

# BavAR[t]

LE MUSÉE HORS DES MURS



@bavartapp



# FIL D'ARIANE

- 01.** ÉDITORIAL • P.3
- 02.** NOS VALEURS • P.4
- 03.** LE JEU • P.5
- 04.** LA PLATEFORME • P.6
- 05.** SERVICES • P.7
- 06.** QUELQUES PROJETS • P.8
- 07.** DES CHIFFRES ET DES LETTRES • P.9
- 08.** L'ÉQUIPE • P.10
- 09.** PRESSE • P.11
- 10.** NOS PARTENAIRES • P.12
- 11.** CONTACT • P.12

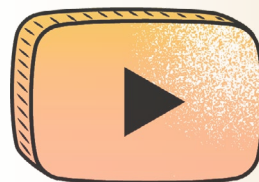
# ÉDITORIAL

Par Chloé Guennou & Yannick Pazzé

## RÉALITÉ AUGMENTÉE, ART & CULTURE

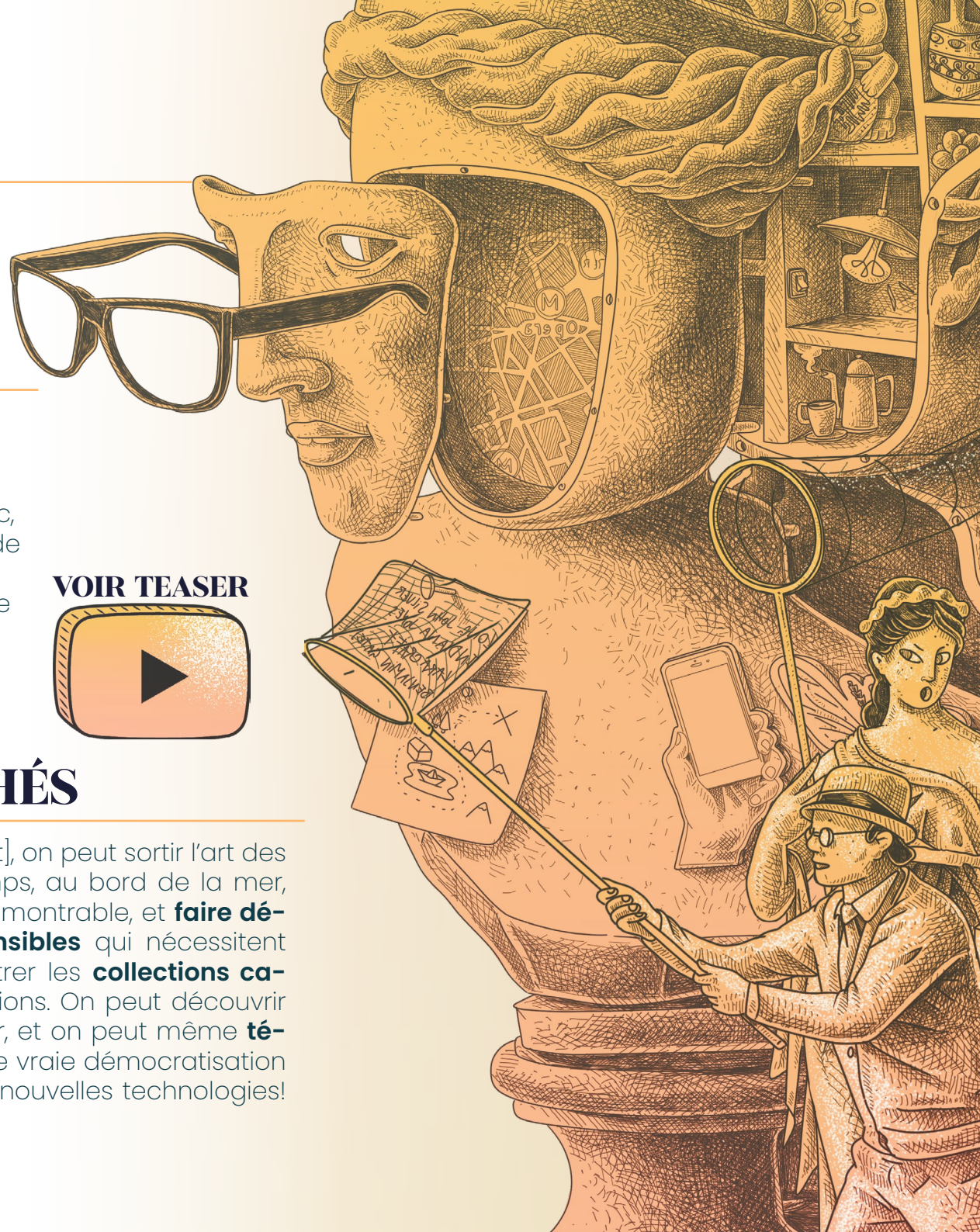
BavAR[t] est une **application mobile ludique** qui permet de découvrir des **oeuvres numériques, artistiques et culturelles en réalité augmentée**. C'est d'abord un jeu pour le grand public, simple et gratuit pour les joueurs, et un formidable outil de communication et promotion pour les acteurs culturels (musées, galeries, artistes, créatifs, écoles, etc). Disponible

VOIR TEASER



## EXPOSER LES JOYAUX CACHÉS

BavAR[t], c'est une sorte de **musée du futur**. Avec BavAR[t], on peut sortir l'art des musées, on peut le mettre dans la rue, dans les champs, au bord de la mer, ou dans les patelins perdus. On peut même montrer l'inmontrable, et **faire découvrir au public des collections archéologiques sensibles** qui nécessitent des conditions de conservation strictes. On peut montrer les **collections cachées**, stockées par manque de place dans les institutions. On peut découvrir de l'art provenant du bout du monde dans son quartier, et on peut même **téléporter une exposition entière d'une ville à l'autre**. Une vraie démocratisation de l'art et de la culture par la ludification et l'usage de nouvelles technologies!



# NOS VALEURS

## UN OUTIL POUR FAVORISER L'ACCÈS À L'ART ET LA CULTURE

La philosophie de BavAR[t] est de **démocratiser l'accès à la culture**. L'aspect ludique de l'application peut contribuer à lever certaines barrières, qu'elles soient d'ordre culturel ou socio-économique. Les technologies numériques offrent une opportunité fantastique aux institutions culturelles en leur permettant d'être omniprésentes, d'exister sous différentes formes adaptées aux besoins de différents types de visiteurs, d'**interagir avec de nouveaux publics, et surtout, de créer une nouvelle relation avec leur public.**

## TOUCHER UN NOUVEAU PUBLIC

BavAR[t] permet **la diffusion de l'art partout, des grandes villes aux zones rurales**: les musées nationaux et locaux peuvent présenter leur contenu et, surtout, **toucher de nouveaux publics différents de leurs visiteurs habituels**. La promotion de la culture sous toutes ses formes est profondément ancrée dans notre ADN.

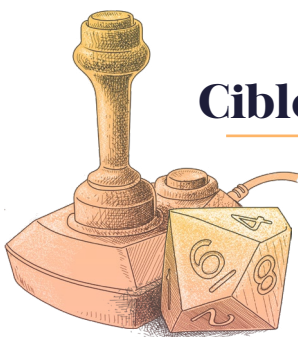


# LE JEU

Les fonctionnalités de BavAR[t]

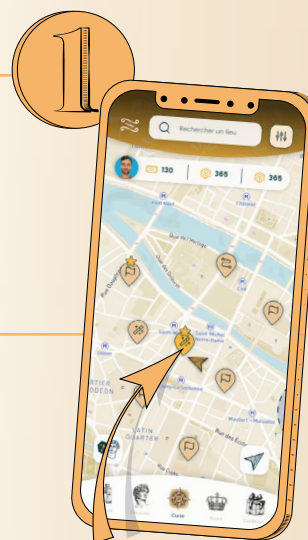
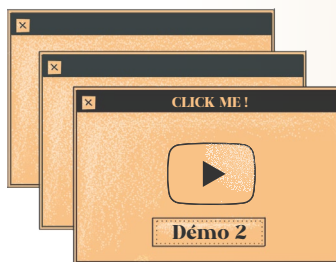
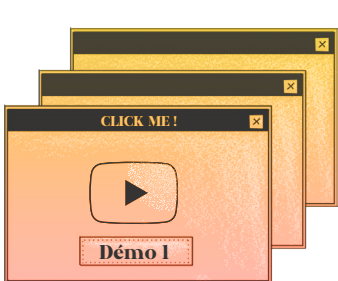
## UN POKÉMON GO DE L'ART ET DE LA CULTURE!

BavAR[t] est un jeu similaire à Pokémon Go, mais dédié à l'art et à la culture. Il propose des expériences en réalité augmentée à explorer près de soi. Dans BavAR[t], les joueurs collectionnent des œuvres d'art virtuelles, gagnant des points pouvant être échangés contre des offres culturelles telles que des entrées de musée ou de concert. Ces œuvres d'art peuvent être liées à l'environnement du joueur, apportant ainsi des informations pédagogiques supplémentaires, ou peuvent être des œuvres d'art itinérantes, ou "voyageuses" permettant aux utilisateurs de découvrir des œuvres d'art du monde entier.



### Cibles

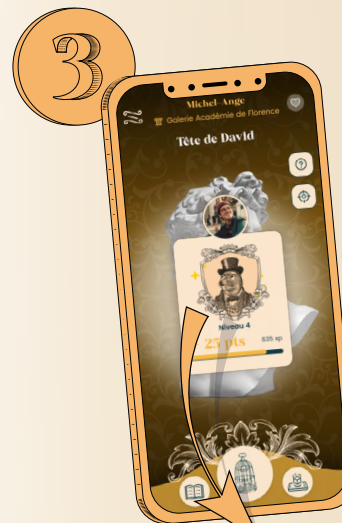
- Grand public
- Adolescents et Jeunes adultes - 12 / 30 ans
- Passionnés d'art et/ou de technologies



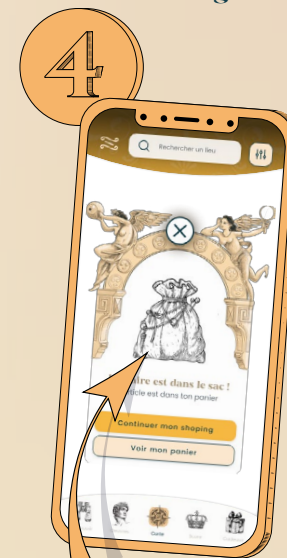
**Rapprochez-vous des points d'intérêt!**



**Découvrez l'œuvre en réalité augmentée**



**Gagnez des points!**



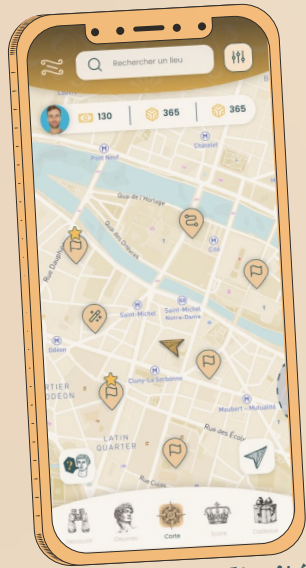
**Échangez vos points contre des offres culturelles!**

L'application est totalement gratuite !



# LA PLATEFORME

## UNE PLATEFORME DE RÉALITÉ AUGMENTÉE POUR LES PROFESSIONNELS

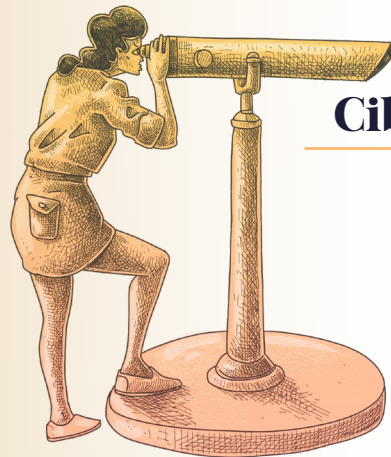


Vue et capture limitée!  
Créez l'exclusivité



Créer  
un parcours dédié !

BavAR[t] est également **une plateforme conçue pour les professionnels du monde de l'art et de la culture**, des industries culturelles, des marques créatives, ainsi que pour les établissements de santé et d'éducation. Ce format plateforme leur permet de **créer leurs propres expériences en réalité augmentée de manière ultra-rapide et à un coût considérablement réduit** par rapport à nos concurrents, sans aucun besoin de développement ! Ils peuvent télécharger directement leurs créations sur la carte via l'application ou collaborer directement avec nous pour concevoir des expériences plus sophistiquées.



### Cibles

- Industries culturelles et institutions
- Tourisme
- Collectivités locales

Grâce aux briques de base intégrées dans BavAR[t], ils peuvent créer une expérience de leurs collections numérisées. BavAR[t] unique, à partir de leur propre contenu ou de contenu créé pour l'occasion. Beaucoup de musées ont déjà une partie de leurs collections numérisées. BavAR[t] leur permet de valoriser ses collections!



Que la chasse aux oeuvres d'art  
Commence !

# SERVICES



## TOUCHER

### UNE NOUVELLE AUDIENCE

## MODÈLE ÉCONOMIQUE

Finalement, BavAR[t] fonctionne selon **un modèle économique similaire à celui d'un réseau social** : les joueurs, c'est-à-dire les membres de notre communauté qui utilisent BavAR[t] pour jouer et recueillir des informations, peuvent utiliser l'application gratuitement, tandis que les « annonceurs » - qui sont des entités culturelles, éducatives ou touristiques - contribuent financièrement pour télécharger leur contenu numérique et avoir accès à la réalité augmentée.

**Nous gérons intégralement le contenu numérique de nos clients et le délivrons ensuite en réalité augmentée** : nous sommes en mesure de gérer, d'optimiser et de créer leur contenu, ainsi que de développer des expériences personnalisées et des ateliers sur demande.

- Parcours immersifs urbains valorisant notre patrimoine, des oeuvres d'arts urbaines, nos villes et espaces ruraux.
- Parcours immersifs de valorisation de contenu muséal
- Ateliers numériques autour de l'art et de la culture avec des organismes sociaux : écoles, centres sociaux, EPHAD.
- Mise en avant d'oeuvres non accessible au public via la numérisation et leur publication dans BavAR[t]
- Parcours éducatif adapté à un public éloigné des milieux de l'art et la culture.

## POUR TOUS LES ACTEURS DE L'ART ET DE LA CULTURE!



Gestion  
et mise en ligne  
réalité augmentée  
contenu numérique



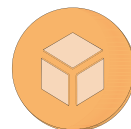
Création de contenu  
numérisation 3D, 2D,  
Modélisation 3D



Création et design  
d'ateliers  
jeux sur mesure

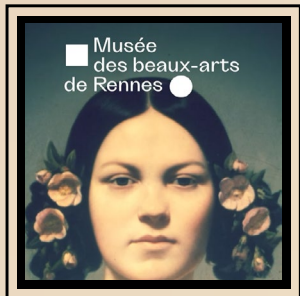
- Musées publics et privés
- Galeries
- Artistes
- Agence créatives
- Écoles publiques et privées
- Universités
- Mairie, Régions, Ministères
- Fondations culturelles
- EPHAD
- Organismes culturels privés

DÉCOUVREZ NOS CRÉATIONS 3D



# QUELQUES PROJETS

NOUS AVONS ORGANISÉ ET DÉPLOYÉ PLUS DE 30 EXPOSITIONS SPÉCIFIQUES AVEC NOS PARTENAIRES.



## Musée des beaux-arts de Rennes

Une série d'expositions dans plusieurs villes de Bretagne  
L'objectif: présenter les joyaux cachés des collections du musée en réalité augmentée!



DÉCOUVRIR

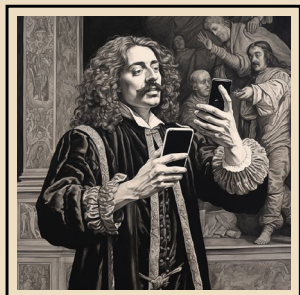


## Musée de la carte postale

Une série d'expositions dans plusieurs villes de Bretagne  
L'objectif: retracer l'histoire de la carte postale à travers le "Kitsch" de manière innovante!



DÉCOUVRIR



## 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.



DÉCOUVRIR



TOUS NOS PROJETS PAR ICI!



DÉCOUVREZ NOS NUMÉRISATIONS



DÉCOUVREZ NOS CRÉATIONS

## ATELIER PÉDAGOGIQUE: L'ART REVISITÉ

Pour en apprendre plus!



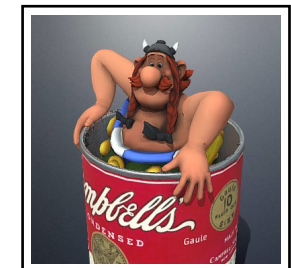
**Durée de l'atelier :** Atelier en groupe de 10 - 2h

**Durée de l'exposition :** 1 mois sur site

**Catégorie :** Atelier pédagogique

**Thèmes :** enfants, pédagogie, classique, histoire de l'art.

L'art revisité : un atelier pour enfant qui propose une introduction ludique à l'histoire de l'art. Une quinzaine d'œuvres, chef-d'œuvre de l'histoire de l'art, revisitées en mode «cartoon», avec une pointe d'humour :) Expérience accompagnée d'un livret-quiz pédagogique.



DÉCOUVRIR



# DES CHIFFRES ET DES LETTRES

5  
prix

+ de 30  
Projets publiés

ONLINE !  
1200  
oeuvres en ligne

85%  
du territoire Français couvert  
DOM-TOM compris

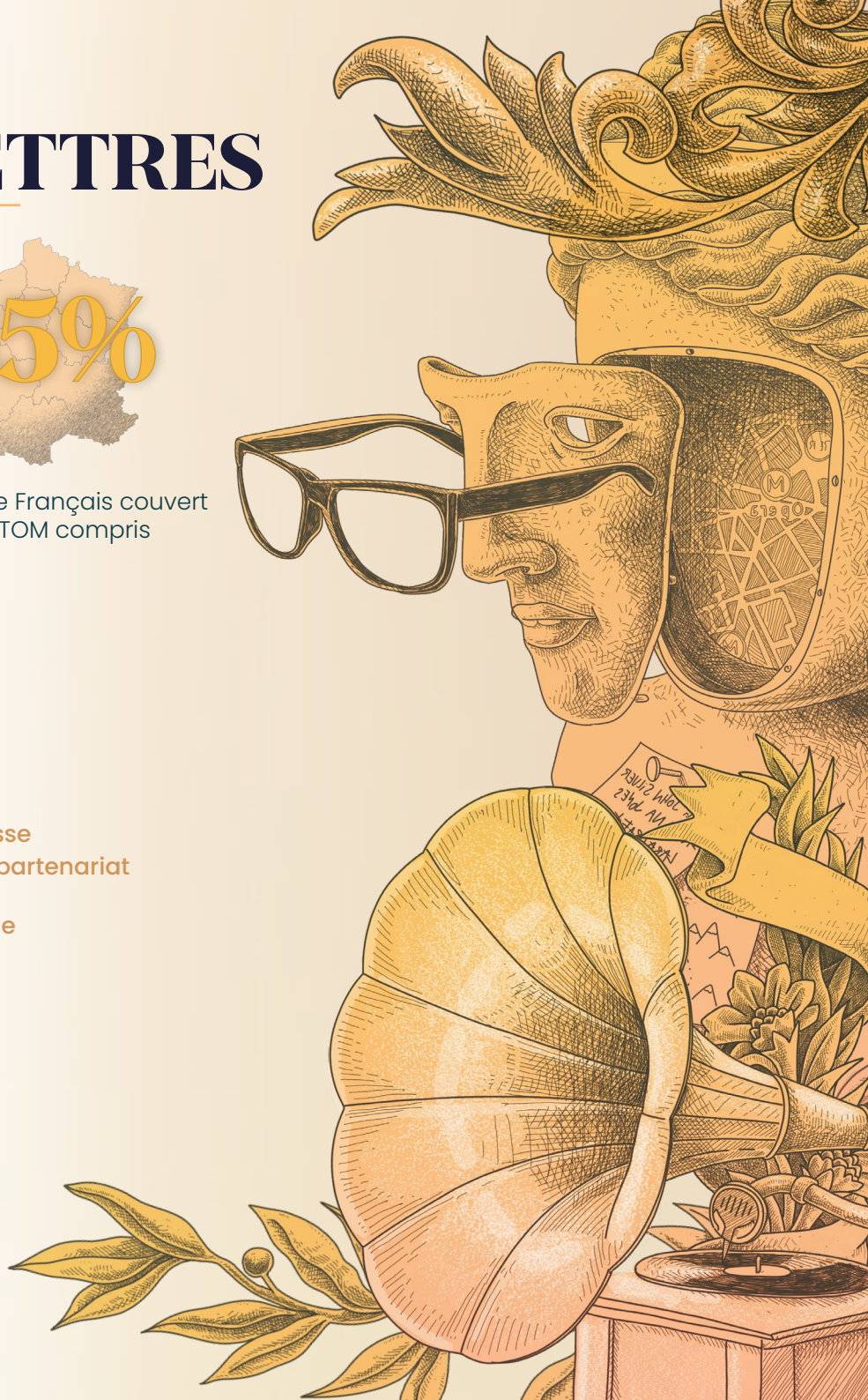
1 MILLION  
de points d'intérêt en ligne

## Prix & Concours

- Finaliste de l'[ArtTech Prize de la fondation ArtTech](#), en Suisse
- Gagnant du [Créative Cities Challenge](#), pour la France en partenariat avec les villes de Paris, Londres, New-York et Berlin.
- Prix 1 euro, 1 emploi par le [Rotary Club](#) Quimper Cornouaille
- Finaliste [Pitch Be a Boss 2022](#)
- Lauréate [WomenInTech EU](#), par l'Union Européenne
- 1er prix Concours Start-up [Digital Inspirational](#)
- Gagnante [Challenge Ambition'elles](#) par [Action'elles](#)

## Incubateurs

- Programme Européen [Source](#) by [Créatis](#), Paris
- [Emergys](#), de la Technopole de Quimper
- [Numixs](#), Sarcelles
- [Paris & Co](#), Paris

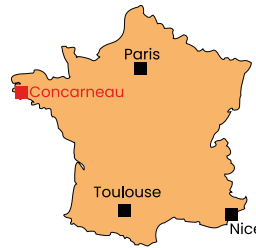


# L'ENTREPRISE



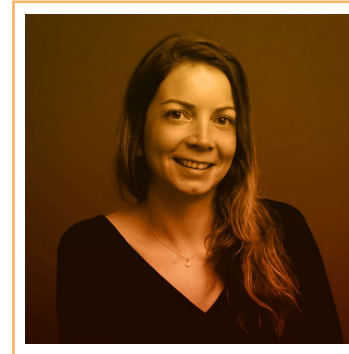
AR[t]  
Studio

AR[t] Studio, basé à Concarneau, France, est la compagnie éditrice de BavAR[t].



AR[t] Studio est un studio de conception et de développement d'applications mobiles, web, jeux et expériences virtuelles, dédiées au monde de l'art et de la culture. Les activités principales sont la création, la conception, le développement et l'optimisation d'applications mobiles, web et d'expériences virtuelles. Né il y a deux ans, son projet phare est l'application BavAR[t].

# FONDATEURS



**Chloé Guennou**  
Founder & CEO

De formation scientifique, Chloé Guennou a longtemps travaillé dans le milieu académique, en tant que chercheuse en Astrophysique. Après une bifurcation vers l'industrie du développement informatique quelques années, elle travaille aujourd'hui en tant qu'ingénieure en visualisation scientifique à Sorbonne Université, en parallèle d'AR[t] studio, qu'elle a montée à l'été 2021.

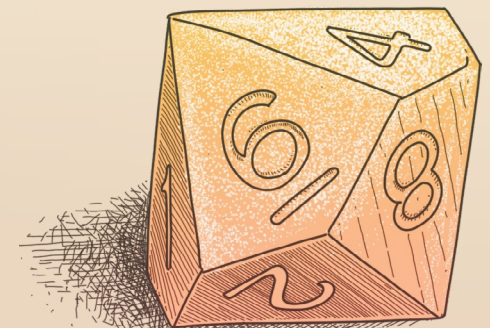
Elle est en charge de la direction technique et artistique du studio.



**Yannick Pazzé**  
Founder & COO

Multidisciplinaire, Yannick Pazzé a un parcours professionnel marqué par sept années passées à l'international. Il possède des compétences en gestion de projets, analyse financière, gestion de ressources humaines.

Fondateur d'une agence créative, Sacrebleu LLC, basée à New York city, il est en charge du développement de BavAR[t]



# PRESSE

Cliquez sur les logos pour lire / écouter / regarder l'article correspondant!

# BavAR[t]

LE MUSÉE HORS DES MURS



@bavartapp




BavAR[t],  
une appli pour  
démocratiser  
l'art et la culture  
Octobre 2022



La Finistérienne.  
Chloé Guennou  
créé le « Poké-  
mon Go ! de la  
Février 2022




L'interview de  
Chloé Guennou  
Mars 2022



BavAR[t],  
le PokémonGo  
de l'art et de la  
culture  
Octobre 2022



BavAR[t], an ap-  
plication to dis-  
cover art the fun  
way  
Mars 2023



Complètement  
à L'Ouest avec  
Chloé Guennou.  
Décembre 2021



3 innovations  
régionales  
Juin 2022



Lancement de  
BavAR[t], une ap-  
plication dédiée  
Juin 2022



Loopsider : se  
lancer dans l'en-  
treprenariat!  
21 juin 2022




Sologne :  
une application  
pour chasser les  
oeuvres d'art en  
milieu rural  
Novembre 2022




J'ai testé pour  
vous l'app du Pop  
Women Festival  
Mars 2023



Réalité augmen-  
tée : les clés pour  
concevoir des  
expériences  
Mars 2023



Interview Laval  
Virtual x Restez  
Connectés  
Avril 2023

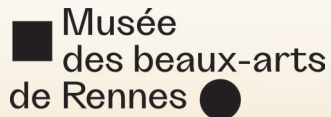


Avec BavAR[t],  
AR[t] studio veut  
promouvoir l'art  
ludique!  
Juin 2022



Portrait Femmes  
de territoire:  
Chloé Guennou  
Mars 2023

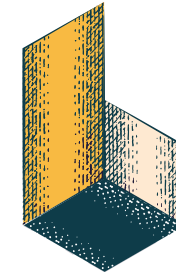
# PARTENAIRES



Funded by the



# CONTACTS



## BavAR[t]



**AR[t] Studio S.A.S.**

117 avenue de la gare, 29900 Concarneau, France

+33 6 51 97 24 35 | [welcome@bavart.io](mailto:welcome@bavart.io)

