scolaire



5k



2023



organisme
publique

OBJECTIFS

1

CRÉATION

Encourager les élèves à exprimer leur identité en concevant des bannières uniques.

2

NUMÉRISATION

Initier les élèves aux outils numériques via la numérisation de leurs œuvres.

3

MÉDIATION

Offrir une visibilité à leurs créations grâce à une exposition interactive en réalité augmentée.

RÉSULTAT

IMPACT

Les élèves ont acquis des compétences en création artistique et en outils numériques innovants.



STATISTIQUES

15 bannières exposées,
4 lieux d'expositions,
1 artiste en résidence.



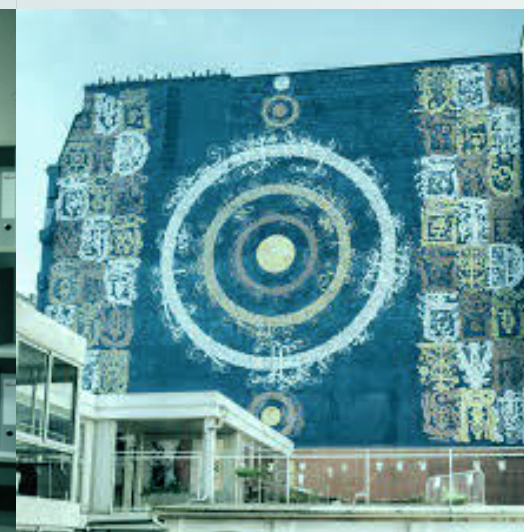
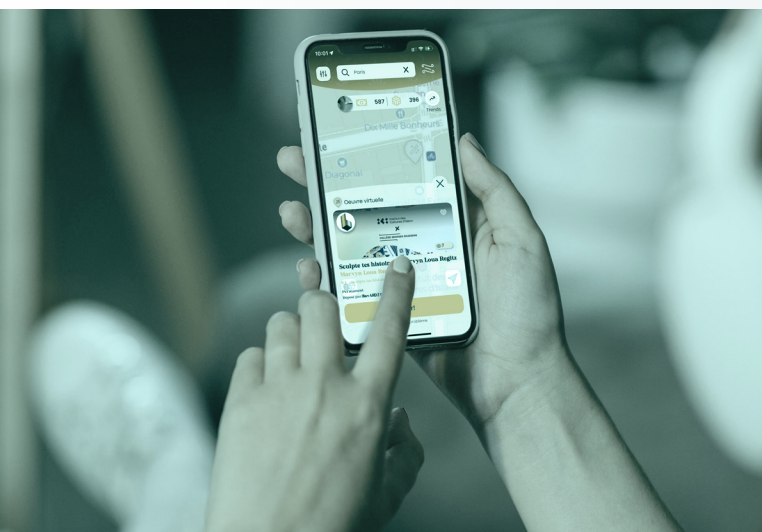
MATÉRIEL

Bannières physiques +
bannières numériques.



CONCLUSIONS

Ce projet a permis aux élèves de s'exprimer artistiquement, de découvrir la numérisation et la RA, tout en valorisant leurs œuvres dans des lieux emblématiques, renforçant leur confiance et créativité.



COLLÈGE MARCEL CARNÉ

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

Nathalie.Henquel@ac-orleans-tours.fr



12 RUE DU STADE, 41350 VINEUIL



<http://clg-marcel-carne-vineuil.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/>

RÉSUMÉ

Les élèves du collège Marcel Carné ont découvert la réalité augmentée et la photogrammétrie à travers un atelier créatif. Ils ont recréé des monuments emblématiques de leurs villes en pour élaborer une expérience immersive géolocalisée.

POINTS CLÉS

- Photogrammétrie
- Réalité augmentée
- Patrimoine
- Géolocalisation
- Création artistique
- Pass Culture
- Éducation
- Collectif



Patrimoine Photogram-
métrie



Pass
culture



Éducation



Atelier
créatif

CONTEXTE

Dans le cadre de ce projet éducatif, une série d'ateliers pédagogiques ont été mis en place. Les élèves ont été initiés à la photogrammétrie et à la réalité augmentée. Leurs reproductions artistiques de monuments architecturaux a permis d'aboutir à une balade immersive. Ce projet visait à allier numérique, sensibilisation au patrimoine et créativité. Une grande liberté leur a été octroyée pour créer l'œuvre physique et choisir la géolocalisation.

SOLUTIONS

BavAR[t] a permis la numérisation des créations via la photogrammétrie. Ensuite, les œuvres géolocalisées ont été accessibles en réalité augmentée, lors d'une d'un temps de restitution de type balade immersive.

ATELIER CRÉATIF



Ateliers
pédagogiques



4 mois



Vineuil



Collégiens



3k



2023



organisme
publique

OBJECTIFS

1

CRÉATION

Développer l'imagination en concevant des monuments en 3D.

2

NUMÉRISATION

Initier les élèves à la photogrammétrie et aux outils technologiques.

3

MÉDIATION

Découvrir son environnement culturel local et le valoriser.

RÉSULTAT

IMPACT ÉDUCATIF

Compétences acquises en outils numériques et expression artistique.



STATISTIQUES

15 monuments recréés
2 lieux d'exposition immersive.



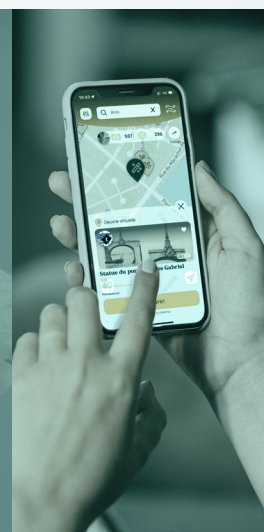
PATRIMOINE NUMÉRIQUE

Œuvres accessibles en réalité augmentée et géolocalisées.



CONCLUSIONS

Cet atelier a initié les élèves à la photogrammétrie et à la réalité augmentée, tout en valorisant le patrimoine local à travers une balade immersive et pédagogique. Une approche innovante soutenue par le Pass Culture.



COLLÈGE HÉLÈNE DE FONSEQUE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

Marie-Sylvie.Thiebaut@ac-poitiers.fr



RUE DU STADE, 17700 SURGÈRES



<https://etab.ac-poitiers.fr/coll-hfonseque-surgeres/>

RÉSUMÉ

Les élèves ont exploré la photogrammétrie, la perspective et la 3D à travers des ateliers inspirés de Mc Escher. Ils ont appris à numériser leurs créations artistiques ou un objet, pour pouvoir les visualiser en réalité augmentée.

POINTS CLÉS

- Photogrammétrie
- 3D
- Exploration des perspectives artistiques
- Réalité augmentée
- Collège / Éducation nationale
- Pass culture
- Culture
- Innovation



Photogram-
métrie



3D



Culture



Collège



Réalité
augmentée

CONTEXTE

Ce projet éducatif, qui mêle artistique et numérique, intitulé Perspective Impossible, est à destination des collégiens. À travers deux interventions, les élèves ont découvert l'œuvre de Mc Escher, les concepts de perspective et la photogrammétrie. Ils ont découvert des œuvres uniques et appris à les numériser. Ces créations, présentées en réalité augmentée, ont permis d'allier culture, innovation et pédagogie.

SOLUTIONS

A partir des travaux de Mc Escher, les collégiens ont appris à numériser, grâce à la photogrammétrie, des objets. Ensuite, ces captations numériques ont été accessibles en réalité augmentée.

ATELIER CRÉATIF



Ateliers



6 heures



Collège



Collégiens



Ik



2023



organisme
publique

OBJECTIFS

1

CRÉATIVITÉ

Stimuler l'imagination en s'inspirant des œuvres de Mc Escher et ses perspectives.

2

NUMÉRIQUE

Initier les élèves à la photogrammétrie et aux outils de création 3D innovants.

3

CULTURE

Découvrir les notions de perspectives impossibles et leur application artistique.

RÉSULTAT

IMPACT ÉDUCATIF

Compétences acquises en photogrammétrie et exploration des perspectives.



STATISTIQUES

2 ateliers, 20 élèves,
6 heures d'intervention,
10 heures de préparation, 1 restitution.



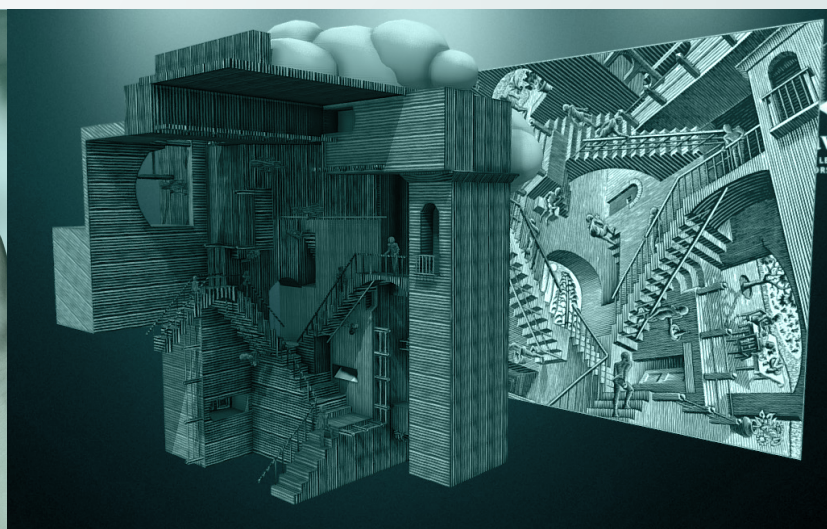
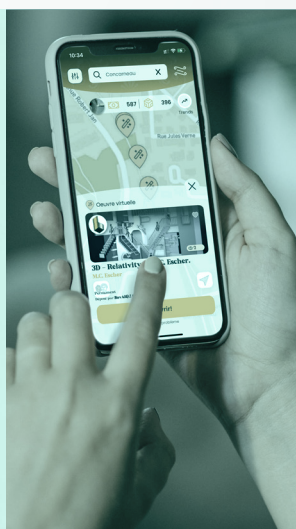
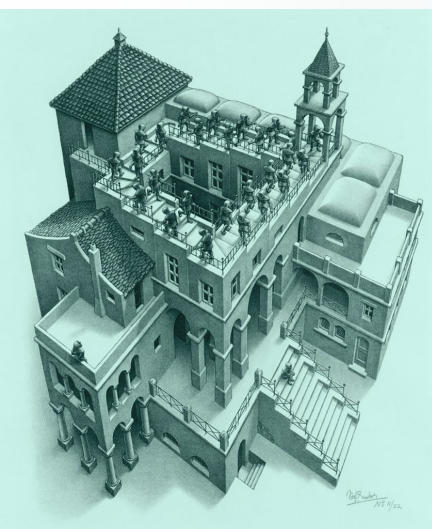
IMMERSION

Œuvres géolocalisées accessibles en réalité augmentée pour une restitution.



CONCLUSIONS

Ce projet a initié les élèves à l'art et aux outils numériques tout en valorisant leur créativité. La restitution immersive a renforcé leur compréhension des perspectives et de la 3D dans un cadre innovant.



BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE PARIS



✉ mathilde.servet@paris.fr



BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE PARIS, 75018 PARIS



<https://bibliotheques.paris.fr>

RÉSUMÉ

Les Mondes du 18e est une exposition immersive qui propose 5 parcours urbains interactifs dans le 18e arrondissement de Paris. L'objectif est de découvrir des œuvres géolocalisées en réalité augmentée tout en explorant l'histoire locale et la culture du quartier.

POINTS CLÉS

- Parcours interactifs
- Géolocalisation
- Histoire
- Culture / Littérature
- Réalité augmentée
- Famille
- Création artistique et numérique
- Urbain / Ville.



Parcours



Exposition



Culture



Tout Public



Histoire

CONTEXTE

En collaboration avec les bibliothèques du 18e et l'organisme Paris&Co, BavAR[t] a conçu cinq parcours interactifs. Chaque parcours permet aux participants de découvrir des œuvres uniques créées spécifiquement pour l'exposition. Cette initiative a été pensée pour rendre l'art accessible à tous, monter la diversité de cet arrondissement malgré ces difficultés sociétales et l'enclavement de certains quartiers qui le composent.

SOLUTIONS

Une quête numérique ludique sous la forme d'un voyage dans l'univers du sport en 1900. Les explorateurs ont pu découvrir des archives iconographiques, documentées avec des anecdotes historiques.

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



90 jours



18e arr.
Paris



Tout public



10k



2023



organisme
publique

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER

Encourager les résidents et les usagers de l'arrondissement à s'approprier l'histoire de leur environnement.

2

LIEN SOCIAL

Faire cette activité en groupe, avec l'aide des bibliothécaires ou responsables associatifs.

3

CULTURE

Proposer une activité culturelle qui débute au sein des bibliothèques de quartier.

RÉSULTAT

IMPACT

Sensibilisation à la culture et à l'histoire locale à travers la réalité augmentée.



STATISTIQUES

5 parcours,
150 œuvres,
500 participants.



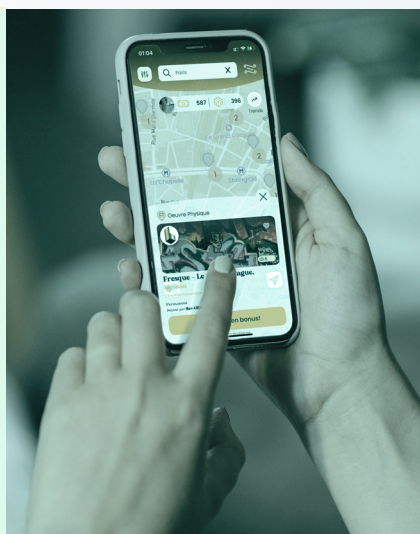
EXPOSITION VIRTUELLE

Œuvres géolocalisées dans l'ensemble de l'arrondissement.



CONCLUSIONS

Les Mondes du 18e a permis de créer une expérience unique pour découvrir le patrimoine local. Cette exposition numérique a permis de désenclaver certaines zones et proposer une offre culturelle adaptée aux résidents.



MÉDIATHÈQUE ANNA MARLY



✉ sanguier@ville-saintjeandelaruelle.fr



61 RUE CHARLES BEAUHAIRE,
45140 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE



<https://mediatheque.ville-saintjeandelaruelle.fr>

RÉSUMÉ

Dans le cadre de la Semaine Bleue, BavAR[t] et la médiathèque ont proposé une quête artistique immersive. L'objectif était de renforcer les liens sociaux entre les générations et de lutter contre l'isolement des aînés grâce à une expérience culturelle ludique.

POINTS CLÉS

- Liens sociaux
- Rencontre intergénérationnelle
- Senior
- Public
- Quête numérique immersive
- Arts
- Culture
- Partage.



Parcours



Exposition



Culture



Bibliothèque



Art

CONTEXTE

La médiathèque Anna Marly a accueilli une quête immersive en réalité augmentée dans le cadre des Semaines Bleues 2024. Cet événement visait à lutter contre l'isolement des aînés, tout en favorisant l'interaction intergénérationnelle. Du 28 septembre au 13 octobre, les participants ont exploré les rues de Saint-Jean-de-la-Ruelle à la recherche de chefs-d'œuvre géolocalisés, dans une expérience mêlant culture, technologie et lien social.

SOLUTIONS

BavAR[t] a conçu un parcours pour encourager l'interaction entre les générations. Les participants ont pu découvrir des œuvres iconiques, tout en bénéficiant de moments conviviaux et ludiques.

PARCOURS IMMERSIF



Quête
immersive



16 jours



Saint-Jean-
de-la-Ruelle,
Loiret



Tout
public



NDA



2024



organisme
publique

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER

Créer du lien intergénérationnel et briser l'isolement des aînés.

2

LIEN SOCIAL

Créer un moment convivial et culturel entre les générations à travers une quête numérique immersive.

3

INNOVATION

Permettre à tous les publics de mieux appréhender les nouvelles technologies.

RÉSULTAT

IMPACT

Création de moments de convivialité et de solidarité intergénérationnelle.



STATISTIQUES

50 participants,
12 œuvres, des cadeaux culturels,
1 parc, 1 médiathèque.



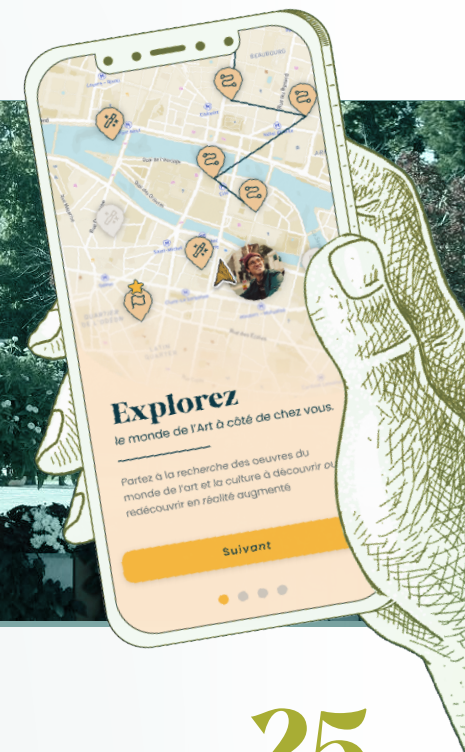
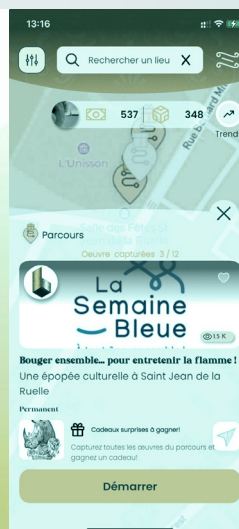
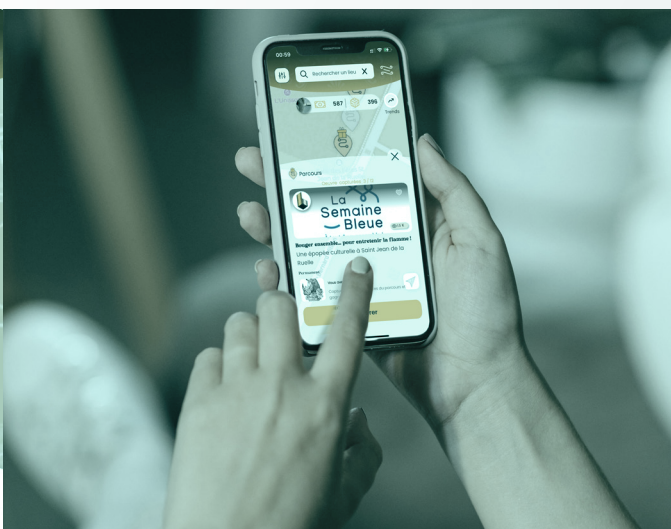
ACCESSIBILITÉ

Art et patrimoine accessibles à tous grâce à la réalité augmentée



CONCLUSIONS

Le projet a renforcé la solidarité entre générations et permis aux aînés de se réapproprier leur environnement tout en expérimentant une technologie moderne et immersive. Un bel exemple de lien social et d'inclusion.



ET VOILA !



etvoila@etvoila.art



MONTMARTRE - PARIS



<https://etvoila.art/>

RÉSUMÉ

Dans le cadre du Festival de Paris, Et Voilà et BavAR[t] ont conçu une quête immersive pour promouvoir la musique classique. Des créations auditives et illustrées en 3D ont permis aux participants de découvrir des œuvres de Viktor Hartmann et Modeste Moussorgski disséminées dans Paris.

POINTS CLÉS

- Musique classique
- Démocratisation
- Parcours
- Expérience innovante
- Parcours
- Audio
- Réalité augmentée
- Association.



Musique



Culture



Parcours



Innovation



Réalité
augmentée

CONTEXTE

Ce projet a pour objectif de faire découvrir la musique classique dans des quartiers populaires et enclavés de la ville de Paris. Cette collaboration vise à créer de nouveaux horizons culturels grâce à une approche innovante. Art et technologie offrent une expérience à la fois éducative et divertissante. Les œuvres iconiques permettent de découvrir l'univers de Modeste Moussorgski, compositeur de Tableaux d'une exposition, et de Viktor Hartmann, peintre à l'origine de cette célèbre composition.

SOLUTIONS

Un parcours interactif mêlant musique et arts visuels. Les 10 œuvres en 3D sont une proposition réaliste qui sublime l'expérience de geocaching.

PARCOURS IMMERSIF



Quête immersive
musicale



3 jours



Paris 18



Tout
public



10k



2024



Association
culturelle

OBJECTIFS

1

PROMOTION CULTURELLE

Encourager la découverte de la musique classique et des arts visuels grâce à une expérience immersive.

2

ACCESSIBILITÉ

Partager la musique classique à des publics éloignés.

3

INNOVATION

Utiliser la réalité augmentée pour enrichir l'expérience culturelle et démocratiser l'accès aux technologies.

RÉSULTAT

IMPACT

Découverte culturelle et intergénérationnelle dans des lieux symboliques (bibliothèques, parcs...)



STATISTIQUES

100 utilisateurs par jour grâce à des balades déployées dans les lieux choisis.



SATISFACTION

Retours positifs des participants qui redécouvrent la musique classique sous un nouveau jour.



CONCLUSIONS

Ce projet incarne l'essence de BavAR[t] : rendre l'art et la culture accessibles à tous. Avec cette quête immersive, le Festival Et Voilà établit un nouveau standard en matière de médiation culturelle.



MUSÉE LE CARTON VOYAGEUR



 musee@mairie-baud.fr



3 AV. JEAN MOULIN, 56150 BAUD



<https://www.lecartonvoyageur.fr/>

RÉSUMÉ

Une collaboration créative qui a donné naissance à une exposition sur le sport en 1900. Ce projet a valorisé des cartes postales d'époque et a rendu cette collection accessible à un large public, notamment durant les Jeux Olympiques de Paris.

POINTS CLÉS

- Exposition immersive et interactive
- valorisation du patrimoine
- collection numérique
- Accessibilité élargie grâce au numérique
- Famille
- Sport

CONTEXTE

À l'occasion des Jeux Olympiques de Paris, le Musée du Carton Voyageur souhaitait mettre en lumière des archives uniques sur le sport en 1900. Cependant, ces cartes postales, bien que riches en histoire, nécessitaient un moyen innovant pour capter l'attention du public. BAVAR[t] a ainsi intégré la réalité augmentée à l'exposition, permettant aux visiteurs d'explorer les récits et l'ambiance de l'époque de manière immersive et interactive.

SOLUTIONS

Un parcours interactif mêlant musique et arts visuels. Les 10 œuvres en 3D sont une proposition réaliste qui sublime l'expérience de geocaching.



Patrimoine



Immersion



Accessibilité



Exposition



Sport

PARCOURS IMMERSIF



Quête
immersive



4 mois



Multiples



Tous publics,
amateurs
d'histoire
et de sport.



NDA



2024



organisme
publique

OBJECTIFS

1

VALORISER LE PATRIMOINE

Offrir une nouvelle approche numérique pour découvrir le sport en 1900 à travers des archives inédites.

2

ATTIRER LE PUBLIC

Intéresser aussi bien les passionnés de sport que les amateurs d'histoire et de technologie.

3

EXPÉRIENCE INTERACTIVE

Permettre aux visiteurs d'interagir avec les cartes postales et de découvrir des récits enrichis en réalité augmentée.

RÉSULTAT

IMPACT

Les visiteurs ont passé 40% de temps en plus sur l'exposition grâce aux contenus interactifs.



SATISFACTION

L'expérience a permis d'atteindre un public au-delà du musée, augmentant sa portée sur l'ensemble du territoire.



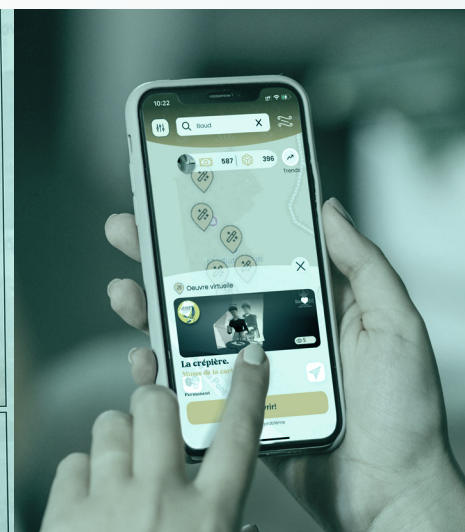
INNOVATION CULTURELLE

Première exposition du musée intégrant la réalité augmentée, ouvrant la voie à de futurs projets numériques.



CONCLUSIONS

Cette collaboration a démontré l'intérêt d'une exposition immersive en lien avec des lieux physiques. La valorisation du patrimoine, en conjuguant histoire et innovation, est un facteur de réussite constant.



MUSÉE BEAUX-ARTS DE RENNES



✉ h.barucq@ville-rennes.fr



20 QUAI EMILE ZOLA, 35000 RENNES



<https://mba.rennes.fr/>

RÉSUMÉ

Une exposition immersive dans le parc du Thabor et le centre-ville de Rennes, mettant en valeur 10 œuvres numériques sur la thématique de la nature et des fleurs. Un projet culturel qui permet de découvrir des peintures non exposées au musée.

POINTS CLÉS

- Parcours interactifs
- Géolocalisation
- Histoire
- Culture / Littérature
- Réalité augmentée
- Famille
- Création artistique et numérique
- Urbain / Ville.



Exposition



Culture



Peinture



Famille



Musée

CONTEXTE

Le Musée des Beaux-Arts de Rennes souhaitait rendre accessible au public une sélection d'œuvres non exposées, en lien avec la nature et les fleurs. BavAR[t] a permis d'amener ces œuvres hors des murs du musée à travers deux parcours numériques, l'un dans le parc du Thabor et l'autre dans le centre-ville. Pendant quatre mois, les visiteurs ont pu explorer ces créations inédites et gagner des récompenses culturelles à récupérer au musée.

SOLUTIONS

Une découverte ludique et interactive des collections cachées du musée. Les visiteurs ont exploré les œuvres en réalité augmentée et ont été incités à venir au musée grâce aux récompenses culturelles.

PARCOURS IMMERSIF



Expos. numérique
en extérieur



4 mois



Rennes



Tous
publics



NDA



2024



organisation
publique

OBJECTIFS

1

VALORISER LE PATRIMOINE

Offrir une nouvelle approche numérique pour faire découvrir des œuvres du musée non visibles au public.

2

ATTIRER LE PUBLIC

Encourager les visiteurs à explorer la ville tout en découvrant les collections du musée sous un format innovant.

3

EXPÉRIENCE INTERACTIVE

Permettre aux visiteurs d'interagir avec les œuvres en réalité augmentée et d'être récompensés pour leur exploration

RÉSULTAT

IMPACT

Augmentation des visites au musée grâce aux explorateurs ayant participé aux parcours.



SATISFACTION

% élevé des participants ont exprimé leur enthousiasme pour ce format inédit et souhaitent d'autres parcours



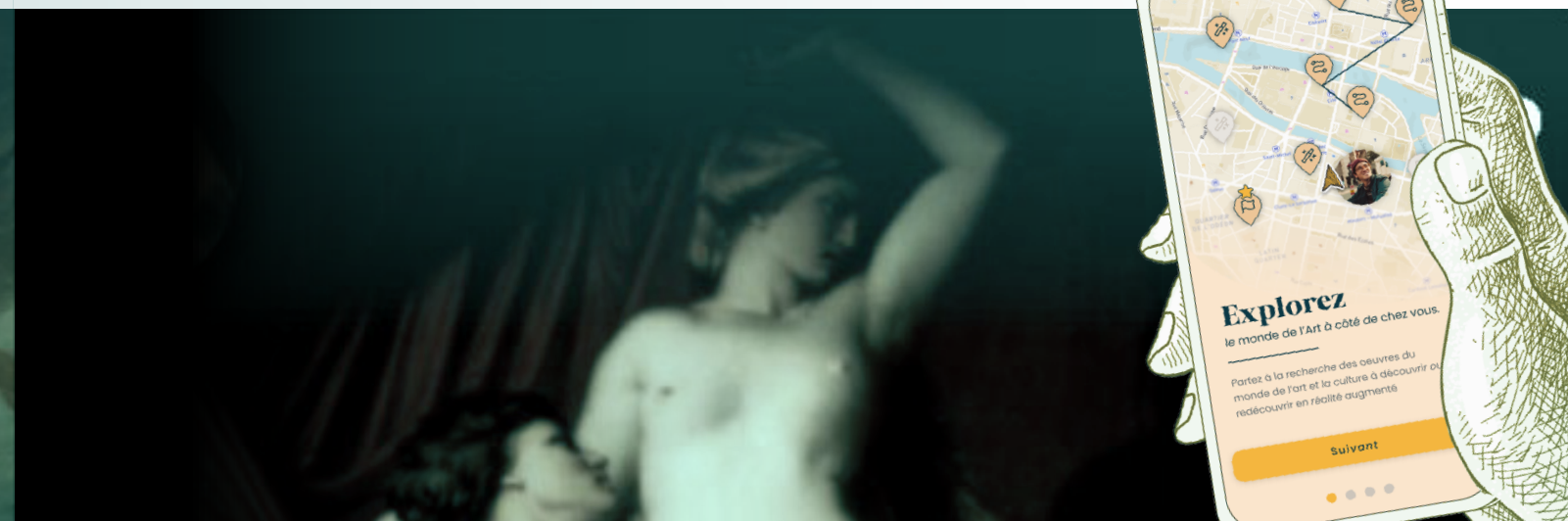
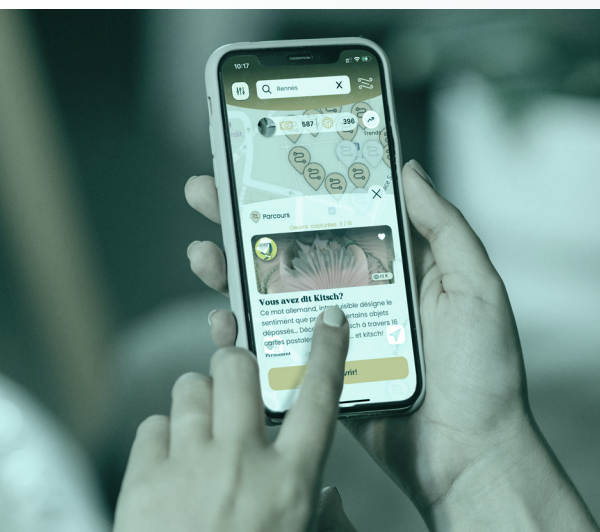
INNOVATION CULTURELLE

Première exposition hors-les-murs du musée exploitant la réalité augmentée, ouvrant la voie à de nouvelles expériences immersives.



CONCLUSIONS

Cette exposition a permis d'amener l'art au plus près des citoyens en transformant la ville en un musée à ciel ouvert. Une réussite qui prouve que le numérique est un levier pour valoriser le patrimoine.



MUSÉE DES ARTS FORAINS



✉ beatrice.lassus@pavillons-de-bercy.com



53 AV. DES TERROIRS DE FRANCE,
75012 PARIS



<https://arts-forains.com/>

RÉSUMÉ

Une expérience immersive au cœur du Festival du Merveilleux : BavAR[t] a redonné vie à une tête à claque d'époque grâce à la photogrammétrie et une animation en réalité augmentée, permettant aux visiteurs de découvrir son fonctionnement original.

POINTS CLÉS

- Patrimoine vivant
- Réalité augmentée
- Interaction ludique
- Festival culturel
- Valorisation des automates anciens.

CONTEXTE

Le Musée des Arts Forains souhaitait apporter une touche de numérique à son festival. L'automate ludique datant de 1890 n'étant plus fonctionnel, pour le Festival du Merveilleux, BavAR[t] a recréé son fonctionnement en réalité augmentée. Grâce à la photogrammétrie, l'animation numérique a permis aux visiteurs d'interagir avec cet objet unique et d'en comprendre le mécanisme d'origine.

SOLUTIONS

BavAR[t] a numérisé et animé la tête à claque pour en restaurer le mécanisme en réalité augmentée. Une nouvelle manière d'explorer le patrimoine culturel et d'offrir une interaction ludique au public du festival.



Patrimoine Immersion



Exposition



Festival



Photogram-
métrie

EXPOSITION INTERACTIVE



Exposition
numérique



10j.



Paris 18



Tout
public



NDA



2023
2024



Organisation
privée

OBJECTIFS

1

VALORISER LE PATRIMOINE

Offrir une reconstitution numérique interactive pour comprendre le fonctionnement d'un automate d'époque.

2

PUBLIC

Proposer une expérience originale au Festival du Merveilleux, engageante et accessible à tous.

3

EXPÉRIENCE INTERACTIVE

Intégrer la réalité augmentée pour faire revivre un automate, une pièce iconique culturelle.

RÉSULTAT

IMPACT

Un fort taux d'engagement du public, avec un intérêt marqué pour la reconstitution en réalité augmentée.



SATISFACTION

Un retour positif des visiteurs et du musée, soulignant l'accessibilité et l'innovation du dispositif.



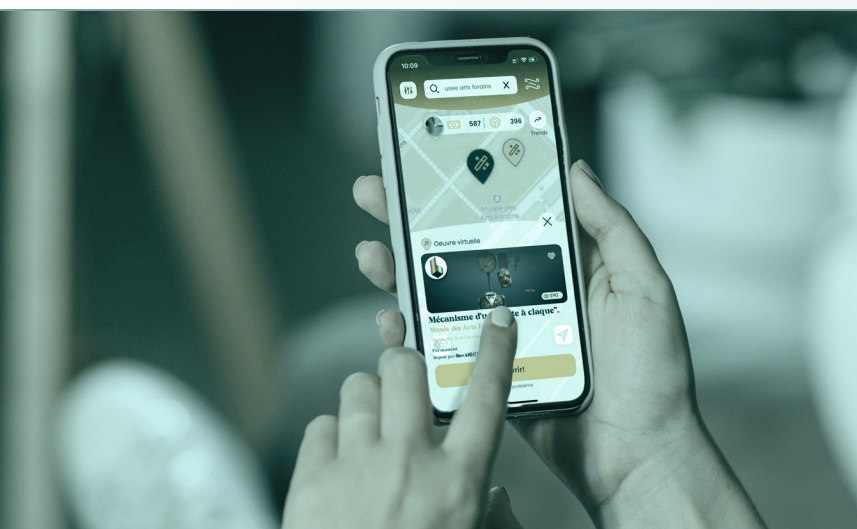
INNOVATION CULTURELLE

Première animation en réalité augmentée du festival, ouvrant la voie à de nouvelles expériences numériques.



CONCLUSIONS

Cette collaboration a démontré l'intérêt d'intégrer la réalité augmentée dans les musées pour redonner vie aux objets anciens. Un succès qui ouvre des perspectives pour d'autres automates et patrimoines oubliés.



Donnez-lui
une claque
EN RÉALITÉ
AUGMENTÉE!



MUSÉE DE BRETAGNE



lprodhomme@leschampslibres.fr



10 CR DES ALLIÉS, 35000 RENNES



<https://www.leschampslibres.fr/les-champs-libres/musee-de-bretagne>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a conçu un parcours en réalité augmentée autour d'un costume de zouave de la Première Guerre mondiale. Grâce à ce costume et plusieurs éléments d'archives, ce projet propose une immersion historique dans plusieurs lieux de mémoire, à Rennes et à Paris.

POINTS CLÉS

- Photogrammétrie
- Costumes
- Numériques
- Parcours immersifs
- Lieu de mémoire
- Transmission d'une mémoire collective accessible à tous
- patrimoine



Patrimoine



Mémoire



Photogram-
métrie



Exposition



Archives

CONTEXTE

Le Musée de Bretagne souhaitait valoriser un costume de zouave de la Première Guerre mondiale en lui redonnant vie via une médiation numérique. BavAR[t] a mené des recherches approfondies sur le soldat qui l'a porté et a isolé cinq éléments d'archives pour enrichir l'expérience. Ces objets ont été numérisés pour créer un parcours en réalité augmentée, accessible dans huit lieux liés à l'histoire militaire et à la mémoire collective, offrant une nouvelle manière d'explorer notre patrimoine.

SOLUTIONS

En combinant technologie et des éléments d'archives, BavAR[t] propose une médiation innovante et interactive. Ces parcours permettent aux visiteurs de découvrir l'histoire d'un soldat et d'un costume, dans des lieux mémoriels en lien avec leurs histoires.

PARCOURS IMMERSIF



Parcours
immersif



∞



Rennes et
Paris



Tout
public



NDA



2025



Institution
publique

OBJECTIFS

1

RESTITUTION HISTORIQUE

Redonner vie au costume et au parcours du soldat grâce à des archives et des reconstitutions numériques.

2

PARCOURS GÉOLOCALISÉ

Créer une expérience immersive en AR dans des lieux symboliques de Rennes et Paris.

3

TRANSMISSION

Sensibiliser le public à l'histoire militaire et au devoir de mémoire à travers une approche interactive.

RÉSULTAT

MÉDIATION ENRICHIE

Une immersion interactive qui relie archives, lieux et histoire grâce à la réalité augmentée.



ENGAGEMENT DU PUBLIC

Une expérience accessible et ludique qui touche toutes les générations.



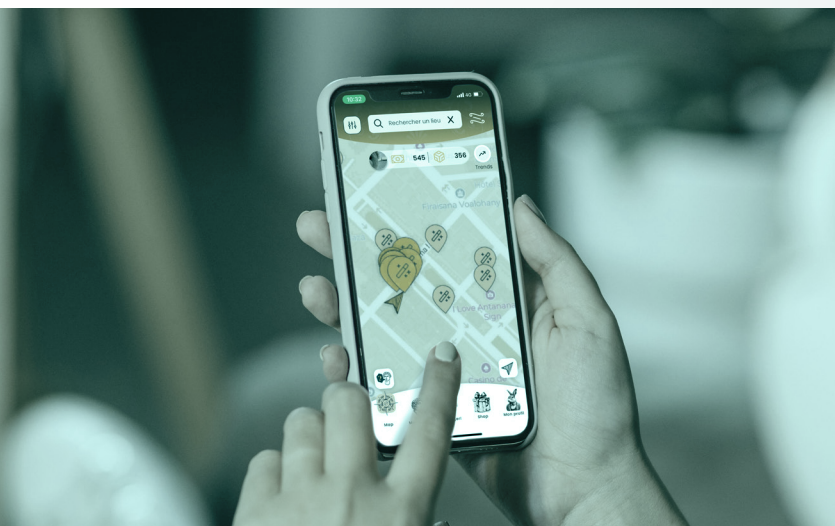
VALORISATION DU PATRIMOINE

Une nouvelle façon de découvrir et de comprendre l'histoire par le numérique.



CONCLUSIONS

Ce projet allie mémoire et innovation pour offrir un regard inédit sur l'histoire d'un soldat de la Première Guerre mondiale. En mêlant archives, lieux symboliques et réalité augmentée, BavAR[t] permet aux visiteurs de s'approprier cette mémoire collective de manière immersive.

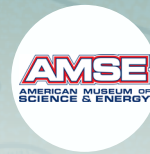


"A fellow who can pull up a hundred and ten pound dumbbell; who can climb up an eighty foot rope, hand over hand, with a barrel of flour hanging to his heels; ... who can jump seventeen feet four inches high without a spring board; who can tie his legs in a double bow knot round his neck without previously softening his shin bones in a steam bath; ... who can take a five shooting revolver in each hand and knock the spots off the ten of diamonds at eighty paces, turning somersaults all the time and firing every shot in the air—that is a Zouave."

Journal de Virginie, 1861.



AMERICAN MUSEUM OF SCIENCE & ENERGY



mmullins@amse.org



115 E MAIN ST, OAK RIDGE, TN 37830,
UNITED STATES



<https://amse.org/>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a conçu une exposition immersive en réalité augmentée pour raconter l'histoire d'Oak Ridge. À travers une trentaine de photographies d'archives, les visiteurs découvrent l'évolution de cette ville pionnière en innovation scientifique.

POINTS CLÉS

- Exposition immersive en réalité augmentée
- Parcours avant/après
- Iconographies
- Archives
- Expérience interactive accessible toute l'année.

CONTEXTE

L'American Museum of Science and Energy souhaitait une médiation innovante pour valoriser l'histoire d'Oak Ridge. BavAR[t] a développé un parcours interactif en réalité augmentée, permettant aux visiteurs de plonger dans le passé grâce à un dispositif avant/après. Accessible en quatre langues, cette exposition met en lumière l'histoire et les transformations de la ville, offrant une nouvelle approche pédagogique et immersive du patrimoine scientifique.

SOLUTIONS

Grâce à la réalité augmentée, BavAR[t] a enrichi la médiation du musée en intégrant une interaction visuelle et sonore. Le parcours ludique et immersif permet d'explorer Oak Ridge autrement et d'engager un large public dans la découverte de son patrimoine.



Iconographie Exposition



Archives



Innovation



Médiation

PARCOURS IMMERSIF



Exposition
numérique



∞



Oak Ridge,
Tennessee



Tout
public



10k



2024
2025



Organisation
publique

OBJECTIFS

1

EXPÉRIENCE INTERACTIVE

Permet aux visiteurs d'explorer Oak Ridge de manière ludique à travers des photographies en AR.

2

VALORISATION DU PATRIMOINE

Donner vie aux archives visuelles pour mieux comprendre l'évolution historique et scientifique de la ville.

3

ATTRACTIVITÉ INTERNATIONALE

Un projet qui traverse les frontières et engage un public mondial dans la découverte du patrimoine scientifique.

RÉSULTAT

MÉDIATION ENRICHIE

Un parcours visuel et sonore qui plonge les visiteurs dans l'histoire de la ville.



ENGAGEMENT DU PUBLIC

Une expérience interactive qui encourage l'exploration et l'échange autour du passé d'Oak Ridge.



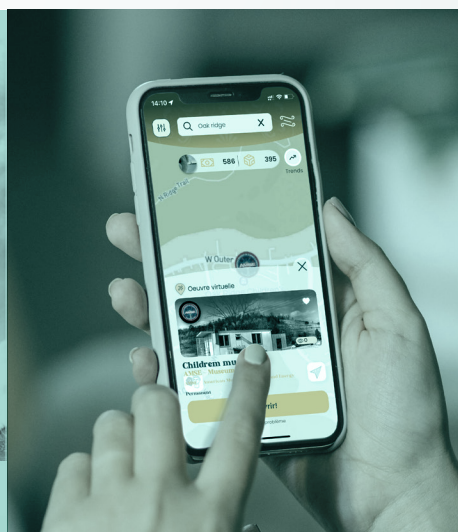
ACCESSIBILITÉ

Un dispositif multilingue ouvert à tous, facilitant l'accès aux contenus culturels.



CONCLUSIONS

Ce projet prouve la puissance de la réalité augmentée pour la transmission du patrimoine historique et scientifique. En combinant archives et innovation, BavAR[t] offre une nouvelle façon de vivre l'histoire, où chaque image devient un témoignage en mouvement.



MX ARTS TOUR



zagartist@gmail.com



PL. DES OTAGES, 29600 MORLAIX



<https://www.takad-grafan.bzh/>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a numérisé et sublimé en 3D le dragon d'Ezra Kernén, une œuvre de street art exposée dans le tunnel du funiculaire de Morlaix. Grâce à la réalité augmentée, l'œuvre est accessible en ville et peut apparaître dans d'autres lieux sur demande.

POINTS CLÉS

- Numérisation
- Modélisation 3D
- Street art
- Exposition immersive dans un lieu emblématique
- Accessibilité
- Urbain.

CONTEXTE

Le Mx Arts Tour organise une exposition unique dans le tunnel du funiculaire de Morlaix, mettant en lumière le travail d'artistes urbains. Parmi eux, Ezra Kernén a créé un dragon spectaculaire à partir de pièces de carénage automobile et moto. BavAR[t] a utilisé la photogrammétrie pour capturer cette œuvre et l'a enrichie en 3D, permettant de la rendre visible en réalité augmentée à Morlaix et ailleurs. Ce projet démontre la capacité du numérique à valoriser le patrimoine urbain et l'art contemporain.

SOLUTIONS

En combinant photogrammétrie et AR, BavAR[t] permet au public d'explorer une œuvre au-delà de son emplacement physique. Ce projet illustre l'impact du numérique sur la conservation et la diffusion du street art.



Exposition



Photogram-
métrie



Street
Art



Patrimoine



Culture



EXPOSITION IMMERSIVE



Exposition



∞



Morlaix
(+ déploiement
national sur
demande)



Tout
public



NDA



2024
2025



Association
culturelle

OBJECTIFS

1

SAUVEGARDE DU STREET ART

Offrir une seconde vie numérique à une œuvre éphémère grâce à la photogrammétrie et la modélisation 3D.

2

EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Rendre l'œuvre interactive en AR, accessible dans Morlaix et sur demande dans d'autres villes.

3

VALORISATION DU PATRIMOINE

Associer art de rue et technologie pour ancrer le numérique dans la médiation culturelle.

RÉSULTAT

ŒUVRE AUGMENTÉE

Un dragon visible en 3D et en AR, offrant une interaction nouvelle avec le street art.



ENGAGEMENT DU PUBLIC

Un projet participatif qui permet aux habitants d'intégrer l'œuvre dans leur propre environnement.



DIFFUSION ÉLARGIE

Une accessibilité mondiale pour faire voyager l'art de rue au-delà de ses frontières physiques.



CONCLUSIONS

Le Dragon en Mouvement prouve que le numérique est un levier puissant pour valoriser le street art et le patrimoine. Grâce à la réalité augmentée, une œuvre ancrée à Morlaix peut désormais exister partout, enrichissant le dialogue entre culture urbaine et innovation digitale.



RÉSUMÉ

Bavar[t] a créé un parcours mémoriel en réalité augmentée retraçant l'histoire du quartier du Pont-de-Pierre à Bobigny. Ce projet sauvegarde les témoignages des habitants avant la transformation du quartier, assurant une transmission intergénérationnelle.

POINTS CLÉS

- Témoignages d'habitants
- Sauvegarde
- Images d'archives et sons intégrés
- Parcours géolocalisé
- Réalité augmentée.

CONTEXTE

Le quartier du Pont-de-Pierre à Bobigny est voué à disparaître dans un projet de réhabilitation urbaine. Pour préserver son histoire, Dédale et Bavar[t] ont conçu un dispositif participatif mettant en avant les mémoires des habitants. 12 témoignages retracent la vie locale, des passages du train aux figures emblématiques comme Tonton David et Uderzo. Une balade immersive en réalité augmentée permet de revivre ces moments à travers des archives visuelles et sonores, assurant un lien entre passé et présent.

SOLUTIONS

Grâce à la réalité augmentée et la géolocalisation, Bavar[t] offre une immersion unique dans l'histoire du Pont-de-Pierre. Les souvenirs des habitants sont ancrés dans le territoire, permettant de sauvegarder un patrimoine en pleine mutation.



Mémoire Témoignage



Archives



Culture



Innovation

PARCOURS IMMERSIF



Parcours
mémoriel



∞



Bobigny



Habitants,
historiens,
scolaires



NDA



2024



Association
culturelle

OBJECTIFS

1

SAUVEGARDER, MÉMOIRE

Préserver l'histoire et les témoignages des habitants avant la transformation du territoire.

2

LIEN INTERGÉNÉRATIONNEL

Offrir aux jeunes générations un accès aux récits des anciens via un outil interactif.

3

VALORISER UN PATRIMOINE DISPARU

Faire revivre le Pont-de-Pierre à travers une expérience immersive et accessible.

RÉSULTAT

PARCOURS IMMERSIF

Découverte culturelle et intergénérationnelle dans des lieux symboliques (bibliothèques, parcs...)



ENGAGEMENT DES HABITANTS

Une co-création avec les riverains pour valoriser leurs histoires et souvenirs.



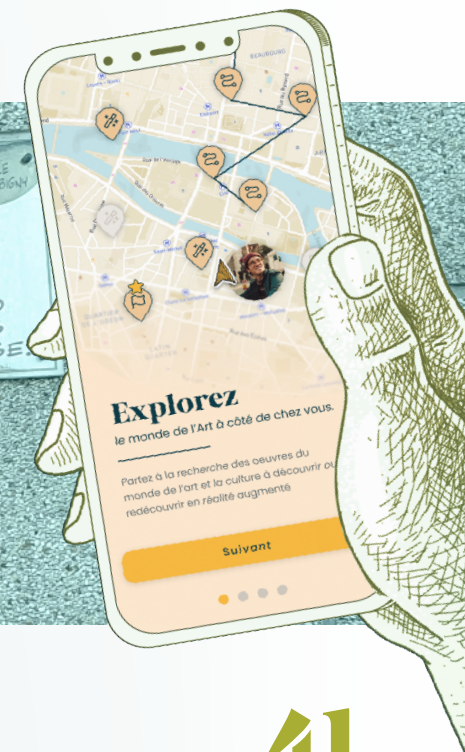
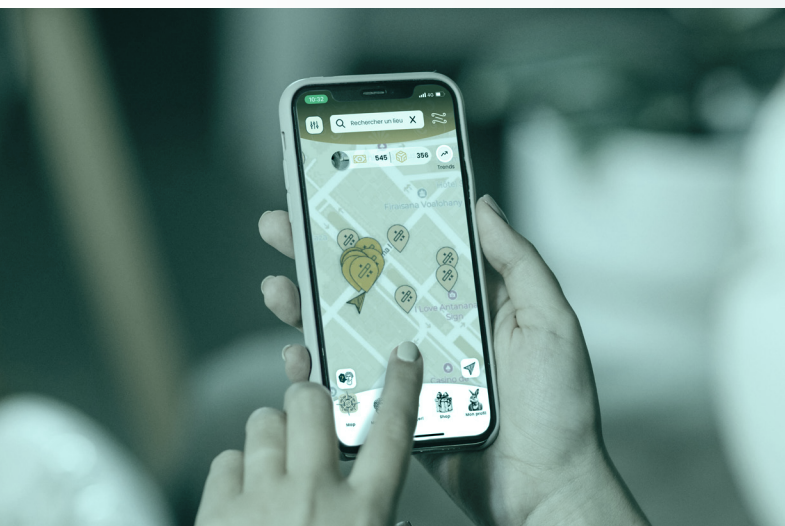
UN MODÈLE POUR LA MÉMOIRE URBAINE

Une méthodologie innovante pour d'autres quartiers en mutation.



CONCLUSIONS

Les Mémoires du Pont-de-Pierre montrent comment le numérique peut préserver une identité collective menacée. Ce projet unique allie témoignages et technologie pour transmettre l'histoire d'un quartier, reliant passé et futur.



POP WOMEN FESTIVAL



contact@popwomenfestival.com



14 RUE DE L'ARQUEBUSE 51100 REIMS



<https://www.popwomenfestival.com/>

RÉSUMÉ

Lors du Pop Women Festival à Reims, BavAR[t] propose un parcours en réalité augmentée dédié aux icônes féministes. Pendant ce festival, 10 figures marquantes à travers des visuels et des contenus audio ont été disséminés dans Reims.

POINTS CLÉS

- Icônes féministes
- Contenus audio
- Visuels exclusifs
- Expérience unique
- Social
- Valeurs
- Droits de l'Homme
- Festival



Parcours



Expérience



Innovation



Culture



Exposition

CONTEXTE

Le Pop Women Festival célèbre les voix féminines et leur impact sur la société. Pour enrichir cette expérience, BavAR[t] a conçu un parcours immersif en réalité augmentée à travers Reims. Dix icônes féministes, de Joséphine Baker à Gisèle Halimi, sont mises en lumière grâce à des contenus visuels et sonores. Cette initiative permet au public de découvrir ces figures inspirantes de manière interactive, tout en valorisant le patrimoine culturel et historique de la ville.

SOLUTIONS

Grâce à la réalité augmentée, BavAR[t] transforme Reims en musée à ciel ouvert. Les participants explorent la ville, découvrent des figures féministes emblématiques et interagissent avec des contenus exclusifs tout en participant à un jeu interactif.

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



9-11 mars



Reims



Festivalier·ères,
passionné·es
de culture et
d'histoire



NDA



2023



Association
Pop Women Festival

OBJECTIFS

1

METTRE EN LUMIÈRE DES ICÔNES

Découvrir 10 figures marquantes du féminisme à travers une expérience interactive.

2

CRÉER UN PARCOURS CULTUREL

Associer féminisme, art et technologie pour sensibiliser le public.

3

ENCOURAGER L'EXPLORATION URBAINE

Inviter les festivaliers à redécouvrir Reims sous un nouvel angle.

RÉSULTAT

UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Contenus en réalité augmentée accessibles dans toute la ville lors d'une expérience inédite.

UNE INTERACTION RENFORCÉE

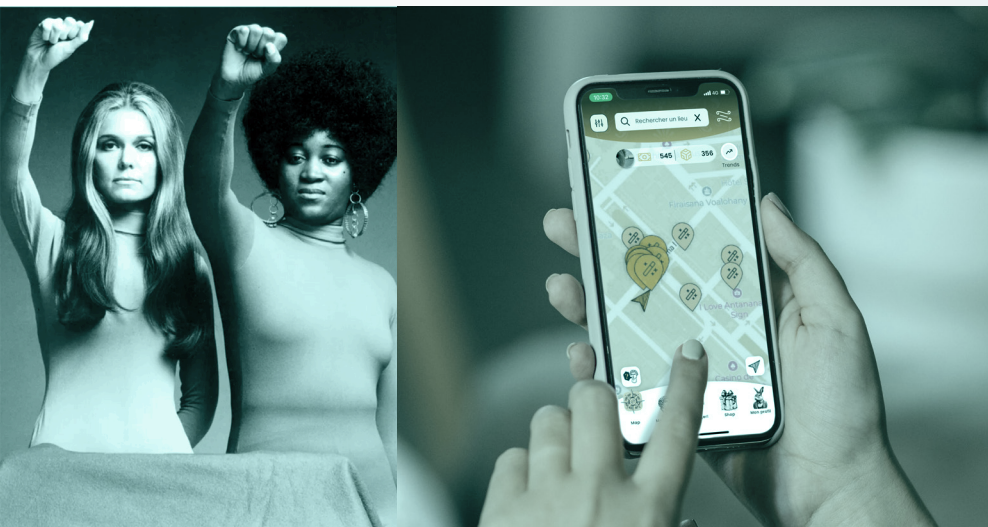
Participation active du public grâce à un jeu de capture et des contenus audio.

VALORISATION DU PATRIMOINE CULTUREL

Un parcours qui ancre l'histoire du féminisme dans l'espace urbain.

CONCLUSIONS

Pour le Pop Women Festival, BavAR[t] a créé un parcours unique qui lie engagement féministe, découverte urbaine et innovation technologique. Une expérience culturelle interactive qui donne vie aux grandes figures du féminisme.



42.



Icônes et légendes du féminisme



Joséphine Baker

née le 3 juin 1906 à Saint-Louis (Missouri) et morte le 12 avril 1975 à Paris.

Vedette du music-hall et icône des Années folles, elle utilise ensuite sa grande popularité au service de la lutte contre le racisme et pour l'émancipation des Noirs.

En 1946, Joséphine Baker reçoit la Médaille de la Résistance française. En 1961 elle est décorée de la Légion d'honneur et de la croix de guerre. En 2021, elle entre au Panthéon, devenant ainsi la sixième femme et la première femme noire à rejoindre le « temple » républicain.

POP WOMEN FESTIVAL



Gloria Steinem

née le 25 mars 1934 à Toledo dans l'Ohio.

Gloria Steinem est une icône du féminisme. Journaliste, conférencière, militante, elle a cofondé le magazine Ms. et d'autres organisations américaines promouvant les droits des femmes. A 85 ans, elle continue de silloner l'Amérique, « héroïne » réclamée sur tous les campus et farouche opposante à Donald Trump.

POP WOMEN FESTIVAL



Gisèle Halimi

née le 27 juillet 1927 à La Goulette en Tunisie et décédée le 28 juillet 2020 à Paris.

Avocate franco-tunisienne, elle est la seule avocate signataire du manifeste des 343 de 1971 réunissant des femmes qui déclarent avoir déjà avorté et réclament le libre accès à l'avortement.

Elle a contribué, grâce à ses engagements politiques, à l'autorisation de l'IVG et à la reconnaissance du viol comme crime.

POP WOMEN FESTIVAL



Recos & events pop culture

43.

PORTES DE SOLOGNE



 touisme@ccportesdesologne.fr



RUE DES JARDINS,
45240 LA FERTÉ-SAINT-AUBIN



<https://www.touisme-portesdesologne.fr/>

RÉSUMÉ

L'Office du Tourisme des Portes de Sologne propose une exposition itinérante mêlant le passé et le présent. Grâce à 102 cartes postales anciennes géolocalisées dans les villages solognots, vous revivez la Sologne entre 1898 et 1940 et découvrez son évolution.

POINTS CLÉS

- Cartes postales anciennes
- Exposition itinérante immersive
- Archive
- Mémoire
- Découverte des villages solognots.

CONTEXTE

La Sologne est une terre de traditions et de mémoire. Pour valoriser son patrimoine et inviter le public à explorer ses villages autrement, BavAR[t] a conçu une exposition immersive en plein air. En collaboration avec les Archives Départementales du Cher, du Loiret et du Loir-et-Cher, 102 images historiques ont été numérisées et intégrées en réalité augmentée. Cette initiative permet de superposer passé et présent pour redécouvrir les paysages et la vie quotidienne d'autrefois.

SOLUTIONS

BavAR[t] transforme les villages solognots en un musée à ciel ouvert. Grâce à la réalité augmentée, les visiteurs découvrent l'histoire locale en superposant les images du passé aux lieux actuels et explorent la région autrement.



Iconographie



Parcours



Archives



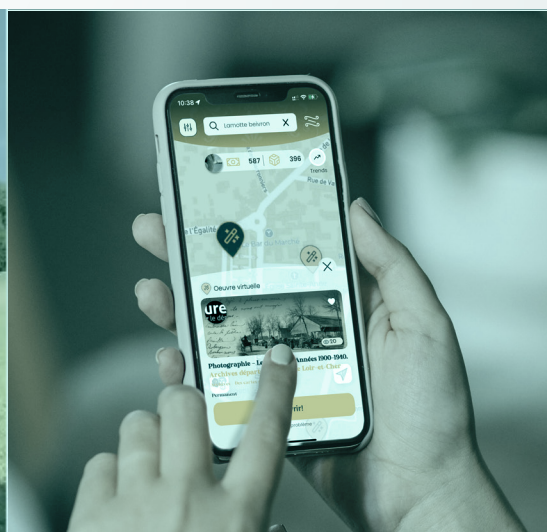
Histoire



Culture



Une aventure
en Sologne



Cachées dans
20 villages
solognots

PARCOURS IMMERSIF



Exposition
itinérante



∞



Villages
Solognots



Habitants,
touristes,
amateurs
d'histoire



NDA



2024



Association

OBJECTIFS

1

REVITALISER LE PATRIMOINE SOLOGNOT

Mettre en lumière l'histoire locale à travers des archives visuelles.

2

OFFRIR UNE EXPÉRIENCE

Utiliser la réalité augmentée pour superposer le passé au présent lors d'une expérience immersive et interactive

3

REDÉCOUVRIR UN TERRITOIRE

Inciter les habitants et visiteurs à redécouvrir et explorer les villages différemment.

RÉSULTAT

UN VOYAGE DANS LE TEMPS

Des cartes postales d'époque accessibles en réalité augmentée accessible à tous.



MÉDIATION ENRICHIE

Un engagement culturel renforcé par la valorisation du patrimoine local auprès du grand public



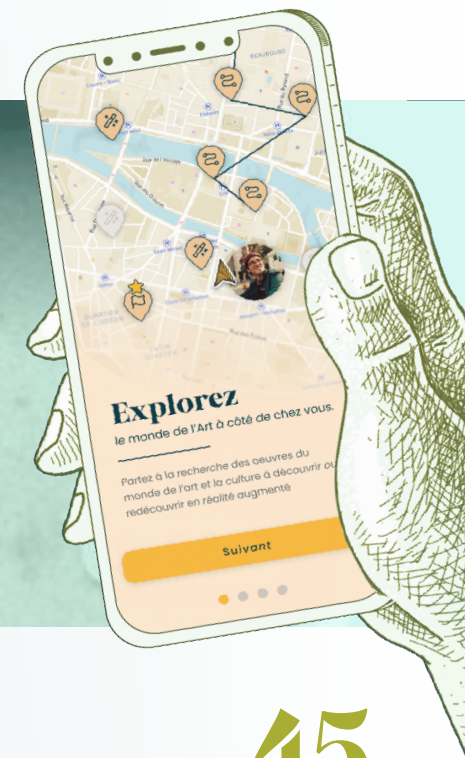
INNOVATION TOURISTIQUE

Une innovation au service du tourisme qui propose Un parcours attractif pour dynamiser les villages solognots



CONCLUSIONS

Grâce à cette collaboration, BavAR[t] et l'Office du Tourisme des Portes de Sologne offrent une nouvelle manière d'explorer l'histoire locale. Une exposition en réalité augmentée qui invite à flâner et à s'immerger dans la Sologne d'antan.



VILLE DE GRAND-CHAMP

GRAND-CHAMP

direction.famille@grandchamp.fr



MAIRIE GRAND-CHAMP



//www.grandchamp.fr/

RÉSUMÉ

Lors du festival Galaxy Breizh, BavAR[t] a proposé une quête en réalité augmentée pour découvrir 10 métiers du jeu vidéo. Une expérience immersive et ludique qui sensibilise petits et grands aux carrières du gaming tout en explorant un univers interactif et éducatif.

POINTS CLÉS

- Découverte
- Métiers
- Jeu vidéo
- Expérience ludique et éducative
- Quête interactive
- Accessible à tous
- Création 3D.



Festival



Innovation



Iconographie



Parcours



Famille

CONTEXTE

Le secteur du jeu vidéo est en pleine expansion, mais ses métiers restent méconnus. Pour la seconde année consécutive, la ville de Grand-Champ et BavAR[t] ont conçu une expérience immersive lors du festival Galaxy Breizh. À travers une quête en réalité augmentée, les participants découvrent 10 professions clés de l'industrie du gaming. En explorant le parcours interactif, les visiteurs se familiarisent avec les rôles essentiels derrière la création de jeux vidéo.

SOLUTIONS

BavAR[t] transforme l'apprentissage en une aventure interactive. Grâce à la réalité augmentée, les visiteurs du festival Galaxy Breizh explorent les métiers du jeu vidéo tout en s'amusant, et remportent des cadeaux culturels.

PARCOURS IMMERSIF



Quête



2 jours



Grand-Champ,
festival Galaxy
Breizh



Jeunes,
familles,
passionnés
de gaming



NDA



2024



Ville de
Grand-
Champ

OBJECTIFS

1

FAIRE DÉCOUVRIR DES MÉTIERS

Présenter la diversité des professions liées au milieu vidéoludique et du gaming de manière interactive.

2

ENGAGER LE PUBLIC

Associer réalité augmentée et exploration lors d'une expérience ludique et éducative pour mieux comprendre l'industrie du jeu vidéo.

3

INSPIRER LES JEUNES GÉNÉRATIONS

Valoriser les talents derrière les jeux vidéo et encourager les vocations.

RÉSULTAT

UN FESTIVAL GAMIFIÉ POUR TOUS

Une médiation innovante qui attire un large public.



UN APPRENTISSAGE INTERACTIF

Les participants repartent avec des connaissances et des livres sur le gaming.



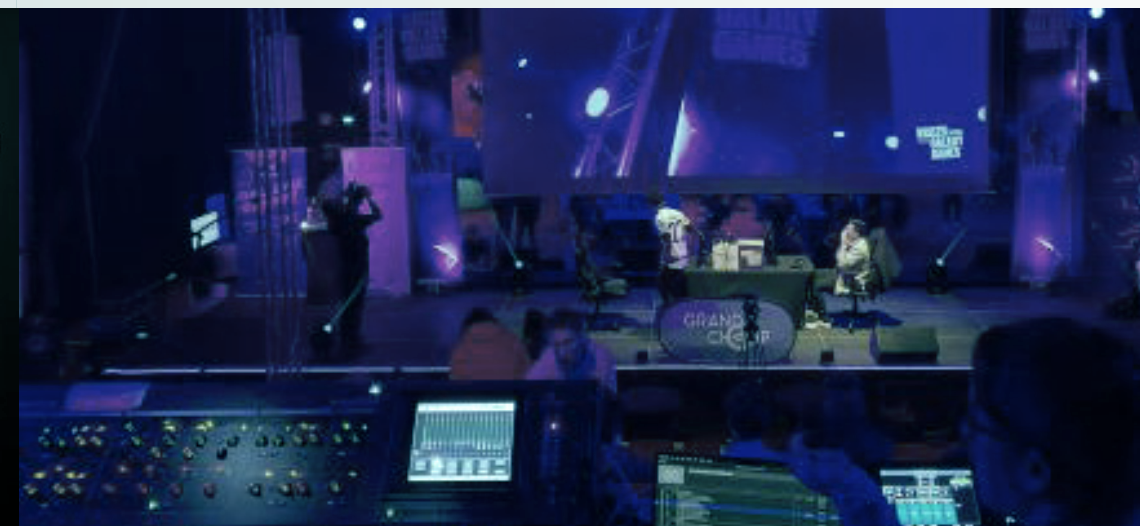
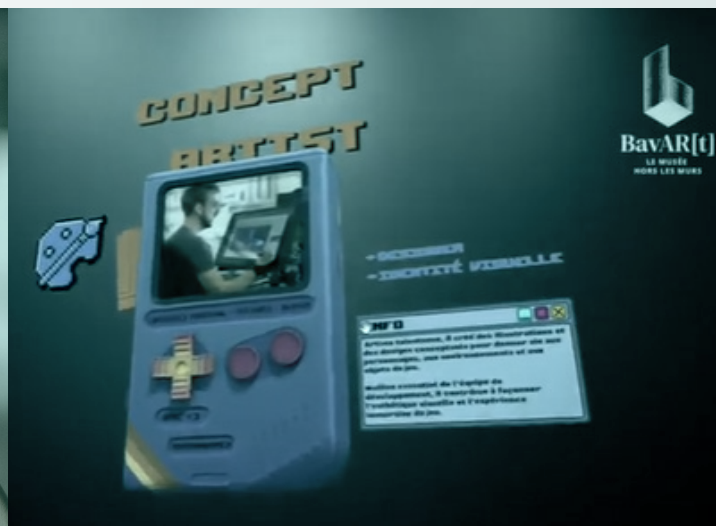
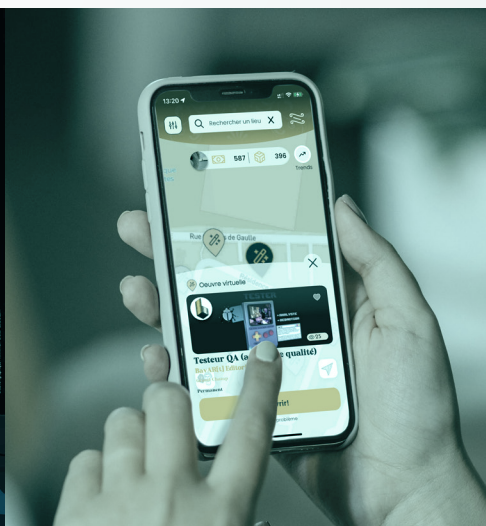
UNE IMMERSION RÉUSSIE

La réalité augmentée rend l'expérience captivante et mémorable.



CONCLUSIONS

BavAR[t] et la ville de Grand-Champ proposent une immersion unique dans les métiers du jeu vidéo. Une aventure en réalité augmentée qui transforme le festival Galaxy Breizh en un espace d'apprentissage ludique et inspirant.



CHERCHEURS D'AUTRES & CIMARRON



ojoyreau@gmail.com



L'ENVOLEE, 3 PL. DES AVIONS,
31400 TOULOUSE



<https://chercheursdautres.com/>

RÉSUMÉ

À l'occasion des Journées Européennes du Patrimoine 2024, BavAR[t] valorise les œuvres de l'artiste caribéen EDDO à Toulouse et Maripasoula. Une exposition immersive en réalité augmentée qui explore le marronnage, l'émancipation et la résistance à travers l'art et l'histoire.

POINTS CLÉS

- Exposition
- artiste
- caraïbe
- marronnage
- liberté
- médiation/ parcours immersif
- innovation
- mémoire.



Artistes



Peinture



Parcours



Innovation



Culture

CONTEXTE

Le marronnage, symbole de liberté et de résistance, est un patrimoine souvent méconnu. Pour mieux le faire connaître, l'association Chercheurs d'Autres et BavAR[t] ont conçu une exposition interactive autour des œuvres de l'artiste EDDO. À Toulouse et Maripasoula, les visiteurs découvrent des galeries virtuelles en réalité augmentée, plongeant dans l'histoire et la culture du marronnage. L'événement s'accompagne de projections de films historiques et de débats, offrant une approche immersive et engageante.

SOLUTIONS

Grâce à BavAR[t], les œuvres d'EDDO prennent vie en réalité augmentée dans l'espace public. Ce dispositif offre une expérience artistique unique tout en favorisant une meilleure compréhension du patrimoine du marronnage.

PARCOURS IMMERSIF



Exposition



1 sem



Toulouse
Maripasoula



Grand public,
passionnés
d'histoire et
d'art



NDA



2024



Association

OBJECTIFS

1

VALORISER UN ARTISTE

Mettre en lumière l'art caribéen à travers un parcours immersif en réalité augmentée.

2

EXPLORER L'HISTOIRE

Associer art et patrimoine pour sensibiliser un large public sur l'histoire du marronnage sous un prisme contemporain.

3

CRÉER UN DIALOGUE

Utiliser la réalité augmentée pour une médiation innovante entre mémoire et technologies immersives.

RÉSULTAT

UNE EXPOSITION ACCESSIBLE À TOUS

Les œuvres s'intègrent à l'espace public via BavAR[t].



UNE APPROCHE IMMERSIVE ET INTERACTIVE

Les visiteurs explorent l'histoire grâce à l'AR.



UN ÉVÉNEMENT À DOUBLE IMPLANTATION

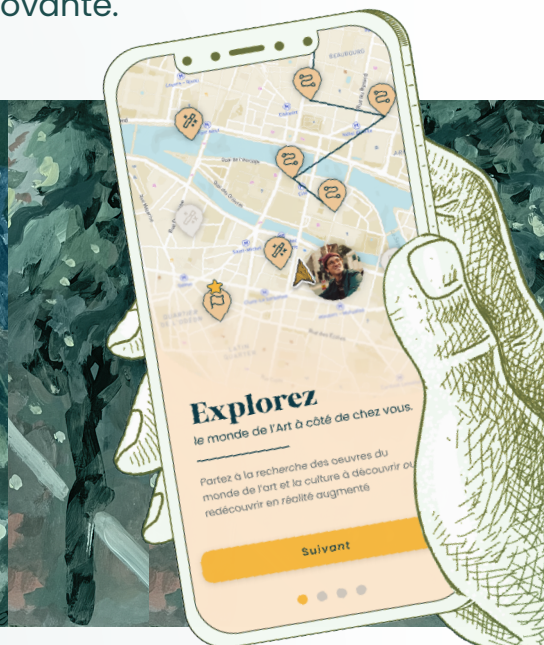
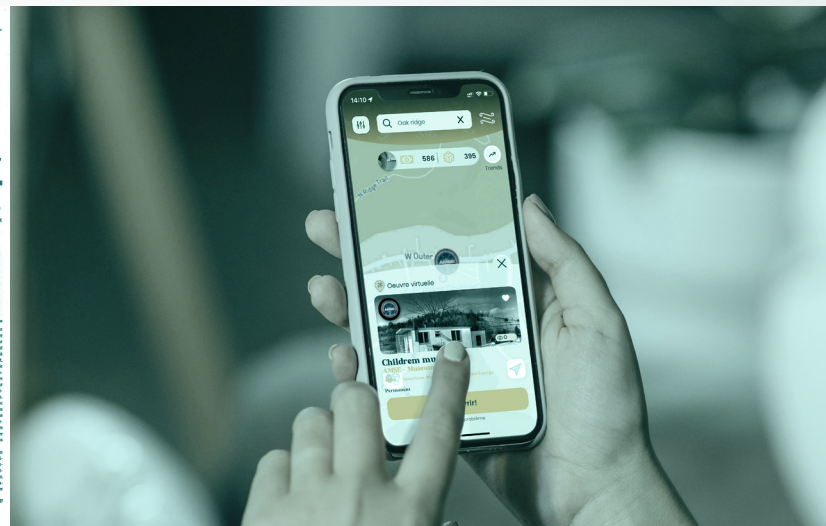
Une portée internationale entre Toulouse et la Guyane.



CONCLUSIONS

L'exposition «Cimarrón» offre une nouvelle perspective sur le marronnage en mêlant art, histoire et réalité augmentée.

Une initiative qui réaffirme l'importance de la mémoire et du dialogue interculturel à travers une médiation innovante.





RÉSUMÉ

On sensibilise à la lecture grâce à des extraits de livres géolocalisés dans des lieux en lien avec leurs récits. Disponible dans les quartiers prioritaires de la ville, ce projet s'étend maintenant sur l'ensemble du territoire.

POINTS CLÉS

- Littérature/Livres
- Interviews/Podcasts
- Maison d'édition
- Enseignement
- Éducation nationale
- Quartiers prioritaires de la ville
- Ruralité

CONTEXTE

La lecture est une activité culturelle qui permet de développer sa pensée critique. Son accessibilité est vitale, notamment dans les quartiers prioritaires de la ville. La Librairie Hors les Murs est une démarche innovante. Des livres géolocalisés, enrichis d'interviews et de notes des auteurs. Ce dispositif permet aux jeunes de découvrir des ouvrages dans leur environnement quotidien, créant un lien entre littérature et ancrage territorial.

SOLUTIONS

Grâce à la réalité augmentée, BavAR[t] transforme la lecture en une expérience immersive. Les jeunes découvrent les livres à travers des fiches visuelles, des pistes audio et des lieux emblématiques, rendant la littérature plus vivante et accessible.



Littérature



Podcast



Mémoire



Culture



Quête

LIBRAIRIE HORS LES MURS



Quête



∞

France
(QPV, zones rurales)Jeunes,
enseignants,
lecteurs

NDA



2023



BavAR[t]

OBJECTIFS

1

ENCOURAGER LA LECTURE

Proposer une expérience littéraire immersive pour inciter les jeunes à lire.

2

CRÉER DU LIEN AVEC LE TERRITOIRE

Associer chaque livre à un lieu emblématique pour une découverte contextuelle.

3

IMPLIQUER LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES

Favoriser une approche pédagogique participative autour du livre et du numérique.

RÉSULTAT

UNE BIBLIOTHÈQUE INTERACTIVE

Des livres accessibles en AR avec podcasts et fiches descriptives géolocalisées.



UN DISPOSITIF ÉDUCATIF

Les élèves deviennent créateurs de balises numériques sur leurs livres préférés.



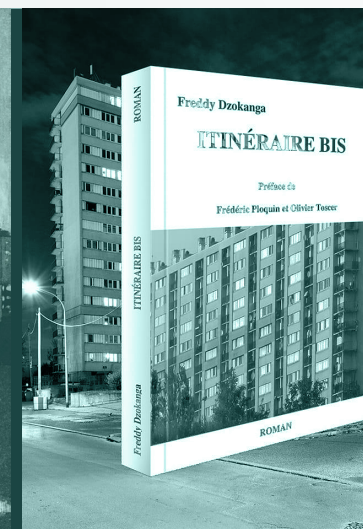
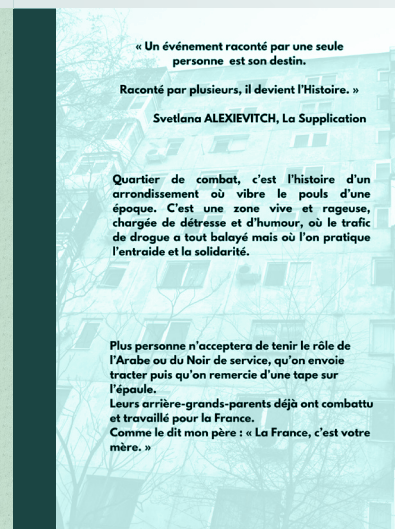
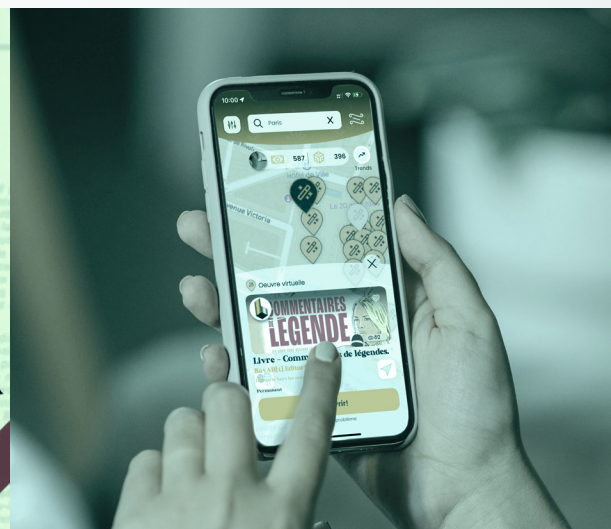
UN PROJET NATIONAL ET INCLUSIF

Déployé dans plus de 1514 quartiers prioritaires en France et Outre-Mer.



CONCLUSIONS

Avec la Librairie Hors les Murs, BavAR[t] révolutionne l'accès à la lecture en mêlant numérique et littérature. Ce projet interactif transforme les livres en expériences vivantes, reliant les jeunes à la culture par le biais de la technologie.



ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS



ce.ia45@ac-orleans-tours.fr



21 RUE SAINT-ETIENNE,
45043 ORLÉANS



<https://www.ac-orleans-tours.fr/>

RÉSUMÉ

Dans le cadre des Journées du Territoire Numérique Éducatif au CREPS de Bourges, BAVAR[t] a proposé un parcours immersif, Des vies arc-en-ciel, à destination des enseignants et des collectivités. Une nouvelle approche pédagogique interactive.

POINTS CLÉS

- Icônes
- Expérience pédagogique interactive
- Récompenses culturelles pour les participants
- Mixité
- Éducation nationale.

CONTEXTE

Bourges, future Capitale européenne de la culture 2028, accueille une expérience unique mêlant éducation, culture et innovation. Ce projet vise à intégrer des outils numériques dans les pratiques pédagogiques et culturelles. Des vies arc-en-ciel plonge les visiteurs dans des récits captivants. Chaque personnage se dévoile par des animations immersives favorisant la réflexion sur la diversité et la mixité.

SOLUTIONS

BAVAR[t] transforme l'apprentissage avec des récits en réalité augmentée, alliant animation et narration immersive. Ce format engageant favorise la découverte culturelle et l'intégration du numérique dans l'enseignement.



Histoire



Pédagogie



Culture



Ecole



Innovation

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



2j.



CREPS de
Bourges



Enseignants,
élèves,
collectivités



NDA



2025



organisme
public

OBJECTIFS

1

OFFRIR UNE EXPÉRIENCE

Associer réalité augmentée et narration pour sensibiliser à la diversité lors d'une expérience immersive et pédagogique.

2

ADOPTION DU NUMÉRIQUE

Proposer un outil interactif aux enseignants et collectivités afin de faciliter l'adoption du numérique à des fins éducatives.

3

ENCOURAGER LA REFLEXION CULTURELLE

Eveiller la curiosité et faire découvrir des parcours inspirants à travers l'innovation.

RÉSULTAT

UNE MÉDIATION CULTURELLE INTERACTIVE

Les élèves explorent l'histoire autrement grâce à la réalité augmentée.



APPROCHE LUDIQUE ET ENGAGEANTE

Les participants gagnent des récompenses motivantes.



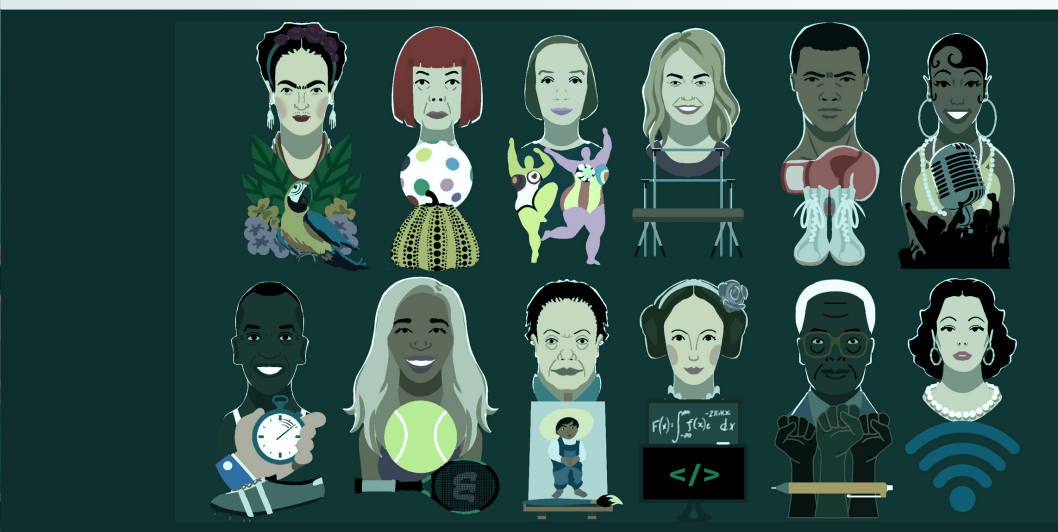
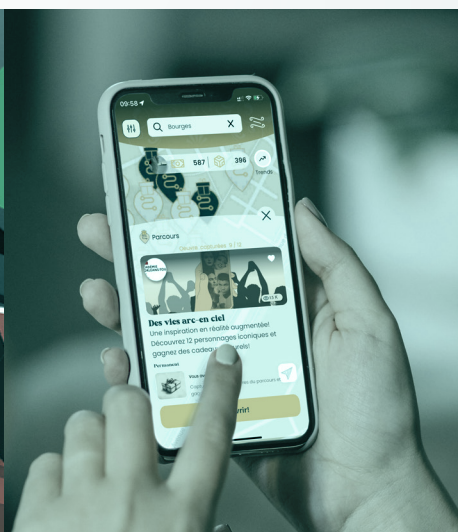
UNE EXPÉRIMENTATION POUR L'ÉDUCATION

Un modèle adaptable aux pratiques pédagogiques futures.



CONCLUSIONS

Des vies arc-en-ciel est une expérience immersive mêlant patrimoine, numérique et éducation. Soutenu par l'Académie d'Orléans-Tours, ce projet engage enseignants et élèves dans une nouvelle forme d'apprentissage interactif.



JEAN PIERO

Jean Piero



NC



PARIS



<https://jpiero.com/>

RÉSUMÉ

L'exposition Tronches de roche de Jean Piero, inspirée des rochers de Penmarc'h, prend vie avec BavAR[t]. Grâce à la réalité augmentée, les visiteurs découvrent un peuple imaginaire aux visages sculptés, mêlant poésie et absurde dans une aventure immersive et interactive.

POINTS CLÉS

- Œuvres sculptées
- Expérience
- Réalité augmentée
- Ludique, immersive
- Exposition
- Art et innovation technologique.

CONTEXTE

Les côtes escarpées de Penmarc'h ont inspiré Jean Piero à donner forme à un peuple imaginaire en utilisant des matériaux bruts comme le charbon, la brique et le plâtre. Avec BavAR[t], l'exposition est une chasse au trésor dans un milieu naturel. Chaque sculpture révèle une histoire, enrichissant l'expérience par une nouvelle dimension ludique et immersive. Ce projet montre comment la technologie réinvente notre rapport à l'art et au patrimoine.

SOLUTIONS

BavAR[t] transforme l'exposition en aventure interactive. Les sculptures prennent vie grâce à l'AR, offrant aux visiteurs une exploration sensorielle unique et une médiation culturelle repensée pour petits et grands.



Sculpture



Innovation



Exposition



Hors les Murs



Culture

EXPOSITION IMMERSIVE



Exposition



∞



Bretagne



Amateurs d'art,
familles, jeunes



NDA



2023



entreprise

OBJECTIFS

1

PROPOSER UNE IMMERSION

une immersion artistique interactive qui explore les œuvres de Jean Piero sous un nouvel angle grâce à la réalité augmentée.

2

FAIRE DIALOGUER TRADITION ET INNOVATION

Associer sculpture et technologie pour enrichir la médiation culturelle.

3

STIMULER L'IMAGINATION

Transformer l'exposition en une chasse au trésor artistique qui engage les visiteurs.

RÉSULTAT

UNE NOUVELLE FORME D'INTERACTION AVEC L'ART

Les sculptures deviennent des personnages vivants en AR.



UN PARCOURS LUDIQUE ET ACCESSIBLE

La réalité augmentée invite le public à observer et interagir autrement.



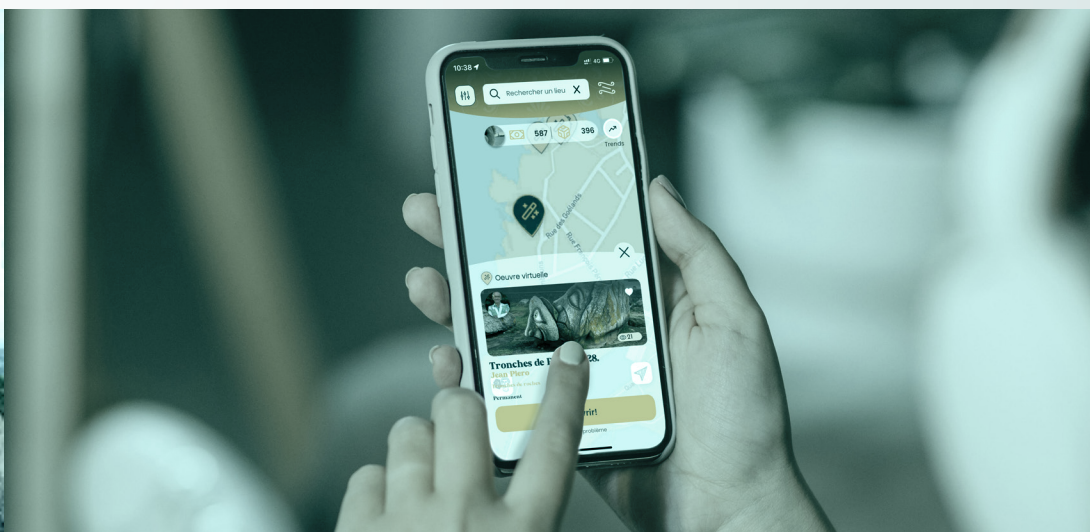
UNE EXPOSITION RÉINVENTÉE AVEC BAVAR[t]

Une expérience alliant créativité, patrimoine et innovation.



CONCLUSIONS

Tronches de roche fusionne art et technologie pour offrir une expérience inédite. Grâce à BavAR[t], l'exposition devient une immersion interactive où chaque sculpture raconte son histoire, enrichissant notre perception du monde et de l'imaginaire.



FIRST LEGO LEAGUE



benji.chatelin@gmail.com



ACADEMIE ORLEANS TOURS



<https://www.ac-orleans-tours.fr/first-lego-league-2eme-edition-124710>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a enrichi la compétition régionale de la First Lego League à Orléans en permettant aux participants de numériser leurs robots en 3D. Une expérience immersive mêlant éducation, innovation et créativité.

POINTS CLÉS

- Numérisation 3D
- Réalité augmentée
- Expérience interactive et immersive
- Éducation
- Culture et innovation.



Innovation



Culture



Education



Ecole



Photogram-
métrie

CONTEXTE

Lors de la compétition régionale First Lego League, jeunes ingénieurs et passionnés de robotique ont découvert une nouvelle façon de valoriser leurs créations grâce à BavAR[t]. Grâce à la photogrammétrie, leurs modèles de robots ont été numérisés en 3D puis intégrés à notre application en réalité augmentée. Ce projet a permis d'explorer comment l'innovation technologique peut enrichir les expériences éducatives et ludiques.

SOLUTIONS

BavAR[t] transforme la robotique en expérience interactive. Les jeunes inventeurs visualisent et partagent leurs créations en réalité augmentée, apportant une nouvelle dimension pédagogique et ludique à l'événement.

ATELIER CRÉATIF



Photogrammétrie



1 j.



Orléans
Métropole



Jeunes
participants,
éducateurs,
grand public



NDA



2024



organisme
public

OBJECTIFS

1

ASSOCIER TECHNOLOGIE ET ÉDUCATION

Permettre aux jeunes inventeurs d'interagir avec leurs créations en réalité augmentée.

2

ENCOURAGER LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Offrir un cadre ludique et pédagogique à l'exploration numérique.

3

VALORISER LES RÉALISATIONS DES PARTICIPANTS

Donner une nouvelle dimension à la compétition grâce à la 3D et à l'AR.

RÉSULTAT

UNE IMMERSION UNIQUE EN AR

Les jeunes inventeurs visualisent leurs robots en 3D dans BavAR[t].



UN ATELIER PLÉBISCITÉ

Apprentissage interactif et ludique autour de la robotique et du numérique adopté par les participants.



UN PROJET QUI INSPIRE

Une synergie entre éducation, culture et nouvelles technologies qui inspire d'autres initiatives.



CONCLUSIONS

L'expérience BavAR[t] x First Lego League à Orléans démontre le potentiel de la réalité augmentée dans l'éducation. En numérisant et en animant leurs robots en 3D, les jeunes créateurs ont plongé dans une approche innovante et immersive de la robotique.

38 ÉQUIPES DU LOIRET
ENGAGÉES DANS LA FIRST
LÉGO LEAGUE DU 20 AU 23
FÉVRIER 2024



FESTIVAL SMART NOZ



NC



FACULTÉ VICTOR SEGALEN –
JUSQU'AU CABARET VAUBAN – BREST



<https://www.univ-brest.fr/chaire-noz-breizh/fr/page/smart-noz>

RÉSUMÉ

Lors du colloque Smart Noz, BavAR[t] a proposé une exploration en réalité augmentée du bestiaire nocturne avec MonstrAR. Une immersion scientifique et artistique sur la sobriété lumineuse et son impact sur la biodiversité nocturne.

POINTS CLÉS

- Exploration immersive
- Biodiversité
- Sensibilisation à la sobriété lumineuse
- Approche scientifique et artistique
- Université.

CONTEXTE

Dans le cadre du colloque Smart Noz à Brest, BavAR[t] a collaboré avec l'Université de Bretagne Occidentale et U2042 pour proposer une expérience immersive unique. À travers l'application, les visiteurs ont exploré un bestiaire nocturne en réalité augmentée, révélant l'impact de la lumière artificielle sur la biodiversité. Ce projet interdisciplinaire a permis d'ouvrir de nouvelles perspectives de recherche et de sensibiliser le public aux enjeux écologiques de la nuit.

SOLUTIONS

MonstrAR, via BavartApp, propose une visualisation interactive des créatures nocturnes impactées par la lumière artificielle. Un outil scientifique et pédagogique pour sensibiliser et enrichir la recherche.



Écologie



Recherche



Innovation



université



Science

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



1 Sem.



Brest



Scientifiques,
chercheurs,
grand public



NDA



2023



Organisme
public

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER À LA SOBRIÉTÉ LUMINEUSE
Montrer l'impact de la lumière artificielle sur la biodiversité nocturne.

2

EXPÉRIMENTER
Expérimenter un outil scientifique innovant et Tester la réalité augmentée comme support de recherche et de médiation.

3

CRÉER UNE APPROCHE TRANSDISCIPLINAIRE
Associer science, art et technologie pour un discours enrichi.

RÉSULTAT

UNE IMMERSION UNIQUE

Exploration interactive et immersive du bestiaire affecté par la lumière artificielle.



UN OUTIL DE SENSIBILISATION PUISSANT

La réalité augmentée utilisée pour appuyer le discours scientifique.



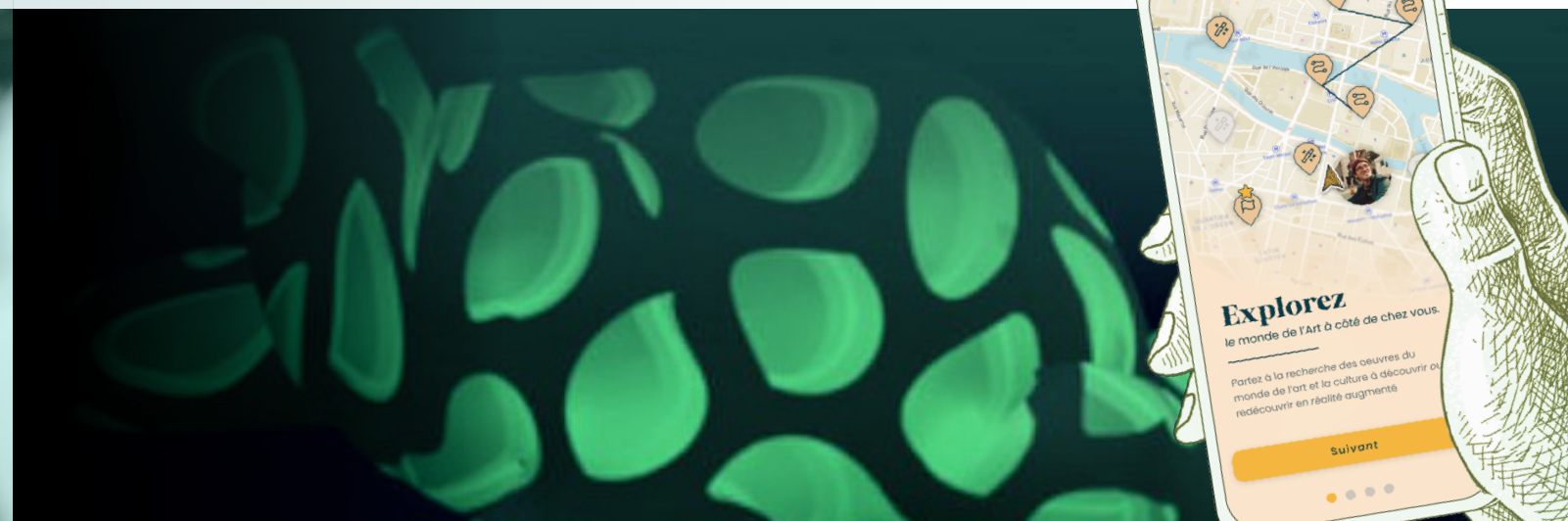
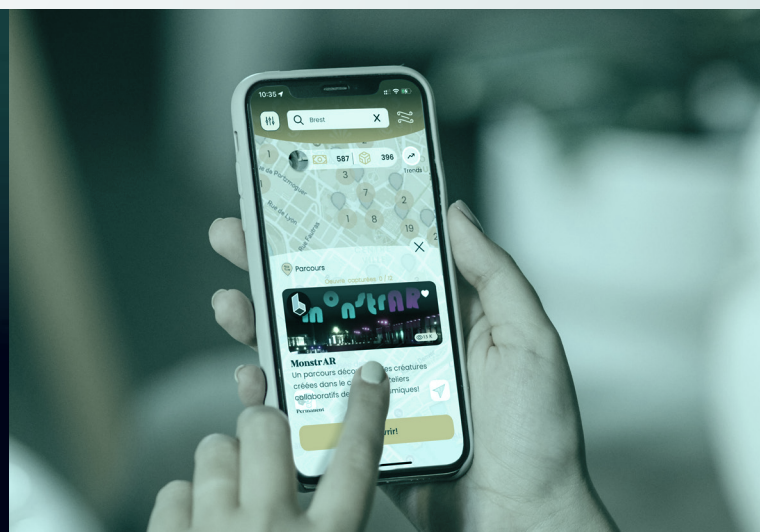
UN PONT ENTRE RECHERCHE ET INNOVATION

Une approche mêlant science et technologie pour enrichir la réflexion.



CONCLUSIONS

Avec MonstrAR, BavAR[t] a démontré comment la réalité augmentée peut servir la recherche scientifique et la sensibilisation écologique. Cette expérience immersive ouvre de nouvelles perspectives interdisciplinaires pour comprendre et protéger la biodiversité nocturne.





NC



NC



NC

RÉSUMÉ

Lauréat du concours du Ministère des Armées avec un projet de géocaching mémoriel, en collaboration avec Le Carton Voyageur, BavAR[t] crée des circuits immersifs intégrant cartes postales historiques et reconstitutions en réalité augmentée.

POINTS CLÉS

- Concours
- Ministère des Armées
- Géocaching mémoriel
- Réalité augmentée
- Expérience éducative et immersive

CONTEXTE

Dans le cadre du concours « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire », BavAR[t] et Le Carton Voyageur – musée de la carte postale ont développé un projet de géocaching mémoriel. Les utilisateurs exploreront des lieux historiques géolocalisés enrichis de cartes postales anciennes et de reconstitutions immersives en réalité augmentée. Ce projet offre une nouvelle approche éducative pour mieux comprendre les conflits mondiaux et préserver notre mémoire collective.

SOLUTIONS

Les circuits géolocalisés proposent une expérience interactive avec des documents d'archives et des reconstitutions en réalité augmentée, rendant les lieux de mémoire plus vivants et accessibles aux jeunes générations.



Mémoire



Histoire



Innovation



Photogram-
métrie



Culture

PARCOURS IMMERSIF



Quête



2025
2026



Sites
historiques
en France



Jeunesse,
enseignants,
passionnés
d'histoire



NDA



2025
2026



Organisation
public

OBJECTIFS

1

PRÉSERVER ET TRANSMETTRE LA MÉMOIRE
Donner accès aux récits et archives pour comprendre l'Histoire.

2

ÉDUIQUER DE MANIÈRE IMMERSIVE
Utiliser la réalité augmentée pour enrichir l'apprentissage de manière interactive et immersive.

3

RENFORCER LA COHÉSION SOCIALE
Créer du lien autour du devoir de mémoire et du patrimoine historique.

RÉSULTAT

DES CIRCUITS MÉMORIELS INTERACTIFS

Expériences enrichies par des cartes postales et reconstitutions historiques.



UN OUTIL PÉDAGOGIQUE INNOVANT

Intégration aux ateliers scolaires et au Pass Culture.



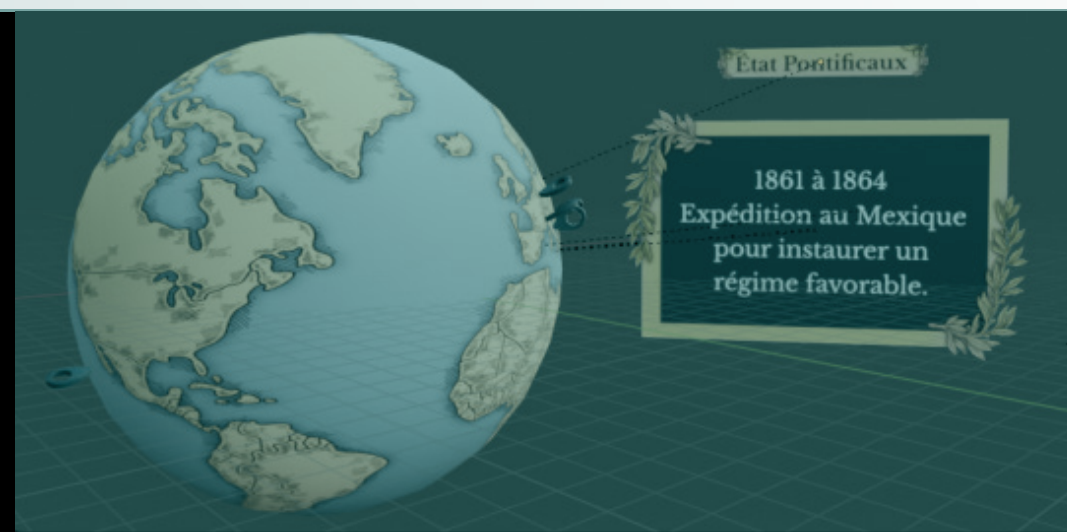
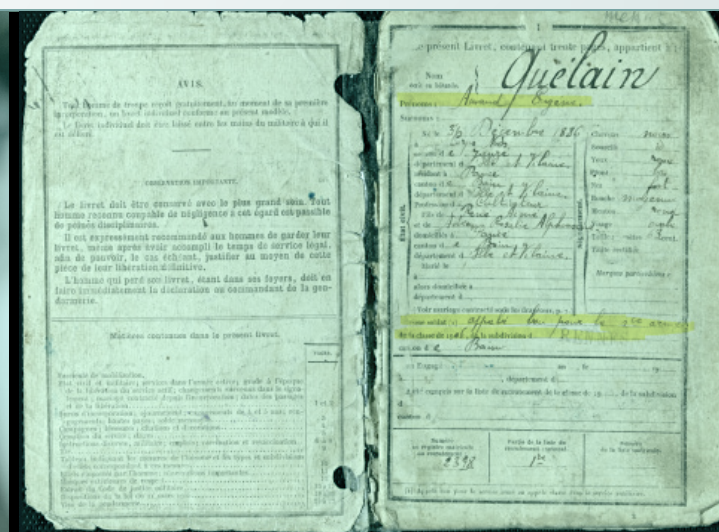
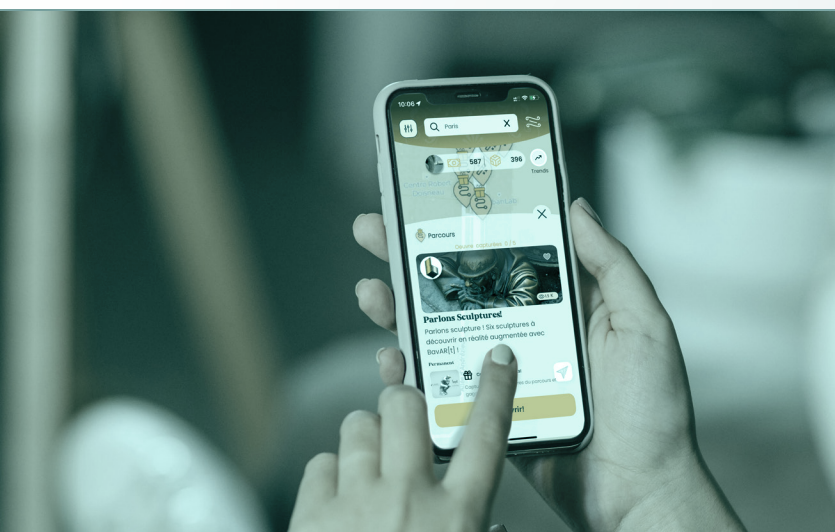
UNE RECONNAISSANCE INSTITUTIONNELLE

Lauréat du concours du Ministère des Armées et soutien de la DMCA.



CONCLUSIONS

Avec Une mémoire d'éléphant, BavAR[t] révolutionne le tourisme de mémoire en rendant l'Histoire plus accessible, immersive et éducative. Grâce à la réalité augmentée, nous contribuons à la transmission et à la préservation du patrimoine.



DRAC GRAND EST

DIRECTION
RÉGIONALE
des AFFAIRES
CULTURELLES
Grand Est

✉ pierre.vogler@culture.gouv.fr



2 PL. DE LA RÉPUBLIQUE,
67000 STRASBOURG



[https://www.culture.gouv.fr/
regions/drac-grand-est](https://www.culture.gouv.fr/regions/drac-grand-est)

RÉSUMÉ

À l'occasion des Journées Européennes du Patrimoine 2024, BavAR[t] et la DRAC Grand Est ont lancé Archi Défi, une quête immersive à travers 14 lieux culturels de Strasbourg. Une aventure interactive mêlant tradition et innovation avec des expériences inédites.

POINTS CLÉS

- Lieux culturels
- expériences interactives et immersives
- récompenses exclusives pour les participants
- animation 3D
- architecture

CONTEXTE

Archi Défi est une expérience immersive proposée par BavAR[t] et la DRAC Grand Est pour les Journées Européennes du Patrimoine 2024. Du 20 septembre au 6 octobre, les participants explorent 14 sites emblématiques de Strasbourg et l'Eurométropole, découvrant anecdotes, accès inédits et animations interactives. Parmi les temps forts : une transformation en origami du Palais du Rhin, révélant des photographies exclusives du patrimoine architectural strasbourgeois.

SOLUTIONS

Grâce à BavartApp, les visiteurs suivent un parcours géolocalisé, capturent les balises numériques, et accèdent à des contenus enrichis. Les plus rapides remportent des visites exclusives et cadeaux culturels.



Culture



Patrimoine



Parcours



Education



Iconographie

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



du 20 sept.
au 6 oct.
2024



Strasbourg et
Eurométropole



Grand public,
amateurs de
patrimoine et
de culture



NDA



2024



organisme public
Ministère de la
Culture

OBJECTIFS

1

VALORISER LE PATRIMOINE CULTUREL

Offrir une nouvelle manière de découvrir les lieux emblématiques de la ville de Strasbourg.

2

ALLIER TRADITION ET INNOVATION

Mêler histoire et réalité augmentée pour une immersion unique.

3

ENCOURAGER LA MÉDIATION CULTURELLE

Impliquer ludiquement le public grâce à une quête interactive.

RÉSULTAT

UN PARCOURS IMMERSIF À TRAVERS 14 LIEUX

Anecdotes, accès inédits et animations interactives.



UNE EXPÉRIENCE CULTURELLE INNOVANTE

Origami animé du Palais du Rhin et contenus enrichis.



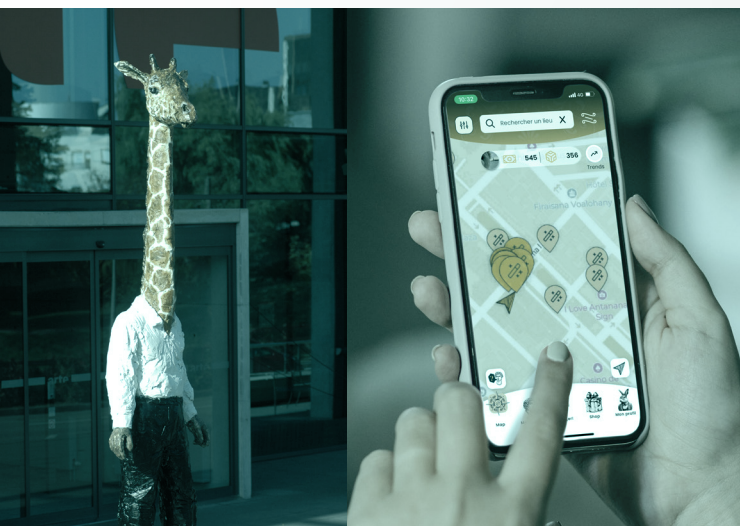
DES RÉCOMPENSES EXCLUSIVES

Visites VIP, spectacles et surprises pour les participants.



CONCLUSIONS

Avec Archi Défi, BavAR[t] et la DRAC Grand Est transforment la découverte du patrimoine en une aventure ludique et interactive. Une manière unique de redécouvrir Strasbourg à travers un jeu culturel immersif.



RÉSUMÉ

Immersion à Madagascar : une masterclass immersive pour former créateurs, étudiants et professionnels malgaches aux technologies immersives et à la médiation culturelle avec BavAR[t]. Trois jours pour explorer la photogrammétrie, la 3D et la réalité augmentée.

POINTS CLÉS

- Formation en photogrammétrie et 3D
- Création autonome de contenus
- Réalité augmentée
- Valorisation du patrimoine
- Culture

CONTEXTE

Au cœur de l'Institut Français de Madagascar, BavAR[t] a animé une masterclass de trois jours pour partager son expertise en réalité augmentée et médiation culturelle. L'objectif ? Autonomiser les participants en leur fournissant les compétences techniques et les outils nécessaires pour valoriser leur patrimoine. Une rencontre entre tradition et innovation pour faire émerger de nouvelles narrations numériques locales.

SOLUTIONS

BavAR[t] et l'Institut Français de Madagascar ont proposé un temps d'apprentissage long destiné à créer des synergies locales autour de la réalité augmentée. Cette masterclass a permis aux participants de valoriser leur patrimoine de façon autonome et innovante.



Héritage



Photogram-
métrie



Culture



Innovation



Patrimoine

MASTERCLASS



Formation



4 j.



Institut Français
de Madagascar
Antananarivo



Créateurs,
étudiants,
professionnels locaux



NDA



2024



organisme public
et association

OBJECTIFS

1

RENFORCER LES COMPÉTENCES LOCALES

Former des créateurs à l'usage des outils immersifs par l'AR et photogrammétrie.

2

ENCOURAGER UNE NARRATION CULTURELLE

Développer des projets de médiation locale indépendants.

3

CRÉER UN RÉSEAU DE PROFESSIONNELS

Favoriser l'échange et la collaboration entre professionnels de la XR à Madagascar

RÉSULTAT

DES PARTICIPANTS FORMÉS

Maîtrise des outils de photogram-
métrie et AR.



DE FUTUR PROJETS DE MÉDIATION CULTURELLE

Plusieurs projets de narration et scénarisa-
tion du patrimoine malgache en dévelop-
pement.



UN RENFORCEMENT DE L'AUTONOMIE LOCALE

Création de contenus indépendants et
pérennes.



CONCLUSIONS

Avec cette masterclass immersive, BavAR[t] et l'Institut Français de Madagascar initient une dynamique locale forte en réalité augmentée et médiation culturelle. Une formation qui ouvre la voie à une valorisation innovante du patrimoine.





RÉSUMÉ

Dans le cadre d'un projet tutoré avec Audencia, BavAR[t] a accompagné un groupe de 7 étudiants dans une réflexion stratégique sur la gestion et l'intégration d'œuvres d'art dans une base de données automatisée.

POINTS CLÉS

- Structuration d'une base de données d'œuvres
- Enjeux juridiques
- Prototypage d'une solution automatisée
- Université.

CONTEXTE

Les bases de données d'œuvres d'art sont essentielles pour valoriser le patrimoine numérique. BavAR[t] et Audencia ont collaboré pour créer un modèle automatisé répondant aux exigences de la propriété intellectuelle et facilitant l'intégration des œuvres dans l'application. Ce projet a permis aux étudiants de travailler sur une problématique réelle en combinant expertise en gestion de données, droit et innovation technologique.

SOLUTIONS

Encadrés par l'équipe de BavAR[t], les étudiants ont réfléchi à un modèle de base de données automatisée pour intégrer des œuvres dans l'application. Cette solution intègre une approche éthique et juridique, garantissant une gestion responsable des contenus culturels.



Recherche Innovation



Culture



Entreprise



Université

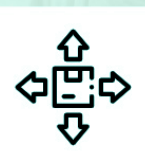
Droit moral

En France

perpétuel, inaliénable et imprescriptible



Droit de paternité



Droit de divulgation

Respect de l'intégrité
de l'œuvre

Droit de retrait/retraction

Source Legifrance...

ENSEIGNEMENT, COURS



Projet tutoré 4 mois

Audencia,
Nantes

Étudiants



NDA



2025

organisation
publique

OBJECTIFS

1

AUTOMATISER LA STRUCTURATION

Développer un modèle permettant de classer et d'organiser efficacement les œuvres d'art.

2

DÉVELOPPER UN CADRE JURIDIQUE ADAPTÉ

Intégrer les principes de propriété intellectuelle et définir des règles d'usage éthique des contenus culturels

3

INTÉGRER LA SOLUTION

Créer un prototype fonctionnel et tester l'automatisation pour une future implémentation dans l'application.

RÉSULTAT

UN MODÈLE STRUCTURÉ DE BASE DE DONNÉES

Conception d'une architecture permettant l'organisation efficace des œuvres et la gestion des métadonnées.



RECOMMANDATIONS SUR LA GESTION DES DROITS

100 utilisateurs par jour grâce à des balades déployées dans les lieux choisis.



PRÉSENTATION DU PROJET LORS DE LA SOUTENANCE

Défense du projet devant un jury académique et professionnels, validant la pertinence de la solution proposée.



CONCLUSIONS

Ce projet a permis aux étudiants d'appliquer leurs compétences à un enjeu concret, combinant gestion, droit et innovation.

Les problématiques de BavAR[t] ont facilité les réflexions et l'acquisition de méthodes de travail des étudiants.

British Museum - Londres
Victoria and Albert Museum (V&A) - Londres
Science Museum - Londres
Fitzwilliam Museum - Cambridge
Yorkshire Sculpture Park - Yorkshire
Museum of London

Tate Britain et Tate Modern - Londres
Natural History Museum - Londres
Ashmolean Museum - Oxford



FACETTES FESTIVAL

clemence@festivalfacettes.com



150 AVENUE PARMENTIER
75011 PARIS



<https://www.facettesfestival.com/>

Facettes Festival

RÉSUMÉ

Dans le cadre du Facette Festival qui traite de la santé mentale, BavAR[t] a proposé une quête culturelle interactive pour sensibiliser les jeunes à la culture. Dix œuvres classiques étaient disséminées dans et hors l'enceinte du festival, offrant aux participants une expérience ludique et immersive.

POINTS CLÉS

- Quête immersive
- Art
- Paris
- Récompenses pour les participants engagés
- Musée hors les murs
- Festival
- Tout public.



Parcours



Œuvre d'art



Innovation



Culture



Santé

CONTEXTE

Le Facette Festival est un événement consacré à la sensibilisation à la santé mentale pour les 15-30 ans. À travers des conférences, des ateliers et des performances, il vise à briser les tabous et à promouvoir un regard positif sur cette thématique. BavAR[t] s'est associé à l'édition parisienne du festival pour proposer une activité engageante et culturelle : une quête numérique où les participants devaient capturer dix œuvres iconiques.

SOLUTIONS

BavAR[t] a conçu une quête interactive en réalité augmentée permettant aux festivaliers de découvrir dix œuvres d'art emblématiques. En explorant les quais de Seine et l'enceinte du festival, les participants ont pu s'immerger dans une expérience culturelle unique et gagner des récompenses.

PARCOURS IMMERSIF



Parcours



2 J.



Paris,
quais de Seine



15-30 ans



NDA



2022



Association

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER

Créer une expérience engageante où l'art devient un levier pour favoriser le bien-être mental des jeunes.

2

RENDRE L'ART ACCESSIBLE

Proposer une quête interactive permettant aux festivaliers de s'approprier le patrimoine artistique de façon innovante.

3

ENCOURAGER LA PARTICIPATION

Motiver les participants avec des défis et des récompenses, favorisant l'engagement et la découverte culturelle

RÉSULTAT

PARTICIPATION ÉLEVÉE À LA QUÊTE

Un fort engagement des festivaliers, prouvant l'intérêt du public pour une approche interactive de la culture.



UNE SENSIBILISATION ACCRUE

Un dialogue ouvert sur le bien-être mental à travers la découverte d'œuvres d'art emblématiques.



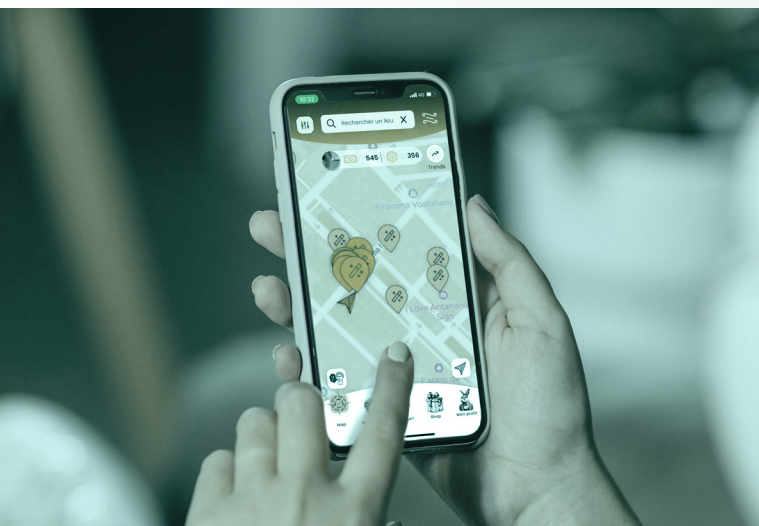
UNE COLLABORATION RÉUSSIE

Un projet qui illustre le potentiel des expériences numériques pour enrichir les événements culturels et sociaux.

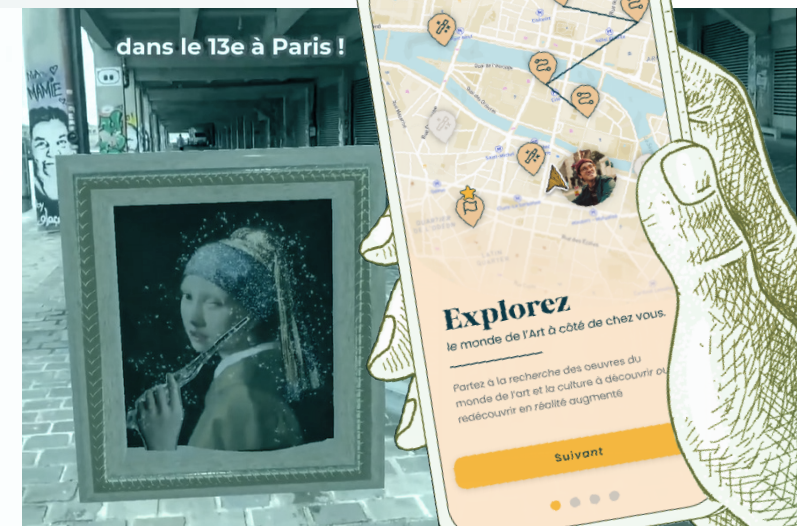


CONCLUSIONS

L'intégration de la quête culturelle au Facette Festival a prouvé que l'art et la technologie pouvaient être des outils puissants pour sensibiliser à la santé mentale. L'expérience interactive a permis d'engager le public de manière ludique et mémorable.



BavAR[t]
X
Facettes Festival



PARIS BASKET 18



liam@pbl8.fr



15 PASS. RAMEY,
75018 PARIS



<https://pbl8.fr/>

RÉSUMÉ

BavAR[t] a conçu un atelier créatif pour les collégiennes basketteuses de Paris Basket 18, en alliant art et numérique. Elles ont découvert des œuvres classiques, les ont reproduites et numérisées, puis intégré leurs créations dans BavAR[t]. Une exposition immersive a été organisée au parc Jeanne Vialle.

POINTS CLÉS

- Ateliers créatifs alliant art et numérique
- découverte et reproduction d'œuvres classiques
- exposition immersive en extérieur.

CONTEXTE

Paris Basket 18 est une association sportive engagée dans l'inclusion des jeunes filles par le sport. BavAR[t] a collaboré avec elle pour proposer un atelier artistique aux basketteuses durant leurs temps d'étude. L'objectif était de les initier à l'art, à la création et aux nouvelles technologies, en mêlant reproduction d'œuvres classiques et numérisation via photogrammétrie.

SOLUTIONS

BavAR[t] a animé trois ateliers créatifs où les collégiennes ont exploré l'histoire de l'art, reproduit des œuvres et appris la numérisation. Le projet s'est conclu par une exposition en réalité augmentée, visible pendant un mois.



École



Innovation



Histoire



Sport



Parcours

ATELIER CRÉATIF



Ateliers artistiques
et numériques



3 ateliers de 2h
+ exposition 1
mois



Paris Basket 18
& Parc Jeanne
Vialle



Collège,
famille



NDA



2023



Association

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER

Permettre aux participantes de découvrir des œuvres artistiques et d'expérimenter des outils technologiques innovants.

2

DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES

Encourager l'expression créative et artistique à travers la reproduction et la numérisation d'œuvres classiques.

3

VALORISER

Offrir une exposition immersive en extérieur, permettant de partager les créations des jeunes participantes avec le public.

RÉSULTAT

UNE EXPÉRIENCE ÉDUCATIVE ET ARTISTIQUE

Les participantes ont acquis des connaissances en art et en photogrammétrie à travers des ateliers pratiques.



UNE EXPOSITION NUMÉRIQUE INNOVANTE

Leurs créations ont été géolocalisées dans un parc, rendant l'art accessible à tous en réalité augmentée.



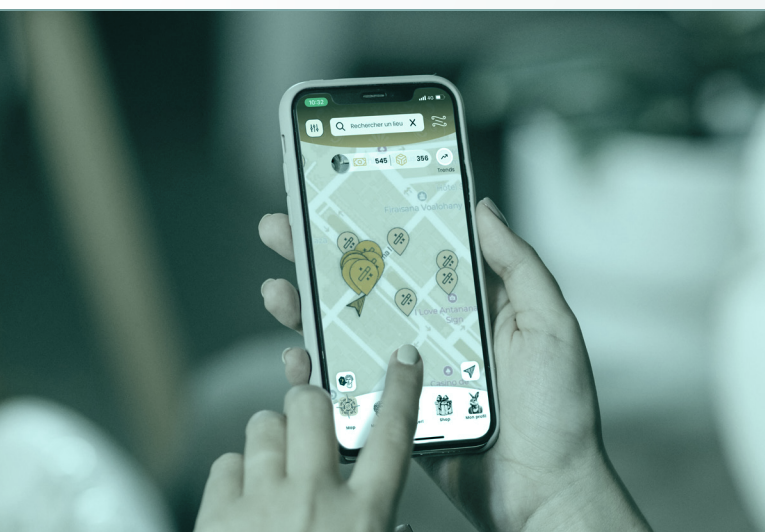
UN ENGAGEMENT RENFORCÉ DES JEUNES

Le projet a favorisé la motivation et la fierté des participantes en valorisant leur travail.



CONCLUSIONS

Ces ateliers ont montré comment allier sport, art et numérique pour enrichir l'éducation des jeunes. L'exposition immersive a offert une visibilité unique aux créations, renforçant l'impact de ce projet inclusif et innovant.





RÉSUMÉ

BavAR[t] a collaboré avec le Shakirail pour proposer un parcours, permettant aux habitants du 18e arrondissement de découvrir les œuvres et créations des artistes résidents du lieu culturel. Ce parcours était disponible dans l'ensemble de l'arrondissement.

POINTS CLÉS

- Numérisation d'œuvres des artistes résidents
- Parcours interactif
- Expérience accessible à tous
- Photogrammétrie
- Portes ouvertes
- Festival.

CONTEXTE

Le Shakirail est un lieu culturel et solidaire situé dans un ancien site SNCF désaffecté. Il offre des espaces de travail accessibles aux artistes, artisans et associations. Labellisé Fabrique de Territoire, il soutient la création émergente et favorise le lien social. BavAR[t] a proposé un parcours en réalité augmentée intégrant des sculptures et créations artistiques numérisées des résidents. Ce dispositif a enrichi les portes ouvertes du Shakirail.

SOLUTIONS

Grâce à la photogrammétrie, BavAR[t] a intégré des œuvres du Shakirail dans un parcours numérique interactif. Pendant trois semaines, les habitants ont pu explorer les créations locales à travers une expérience innovante et ludique.



Photogram-
métrie



Sculpture



Festival



Artistes



Innovation

PARCOURS IMMERSIF



parcours



3 sem.



Paris 18e,
autour du
Shakirail



Habitants du
quartier,
familles,
enfants



NDA



2022



Association

OBJECTIFS

1

VALORISER LES ARTISTES RÉSIDENTS

Proposer une mise en avant interactive des créations du Shakirail via la réalité augmentée.

2

ENCOURAGER L'ACCÈS À L'ART

Offrir aux habitants, et en particulier aux enfants, une immersion accessible et ludique dans le monde artistique.

3

DYNAMISER

Créer une animation originale lors des portes ouvertes du Shakirail permettant d'élargir la portée de l'événement et d'attirer un nouveau public.

RÉSULTAT

UNE DÉCOUVERTE CULTURELLE ENRICHIT

Les habitants ont exploré les œuvres sous un nouveau format, favorisant l'éveil artistique.



UN PARCOURS ATTRACTIF ET INTERACTIF

La gamification a encouragé la participation et renforcé l'engagement du public.



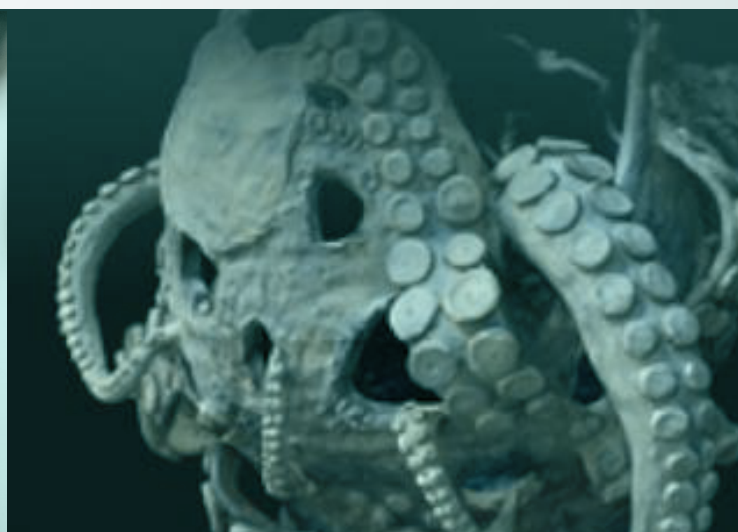
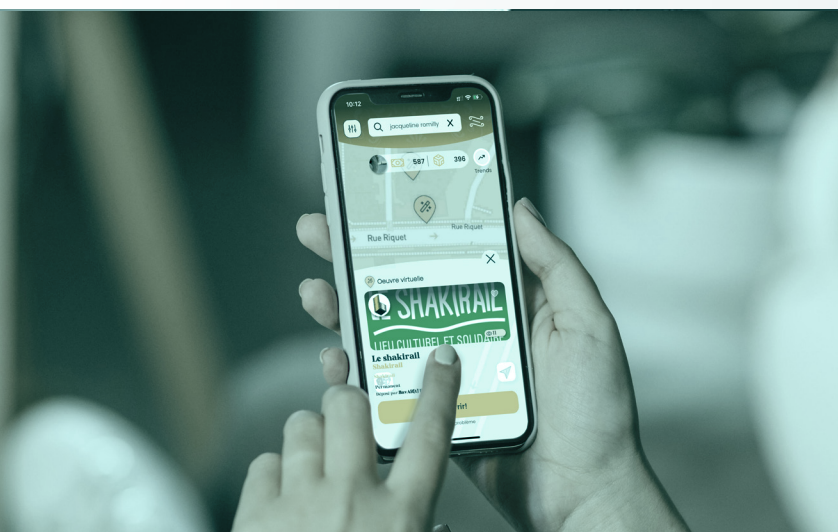
UNE COLLABORATION DURABLE

Une première initiative réussie ouvrant la voie à de futurs projets avec le lieu.



CONCLUSIONS

Le parcours en réalité augmentée au Shakirail a démontré comment la technologie pouvait renforcer la médiation culturelle et l'accès à l'art. Ce projet a permis aux habitants du quartier de s'immerger dans l'univers créatif des artistes locaux.



LE CENTQUATRE & L'ENSAD

CENT
QUATRE
#104 PARIS



s.khiter@104.fr



5 RUE CURIAL, 75019 PARIS



<https://www.104.fr/>

RÉSUMÉ

Bavar[t] a collaboré avec le Centquatre et l'ENSAD pour un projet alliant numérique, architecture et urbanisme. Dix mobiliers urbains innovants ont été conçus par des étudiants, puis modélisés et intégrés dans Bavar[t] pour une restitution immersive.

POINTS CLÉS

- Création de mobilier urbain innovant
- Expérimentation en réalité augmentée
- Restitution immersive in situ
- Architecture

CONTEXTE

L'ENSAD et le Centquatre ont mené un projet expérimental sur le mobilier urbain de demain. Les étudiants ont conçu des structures adaptées aux villes modernes, intégrant innovation et écologie. Bavar[t] a permis de restituer ces mobiliers en réalité augmentée, testant ainsi leur intégration urbaine sans coûts de production. Le Centquatre, avec ses espaces ouverts, a servi de terrain d'expérimentation idéal.

SOLUTIONS

Dix mobiliers urbains ont été conçus par les étudiants puis modélisés et géolocalisés via Bavar[t]. Cette approche a permis de visualiser les prototypes en contexte réel et d'évaluer leur impact sans nécessiter de production physique.



Architecture Innovation



Écologie



Modélisation



École

École
nationale
supérieure
des Arts
Décoratifs

EXPOSITION IMMERSIVE



Ateliers
créatifs



4 mois



Le Centquatre,
Paris



Étudiants



NDA



2022



Organisation
public

OBJECTIFS

1

EXPÉRIMENTER L'URBANISME DE DEMAIN

Créer des mobiliers urbains innovants et tester leur intégration en ville grâce à la réalité augmentée.

2

INTÉGRER LE NUMÉRIQUE DANS L'ARCHITECTURE

Utiliser Bavar[t] pour visualiser les concepts des étudiants dans l'espace urbain avant leur production physique.

3

SENSIBILISER À LA VILLE DURABLE

Proposer des designs écologiques et fonctionnels pour des espaces urbains adaptés aux enjeux actuels.

RÉSULTAT

UNE RESTITUTION IMMERSIVE ET INNOVANTE

Les étudiants ont pu visualiser leurs créations en taille réelle et simuler leur impact urbain.



UNE EXPÉRIMENTATION À MOINDRE COÛT

La réalité augmentée a permis de tester les mobiliers sans investissement en production.



COMMUNICATION

Urban Lab et la mairie de Paris ont soutenu cette initiative pour repenser l'aménagement des espaces publics.

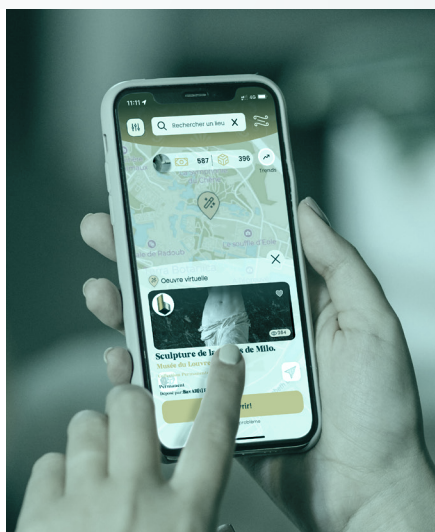
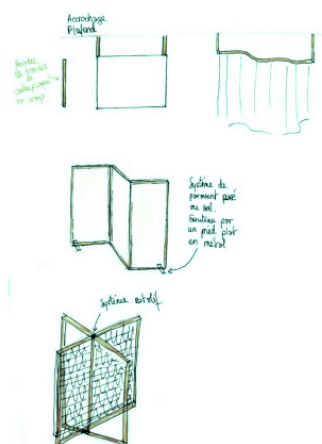


CONCLUSIONS

Ce projet a démontré le potentiel de la réalité augmentée pour tester des concepts architecturaux avant leur fabrication.

L'expérience a permis aux étudiants d'innover tout en sensibilisant à la ville durable et au design urbain.

3 TYPES DE FIXATIONS



CODEx URBANUS

Codex Urbanus

✉ codex@codexurbanus.com



PARIS



<https://www.codexurbanus.com/en/>

RÉSUMÉ

Une exposition immersive et ludique de l'artiste Codex Urbanus, lors du festival "Nuit Blanche". Les usagers de l'arrondissement et passants parisiens ont pu découvrir les œuvres originales ayant inspiré les fresques murales.

POINTS CLÉS

- Exposition street art en réalité augmentée
- Découverte
- Inspirations
- Parcours immersif
- Festival Nuit Blanche
- Peintures.

CONTEXTE

À l'occasion de la Nuit Blanche 2023, BavAR[t] a collaboré avec Codex Urbanus et la Bibliothèque Robert Sabatier pour révéler les inspirations des œuvres street art disséminées rue Marcadet et rue Ramey. Les visiteurs pouvaient voir l'œuvre d'origine en réalité augmentée. Ce parcours interactif, accessible pendant un mois, a permis de redécouvrir les visages de femmes illustres du Musée Muses et d'explorer l'univers artistique de Codex Urbanus.

SOLUTIONS

Les œuvres de Codex Urbanus ont été enrichies grâce à la réalité augmentée. Les passants pouvaient révéler les inspirations cachées derrière chaque fresque, puis gagner des cadeaux à récupérer à la bibliothèque Robert Sabatier.



Iconographie



Street Art



Innovation



Culture



Bibliothèque

EXPOSITION IMMERSIVE



Exposition
hors les murs



1 mois



Paris 18e,
Nuit Blanche



Grand public,
amateurs de
street art



NDA



2023



Freelance

OBJECTIFS

1

AUGMENTER L'EXPÉRIENCE STREET ART

Offrir une nouvelle lecture des fresques de Codex Urbanus en révélant leurs inspirations via la réalité augmentée.

2

VALORISER LES ARTISTES OUBLIÉES

Mettre en lumière les femmes artistes du Musée Muses et raconter leur histoire à travers un parcours urbain.

3

ENGAGER LE PUBLIC

Encourager l'exploration en reliant culture et numérique, avec une chasse aux œuvres récompensée en bibliothèque.

RÉSULTAT

UN PARCOURS ARTISTIQUE INTERACTIF

Les visiteurs ont redécouvert les fresques avec une nouvelle dimension grâce à BavAR[t].



UNE MISE EN VALEUR DU PATRIMOINE FÉMININ

Les œuvres ont révélé les visages et histoires de femmes artistes souvent méconnues.



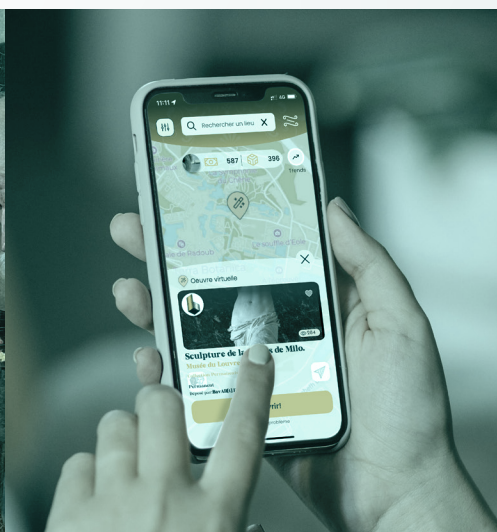
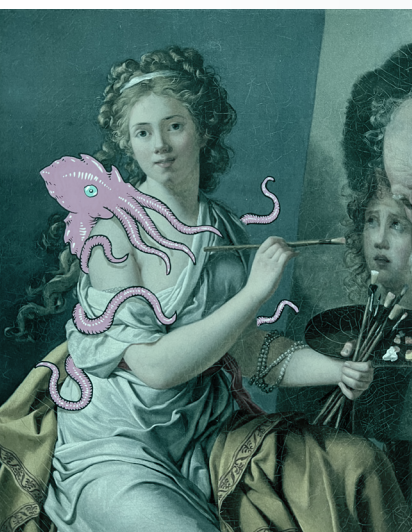
UN ENGAGEMENT CULTUREL DYNAMIQUE

L'expérience a encouragé la découverte du street art et récompensé les participants avec des cadeaux.



CONCLUSIONS

Cette exposition immersive a augmenté l'expérience du street art en intégrant la réalité augmentée. Le projet a permis de relier patrimoine, numérique et participation citoyenne, offrant un regard nouveau sur l'art urbain.



COLLÈGE CHARLES DE FOUCAULD



flavie.makosza@cdf45.fr



Ensemble scolaire Charles de Foucauld,
Meung-sur-Loire



<https://www.cdf45.fr/>

RÉSUMÉ

Les élèves de 5ème ont écrit une aventure fantastique et illustré leur livre. BavAR[t] l'a transformé en une exposition immersive en réalité augmentée, où chaque scène s'anime avec une technique proche du diorama.

POINTS CLÉS

- Livre animé en réalité augmentée
- Projet pédagogique et artistique
- Valorisation du patrimoine historique
- École

CONTEXTE

Ce projet mêle création littéraire, artistique et numérique. Après avoir visité le château de Meung-sur-Loire et mené des recherches historiques, les élèves ont écrit une histoire fantastique et dessiné ses scènes. BavAR[t] a conçu une expérience immersive en 3D, où les visiteurs découvrent une animation du livre en écoutant le récit enregistré.

SOLUTIONS

BavAR[t] a conçu une œuvre immersive en superposant des plans successifs pour animer le livre, une technique proche du diorama. L'exposition interactive permet de voir et d'écouter l'histoire peinte et écrite par les élèves.



Littérature Innovation



Peinture



Exposition



Culture

ATELIERS CRÉATIFS



Ateliers
créatifs



4 mois



Collège Charles
de Foucauld
& Château de
Meung-sur-Loire



Élèves,
familles,
grand public



NDA



2025



Organisation
publique

OBJECTIFS

1

ASSOCIER PATRIMOINE ET NUMÉRIQUE

Faire découvrir l'histoire du château à travers un projet éducatif mêlant littérature, illustration et réalité augmentée.

2

STIMULER LA CRÉATIVITÉ DES ÉLÈVES

Encourager l'imagination des élèves en leur permettant de créer une aventure illustrée et de la voir prendre vie en 3D.

3

FAVORISER L'APPRENTISSAGE IMMERSIF

Proposer une nouvelle approche de la pédagogie où l'histoire se découvre par l'écoute et l'animation en réalité augmentée.

RÉSULTAT

UN LIVRE ANIMÉ EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Les illustrations prennent vie avec BavAR[t], enrichissant l'histoire par une mise en scène immersive.



UNE EXPÉRIENCE ÉDUCATIVE INNOVANTE

Les élèves ont exploré le château, créé une histoire et participé à chaque étape du projet.



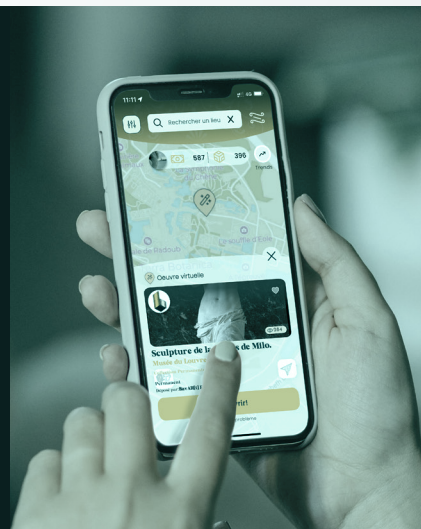
UNE VALORISATION DU PATRIMOINE LOCAL

L'œuvre finale permet de redécouvrir l'histoire et l'architecture du château de Meung-sur-Loire.



CONCLUSIONS

Avec Une mémoire d'éléphant, BavAR[t] révolutionne le tourisme de mémoire en rendant l'Histoire plus accessible, immersive et éducative. Grâce à la réalité augmentée, nous contribuons à la transmission et à la préservation du patrimoine.



RÉGION
CENTRE
VAL DE LOIRE
UN ÉVÈNEMENT
HUMAIN
& TECH



GUILD STUDIO



robin.buisson@guild-studio.com



12 RUE MAURICE JOURDAIN,
45400 FLEURY LES AUBRAIS



[https://guild-studio.com/index.php/
en/front-page-english/](https://guild-studio.com/index.php/en/front-page-english/)

RÉSUMÉ

BavAR[t] et Guild Studio lancent une chasse en réalité augmentée pour célébrer la sortie de Shadow of The Guild. Plus de 54 villes accueillent cet événement interactif, où les joueurs capturent des illustrations rares du jeu pour gagner des récompenses exclusives.

POINTS CLÉS

- Chasse au trésor en réalité augmentée
- Récompenses exclusives
- Découverte du jeu avant sa sortie
- Joueurs et création d'une communauté

CONTEXTE

Pour promouvoir Shadow of The Guild, Guild Studio et BavAR[t] ont créé une expérience immersive avant sa sortie. Inspiré des livres La Guilde des Marchands de Pluie, ce jeu d'action-aventure rétro prend vie en réalité augmentée le temps d'une quête qui se déroule dans les centres-villes et près de monuments emblématiques.

SOLUTIONS

Grâce à BavAR[t], Shadow of The Guild devient interactif dans le monde réel. Les joueurs téléchargent l'application, capturent des illustrations et échangent leurs points contre des lots : coffrets collectors, clés du jeu, affiches et livres.



Iconographie



Quête



Numérique



International



Jeux

PARCOURS PROMOTIONNEL



Promotion



20 j.



54 villes en
France &
Outre-mer



Joueurs,
amateurs de
rétro-gaming
et grand public



NDA



2023



Entreprise

OBJECTIFS

1

PROMOUVOIR

Créer une expérience interactive permettant aux joueurs de découvrir l'univers du jeu Shadow of The Guild avant sa sortie officielle.

2

STIMULER L'EXPLORATION URBAINE

Encourager le public à parcourir leur ville en quête des iconographies cachées, pour une immersion ludique et culturelle.

3

RÉCOMPENSER LA COMMUNAUTÉ

Offrir des cadeaux exclusifs aux participants les plus rapides : clés du jeu, affiches, coffrets collectors et livres.

RÉSULTAT

UNE CHASSE INTERACTIVE EN AR

Collection d'iconographies rares pour les fans et amateurs du jeu vidéo.



UN ÉVÉNEMENT NATIONAL INÉDIT

54 villes accueillent l'expérience, des grandes métropoles aux Outre-mer.



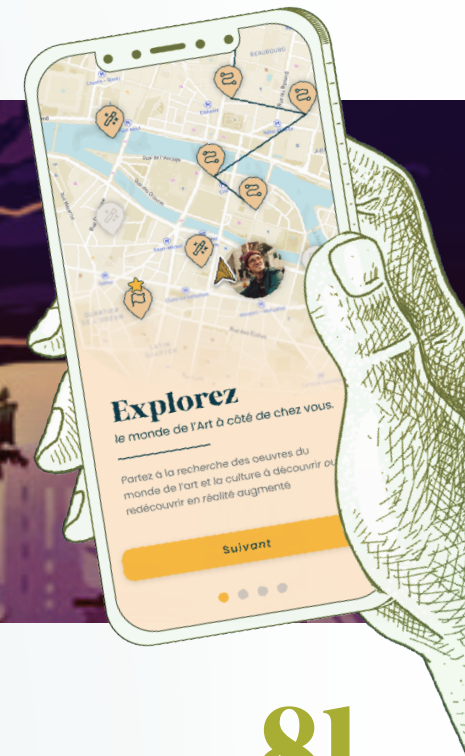
UNE IMMERSION AVANT LA SORTIE

L'univers de Shadow of The Guild prend vie en amont du lancement officiel du jeu.



CONCLUSIONS

Avec cette quête, Guild Studio et BavAR[t] transforment la découverte d'un univers d'un jeu vidéo en une expérience immersive. Une aventure interactive unique qui mêle exploration, technologie et passion du gaming.



ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE DU POUTYL

olivet.fr

ecm-poutyl-olivet@ac-orleans-tours.fr



282 RUE DU GÉNÉRAL DE GAULLE,
45160 OLIVET



[https://www.olivet.fr/fr/
contentpage/4699](https://www.olivet.fr/fr/contentpage/4699)

RÉSUMÉ

Une masterclass sur la 3D et la réalité augmentée auprès des élèves de l'école du Poutyl. Cette intervention a permis de découvrir les possibilités du numérique et d'explorer comment la réalité augmentée peut rendre l'art plus accessible.

POINTS CLÉS

- Initiation à la 3D et à la réalité augmentée
- Accessibilité de l'art via le numérique
- Exploration interactive en classe

CONTEXTE

Dans le cadre de leur projet sur l'accessibilité de l'art via la 3D et l'impression 3D, les élèves du Poutyl ont exploré la modélisation et les options que leur offre BavAR[t]. Nous sommes intervenus pour enrichir cette approche en présentant l'application. À travers une démonstration et des échanges, les élèves ont découvert comment les technologies peuvent transformer l'expérience artistique et culturelle.

SOLUTIONS

BavAR[t] a présenté son application et ses usages en milieu scolaire. L'intervention a couvert la modélisation 3D, le scan 3D et la réalité augmentée, en montrant comment ces outils permettent d'amener l'art à l'école de manière interactive et accessible.



Masterclass



Culture



Modélisation



Innovation



École

MASTERCLASS



Masterclass



1 demi
journée



École
élémentaire
du Poutyl



Élèves du
primaire



NDA



2024



Organisme
publique

OBJECTIFS

1

INITIER LES ÉLÈVES À LA 3D

Présenter les bases de la modélisation et du scan 3D pour enrichir leur projet sur l'accessibilité de l'art.

2

EXPLORER L'AR

Montrer comment la géolocalisation et la réalité augmentée permettent de faire entrer l'art dans l'école de manière interactive.

3

SENSIBILISER À L'ACCESSIBILITÉ

Discuter des moyens de rendre l'art plus inclusif grâce aux nouvelles technologies, notamment pour les personnes non voyantes.

RÉSULTAT

UNE DÉMONSTRATION IMMERSIVE

Les élèves ont découvert concrètement la 3D et la réalité augmentée en classe.



UNE RÉFLEXION SUR L'ACCESSIBILITÉ

L'échange a nourri leurs idées.



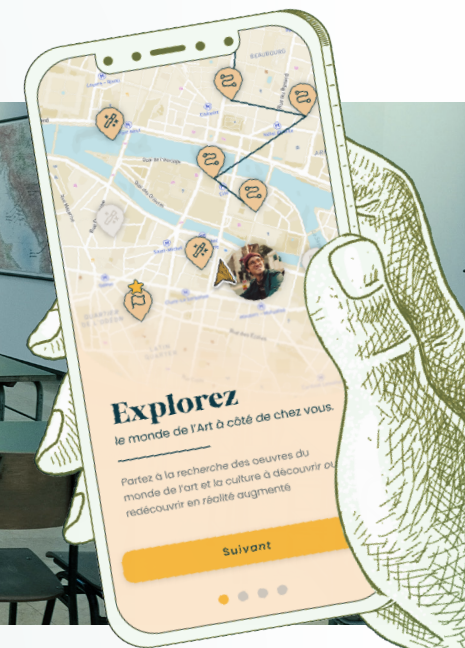
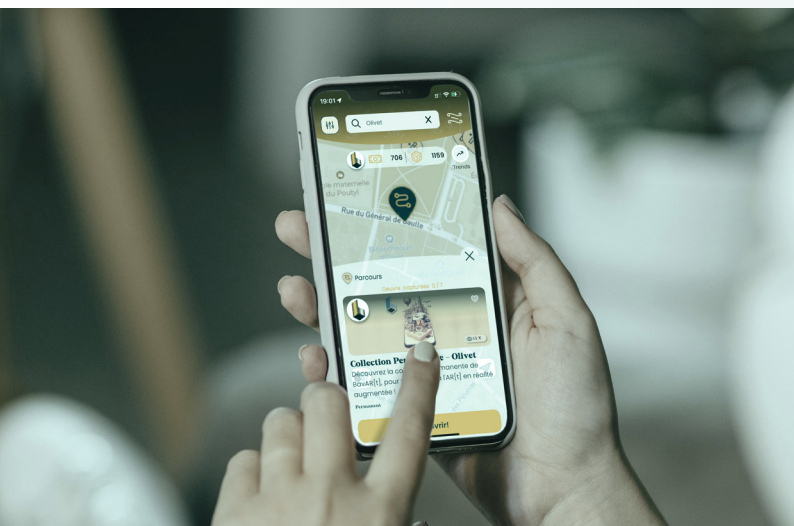
UNE APPROCHE LUDIQUE ET ÉDUCATIVE

L'intervention a stimulé leur créativité et leur compréhension des outils numériques.



CONCLUSIONS

Grâce à BavAR[t], les élèves du Poutyl ont découvert comment la 3D et la réalité augmentée peuvent enrichir leur projet et transformer l'accès à l'art.
Une initiation stimulante à la croisée du numérique et de la culture !



SIERRA PROD & HAWAF

hawaf.studio@gmail.com



FONDATION CAMARGO
1 AVENUE MAURICE JERMINI
13260 CASSIS – FRANCE



<https://camargofoundation.org/fr/hawaf-collective>



RÉSUMÉ

À la Villa Radet, BavAR[t] a accompagné des enfants dans un atelier artistique et numérique. Après avoir créé et numérisé leurs œuvres, celles-ci ont été intégrées en réalité augmentée et géolocalisées pour une restitution ludique à Montmartre.

POINTS CLÉS

- Création artistique en primaire
- Initiation à la numérisation 3D
- Exposition en réalité augmentée
- Atelier créatif.

CONTEXTE

Pendant deux semaines, des enfants de 8 à 12 ans ont participé à un atelier artistique en collaboration avec l'association Sierra Prod (Paris) et le collectif Hawaf (Palestine). L'objectif était de créer des œuvres artistiques et de créer leur jumeau numérique. Ce projet a permis aux jeunes de découvrir le processus de digitalisation et d'expérimenter la réalité augmentée dans un cadre emblématique.

SOLUTIONS

Les enfants ont été initiés aux outils numériques pour donner une nouvelle dimension à leurs créations. Leurs œuvres, intégrées dans BavAR[t], ont été géolocalisées et exposées dans les jardins de la Villa Radet.



Peinture



Exposition



Innovation



Culture



Photogram-
métrie

ATELIER CRÉATIF



Atelier artistique
& numérique



2 sem.



Villa Radet,
Paris



Enfants
8-12 ans



NDA



2023



Non profit

OBJECTIFS

1

CRÉER ET NUMÉRISER DES ŒUVRES

Initier les enfants au processus de création et de digitalisation artistique avec des outils innovants.

2

EXPÉRIMENTER LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Exposer les œuvres sous une nouvelle forme immersive et interactive grâce à BavAR[t].

3

VALORISER L'EXPRESSION ARTISTIQUE

Offrir aux jeunes un espace pour s'exprimer et partager leurs créations dans un cadre inspirant.

RÉSULTAT

UNE EXPOSITION NUMÉRIQUE INÉDITE

Les enfants ont découvert leurs œuvres en AR dans les jardins de la Villa Radet.



UNE EXPÉRIENCE ARTISTIQUE ET TECHNOLOGIQUE

L'atelier a mêlé expression créative et apprentissage du numérique.



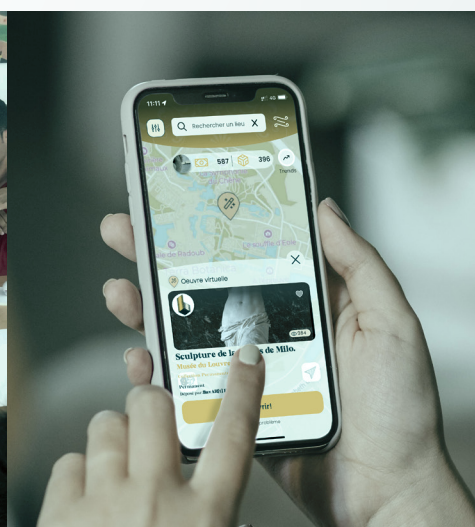
UNE OUVERTURE CULTURELLE

Le projet a favorisé les échanges entre jeunes créateurs et associations partenaires.



CONCLUSIONS

Ce projet à la Villa Radet a permis aux enfants de transformer leurs œuvres en expériences immersives. Grâce à la réalité augmentée, leur art a pris une nouvelle dimension, accessible à tous, dans un cadre patrimonial exceptionnel.



CHALLENGE NUMERIQUE



NC



35 AV. DES GLÉNAN,
29000 QUIMPER



<https://www.leparaclet.org>

RÉSUMÉ

Lors du concours "Challenge numérique", nous avons présenté BavAR[t] en sa qualité de plateforme immersive pour structurer les idées des participants et les accompagner dans leur défi de création d'un produit technologique innovant.

POINTS CLÉS

- Présentation de BavAR[t] aux étudiants
- Accompagnement des étudiants
- Jury d'évaluation
- Solution innovante.

CONTEXTE

Le Challenge numérique est un événement annuel qui vise à stimuler l'innovation chez les étudiants. En 2023, la thématique portait sur la valorisation du patrimoine matériel et immatériel de Quimper via des solutions numériques. Pendant 48 heures, les étudiants en Master Patrimoine de l'Université de Bretagne Occidentale et en 2ème année DN-MADE du Lycée Le Paraclet ont conçu des applications et sites web facilitant l'accès à la culture.

SOLUTIONS

BavAR[t] a permis aux étudiants de découvrir un exemple d'usage innovant pour mettre en valeur le patrimoine. Nous avons guidé les équipes dans la création de solutions numériques et nous les avons aidés à structurer leurs présentations.



Patrimoine Innovation



Université



Culture



Concours

MASTERCLASS



Compétition
étudiante



48 h.



Quimper,
Finistère



Étudiants



NDA



2023



Organisation
publique

OBJECTIFS

1

FORMATION

Accompagner les étudiants dans la création d'une solution numérique innovante valorisant le patrimoine de Quimper.

2

PARTAGE DE CONNAISSANCES

enrichir la transmission culturelle et patrimoniale.

3

ACQUISITION DE COMPÉTENCES

Développement des compétences en gestion de projet, créativité et présentation orale devant un jury professionnel.

RÉSULTAT

CRÉATION DE SOLUTIONS ORIGINALES

mise en avant des outils interactifs pour valoriser le patrimoine local.



MÉDIATION CULTURELLE

Acquisition des compétences utiles pour amorcer des projets culturels.



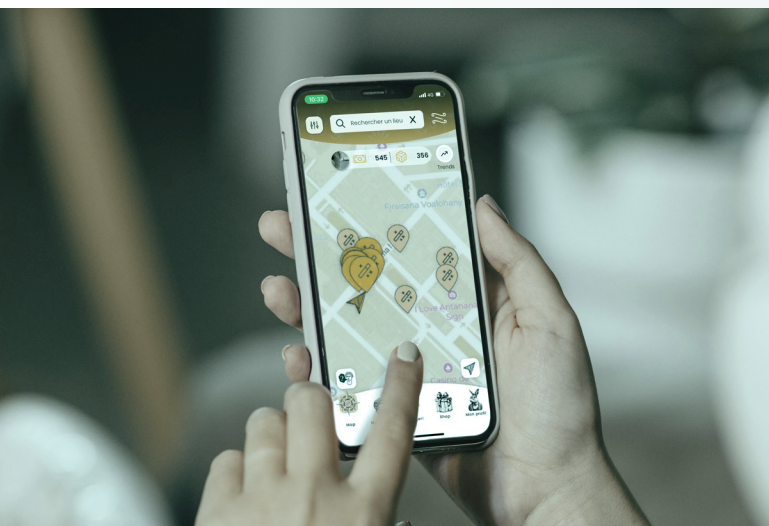
OBSERVATION ET NOTATION

Les projets présentés ont été évalués par un jury composé de professionnels du patrimoine et du numérique.



CONCLUSIONS

Cette édition du Challenge numérique a permis aux étudiants de développer des compétences essentielles pour évoluer dans le monde professionnel culturel tout en explorant le potentiel du numérique dans la valorisation du patrimoine.



COLLÈGE DU PORZOU & LYCÉE PIERRE-GUÉGUIN



NC



1 Cr Charlemagne,
29900 Concarneau



<https://www.college-leporzou-concarneau.ac-rennes.fr/>

RÉSUMÉ

Dans le cadre de la semaine de l'égalité filles-garçons, BavAR[t] est intervenu pour présenter sa solution numérique et inspirer les élèves à travers le parcours de sa cofondatrice. L'objectif était de sensibiliser aux stéréotypes et de promouvoir les métiers du numérique.

POINTS CLÉS

- Intervention pédagogique mêlant sensibilisation aux stéréotypes
- partage d'expérience professionnelle et présentation des métiers du numérique.

CONTEXTE

Trois établissements ont organisé des activités autour de l'égalité Filles/Garçons : Escape Game, podcasts, lectures, activités sportives mixtes et affiches sur les métiers du numérique. BavAR[t] a partagé son expertise et son engagement en faveur de la diversité dans le secteur digital. La semaine a aussi été marquée par la remise du label national « Égalité filles-garçons » récompensant les initiatives des établissements dans la lutte contre les stéréotypes.

SOLUTIONS

BavAR[t] a présenté son parcours et sa solution numérique pour encourager les élèves à s'orienter vers des métiers variés, en particulier dans la tech. L'intervention a permis d'ouvrir un dialogue sur les inégalités dans le numérique.



Education



Culture



Innovation



Expérience



Quête

MASTERCLASS



Masterclass



1 j.



Concarneau,
Finistère



Collégiens
et lycéens



NDA



2024



Organisation
publique

OBJECTIFS

1

SENSIBILISER

Stéréotypes de genre et aux inégalités dans le numérique, tout en les encourageant à explorer de nouvelles perspectives professionnelles.

2

TÉMOIGNAGE

les élèves ont pu découvrir un parcours inspirant et comprendre l'importance de la mixité dans les carrières technologiques.

3

ÉGALITÉ

les établissements ont renforcé leur engagement pour une éducation plus inclusive et ouverte à toutes et tous.

RÉSULTAT

PARTAGE

Expériences enrichies par des cartes postales et reconstitutions historiques.



CONNAISSANCE

Les discussions ont suscité des réflexions sur les freins et stéréotypes liés aux choix d'orientation, notamment dans les métiers tech.



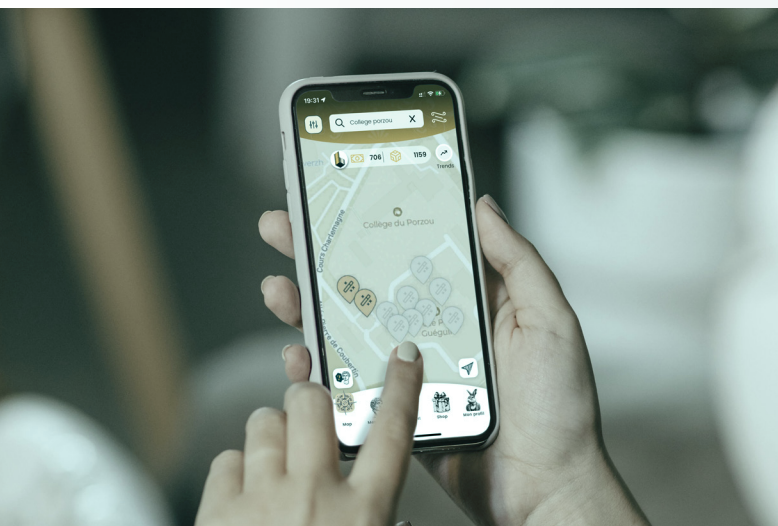
INITIATIVE

Les établissements ont enrichi leur programme en intégrant des initiatives concrètes pour promouvoir l'égalité et la diversité dans les parcours scolaires.



CONCLUSIONS

Cette intervention a contribué à éveiller les consciences et à encourager les élèves à envisager des carrières dans le numérique sans se laisser freiner par les stéréotypes. Un engagement fort pour l'inclusion et l'égalité.



T**Y**POLOGY OF ACTORS

ASSOCIATIONS

Trayskreyol
Morlaix ArtsTour
Et Voila
Shakirail
Paris basket 18
Hop We Care
Pop women festival
First Lego league
Chercheurs d'autres
Cimarron
Festival Smart Noz
Facette Festival
Sierra Prod

ARTISTS

Erza
Edouard Joureau
Jean Piero
Codex urbanus

LIBRARIES – MEDIA LIBRARIES

Médiathèque Anna Marly
Bibliothèque Robert Sabatier
Bibliothèque Vaclav Havel
Bibliothèque Robert sabatier
Bibliothèque Jacqueline de Romilly
Bibliothèque Goutte d'or
Bibliothèque Maurice Genevoix

COMMUNITIES – CITIES

Grand Champ
Morlaix
Paris
Londres

SCHOOLS – EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

Collège Marcel Carné
Collège Maîtrise Notre Dame
Collège Hélène de Fonsèques
Lycée Margueritte de Navarre
Collège Montesquieu
Collège Georges Brassens
Collège du Porzou
Lycée Pierre Guéguin
Ecole élémentaire du Poutyl
Collège Charles de Foucauld

CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES

Institut français de Madagascar
Fort Saint Nicolas (Citadelle de Marseille)
Château d'Artigny
Dédale
Hawaf
Guild Studio

MINISTRIES – GOVERNMENT

DRAC Grand Est
DRAC Bretagne
Secrétariat général pour l'administration du ministère des Armées et des Anciens combattants
Ministère de la Culture
DRANE région Centre-Val de Loire

MUSEUMS

Musée des Arts forains
Musée du Carton voyageur
Musée des Beaux-arts de Rennes
Museum of American Science of Energy
Musée de Bretagne
Musée des Beaux-Arts de Tours
Musée d'Histoire Naturelle de Tours
Musée du Compagnonnage

TOURIST OFFICE

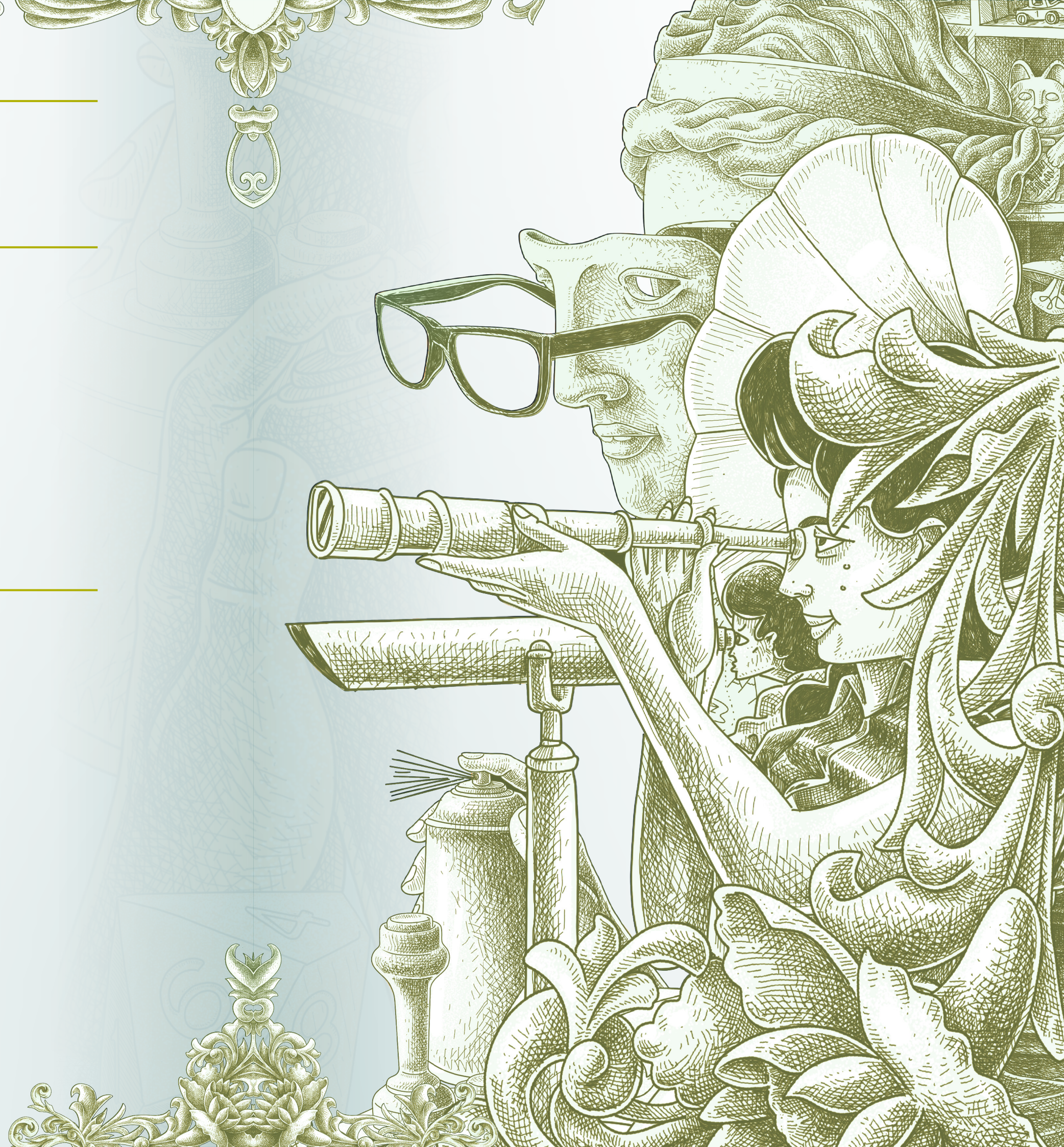
Portes de Sologne
Laval Tourisme
Paris je t'aime

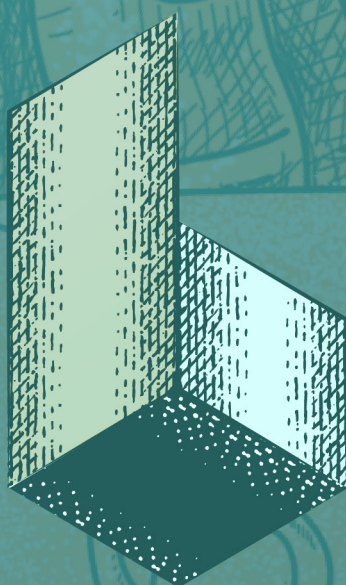
TRADE SHOWS – FESTIVALS

Smart Noz
Laval virtual
CES Las Vegas
SITEM
Facettes Festival
Heritage Middle East
Museum Connections
Animasia
AWE Europe
Dublin Tech Summit
Littératures urbaines

UNIVERSITIES – SCHOOLS

Rennes 2
Sorbonne
Université Bretagne occidentale
Audencia
ENSAD





BavAR[t]

LE MUSÉE HORS DES MURS