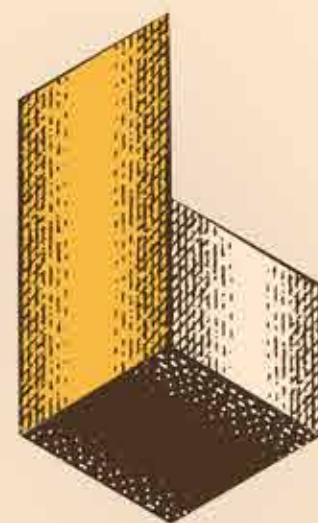




BavAR[t]

LE MUSÉE HORS LES MURS



Download on the
App Store



GET IT ON
Google Play



@bavartapp

SUPPORTED BY
MAYOR OF LONDON

pass
Culture

DIGITAL
IN PULSE



CES

Consumer
Technology
Association



Cofinancé par
l'Union européenne

LES DÉFIS ACTUELS DES INSTITUTIONS CULTURELLES

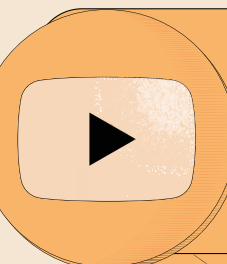
dans le contexte des nouvelles technologies et du public plus jeune

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

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

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

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



**CLIQUEZ
POUR VOIR LE TRAILER !**

BAVAR[T] : UNE APP DE MÉDIATION CULTURELLE

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



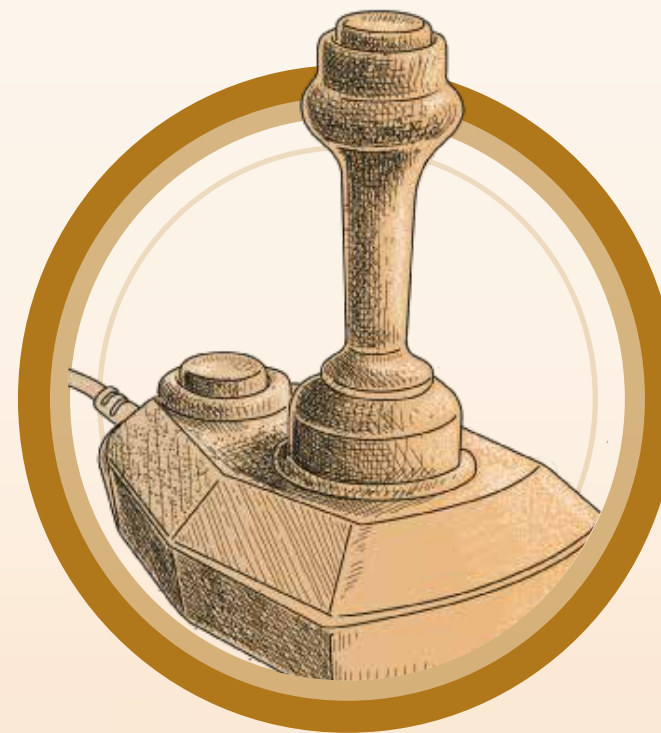
Expositions numériques

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



Nouvelle cible

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



Gamification

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



Innovation

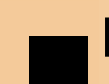
Augmentez la visibilité
de vos productions culturelles grâce à la gamification, **aux expositions virtuelles et aux nouvelles technologies.**



Co-funded by
the European Union

GAGNANT
Creative Cities Challenge
SUPPORTED BY
MAYOR OF LONDON


**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
Liberté
Égalité
Fraternité

 Musée
des beaux-arts
de Rennes
Quai Zola - Maurepas

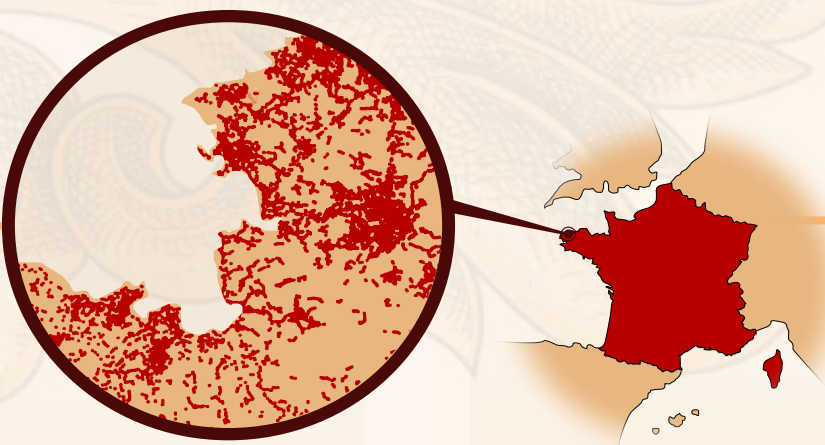
VU AU
 **CES**
Consumer
Technology
Association
2024

**DIGITAL
IN PULSE** 

**pass
culture** 

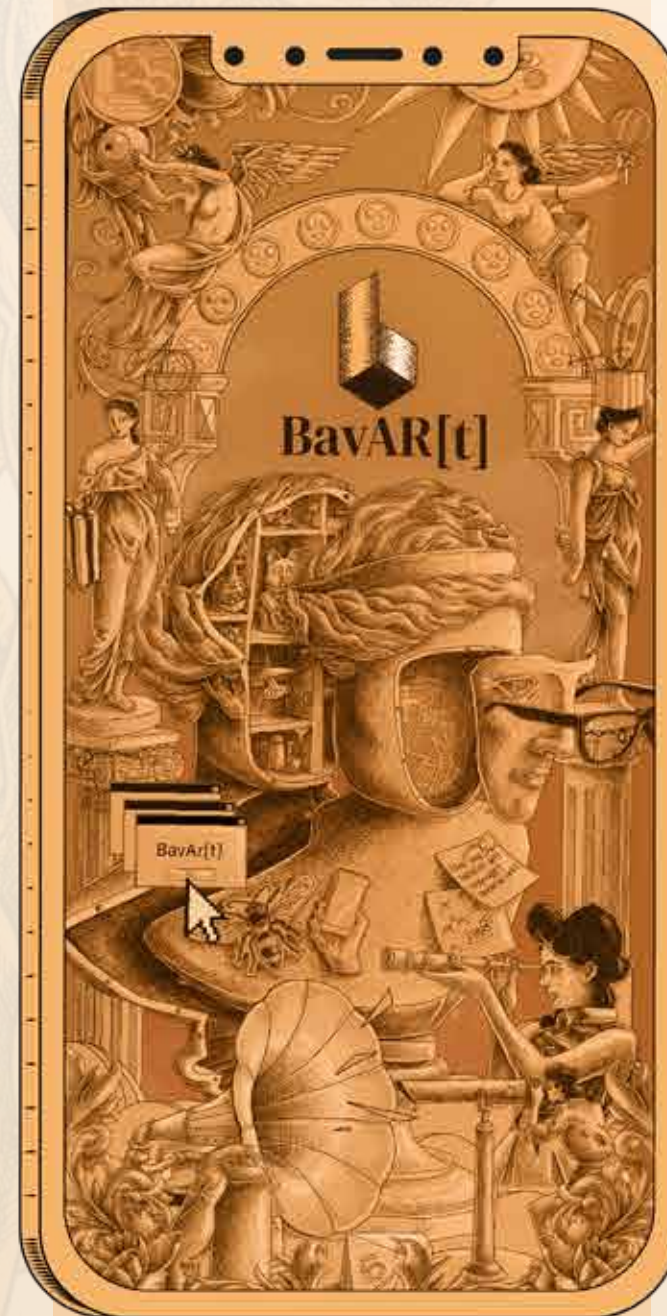
LE GAMEPLAY DE BAVAR[T]

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



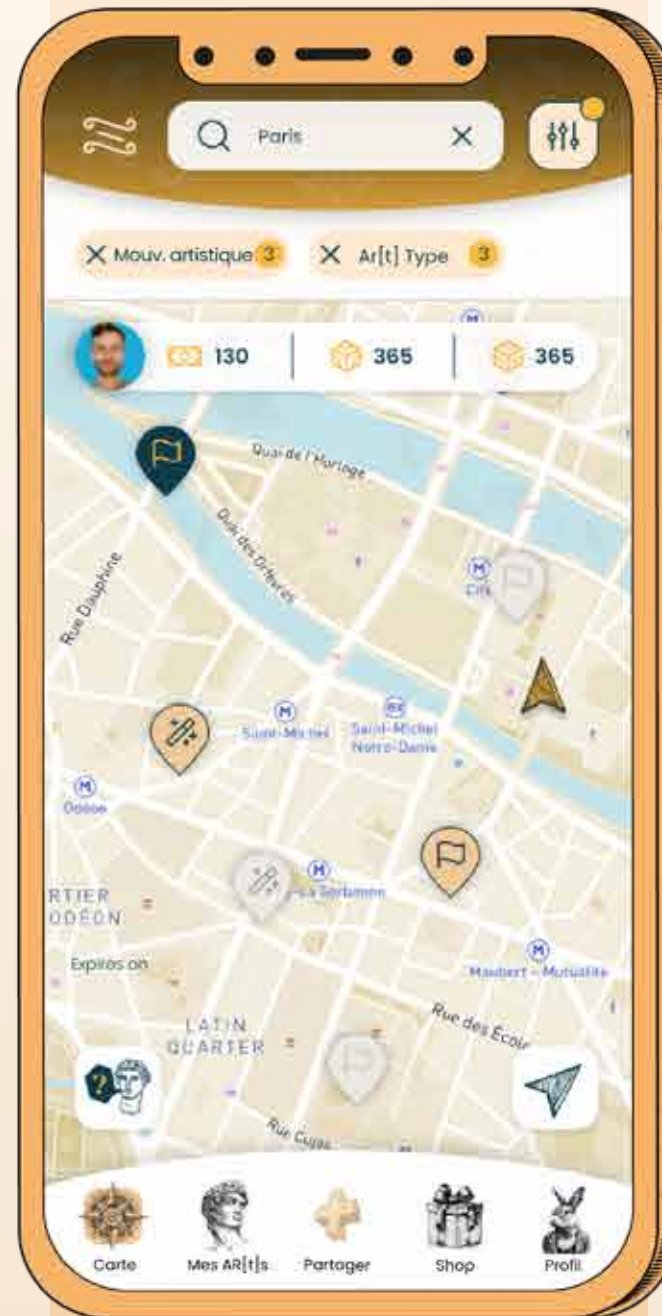
Touchez votre public partout !

L'histoire



Vos collections digitales se sont échappées de votre établissement!

La chasse



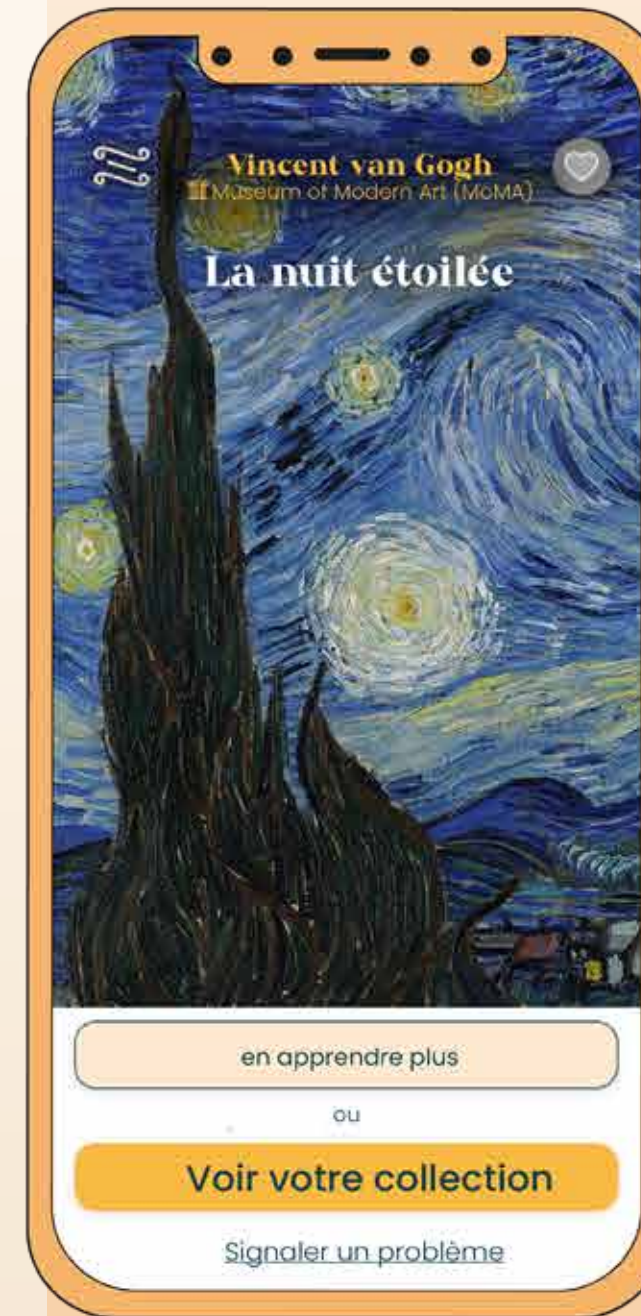
Les joueurs doivent retrouver vos collections disponibles dans toute la France!

La carte



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

Les œuvres



Les joueurs découvrent l'oeuvre et se cultivent

Le cabinet de curiosité



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

Le jeu



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

Les récompenses



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

NOS PROJETS PHARES

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



MUSÉE DES ARTS FORAINS

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



VOIR EN 3D !



MUSÉE DE LA CARTE POSTALE

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



VOIR EN 3D !

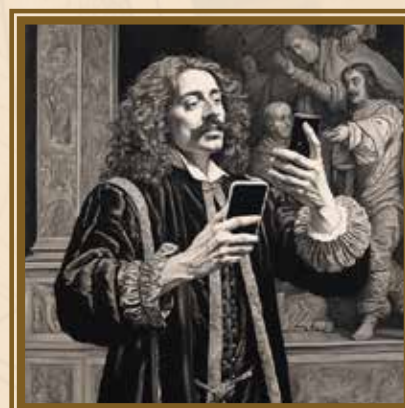


CHATEAU D'ARTIGNY, MONTBAZON

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



VOIR EN 3D !

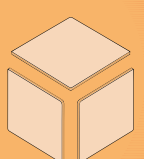


ARCHIVES DÉPARTEMENTALES D'ILLE-ET-VILAINE

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



VOIR LE POST !



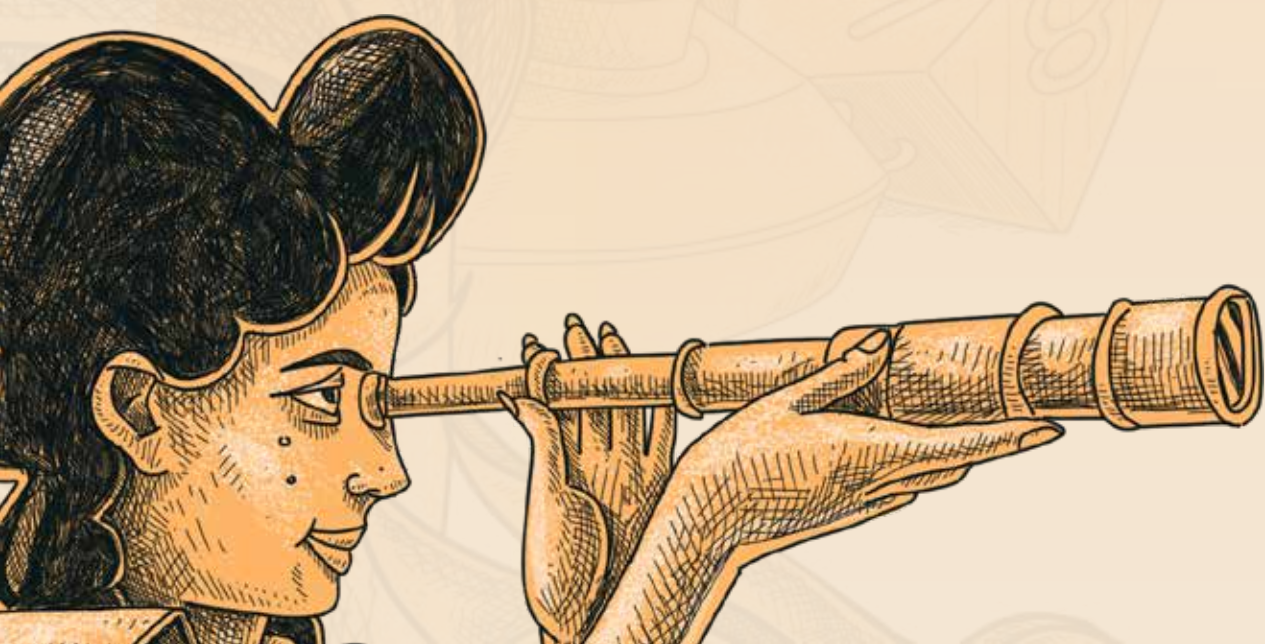
TOUS NOS PROJETS SONT ICI





Valorisation de vos collections au sein du jeu

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

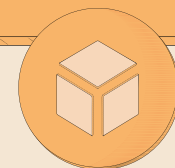


Parcours géolocalisés

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



VOIR EN 3D !

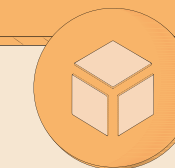


Numérisation & création de contenu de médiation culturel

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



VOIR EN 3D !



Expérience personnalisée sur site

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



NOS CLIENTS ET PARTENAIRES



Cofinancé par
l'Union européenne



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

Liberté
Égalité
Fraternité



Gagnant
Creative Cities Challenges
SUPPORTED BY

MAYOR OF LONDON



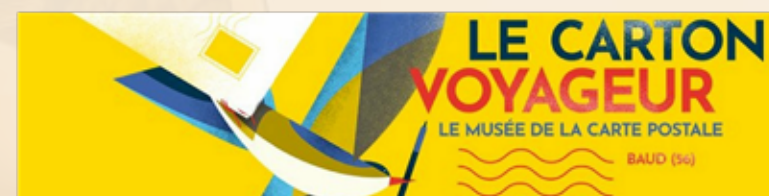
Bretagne 2024



Amazon Grant recipient



Musée
des beaux-arts
de Rennes
Quai Zola - Maurepas



CREDIT
COOPERATIF



PARIS&CO



Urban Lab



L'ÉQUIPE

Une équipe pluri-disciplinaire de passionnés!



Chloé GUENNOU

Founder & CEO

chloe.guennou@bavart.io

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



Yannick PAZZÉ

Founder & COO

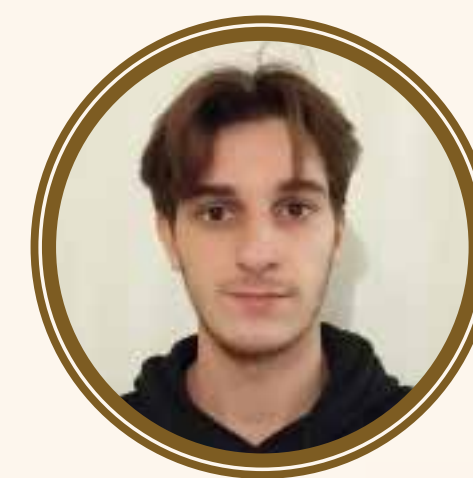
yannick.pazze@bavart.io

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



Gianluca RICCARDELLI

Ingénieur back-end
et architecte



Ben MESBAHI

Développeur Unity



Bastien FRANCEQUIN

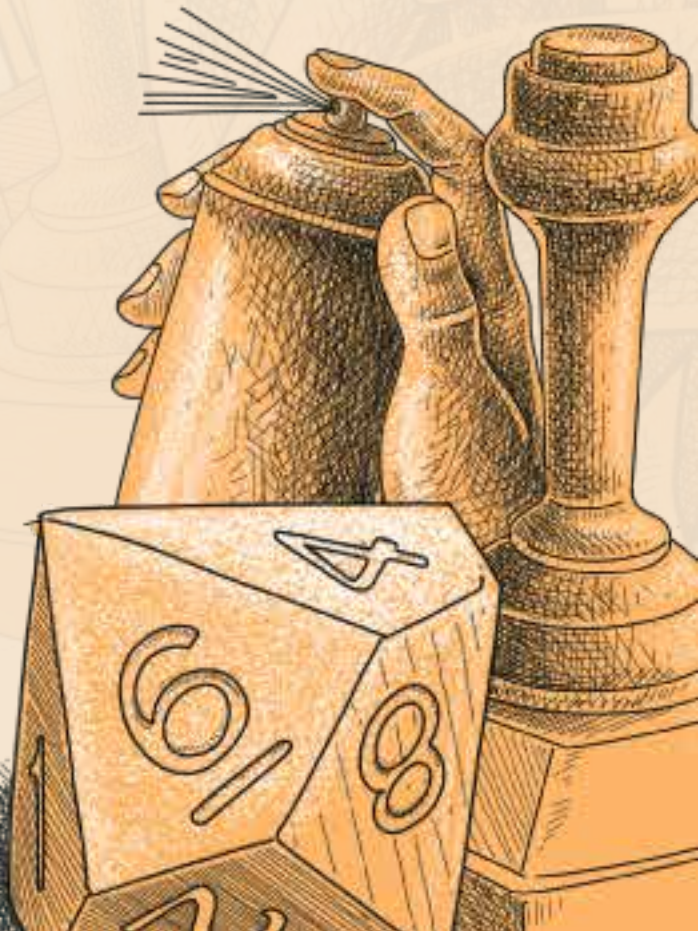
Game designer



Luca LAMA

Infographie & com

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



RÉCOMPENSES

7 PRIX & concours

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

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

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

Finaliste **Pitch Be a Boss 2022**

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

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

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

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

8

Prix & concours



PLUS DE

40

projets publiés

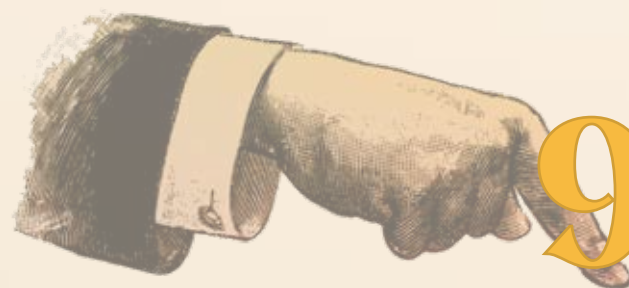


2500

oeuvres en ligne

95%

du territoire Français couvert,
outremers inclus



9 MILLION

de points d'intérêts

Exposant



Consumer
Technology
Association

2024

Gagnant

WOMEN
TechEU

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

Finaliste

**DIGITAL
IN PULSE**



PRESSE

L'union

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

Mars 2023

la Nouvelle République

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

Novembre 2022



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

Octobre 2022

Le Télégramme

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

Octobre 2022

Femmes des Territoires

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

Mars 2023



Interview Laval Virtual x Restez Connectés



Loopsider : se lancer dans l'entrepreneuriat!

21 Juin 2022

Roissy Pays de France
Communauté d'agglomération

L'interview de Chloé Guennou

Mars 2022

KARIB'INFO
Le média qui nous rassemble

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

Juin 2022

Technopole
Quimper-Cornouaille

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

Juin 2022

ouest france

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

Février 2022



La première promo Source par Créatis

Mai 2021

LAVAL | BLOG

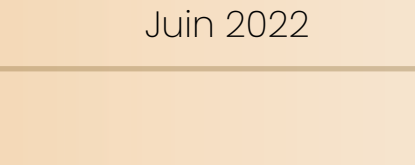
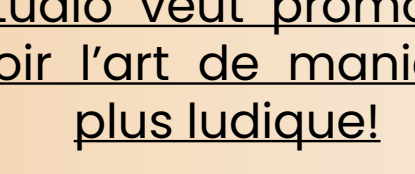
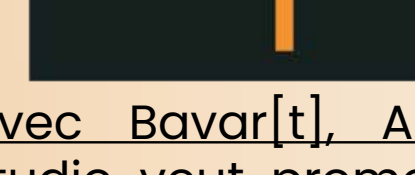
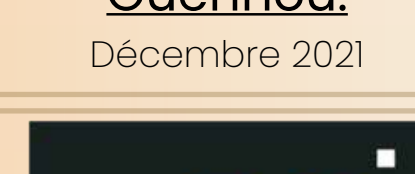
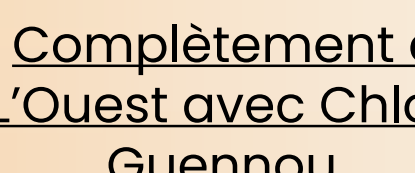
Bavar[t], an application to discover culture the fun way

Juin 2022

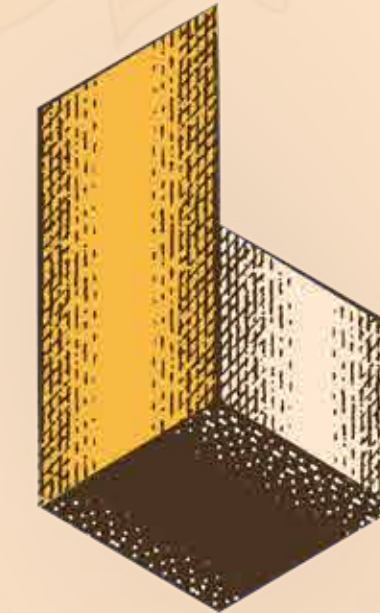
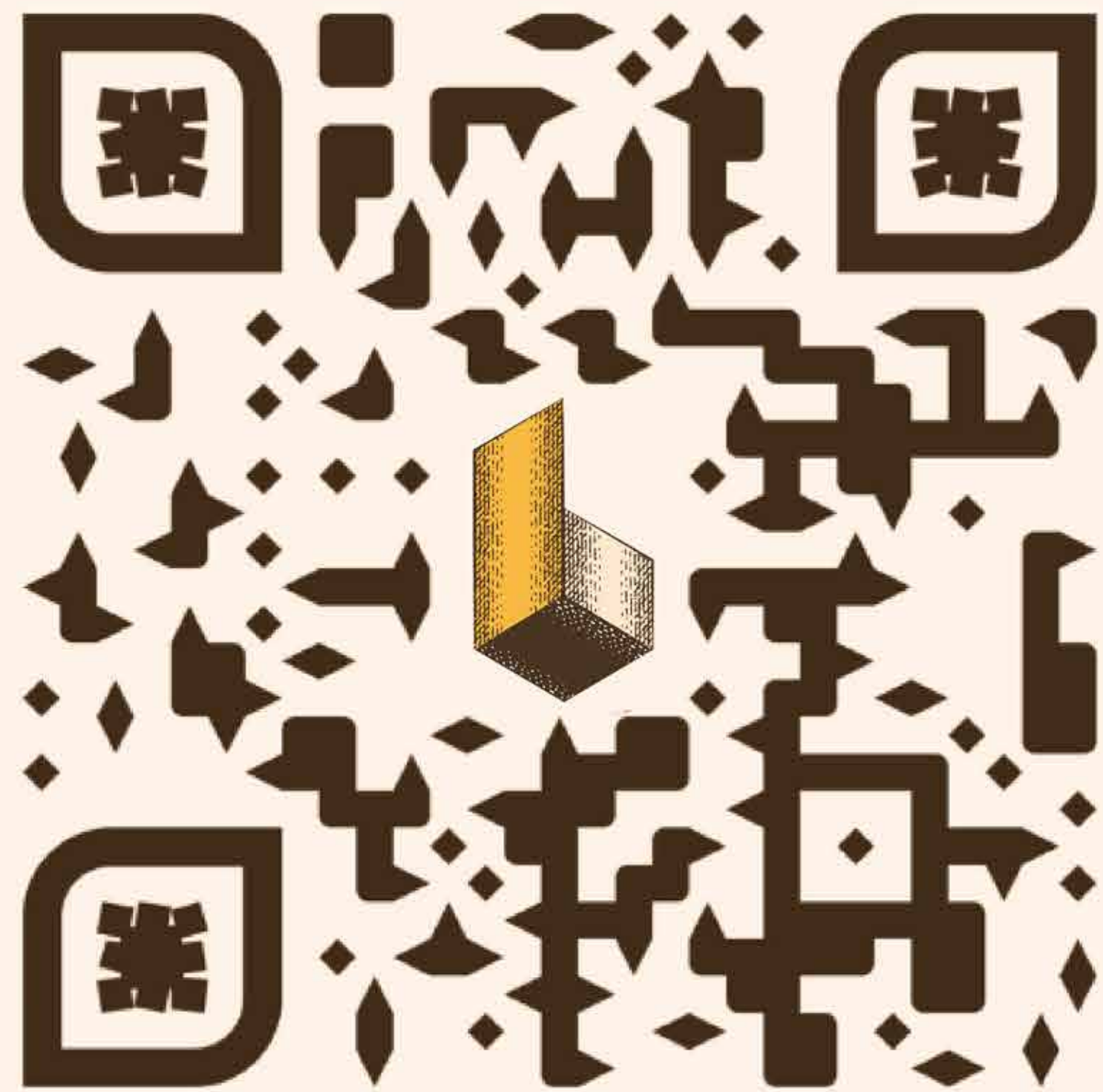
artdeville
VERSION BÊTA

3 innovations régionales

Juin 2022



CONTACT



BavAR[t]

LE MUSÉE HORS LES MURS

AR[t] Studio S.A.S,
117 avenue de la gare, 29900 Concarneau, France

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



Download on the
App Store



GET IT ON
Google Play



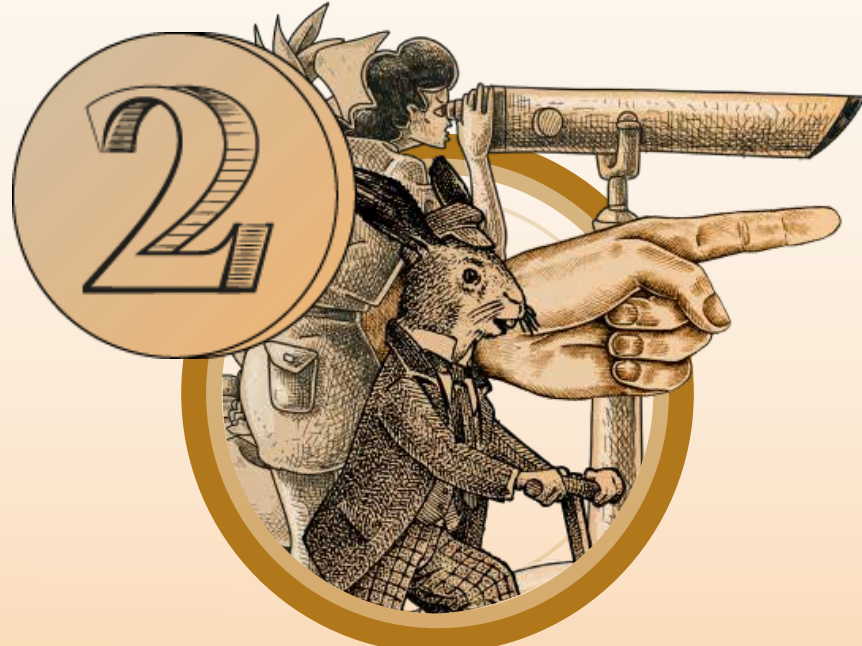
@bavartapp

NOTRE PROPOSITION



Intégration des collections digitales au sein de BavAR[t]

Une mise en valeur du patrimoine via le jeu!



Visites guidées géolocalisées

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



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

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



Expérience personnalisée sur site

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

Institution/Musée Régionale

3000€/mois

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

2000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

**numérisations totale
1500€/œuvre**

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

3000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

Institution/Musée National

6000€/mois

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

4000€/mois

en utilisant votre contenu numérique existant

**créations de tous les contenu 3D
1200€/création 3D**

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

6000€/mois

en utilisant votre contenu 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 !

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

Deux mois gratuits tous les six mois !

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

Deux mois gratuits tous les six mois !