

Compte-rendu de la présentation de Sébastien Cursan, Cap Sciences.

Cap Science s'est engagé dans la réalité virtuelle car l'institution se trouve dans une dynamique nommée *Immédiat* qui encourage l'utilisation des outils numériques.

L'expérience *Odyssée* est globale, elle s'intègre dans l'exposition et la scénographie. La réalité virtuelle est *gamifiée*, elle est intégrée dans un parcours RFID personnalisé. Nous avons commencé par tester le dispositif sur un panel de 400 personnes. C'était en 2013, nous utilisions encore la version 1 de l'oculus, tout en **se questionnant sur la capacité des gens à utiliser seul le casque** ou sur la durée de l'expérience.

L'idée de départ était un voyage guidé dans l'espace. Nous autorisons la participation des enfants accompagnés de leurs parents, à partir de 7-8 ans. L'expérience dure 9 minutes.

Nous avons remarqué que **c'était le scénario qui impactait fortement les gens**, entre un scénario très mobile ou un scénario plus calme. Puisque nos utilisateurs pouvaient aller de 7 à 90 ans on voulait éviter tout scénario trop mouvant.

Le budget était de 80 000€ dont 55 000€ de développement, on a dû choisir si on mettait l'accent sur l'interactivité ou la qualité.

Il faut faire attention à bien calibrer le discours entendu pendant l'expérience, il ne faut pas trop entendre. Si on branche en réseau la vingtaine de casque et que le son est diffusé à tous comme un guide, il y a des échanges entre les participants.

Pour améliorer l'autonomie de l'utilisateur du casque, **nous diffusons une vidéo de démonstration et d'explications.**

Sur huit mois d'exploitations, **un seul des 22 casques a cassé alors que plus de 20 000 personnes sont passées dans l'expérimentation.**

Nous avons réalisé un questionnaire auprès de 238 personnes sur ce dispositif.

[Les chiffres sont dans la présentation]