

À la croisée des chemins

Workshop Louvre

Mélanie Terzic – Solène Ramis Harel

Gaëlle Mauger – Julien Warin

2018 – 2019

L'archéologie en bulle

Explorez le monde à travers nos histoires oubliées

Le projet

- Avant sa visite afin de prendre connaissance de la collection.
- Réaliser une expérience interactive et pédagogique autour d'une sélection d'objets.
- l'utilisateur est acteur du jeu.
- Reprendre l'univers du carnet d'archéologue
- Une histoire, un objet

Enjeux

- Faire comprendre le métier d'archéologue et montrer que c'est un boulot d'enquête avec des suppositions.
- Apprendre en s'amusant
- Inciter les jeunes à venir au musée pour découvrir tous les objets

Les personas

- Les multiples profils -



Raphaël 10 ans

Il a grandi avec la technologie, il est donc **habitué à utiliser des interfaces numériques qu'elles soient tactiles ou non.**

Ses parents lui ont fait découvrir ce site afin de lui donner envie d'aller voir l'exposition « Archéologie en Bulle ».



Martine & Joseph 45 ans

Parents de Raphaël. Ils travaillent pendant les semaines, ils **profitent donc de leurs week-end pour passer du temps avec leurs enfants** à travers différentes sorties culturelles.

Ils **souhaitent montrer que la culture peut être amusante.**

Moodboard.

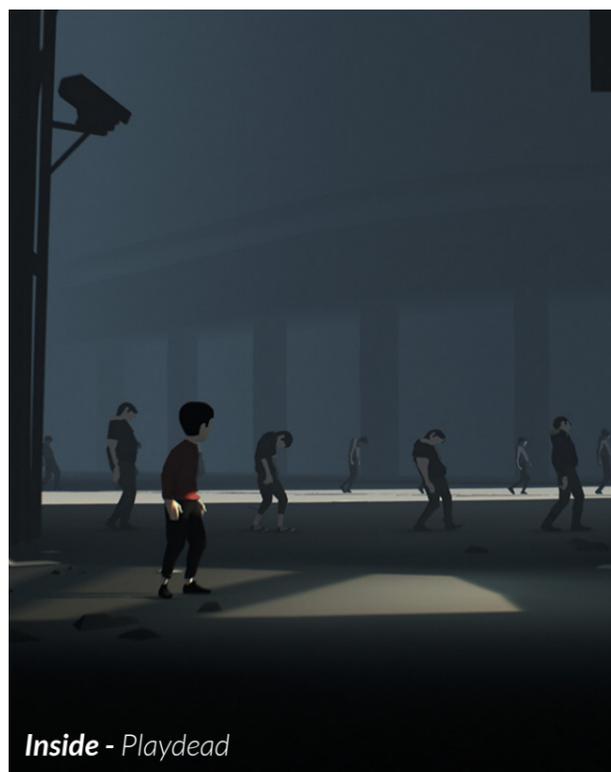
Poétique – esquisse – sensible – empathique



Limbo – Playdead



Never Alone - E-Line Media

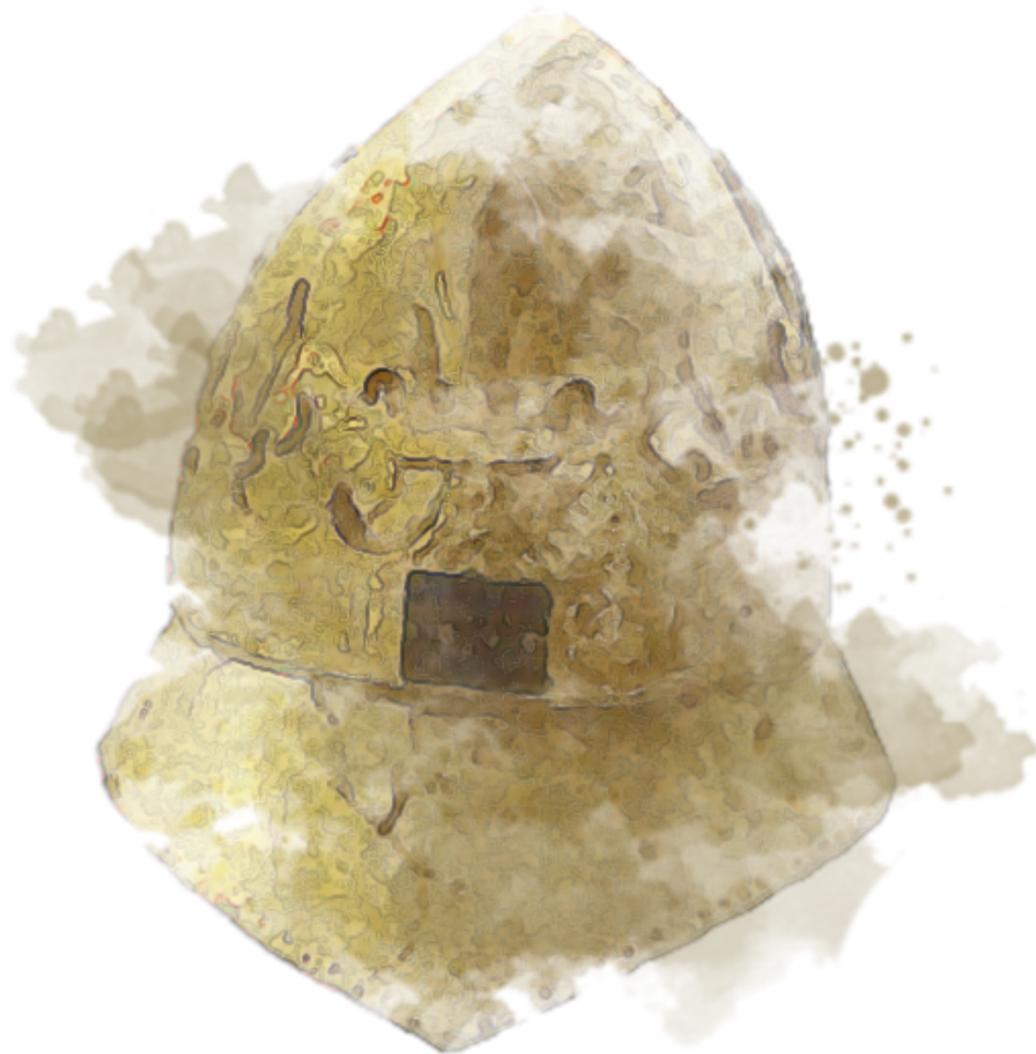


Inside - Playdead



Gris - Devolver Digital

L'oeuvre



Le casque de Charles VI

Ce casque a été retrouvé en 1984 lors des fouilles de la cour Carrée du Louvre. Cent cinquante-cinq morceaux se trouvaient au fond du puits du «donjon», le château du Louvre. Sa description dans les archives royales et l'étude du décor des fragments mis au jour ont permis de comprendre que l'on avait retrouvé le casque de parade du roi Charles VI, sans doute jeté dans un puits par des voleurs. **La raison qui a poussée les voleurs à se débarrasser du casque est sans doute due au fait que ces derniers qui ont cru que le casque était en or, c'est révélé être en cuivre provoquant ainsi chez les voleurs un désintérêt total de l'objet.**

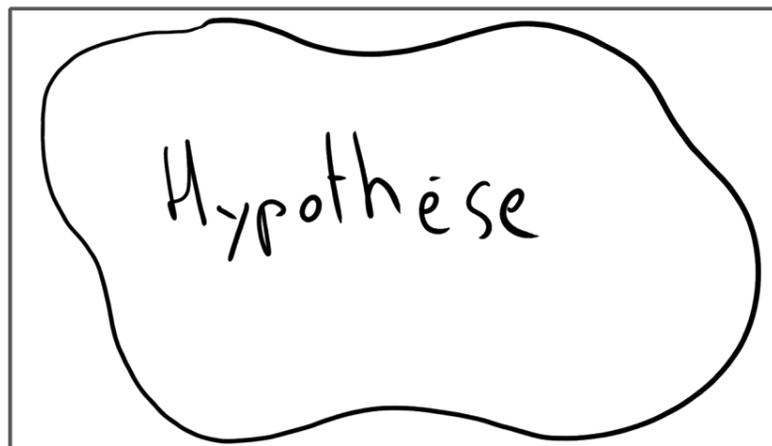
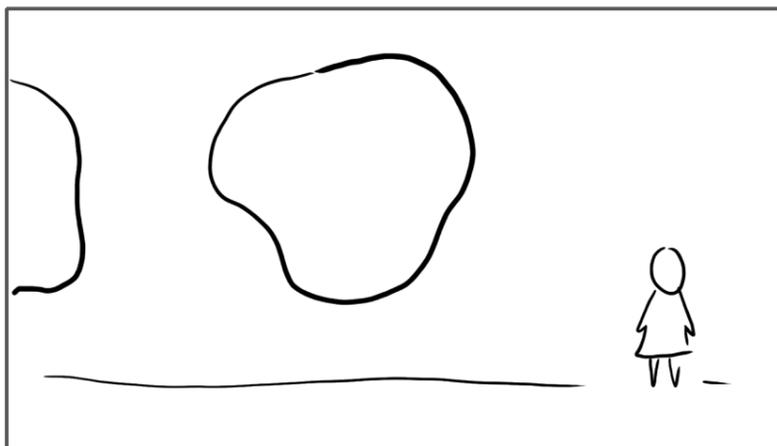
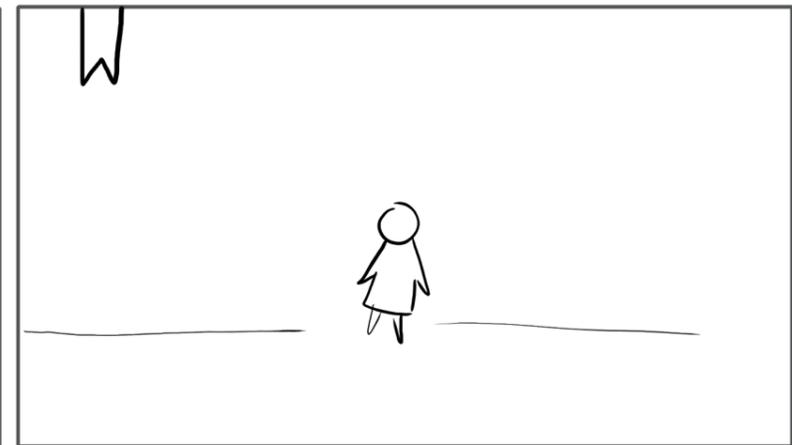
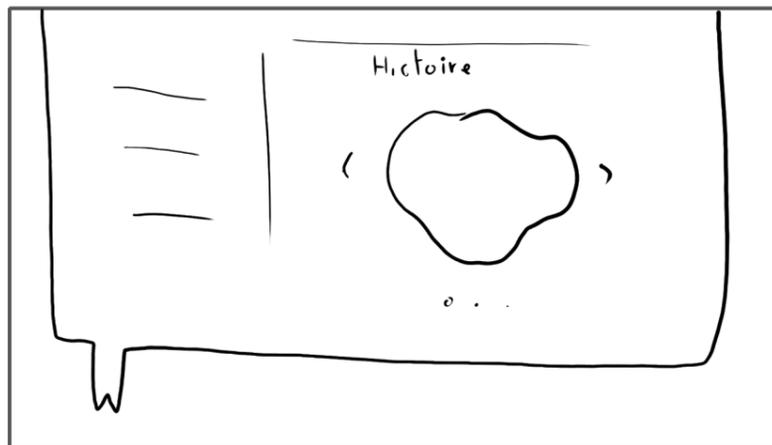
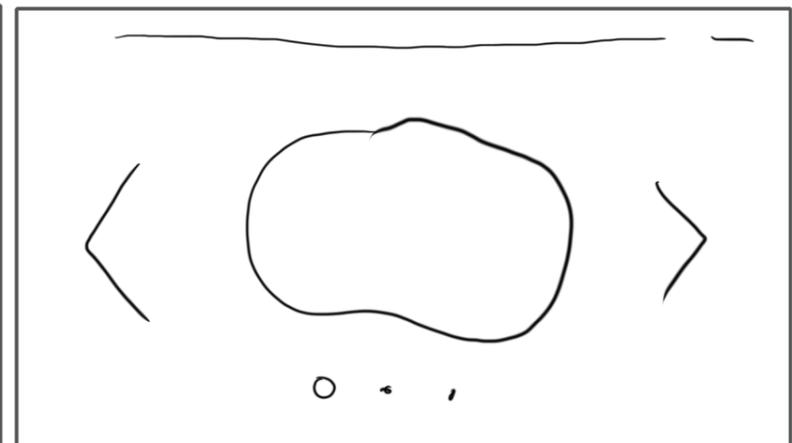
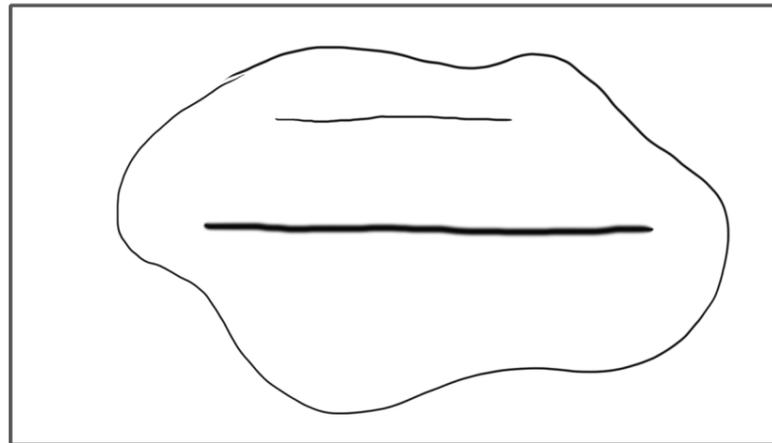
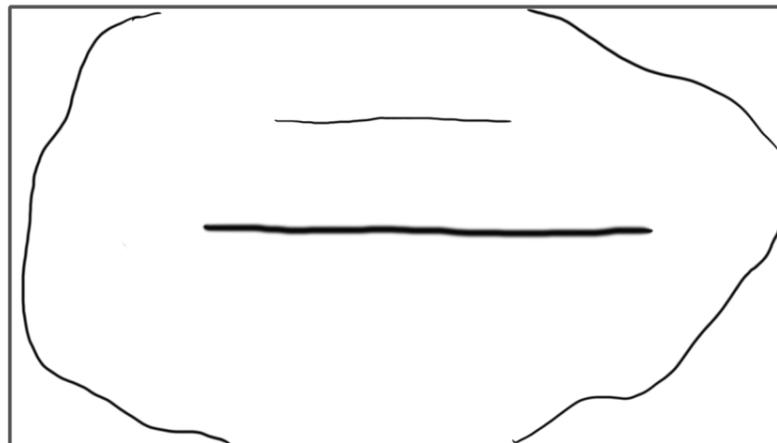
Mots-clés :

Perdu – sans valeur – hypothèse – puzzle

Schéma narratif



Storyboard



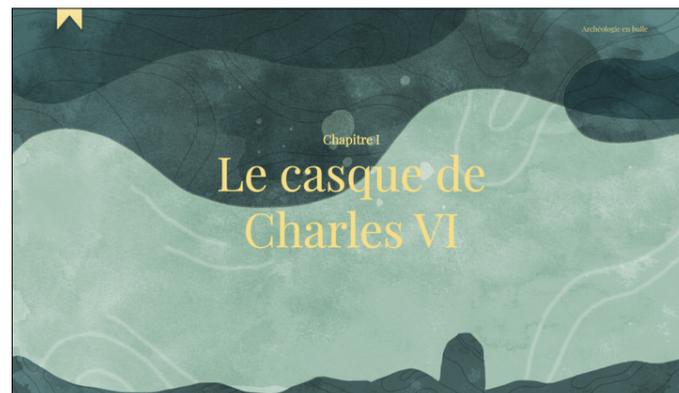
Userflow



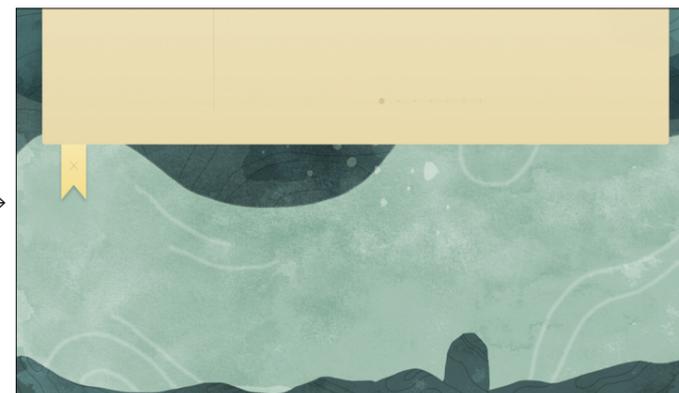
– Home Page



– Sommaire des histoires



– Histoire que l'on a choisit + menu



– Objet trouvé



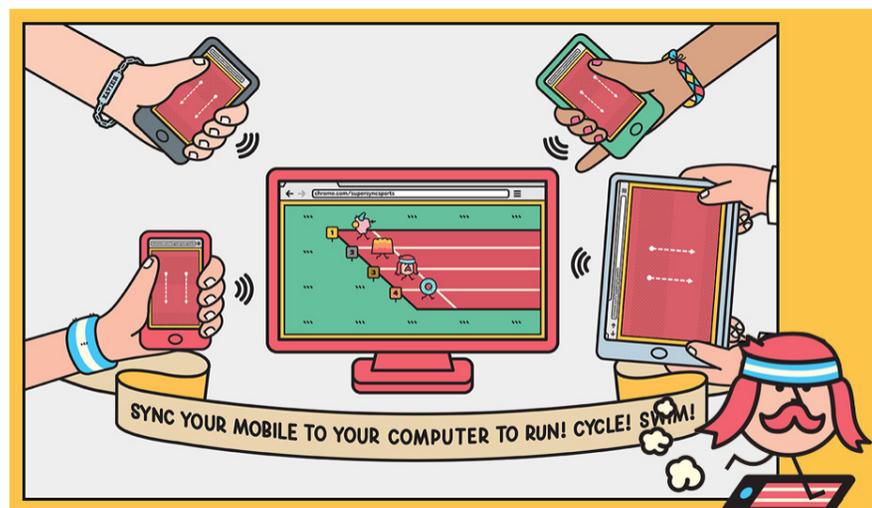
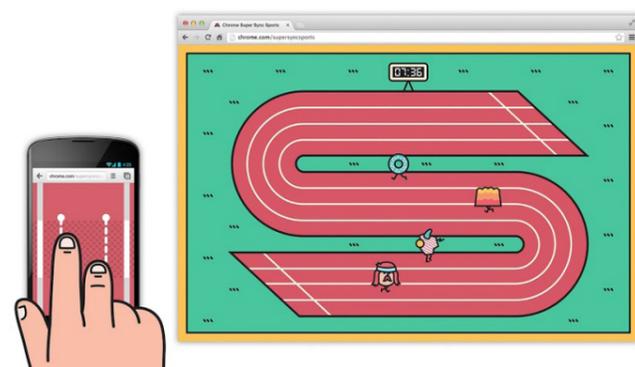
– La suite de l'expérience à la Petite Galerie

Et après ?

Développement de nouvelles méthodes d'interaction avant l'exposition

Un game play différent

Utilisation du smartphone comme manette, **un médium permettant de nouvelles manières d'interagir**. Déclinable en jeu pédagogique multi-supports.



– JustaReflektor



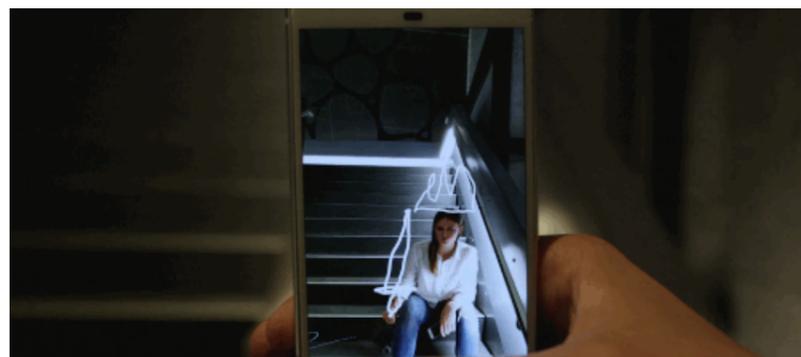
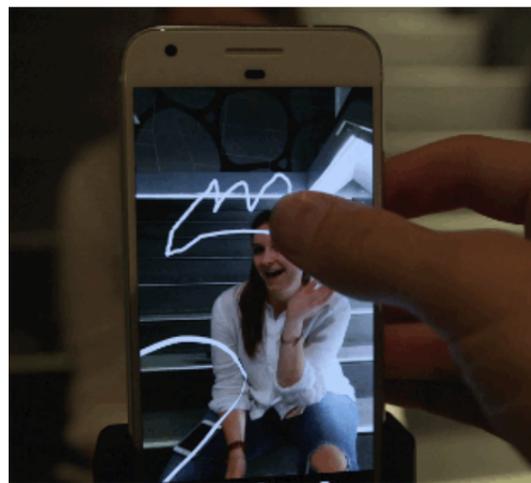
– Super sync sport

Et après ?

Proposer une nouvelle expérience pendant l'exposition

Un jeu de piste

Créer un jeu de piste dans la petite galerie par l'usage du smartphone. **Devient une loupe, permet de déchiffrer/d'analyser des éléments** (hiéroglyphes) et **met en valeurs des informations**.



– ARCore drawing

– Portal painter

