Le LIVRE DES SIÈCLES

Une expérience de visite sur tablette et smartphone

Château
de Fontainebleau

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LE PROJET

LE PARCOURS DE VISITE

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU SERIOUS GAME

LA FICTION

L'UNIVERS GRAPHIQUE

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

ELÉMENTS DE CONTEXTE

LE DOMAINE
une histoire millénaire
une architecture complexe
de très riches décors et collections
le parc et les jardins

L'OFFRE PERMANENTE
la diversité des parcours (1 ppal et 4 secondaires)
le musée chinois (une particularité)

ELÉMENTS DE CONTEXTE

L'OFFRE TEMPORAIRE

2 expositions par an

événements et animations

NOTORIÉTÉ

Patrimoine mondial de l'UNESCO

une forte notoriété à l'international

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

FRÉQUENTATION

EN 2012 :

451 975 visiteurs

Individuels et groupes

61,9 % d’étrangers

38,1 % de français

10 % de moins de 18 ans

10 % de scolaires

LES OUTILS MIS À LA DISPOSITION DES VISITEURS

CARTELS ET PANNEAUX DE SALLE
DÉPLIANTS D'AIDE À LA VISITE IMPRIMÉS
LIVRETS JEUX IMPRIMÉS POUR ENFANTS
VISIOGUIDE (JUILLET 2013)

Un audioguide sur smartphone
Permettant de choisir son circuit et de se repérer da
Enrichi d'une iconographie abondante et de bonus s
Une version enfants.
Taux de prise de 25 à 40 % selon les jours.

LES OBJECTIFS DU PROJET

Mettre à disposition du public le plus large, gratuitement, **un mode de médiation** adapté,
en adéquation ave **les nouveaux usages culturels**,

•

Transmettre des connaissances en histoire et histoire de l'art

•

Faciliter la compréhension des lieux

•

Renforcer le **plaisir de la visite** grâce à une dimension ludique (émotionnel)

•

Faciliter la visite en **famille**

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LES OBJECTIFS DU PROJET

Susciter la **curiosité**, apprendre à regarder

•

Faciliter la construction d'une **familiarité vis à vis du Patrimoine** mais aussi de la **pratique de visite**

•

Attirer de nouveaux visiteurs moins facile à intéresser au Patrimoine

•

Promouvoir l'expérience grâce à une communication virale engendrée par Facebook

LE CHOIX DU SERIOUS GAME

Un **jeu sérieux** (de l'anglais ***serious game*** : *serious*, « sérieux » et *game*, « jeu ») est un logiciel qui combine une intention « sérieuse » - de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement - avec des ressorts ludiques.

IL PERMET DE :

diffuser un message

dispenser un entraînement

permettre l'échange de connaissances

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LE SERIOUS GAME SUR TABLETTES ET SMARTPHONES DEVAIT PERMETTRE DE

Exploiter la **diversité et la richesse des contenus** pour transmettre
un maximum de savoirs

Cibler le jeune public entre 8 et 12 ans

Trouver un **mode de narration original** et **immersif** permettant une appropriation
par le jeune public

Créer une véritable **interaction avec les œuvres** pour en faciliter la compréhension
et en même temps jouer avec elles.

S'adapter au corpus de connaissance des jeunes dans cette tranche d'âge

S'adapter à la complexité des lieux (longueur du parcours)

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

LES ÉTAPES DU PROJET

1

Définition des objectifs et des contours du projet (2012)
Soumission du projet
à l'Appel d'offre projet culturels numériques innovants

2

Conception du projet (février à avril 2013)

3

Ecriture du scénario (mai à septembre 2013)

Regroupement des ressources et pré-écriture.
Recherche iconographique, campagne photographique et vidéo
Proposition d'activités, choix des jeux

Rédaction du conducteur, « en savoir plus », fiches rois,

LES ÉTAPES DU PROJET

4

Développement (juillet – octobre)

Choix technologiques et graphisme

5

Evaluation (22 et 25 septembre 2013)

BUZZEUM

6

Installation technique (WIFI) dans les salles d'accueil du château

LES ÉTAPES DU PROJET

7

Mise à disposition du public (novembre 2013)

Formation des agents d’accueil et de surveillance

8

Evaluation quantitative (2014)

LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

UNE EXPÉRIENCE DE VISITE

LE PROJET

DÉVELOPPEMENT

Kivy - Une librairie Open source en Python

LE PROJET

PLATE FORME

LE PROJET

PLATE FORME

LE PROJET

DISTRIBUTION

LE PROJET

AUDIO

LE PARCOURS DE VISITE

LE PARCOURS DE VISITE

LOCALISATION ET QR CODES

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU SERIOUS GAME

«La vraie demeure des rois,
la maison des siècles»

Napoléon à propos du château de Fontainebleau.

Transmettre l’histoire du château

Se repérer dans le temps et dans l’espace

Découvrir reconnaître les rois par les lieux

Traversée de l’histoire de France

LA FICTION

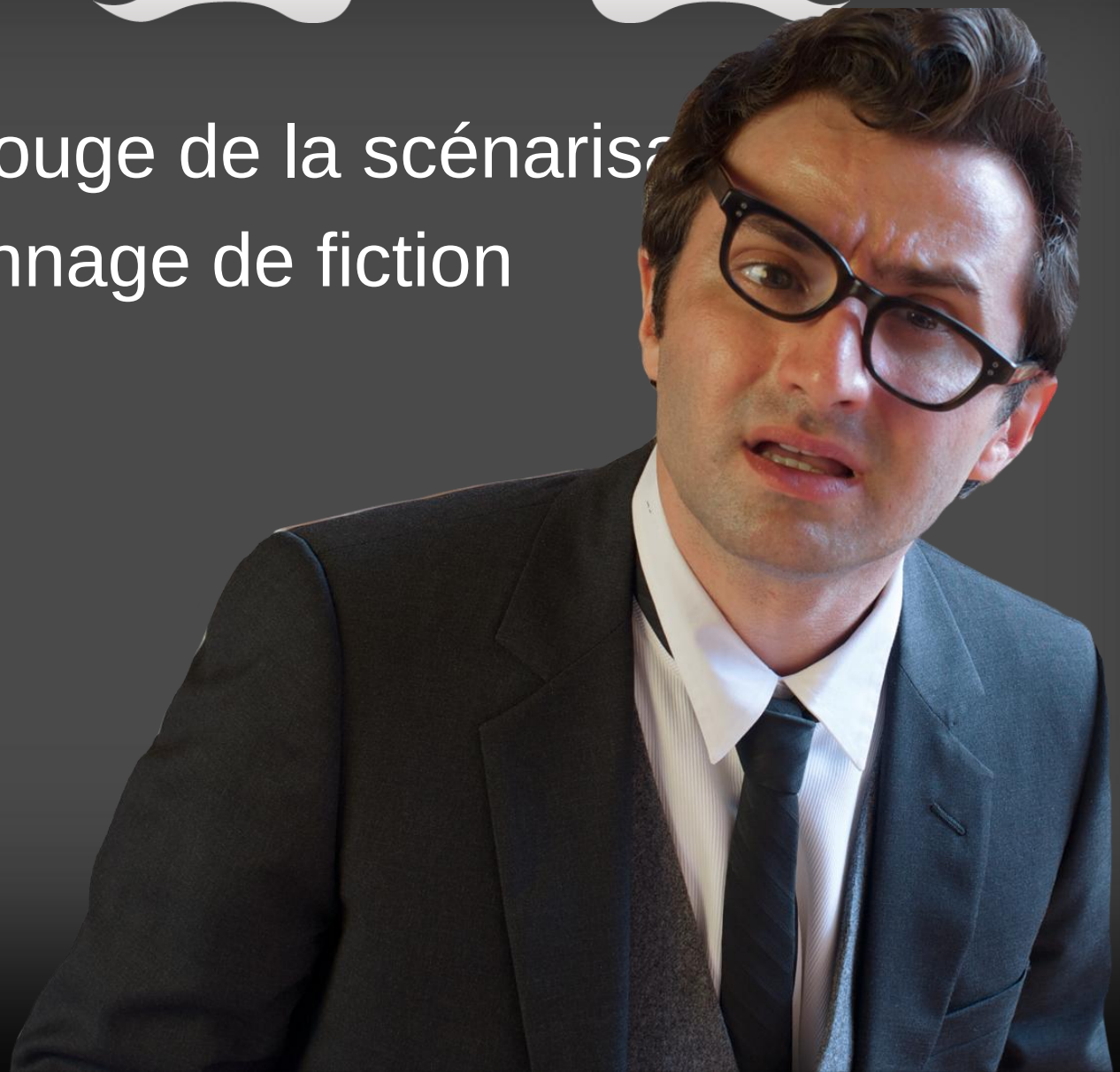
- Le fil rouge de la scénarisation
- Personnage de fiction

LA FICTION

- Le fil rouge de la scénarisation
- Personnage de fiction

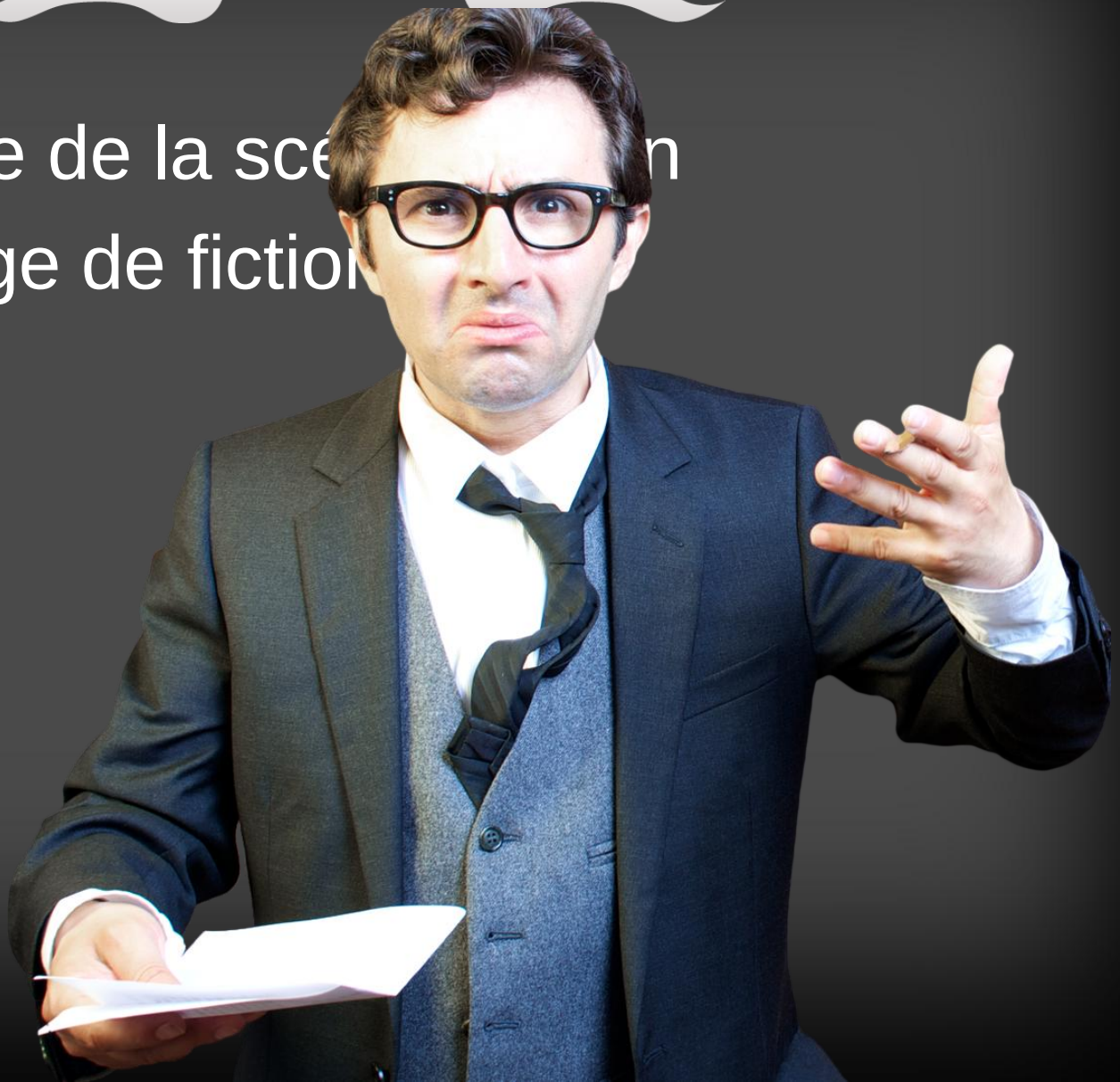
LA FICTION

- Le fil rouge de la scénarisa
- Personnage de fiction



LA FICTION

- Le fil rouge de la scénarisation
- Personnage de fiction

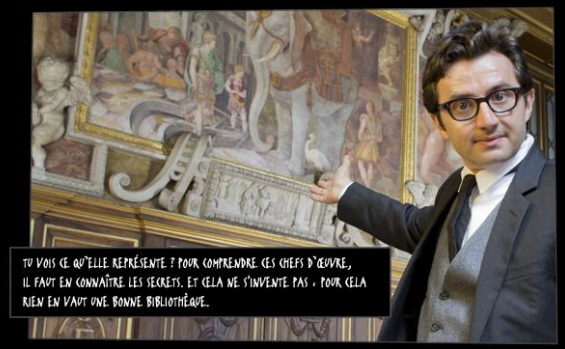


L'UNIVERS GRAPHIQUE

UN TRAITEMENT GRAPHIQUE ORIGINAL

L'UNIVERS GRAPHIQUE

UN TRAITEMENT GRAPHIQUE ORIGINAL



3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

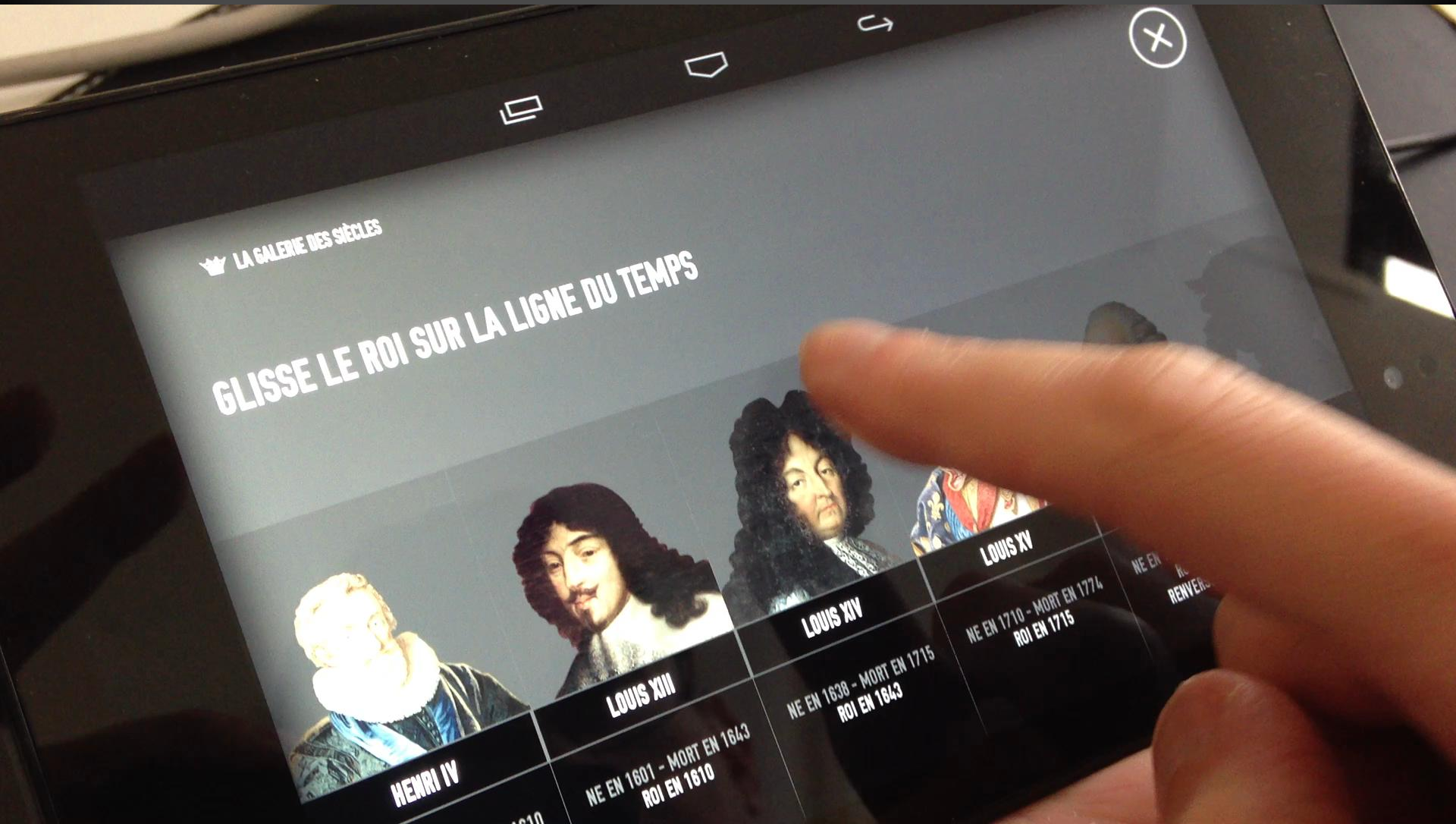
3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

1
Quête du Livre des siècles (fil rouge transversal)

→

→

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION



3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

2

Activité spécifique pour chaque salle

(Manipulations

et jeux de réinvestissement)

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

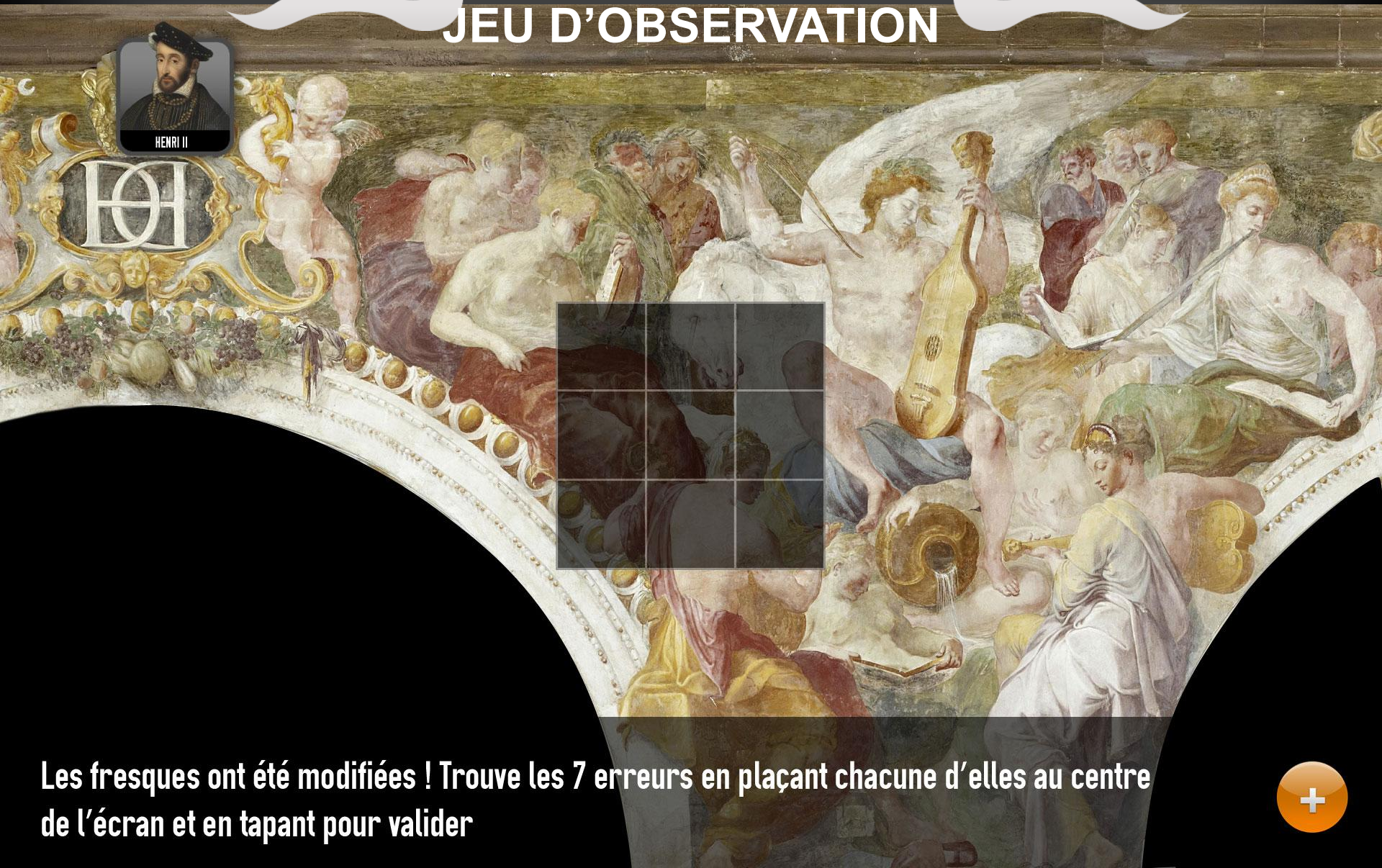
JEU D'OBSERVATION

La salamandre était l'animal fétiche de François 1er,

Trouve celle qui est au dessus de la fresque de l'éléphant

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU D'OBSERVATION



Les fresques ont été modifiées ! Trouve les 7 erreurs en plaçant chacune d'elles au centre de l'écran et en tapant pour valider

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU D'OBSERVATION

Remets les symboles du pouvoir à leur place. A toi de jouer !

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU D'OBSERVATION

Remets les tapisseries au bon endroit !

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU D'OBSERVATION

EMPIRE

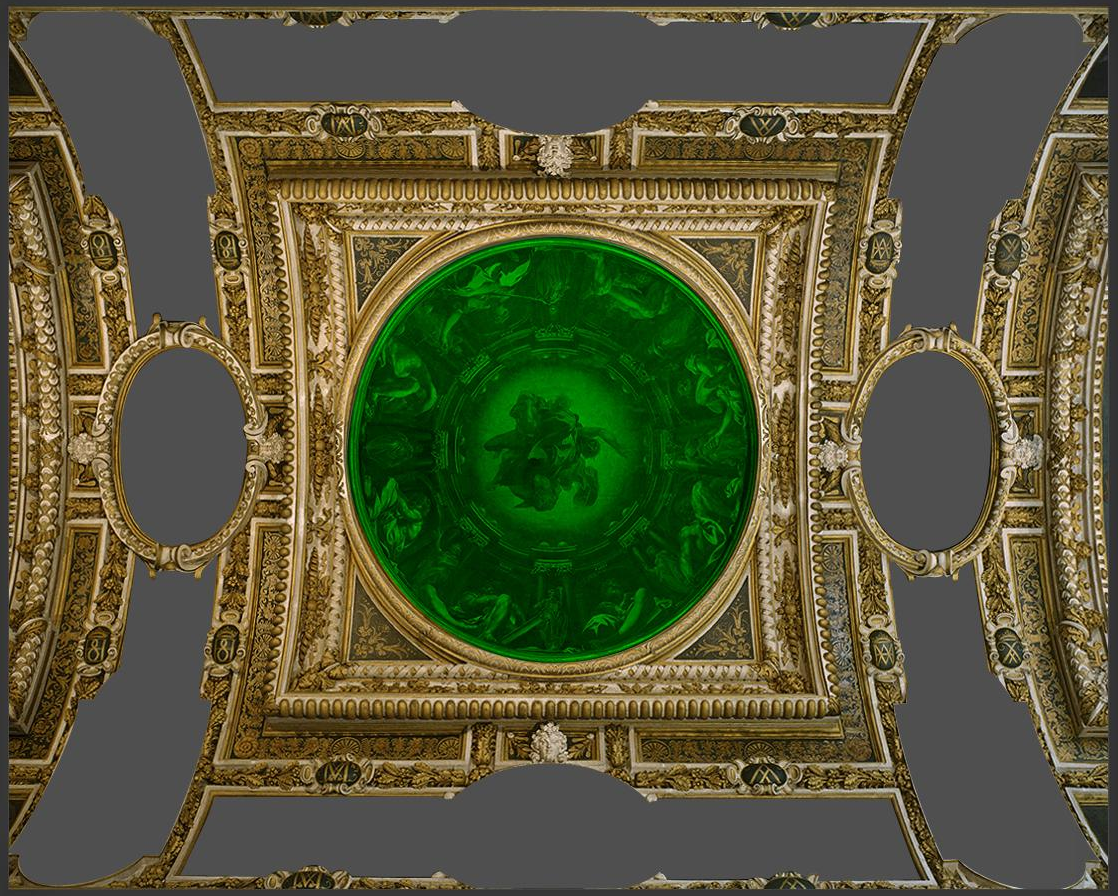
MONARCHIE

Classe les symbolesde cette salle du côté del'Empire ou de la monarchie

+

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU D'OBSERVATION



Tu as tenu le coup : maintenant, allonge-toi et reconstitue le plafond de la chapelle

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

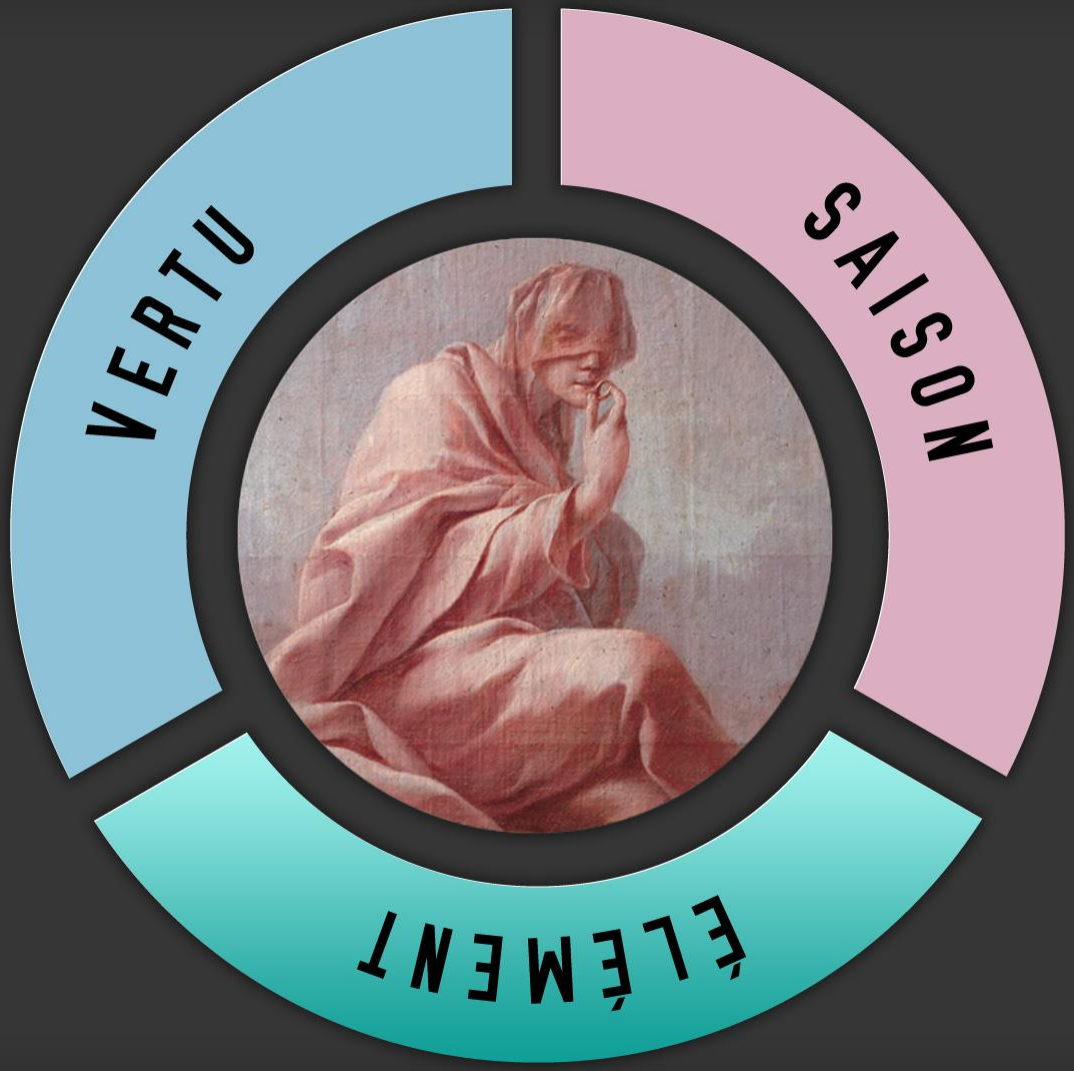
JEU DE DÉDUCTION

Reconstruis
la cheminée
telle que la voyait
Henri IV

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU DE DÉDUCTION

Cette peinture est-elle une vertu, une saison ou un élément ?



FORCE
JUSTICE
FIDÉLITÉ
SECRET

EAU
TERRE
AIR
FEU

HIVER
PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU DE MANIPULATION

Avec ton doigt, reproduis la signature de Napoléon, ... sans dépaser

Une astuce, arrête toi entre chaque groupe de lettres

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

JEU DE MANIPULATION

Découvre ce qui se cache sous les dragées. Retire-les vite !

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

3
Profondeur de l’expérience

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

LOUIS XIII

Le baptême de Louis XIII
Boulanger, 1824

« Pourquoi je ne m'appelle pas Henri, comme mon père ? »

Henri IV, qui eut du mal à se faire accepter du peuple français, souhaitait rappeler à ses sujets qu'il était lui aussi un descendant de Saint Louis, le grand roi tant estimé du Moyen-Âge. Il décida donc d'appeler son fils « Louis » pour que tout le monde s'en souvienne. Le petit Louis XIII a reçu son prénom au cours d'un grand baptême dans la cour ovale du château de Fontainebleau !

3 NIVEAUX DE GAMIFICATION

Le LIVRE DES SIÈCLES

Une expérience de visite sur tablette et smartphone

Château de Fontainebleau