



















@bavartapp





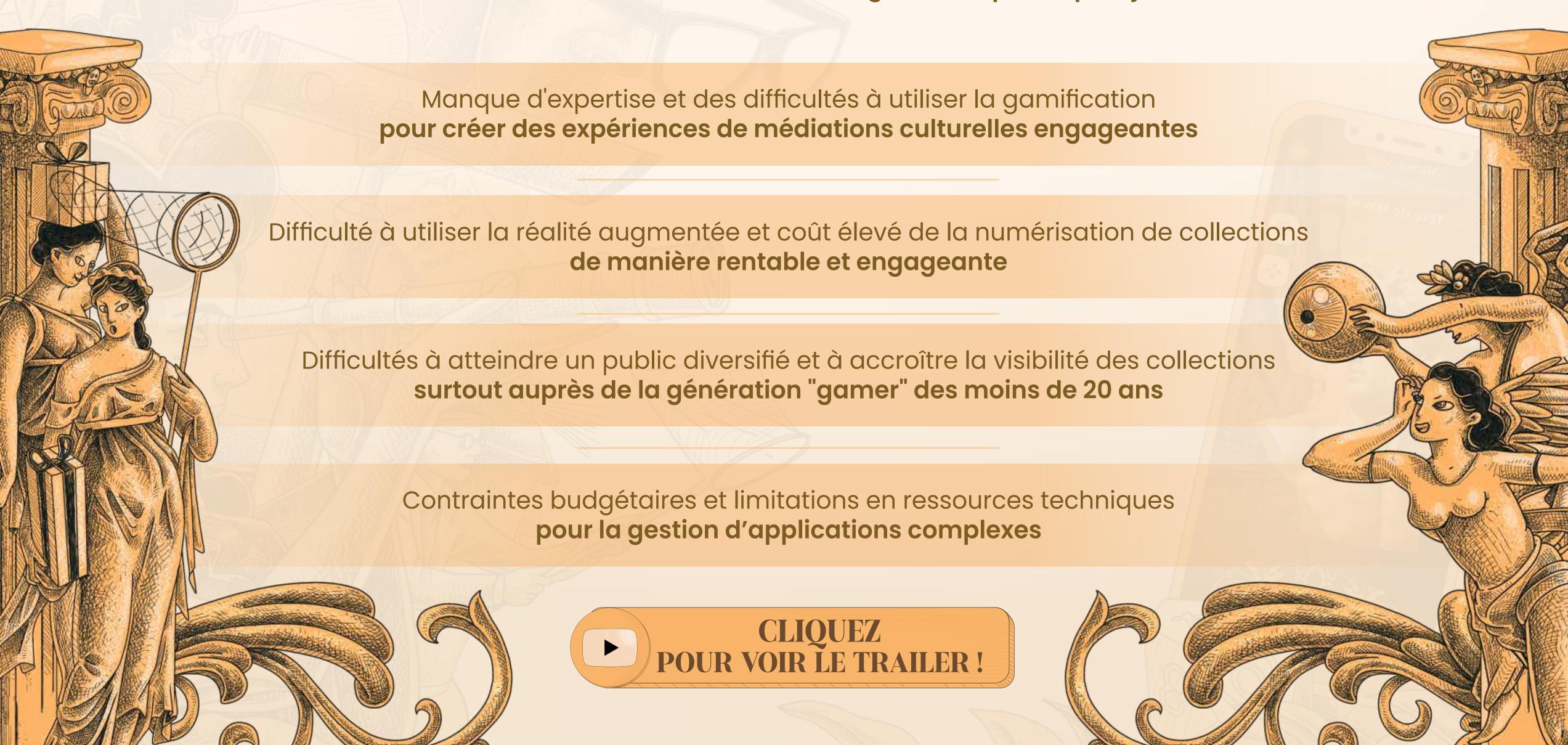






LES DÉFIS ACTUELS DES INSTITUTIONS CULTURELLES

dans le contexte des nouvelles technologies et du public plus jeune



BAVAR[T]: UNE APP DE MÉDIATION CULTURELLE

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



Expositions numériques

Augmentez votre visibilité

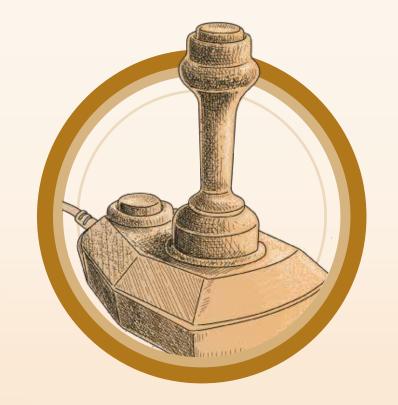
en exploitant et en valorisant vos collections numériques, dans le cadre d'un jeu à grand échelle.



Nouvelle cible

Ciblez un nouveau public, en publiant

en publiant
votre collection
numérique géolocalisée
dans des lieux
habituellement
inaccessibles.



Gamification

Utilisez des mécaniques de jeu captivantes pour créer des expériences

des expériences attrayantes et accessibles à l'échelle mondiale.



Innovation

Augmentez

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



GAGNANT
Creative Cities Challenge
SUPPORTED BY

MAYOR OF LONDON

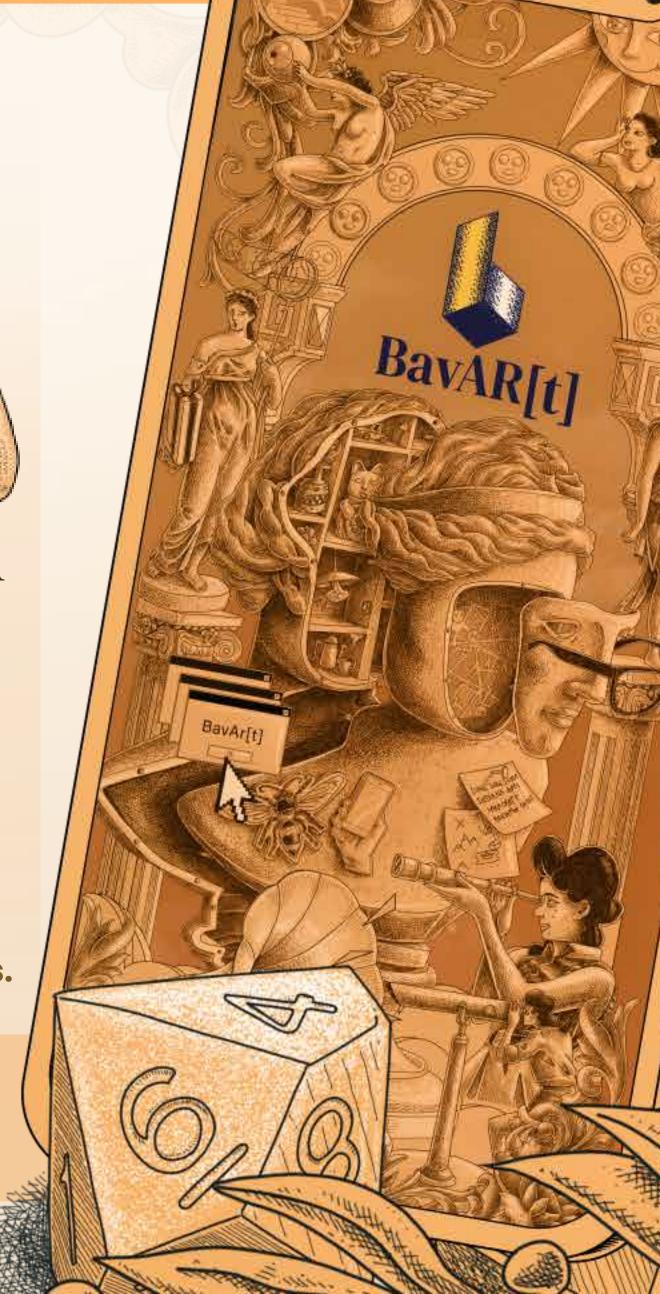












Touchez votre public partout!

LE GAMEPLAY DE BAVAR[T]

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



L'histoire

La chasse

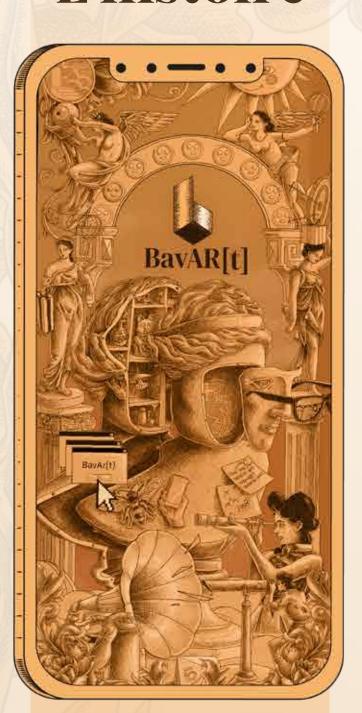
La carte

Les œuvres

Le cabinet de curiosité

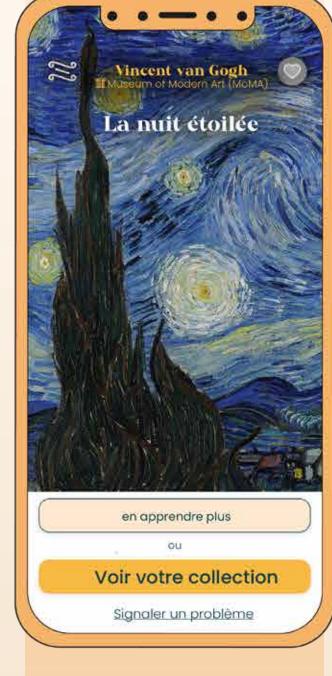
Le jeu

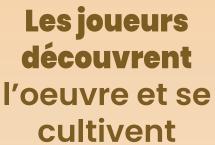


















Vos collections
digitales
se sont
échappées
de votre
établissement!

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

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

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

les collections!

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

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

NOS PROJETS PHARES

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



MUSÉE DES ARTS FORAINS

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



VOIR EN 3D!



MUSÉE DE LA CARTE POSTALE

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



VOIR EN 3D!

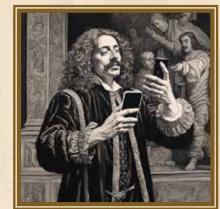


CHATEAU D'ARTIGNY, MONTBAZON

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



VOIR EN 3D!

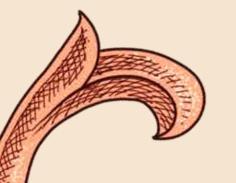


ARCHIVES DÉPARTEMENTALES D'ILLE-ET-VILAINE

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



VOIR LE POST!





Gifts

Filtre bol

150 points disponible

Le roi lion - Mongalor theater

vous êtes un artiste, une institution culturelle, un mus et souhaitez publier vos offres sur BavAR[t]?

✓ trier par



TOUS NOS
PROJETS SONT ICI

NOS SERVICES



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

de vos collections au

sein du jeu





Parcours géolocalisés

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





Numésisation & création de contenu de médiation culturel

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





Expérience personnalisée sur site

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



NOS CLIENTS ET PARTENAIRES









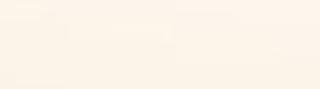
GagnantCreative Cities Challenges SUPPORTED BY



Exposant









Amazon Grant recipient

































L'EQUIPE

Une équipe pluri-disciplinaire de passionnés!



Chloé GUENNOU Founder & CEO

chloe.guennou@bavart.io

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



Yannick PAZZE Founder & COO

yannick.pazze@bavart.io

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



Gianluca RICCARDELLI

Ingénieur back-end et architecte



Ben **MESBAHI**

Développeur Unity



Bastien FRANCEQUIN

Game designer



Luca LAMA

Infographie & com

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

RECOMPENSES

7 Prix & concours

Finaliste de <u>l'ArtTech Prize</u> de l'ArtTech fondation, en Suisse

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

> Prix <u>1 euro</u>, <u>1 emploi par Rotary Club</u> Quimper

> > Finaliste Pitch Be a Boss 2022

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

> ler prix Start-up contest Digital **Inspirationnel**

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

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





du territoire Français couvert, outremers inclus



Prix & concours

projets publiés



MILION de points d'intérêts

oeuvres en ligne

Exposant



2024

Gagnant



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





PRESSE



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

Mars 2023



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

Novembre 2022



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

Octobre 2022

Le Télégramme

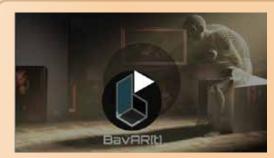
BavAR[t], une appli ludique dédié à l'art

Octobre 2022



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

Mars 2023



<u>Interview Laval</u>
<u>Virtual x Restez</u>
<u>Connectés</u>



Loopsider : se lancer dans l'entrepreunariat!

21 Juin 2022



<u>L'interview de Chloé</u> <u>Guennou</u>

Mars 2022



BavAR[t],
une appli Pour
démocratiser l'art et la
culture
Juin 2022



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

Juin 2022



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

Février 2022





BavAR[t],
an application to
discover culture the fun way
Juin 2022



3 innovations régionales

Juin 2022



Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou.

Décembre 2021



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

Juin 2022





Bavarii : L'art interactif à la Portée de Tous

Chloé Guennou, co-fondatrice de l'agence AR[t] Studio, qui édite l'application BavAR[t], a accepté de nous rencontrer pour nous parter du fonctionnement de cette application disruptive qui rend l'art accessible à tous de manière ludique, créative et interactive. Un concept audacieux qui séduira les fans de technologie et sensibilisera les plus jeunes à l'éducation artistique!

COMMENT DÉFINAIS TU BAVARÍT QUELQUES MOTS !

nne, dans un concept ludique en réalité augmentée dans traise dans un concept ludique en réalité augmentée et vous roposes d'altér capturer des assivres géolocales et vous roposes d'altér capturer des assivres d'art sur trait le sur la control de la control d'artéritée de la deutre mer. En vous poppose de la course en réalité augmentées et de les suudiser les assivres en réalité augmentées et de les suudiser les assivres en réalité augmentées et de les suudiser les assivres en réalité augmentées et de les suudiser les assivres en réalité augmentées et de les sous permanenent, l'acuvre sembles se trouver juste côtée de l'utilisateur, avec réalitres et un grand nuise sur la course de détait, ce qui va lui permentée de l'examiner sous tous es anglés. On en apprend plus sur l'acuvre grâce à des sur sur se provenance, son lieu de conservation, on hetoire et des lieuss vers les liches musées pour en on hetoire et des lieus vers les liches musées pour en on hetoire et des lieus sers les liches enurées on gagne des points sur la coputant les ceuvres, on gagne des points les offres.

reades: economique est comparable à celui d'un na social du les utilisateurs sont des pueurs et les noceurs sont des acteurs culturales au du teurisme, des utilions, musées, collectivités locales, associations, comeuvent lesus collections, un patrimiente ou un oire. On retreuve sur nos cartes des genres vanés nes de l'art exclusivement digital, des illustrations, peinture, sculpture, musique, du street art. Peu réte le support, nous pouvons le numénaer. Peu réte le support, nous pouvons le numénaer l'accès à l'art a culture en touchant un plus grand public, plus indiquement les 16-30 ans et les passionnés d'art et de nologie ainsi que les gamers. Nous reasemblons deux à de contenu ; le premier est lié au physique. comme trimoine ou le street art qui sont localisés à un not précis. Havillelli fournit alors une explication sur ce fon void à la fois en réalité augmentée et en physique suitement type correspond aux œuvres voyageuzes, e sont pas corrèlees ou physique, et qui permet de uvrir des collections qui sont au bout du monde freque. Pays Bas, lingleterre, Allemagne, Egypte,), ait dinsi voyager l'art et on touche un public différent, saleurs hobituels des institutions cultiurelles, de ére à intéresses un public doingée de ce secteur grâce. Notre application se démarque en sortant l'art des musées et en sensibilisant une partie de la population qui ne l'aurait pas été sans celle ci »



Dous comptons actuellement une trentaine de partenarios. Pour en citer quielques une, nous collaborens avec le l'ituade des beaux arts de Bennes, le l'Ituade de la Carte Postale de Boud, le l'Ituade des l'est promis de Paris, le 104, des associations comme êt vollal avec qui nous avens voului susciter l'intéret pour la musique classique de manière différente au travers de compositores d'artic Sotte, des résidences artistes comme Shakirail, des Fondations comme Hop use care, avec qui nous avens co créé des atéliers pour les enfants de l'hôpital l'éleker à Paris, des collectivités locales, comme la Thaine de Paris, des vidéothèques, des offices d'un toursme.

Pous avens également collaboré avec le ville Hobiging de le collectif Décède seu valencer le propriét de

Pous avans également collaboré avec la ville Hobigny et le collectif Dédate pour voloriser un projet de mémoire dans le quartier de la cité du Pont de Pierre qui sera bientit réhabilité. Cest une expérience qui môte térnognages, images d'archive, au encore hetoires de personages célèbres comme Fibret Uderro, le dessinateur d'Patérix, le tout en réalité augmentée à travers la cité. Dépuis ce projet, d'autres villes se sontmantrées intéressées par le concept. Les musées lont en général eux méme leur sélection,

rojets, nelus pouvers propaser des créations. 3D en obliaboration comme nous l'avvans fait duce le festivat sidiaboration comme nous l'avvans fait avec le festivat l'avvans des exposition d'environ de casivres. L'orsqu'elles et veu une entrès gratuité pour une capacition payant que une entrès gratuité pour une capacition payant et l'avvans le musée par exemple, comme c'était le cas que El tains musées ont déjà commence à digitaliser leu internation de l'avvans de la Renna de l'avvans parcours dans le musées. Le problème c'est que ce franche ne touche pas un nouveau public. Potte poplication se demarque en sortant l'art des musées en sensibilisant une partie de la population qui ne surveit pas été sans celle c. I hotre plateforme central realité augmentée pour le secteur culture, ce qui dutit les coltic de développement en les mutualisant.



Figure-band of 11/45.
Thirms-whited of 11
total range





AR[t] Studio S.A.S,

117 avenue de la gare, 29900 Concarneau, France

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















@bavartapp

NOTRE PROPOSITION



Intégration des collections digitales au sein de BavAR[t]

Une mise en valeur du patrimoine via le jeu!

3000€/mois

Institution/Musée

Régional.e

Institution/Musée

National-e

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

6000€/mois

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

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

Deux mois gratuits tous les six mois !



Visites guidées géolocalisées

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

2000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

4000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

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

Deux mois gratuits tous les six mois !



Numésisation d'œuvres d'art & création de contenu animé

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

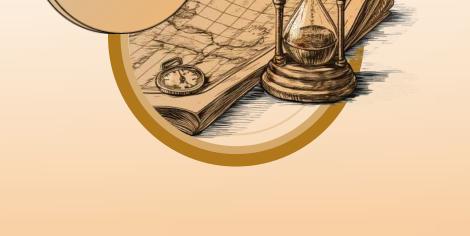
numérisations totale 1500€/œuvre

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

créations de tous les contenu 3D

1200€/création 3D

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



Expérience personnalisée sur site

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

3000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

6000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

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

Deux mois gratuits tous les six mois !