

HACKATHON

Château d'Écouen
19-20 novembre 2015

BILAN & CONCEPT



Bilan

Le Hackathon s'est déroulé sur deux jours et a réuni 30 participants.

CADRE	Caractéristiques	Acteurs	Domaines	Rôle	Endroit
	A QUOI LE DISPOSITIF FINAL DOIT-IL SERVIR ? <ul style="list-style-type: none"> Enrichir l'expérience des visiteurs durant le trajet à pied du RER au Château. Servir d'outil de médiation innovant pour les visiteurs. 	QUI EST LA CIBLE ? 1- Les visiteurs du musée : - 60 000 personnes - 60% individuels - 70 % gratuits (-26 ans et dimanches) - 40% scolaires 2- Visiteurs du domaine (120 000 personnes).	<ul style="list-style-type: none"> Médiation culturelle : - Architecture - Art - Nature - Histoire Expérience interactive - Scénarios immersif, Jeu - Fiction, IRL - IoT (technologie GEED) Wifi 	DANS QUEL BUT SERA UTILISÉ LE DISPOSITIF ? <ul style="list-style-type: none"> Préparer sa visite au musée Eviter l'ennui durant le trajet Construire un imaginaire autour du lieu 	OÙ PEUT-ÊTRE UTILISÉ LE DISPOSITIF ? 1- Sur le chemin dans la Forêt 2- Dans la Gare RER 3- Dans le RER 4- Chez soi
	RÉSULTATS				
	QUELS TYPES DE RÉSULTATS DE LA SÉANCE DE CRÉATIVITÉ ? <ul style="list-style-type: none"> Résultat concret Livrables : Pré-bible de projet = Concept, narration, principes interactifs, expérience utilisateur, engagement, calendrier & budget prévisionnels 				
CONTRAINTES	RÉDUIRE LE CADRE POUR RÉPONDRE AU BESOIN				
	<ul style="list-style-type: none"> Coeur de l'expérience inférieure à 20 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> Simplicité d'usage adapté à un enfant comme à un adulte 	<ul style="list-style-type: none"> Storytelling autour du Château et de la Forêt 	<ul style="list-style-type: none"> Approche ludique 	<ul style="list-style-type: none"> S'intéresser en priorité au trajet dans la forêt
MOTS CLÉS	CHÂTEAU FICTION DOMAINE	IMAGINAIRE RENAISSANCE JEU	PRÉPARATION INTERPRÉTATION FORÊT VISITE	PATRIMOINE WIFI MÉDIATION	

A photograph of a stone wall on the left, a black metal gate in the center, and a dirt path leading into a forest on the right. The gate is partially open, revealing the path. The text is overlaid on a white circular background in the center of the image.

LE HACKATHON
ACCÉLÉRATEUR
DE DÉVELOPPEMENT
ET DE COHÉSION

Phase d'imprégnation

La première partie du hackathon a permis aux participants de faire connaissance tout en s'imprégnant de l'environnement et de l'expérience des visiteurs.

Le RER, l'arrivée à la gare d'Écouen-Ezanville, la découverte de la forêt, la visite du château, du musée de la Renaissance et une présentation de la technologie GEED (réseau de bornes Wifi).

Ce moment fut nécessaire pour se nourrir des histoires et légendes et s'immerger de l'atmosphère du lieu.



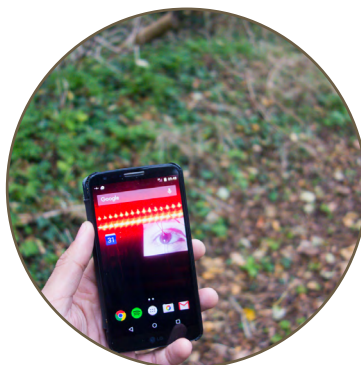
RER



GARE



ENTRÉE DE LA FÔRET



RÉSEAU 3G EN FORÊT



SIGNALÉTIQUE



ENTRÉE DU CHÂTEAU



ALLÉE PRINCIPALE



VISITE DU MUSÉE



TECHNO GEED

L'ANTE

Donner du
POUVOIR
à l'utilisateur

EXPERIENCE

WEB APP

JEU.

PARCOURS

REINS

ARBORESCENCE

SANS
L'OUVRIR

Le jeu des
COURS / POI
EXTRAS
(AR - POI)

MOBILIER

Phase divergente

La deuxième partie du Hackathon nécessitait de sortir les participants de leurs contextes et cadres habituels afin de laisser libre cours à l'imagination et au lâcher prise. Cette phase demande de générer des idées en quantité sans chercher un sens spécifique avec l'objectif final.

A l'aide de jeux de cohésion, de brainstorming et de mind-mapping successifs, les participants constituent des bases de connaissance (histoires, expériences, formats) dont ils se serviront plus tard pour conceptualiser l'expérience finale.

Ces idées sont collectées dans des fiches idée et sélectionnées.



ICE BREAKER



MÉTHODE DE CHAUFFE



PURGE



MIND-MAPPING



JEU DE COHÉSION



IDÉES HISTOIRES



IDÉES EXPÉRIENCES



IDÉES FORMATS



IDÉES BRUTES



FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE DATE: 10/11/2019

TITRE DE L'IDÉE: Exposition immersive Roubaix

PROBLEME: Finir / Mandataire - 1/2 de 90 / Terrain de 2 ha

PROJET: Créer un lieu unique pour aller à l'école / pour aller à l'école / pour aller à l'école

PROBLEME

PROBLEME

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE

PROBLEME

PROJET

PROBLEME

PROBLEME

FICHE IDÉE

TITRE DE L'IDÉE: RADIO-FORET

PROBLEME: Écouter / Écouter / Écouter

PROJET: Écouter / Écouter / Écouter

PROBLEME

PROBLEME

PROBLEME

PROBLEME

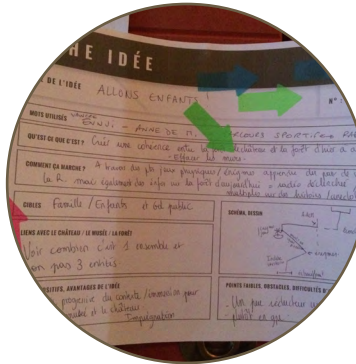


Phase convergente

La dernière partie du hackathon est un travail de croisement des bases de connaissance afin de transformer les idées en concepts.

Un travail en groupes permet de développer ces concepts et de sélectionner le projet final.

Cette phase a vu la sélection d'un projet et d'un concept annexe.



FICHES IDÉES



FORMALISATION



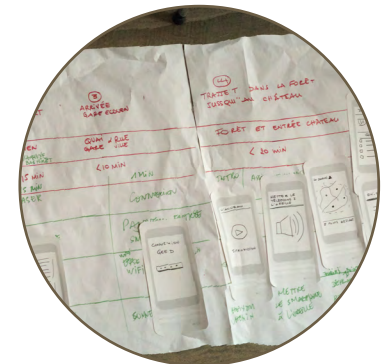
CHOIX IDÉES



PRÉSENTATION DES CONCEPTS



FORMALISATION DU PROJET



FORMALISATION DU PROJET

(4)

TRAJET DANS LA FORÊT
JUSQU'AU CHÂTEAU

(5)
VISITE DU
MUSÉE

TRAJET
RETOUR DANS
LA FORÊT

FORÊT ET ENTRÉE CHÂTEAU

CHÂTEAU
← FORÊT

< 20 MIN

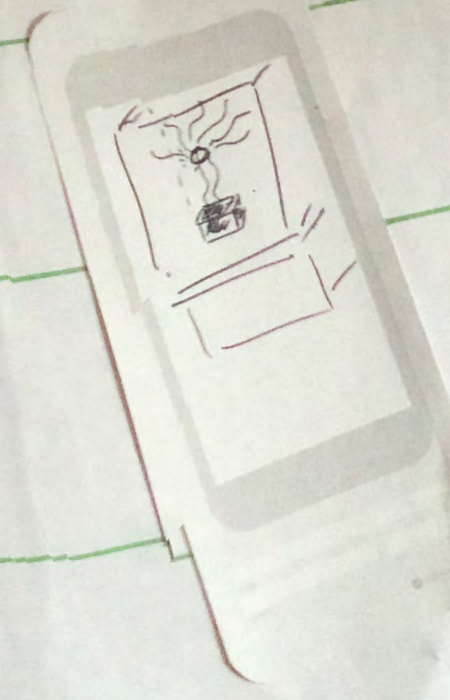
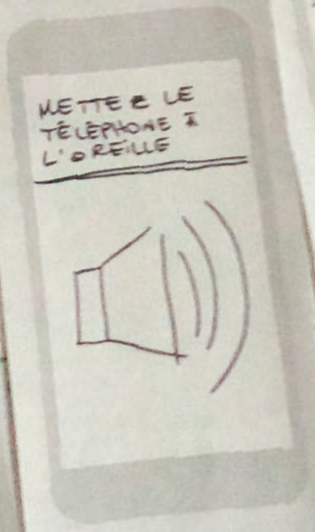
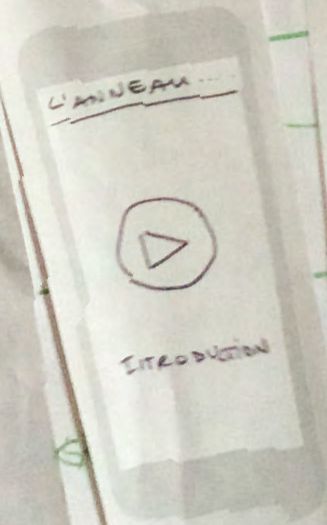
< 20 MN

PROJET RETENU

BIBLE DE L'EXPÉRIENCE

INTRO

ASST



METTRE
LE SMARTPHONE

3 points restant
DÉPLACEMENT
RÉSOLUTION
ENIGMES

20 ans

SW
TOUCHE
SUR UNIFORME

Maple

→ le travail



Les
Aventuriers
de l'anneau
perdu

Concept

Les Aventuriers de l'anneau perdu est une expérience interactive qui immerge l'utilisateur dans une chasse aux trésors entre la forêt et le château d'Écouen.

L'objectif est de retrouver l'anneau de Charlotte-Marguerite en résolvant des énigmes et en découvrant des objets cachés.

C'est un jeu coopératif par équipe à dimension pédagogique, qui permet aux joueurs d'acquérir de nouvelles connaissances sur la Renaissance, la Forêt et l'Histoire de France, tout en s'amusant.

TITRE PROVISoire :

«LES AVENTURIERS
DE L'ANNEAU
PERDU»



JEU D'ÉQUIPE
CHASSE AU TRÉSOR
JEU D'ÉNIGMES



< 20 MINUTES
SUR PLACE



EN CLASSE
DANS LE TRANSPORT
EN FORÊT
AU MUSÉE



ATELIER HÉRALDIQUE
MALETTE PÉDAGOGIQUE
SMARTPHONE

Pitch

*Aidez Henri 1^{er} à retrouver l'anneau d'or pour sa fille
Charlotte-Marguerite, en la forêt d'Écouen.*

*Il vous faudra la parcourir de long en large, relever le
maximum d'indices et résoudre les énigmes qui vous
mèneront à la destination finale.*

*Le Grand Veneur vous sera d'une aide précieuse afin
d'éviter les obstacles qui se dresseront devant vous...*

Synopsis

L'expérience interactive «Les aventuriers de l'anneau perdu» propose aux utilisateurs de se plonger dans l'histoire d'Henri 1^{er} et de sa fille Charlotte-Marguerite. Ce jeu pédagogique mêle ateliers héraldiques, exploration de l'Histoire de France au temps de la Renaissance et chasse au trésor dans la forêt et au château d'Écouen.

La première étape de l'expérience se déroule en classe. Les professeurs et élèves peuvent télécharger les kits de jeu et l'application mobile sur les sites internet de l'AEV et du Musée de la Renaissance. Une malette pédagogique regroupant les fiches créées par le musée et la forêt permet d'aborder d'une manière ludique l'histoire du château et de la forêt, ainsi que les us et coutumes de l'époque. Un atelier héraldique prépare la chasse au trésor, donnant aux enfants un espace d'immersion où ils créent les blasons du clan qu'ils incarneront dans le jeu.

La deuxième étape, se passe durant le trajet vers le musée, en car ou en transports. L'application mobile prend le relais et le maître du jeu fait son apparition pour plonger dans l'aventure à travers l'histoire de l'anneau maudit donné à Louise de Budos (mère de Charlotte-Marguerite).

La troisième partie débute à l'entrée de la forêt d'Écouen. Les joueurs se regroupent par clan et suivent la carte interactive pour retrouver l'anneau avant les autres.

Chaque clan parcourt la forêt et s'arrête sur des zones d'épreuves permettant de récolter des indices. Des énigmes historiques, des quizz sur la forêt ou encore des jeux de duels permettent de valider les connaissances acquises en classe. Le dénouement du jeu se passe dans le château. L'anneau caché dans les cheveux de la statue de Daphné, se dévoile en réalité augmentée sur l'application des joueurs vainqueurs.

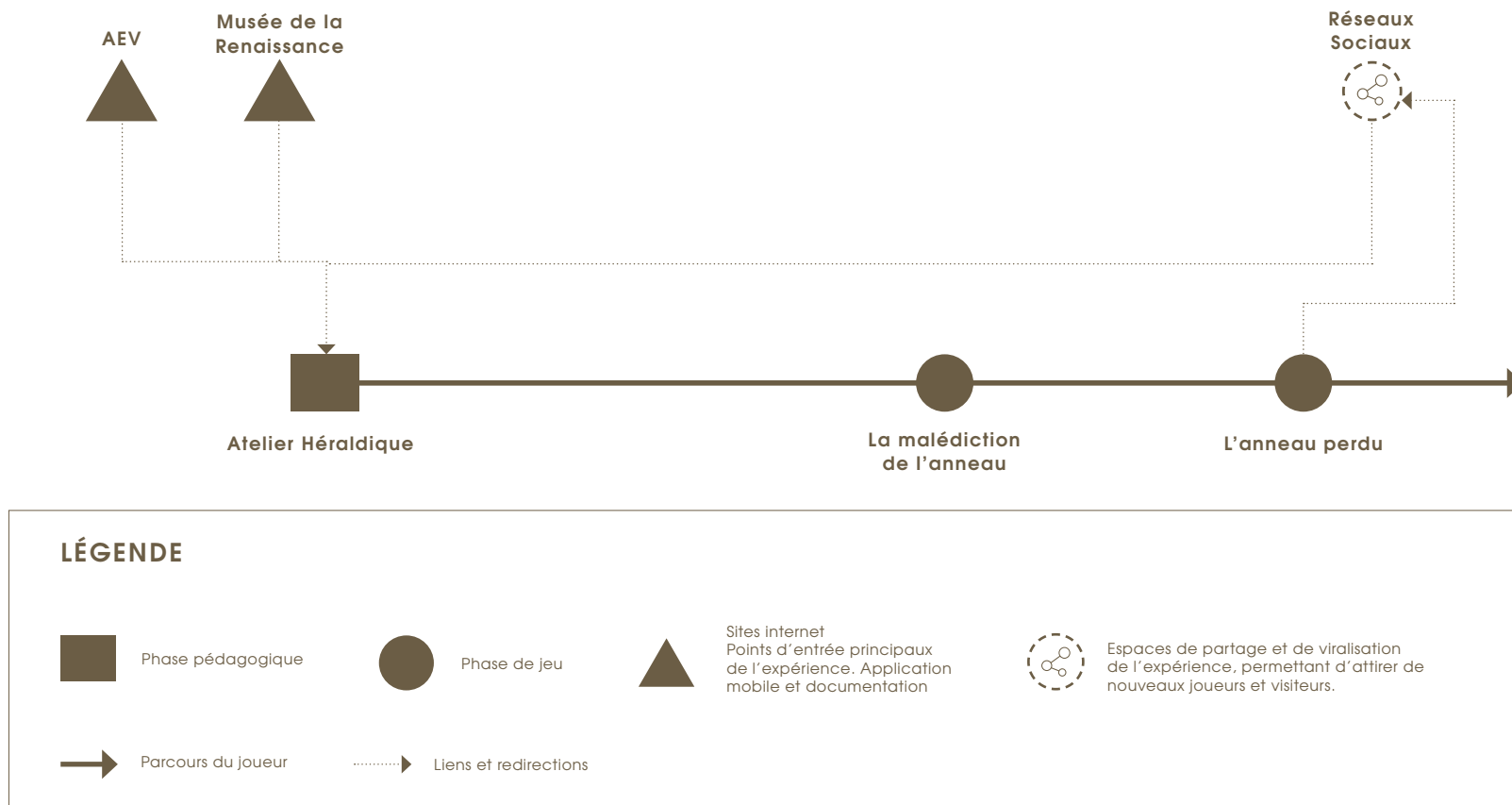
En rentrant les joueurs peuvent partager leur expérience et leur score sur les réseaux sociaux et continuer à utiliser l'application pour revivre l'histoire de la bague d'Anne Catherine.

Design d'expérience

L'expérience se compose de 3 phases, certaines pédagogiques et d'autres ludiques.

L'étapes d'atelier peut s'occulter pour permettre un élargissement des cibles (en particulier les familles).

La narration se poursuit d'un format à l'autre leur conférant la possibilité d'être explorés indépendamment les uns des autres. Chaque phase est constituée de petites histoires qui regroupées constituent un univers narratif historique.



Scénario interactif

Les contenus sont mixtes et mêlent documentation existante produite par l'AEV et le Musée de la Renaissance, ainsi que des contenus de création originale.

Atelier Héraldique

Les joueurs sont en classe avec leurs enseignants. Ils vont ensemble sur les sites internet pour télécharger les kits pédagogiques et l'application mobile. L'atelier permet d'expliquer aux élèves les principales règles des armoiries, puis de les mettre en application par la réalisation de son propre blason. Il est laissé aux élèves la liberté d'utiliser les formes traditionnelles de l'héraldique ou de faire appel à sa propre créativité.

La malédiction de l'anneau

Les joueurs sont dans le car. Dans l'application mobile ils découvrent un message du Grand Veneur, le Maître du jeu.

Ce dernier raconte en vidéo, l'histoire de la malédiction de Louise de Budos dont la charité mena à sa mort.

Selon la légende, une mendicante donna un petit anneau à Louise pour qu'elle l'offre à Henri 1^{er}, duc de Montmorency et Prince de Condé. Il l'accepta et ils eurent un mariage prodigieux et fort heureux. Mais cinq ans plus tard Louise succomba dans d'atroces souffrances. Sa tante Laurence s'occupa de sa fille Charlotte-Marguerite et porta l'anneau en souvenir.

Mais cet anneau la mettait mal à l'aise, lui rappelant le souvenir de sa nièce. Pourtant ce dernier eut un effet enchanteur auprès du duc qui fit des pieds et des mains pour la marier alors qu'il l'avait toujours détestée.

Toutefois, Laurence était tourmentée de scrupules sur cet étrange retournement et songea tout à coup à la bague de sa nièce. Elle s'en inquiéta auprès d'Henri qui lui conseilla de s'en débarrasser...

Un jour d'une promenade à Ecouen, Laurence jeta la bague. En l'instant le charme fut brisé. Henri retrouva aussitôt son aversion pour elle et divorça...

L'anneau perdu

A l'orée de la forêt le Grand Veneur réapparaît.

Il invite les joueurs à retrouver leurs clans et ouvrir la carte de l'application.

Le Prince de Condé vous a missionné pour retrouver l'anneau de Louise et l'offrir à sa fille Charlotte-Marguerite pour qu'elle ait les faveurs du roi Henri IV dont elle fait partie de la cour à Paris.

Le clan qui le retrouvera se verra couvrir d'or et de terres. A la chasse au trésor ! La forêt et le château seront votre terrain de jeu.

Sur leurs smartphones, les joueurs peuvent accéder à la carte qui indique des points d'épreuves.

Un compteur permet de voir l'évolution des autres clans et des points de l'équipe.

Des quizz et des énigmes portant sur l'histoire du château et de la forêt permettent d'accumuler des indices.

Les clans progressent petit à petit vers le Château. Une fois entrés, ils trouvent le récit de l'histoire de la nymphe Daphné qui, pour fuir les ardeurs d'Apollon, fut par la volonté de son père métamorphosée en laurier. L'anneau maudit est caché dans ses cheveux.

Face à la statuette, les joueurs utilisent leurs smartphones pour découvrir l'anneau en réalité augmentée.

Le Grand Veneur félicite le clan et récompense les joueurs en les conviant à un banquet.

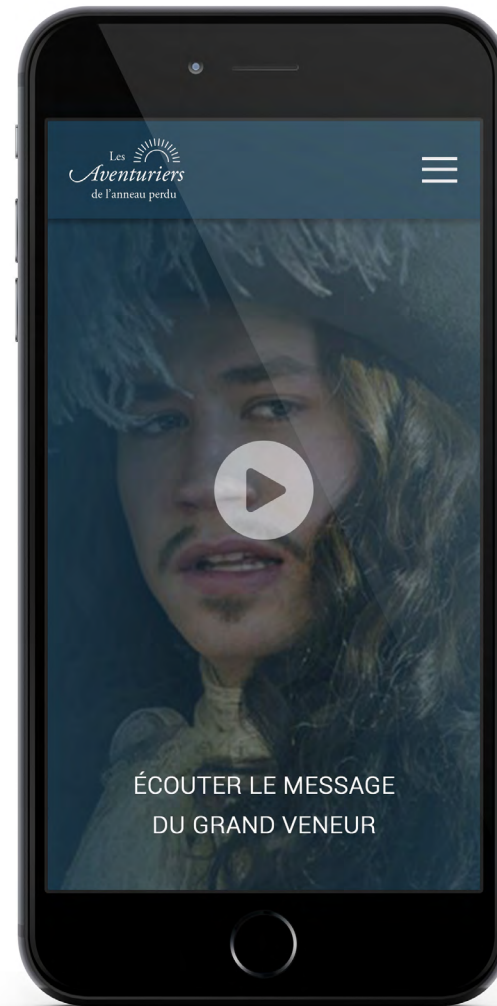


Les
Aventuriers
de l'anneau
perdu

Intentions visuelles

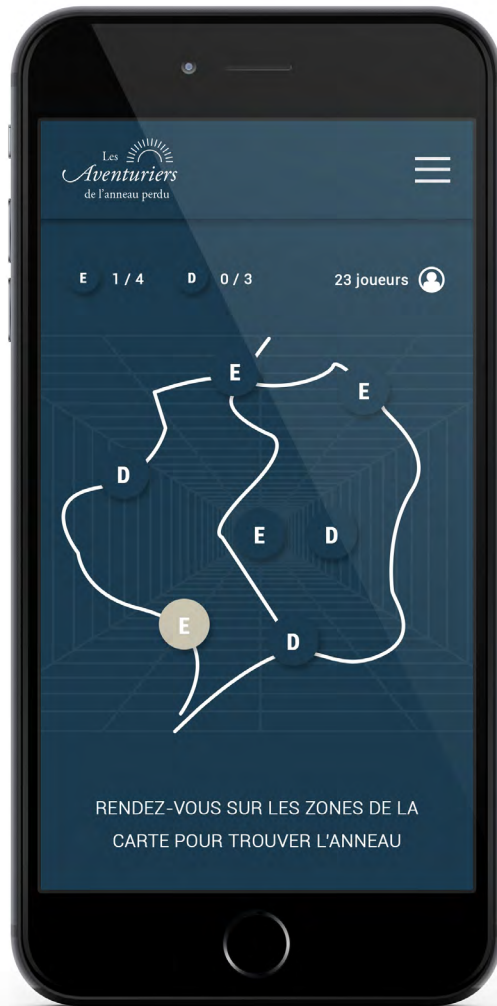


ATELIER HÉRALDIQUE



LA MALÉDICTION DE L'ANNEAU

Intentions visuelles



L'ANNEAU PERDU : CARTE



L'ANNEAU PERDU : DUEL

Intentions visuelles



L'ANNEAU PERDU : RÉALITÉ AUGMENTÉE



CONTENUS SUR LA FORÊT ET LE CHÂTEAU

ÉTAPES CLÉS PRODUCTION

AUDIT TECHNIQUE : choix technologique et tests in situ

SCÉNARISATION INTERACTIVE : Finalisation du scénario et du Game design et création des kits de jeu pédagogiques

DESIGN UI & UX : création des éléments graphiques, des gabarits de pages et des templates, des principes d'interaction Homme-Machine et des chemins de navigation

PRODUCTION VIDÉO : Tournage des éléments vidéos et post-production

SOUND DESIGN : création des éléments sonores et adaptation des musiques au besoin

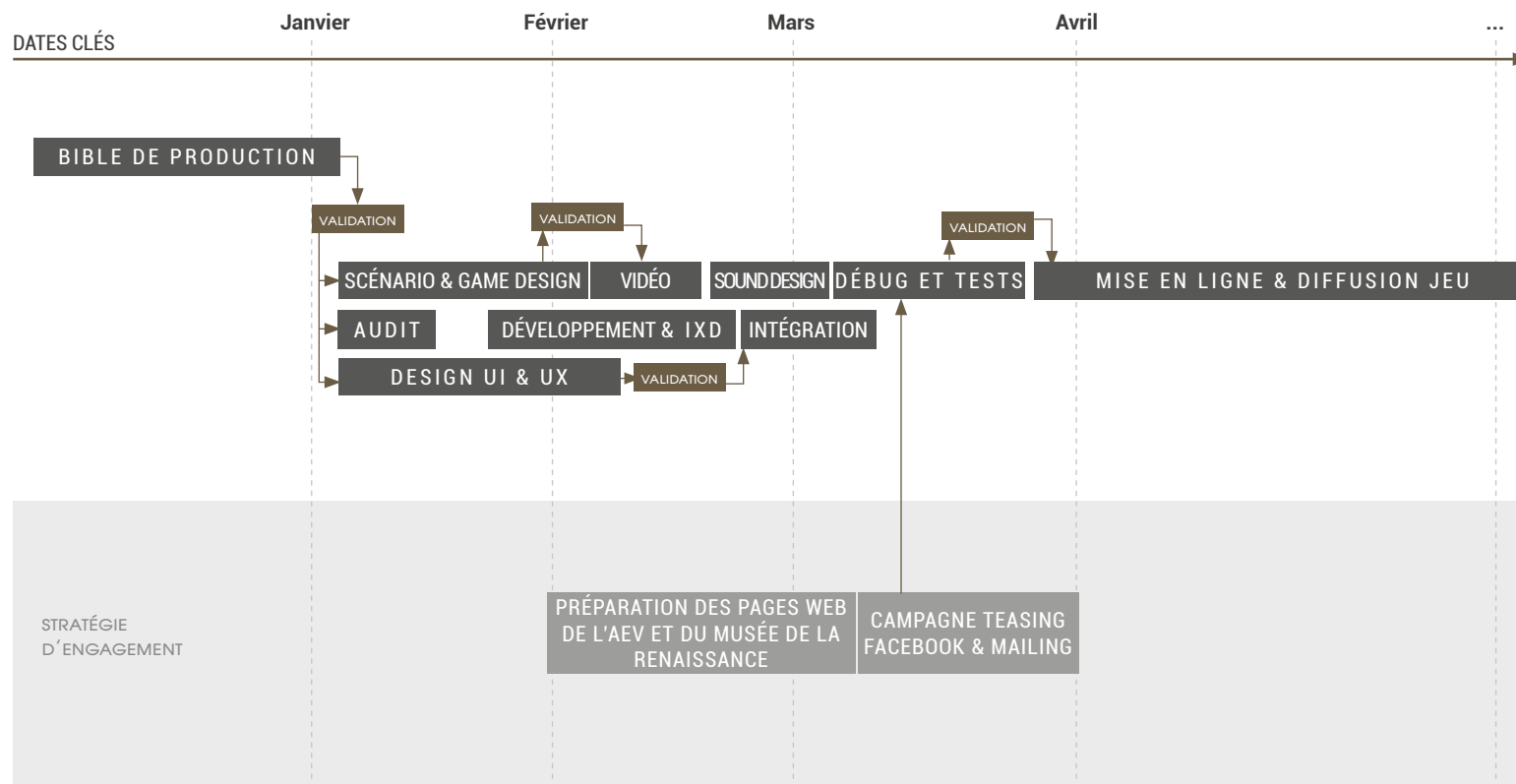
DÉVELOPPEMENT & IxD : création de l'outil, développement des modules JavaScript et des événements

INTÉGRATION : intégration des maquettes graphiques en HTML et CSS, Adaption multi-supports

RECETTE : Débug et tests

MISE EN LIGNE

Calendrier prévisionnel



Budget prévisionnel

DROITS D'AUTEURS	2 000 €
------------------	---------

SCÉNARISATION INTERACTIVE & GAME DESIGN	4 000 €
---	---------

DESIGN D'INTERFACES, DESIGN UI, UX, IxD	6 000 €
---	---------

DÉVELOPPEMENT ET INTÉGRATION	9 000 €
------------------------------	---------

SOUND DESIGN	2 000 €
--------------	---------

PRODUCTION VIDÉO	7 000 €
------------------	---------

PRODUCTION (DIR. PROD, GESTION DE PROJET)	4 000 €
---	---------

TOTAL HT	34 000 €
-----------------	-----------------

15 MIN

< 10 MIN

< 20 MIN

NOM/TITRE : SUR LA BONNE VOIX
(Echos, echos systèmes, la voix de la forêt)

LOGLINE : Plongez-vous dans l'univers de la forêt et du plateau d'Ecoven

Narration

Narration

Narration

CONCEPT ANNEXE

SUR LA BONNE VOIX

- Ouverture de la Webapp.
- Choix d'une ou plusieurs icônes humoristiques pour enregistrer le témoignage
- Diffusion d'un contenu audio lié au choix.

Smartphone / Tablet - Bonne - GEE

Audio - MP3
Image / Photo

- Nouveaux de présentation + mobilier AEB
- Sélect° humour + lancement lecture audio
- Reprise de lecture au retour
- Enregistrement des contenus (enregistrement témoignage)

SEUL

SEUL

SEUL

Approuvé par la nature des contenus diffusés.

Concept

Le hackathon a vu la création d'un autre concept qui n'a pas été retenu lors du vote final.

Cette expérience sonore prend la forme d'une application compagnon qui permet aux pendulaires de s'immerger dans l'univers sonore de la forêt et du château d'Ecouen durant leurs trajets.

Accessible uniquement sur la parcelle de la forêt qu'ils traversent pour se rendre au RER, l'expérience offre une immersion contextuelle en fonction de leurs émotions et ressentis du moment.

TITRE PROVISoire :

« SUR LA BONNE
VOIX »



NARRATION IMMERSIVE
SONORE



< 20 MINUTES



EN FORÊT



WEB APP
ÉCOUTEURS
GÉOLOCALISATION
TECHNOLOGIE GEED

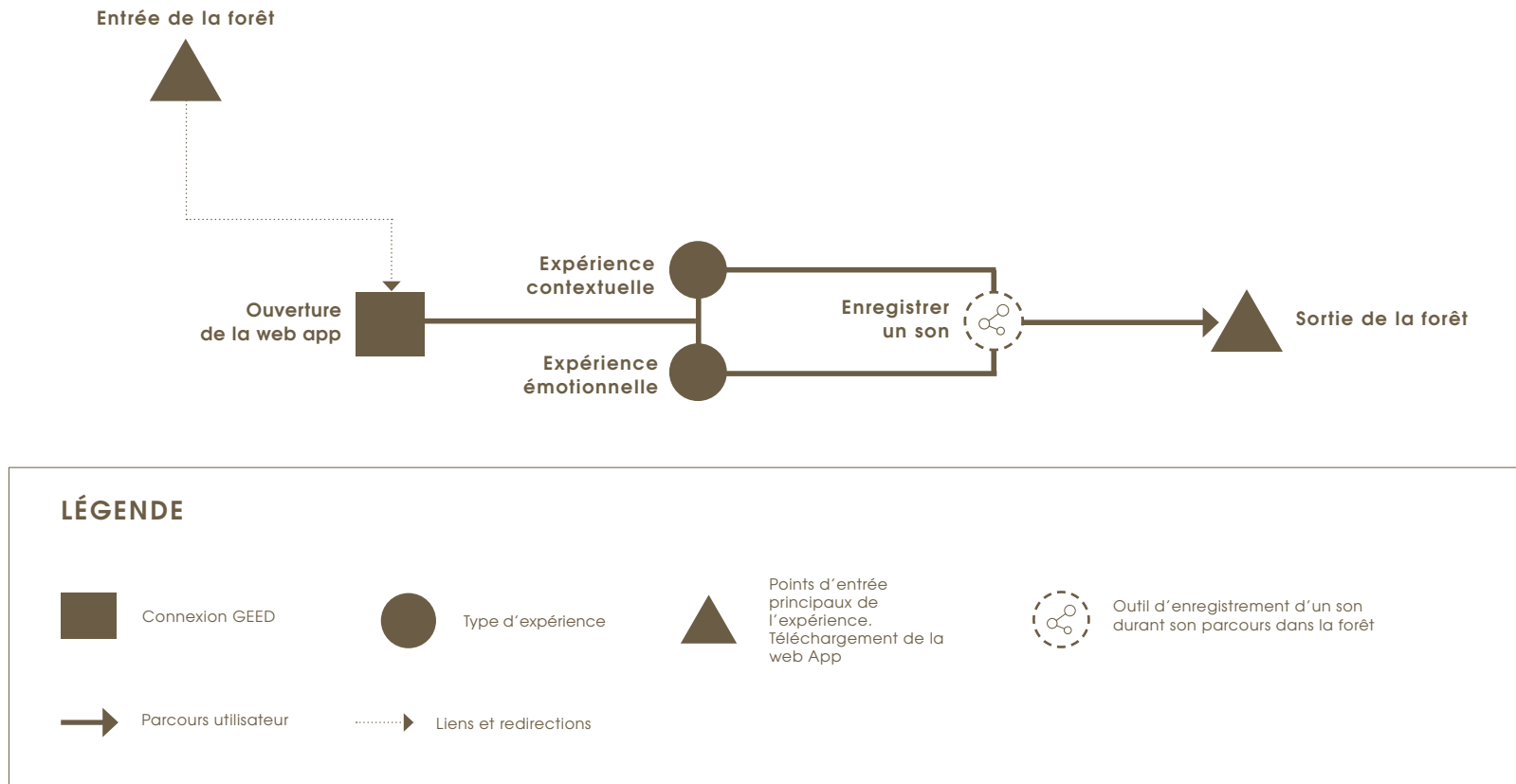
Pitch utilisateur

Le temps de votre trajet quotidien, plongez dans l'univers sonore de la forêt et du château à travers les âges. Du bruissement de la forêt aux légendes d'Anne de Montmorency, des scènes de festin aux moments aux sons de la banlieue.

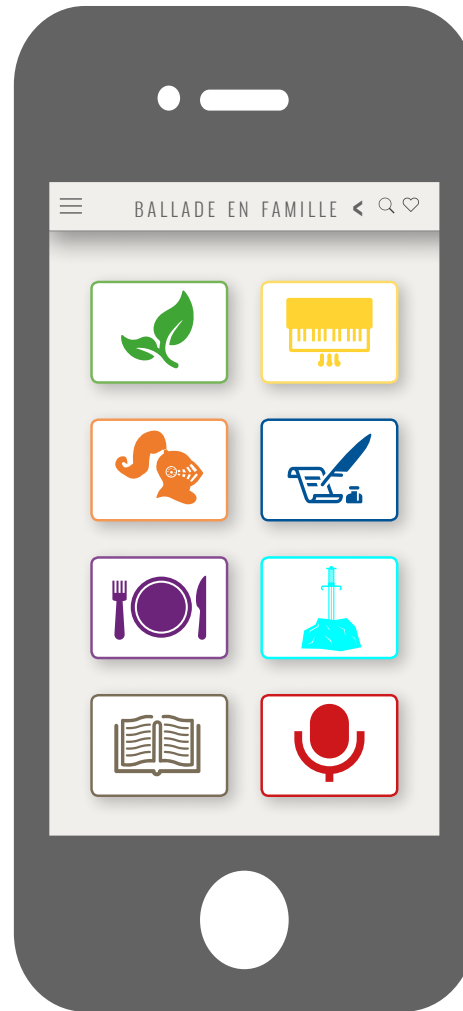
Soyez surpris à chaque passage et contribuez à la bibliothèque sonore !

Design d'expérience

L'expérience débute à la lisière de la forêt où des panneaux indiquent la possibilité de télécharger l'application web. Une interface propose deux types d'immersion : contextuelle («je fais ...») ou émotionnelle («je me sens...»). En sortant de la zone couverte par les bornes GEED (en dehors de la forêt) l'expérience s'arrête. En repassant dans cette zone, l'utilisateur peut retrouver



Mockup



Points positifs et négatifs du concept annexe

AVANTAGES

- Non intrusive, l'application permet une liberté de mouvement.
- Valorisation de la forêt et du château par le biais d'une expérience en son sein.
- Permet de toucher les promeneurs comme les pendulaires.
- Flexibilité usagers/sujets.

OBSTACLES

- La création de contenus demande d'être conséquente et de qualité.
- La création des contenus par les utilisateurs demande une modération.
- Nécessité de porter un casque audio pour profiter de l'expérience.

National
naissance

Un lieu chargé
d'histoire

1. Le village d'origine
2. Le site de l'usine
3. L'usine de la Vallée
4. Le site de la centrale

Plus de détails sur www.musee-lyon.com

Le site de l'usine









QUELS CONTENUS / FORMATS
LA LABE ET CHATELAIN

- ③ UNE CARTE
- ① CHASSE AU TRÉSOR
- PARLAIERS SPÉCIFI

PURGE

Handwritten notes and sticky notes on a whiteboard.









EXPERTS

Chloé Belloc - Réalisatrice

Julien Debyser - UX/UI Designer

Farid Ben Salem - Game Designer

TECHNOLOGIE

Geed

ANIMATEUR CRÉATIF

Mathias Abramovicz

PRODUCTION

Fact.

pour Mosquito (Emmanuel Rouillier)

crédits photo : Julien Debyser