

Dossier projet



Art
Hunter

S'amuser n'a jamais été aussi enrichissant

Un projet réalisé par

Laura Bazzoni
Caroline Bernard
Nolwen Boriero
Mélissa Girard
Dorian Le Luez



UNIVERSITE
PARIS
VINCENNES - SAINT-DENIS

8

master CEN

Sommaire

<i>Description du besoin</i>	page 3	<i>Retours utilisateurs</i>	page 29
<i>Présentation du projet</i>	page 4	<i>Teaser scénario</i>	page 30
<i>État de l'art</i>	page 5	<i>Scénario</i>	page 31
<i>Conclusion de l'état de l'art</i>	page 8	<i>Planches tendances</i>	page 34
<i>Benchmark</i>	page 9	<i>Identité visuelle</i>	page 35
<i>Personas</i>	page 12	<i>Maquette du site vitrine</i>	page 37
<i>Swot</i>	page 22	<i>Maquettes de l'application</i>	page 38
<i>Modèle économique</i>	page 23	<i>Caractéristiques techniques</i>	page 40
<i>Parcours utilisateurs</i>	page 24	<i>Journal de bord</i>	page 41
<i>Arborescence de l'application</i>	page 25	<i>Storyboard vidéo</i>	page 43
<i>Zoning</i>	page 26	<i>Fiche synthèse</i>	page 44
<i>Wireframe</i>	page 27	<i>Bibliographie</i>	page 45

Description du besoin

Les musées ayant subi une baisse de fréquentation depuis l'arrivée du COVID-19, notre projet a pour objectif d'offrir un regain de visiteurs et un intérêt renouvelé grâce aux nouvelles technologies et à une approche différentiante et innovante.

Aujourd'hui, les musées ont du mal à se renouveler et à accueillir un nouveau public. On peut donc supposer que ce sont leurs offres qui ne sont pas assez diversifiées ou pas assez modernes.

Les musées utilisent certaines technologies que l'on peut trouver dépassées. En proposant des audioguides pour rendre la visite de leurs collections plus captivante ou des escape game pour des événements en petit comité dans le but d'attirer des visiteurs.

Le problème que l'on peut avoir avec ces solutions, c'est que la technologie utilisée ne suit pas. On utilise par exemple des nintendo 3DS (sortie en 2011) pour les visites avec audioguide au Louvre. Et bien souvent les escape game dans les musées n'amènent pas de côté numérique et sont proposés à un groupe de personnes assez restreint.

C'est pourquoi nous avons pensé à



Une expérience au cours de laquelle vous allez pouvoir participer à une aventure, en être acteur, et gagner des récompenses sous forme de NFT à collectionner, qui vous permettront d'avancer dans la résolution d'une énigme, tout en découvrant la collection d'un musée !

*Un jeu de piste mêlant NFT,
réalité augmentée
et lieu incroyable.*

Présentation du projet

Art'Hunter est un organisme qui propose des expériences culturelles et ludiques à travers des jeux de pistes mêlant NFT, outils numériques et médiation culturelle. Grâce à ces parcours, les joueurs vont pouvoir vivre à des moments particuliers dans des lieux exceptionnels et enrichir leurs connaissances tout en s'amusant seuls ou en équipe !

Ce projet est né du constat suivant : la baisse de fréquentation dans les musées suite à la pandémie du Covid-19.

Nous souhaitons faire revenir les visiteurs et donner un nouvel intérêt à leur visite, notamment par une expérience innovante et bien différente de celle qu'ils connaissent. Apprendre, découvrir, échanger, se cultiver et s'amuser sont les mots d'ordre de notre activité.

Les offres actuelles de nos principaux partenaires peuvent vite sembler vieillottes et dépassées. En effet, rare sont les jeunes qui vont avoir l'initiative de prendre un audio guide pour leur visite. De plus, les flyers des expositions n'apportent aucune互动ivité et sont bien souvent très sommaires. L'offre la plus moderne proposée par très peu de musées sont les escape game. Cependant, ces derniers n'apportent que très rarement un aspect numérique. Aussi, alors que la majorité des visiteurs

sont munis d'un smartphone, n'est-il pas dommage qu'aucune offre ne propose quelque chose de plus poussé qu'un simple QR code à scanner qui renvoit à une simple page avec du contenu textuel ?

C'est pourquoi nous avons pensé à Art'Hunter ! Un jeu de piste mêlant NFT, réalité augmentée, énigmes et lieu incroyable. Durant cette expérience nos joueurs vont participer à une aventure, en être acteur, et gagner des récompenses sous forme de NFT qui leur permettront d'avancer dans l'histoire et de les collectionner tout en visitant un musée.

Notre offre va permettre aux connaisseurs d'art classique de comprendre le fonctionnement des NFT et de leur faire découvrir la culture du numérique. Les connaisseurs en NFT auront un tout autre intérêt à participer à l'événement : leur objectif sera d'obtenir les NFT les plus rares pour compléter leur collection et se familiariser avec l'art plus « traditionnel ».

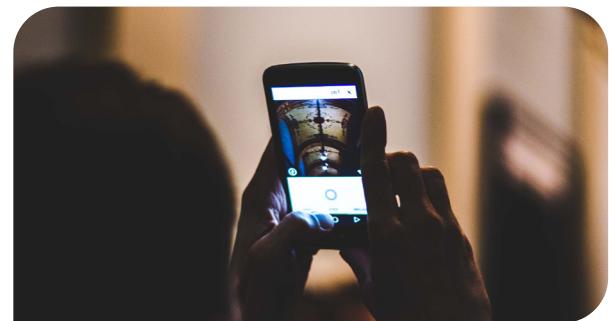
Pour garantir une immersion maximale, nous avons intégré la réalité virtuelle, permettant à certains tableaux de prendre vie à travers le téléphone des utilisateurs tout en les guidant lors de leur quête.

Nos événements se tiendront à une date précise et sur un temps limité, bien que le

but soit de résoudre l'enquête le plus rapidement possible. Chaque événement aura une thématique qui dépendra soit de la période de l'année ou soit du musée partenaire. Le lancement d'Art Hunter se tiendra dans le prestigieux musée du Louvre à l'occasion d'Halloween ! Nos joueurs enquêteront sur la disparition de la tête de la déesse Niké, de l'une des œuvres emblématiques du Louvre : La Victoire de Samothrace.

Des acteurs seront également présents pour animer et aider les joueurs afin de les plonger dans l'univers horrifique d'Halloween. Pour les plus compétitifs, l'objectif est d'arriver le premier pour gagner un NFT unique ainsi que l'accès à une visite privée.

Art'Hunter propose des événements qui regroupent le meilleurs des domaines culturels et numériques, pour le plus grand plaisir de ses joueurs.



État de l'art

Veille sociétale

- Explosion des NFT en 2021

2021 a été une année importante pour les NFT puisque les ventes ont décollées. Elles se sont élevées à 10,7 milliards de dollars au troisième trimestre, puis à 11,6 milliards de dollars lors du quatrième. C'est notamment la crise du Covid-19 qui a révélé l'utilité du numérique et fait exploser la popularité des projets digitaux.

- Vente de NFT en chute libre en 2022

Maintenant que la crise du Covid-19 est terminée l'engouement autour des NFT s'essouffle à mesure que les gens reprennent une vie normale. En effet, les confinements n'étant plus d'actualité, les français profitent de leur temps libre en favorisant les activités en extérieures et profiter physiquement des choses.

- Activités culturelles

Bien que le Covid-19 ait complètement stoppé l'activité culturelle pendant

un certain temps, la réouverture des lieux culturels a attiré une partie de la population. De plus en plus de monde se tourne vers la culture et le patrimoine, notamment après le covid où les revenus touristiques ont été largement supérieurs aux revenus de l'année 2019. De plus avec le budget Pass Culture pour les jeunes de 14 à 18 ans, les jeunes s'ouvrent également à la culture et ont les moyens de se rendre dans des lieux culturels. Bien qu'une partie des musées soit gratuite pour les moins de 26 ans, la présence de sorties culturelles dans ce pass est l'occasion de les promouvoir auprès de cette génération. Pendant la crise du Covid-19 et la fermeture des musées, certains ont mis en place une possibilité de visite virtuelle ou une digitalisation de ses œuvres pour continuer à maintenir l'accès à la culture. Ainsi, pendant leurs fermetures les offres étaient adaptées à la situation : réalité virtuelle, expositions numériques, naissance des NFT, etc. Bien que cela représente une bonne alternative qui a permis la survie de la culture durant la pandémie, les visiteurs préfèrent tout de même pouvoir se

rendre sur les lieux physiquement pourvoir les œuvres.

- Mission Culture et Mission Médias

De plus, en 2022 le Gouvernement a attribué un plus gros budget à la Mission Culture et Mission Médias, Livre et Industries culturelles, ce qui représente le plus gros effort culturel jamais réalisé par l'Etat. En effet, en 2022 c'est un budget de 4,083 milliards d'euros qui a été utilisé pour la culture en comparaison avec 3,805 milliards d'euros pour l'année précédente.

- Escape Game

Les jeux d'évasions permettent aux musées de désacraliser le lieu et de toucher un public plus jeune, dont des adolescents et des jeunes adultes. Au musée de Flandre, durant leur escape game, 55% des joueurs n'étaient jamais venus dans un musée avant et 48% avaient moins de 25 ans.

État de l'art

Veille juridique

- Définition juridique des NFT

Les NFT sont définis par l'[article L. 552-2 du CMF](#) (code monétaire et financier) comme étant « tout bien incorporel représentant, sous forme numérique, un ou plusieurs droits pouvant être émis, inscrits, conservés ou transférés au moyen d'un dispositif d'enregistrement électronique partagé permettant d'identifier, directement ou indirectement, le propriétaire dudit bien.»

Les NFT sont des actifs numériques. Selon la loi, ces derniers comprennent :

- "Les jetons mentionnés à l'[article L. 552-2](#), à l'exclusion de ceux remplissant les caractéristiques des instruments financiers mentionnés à l'[article L. 211-1](#) et des bons de caisse mentionnés à l'[article L. 223-1](#);

- Toute représentation numérique d'une valeur qui n'est pas émise ou garantie par une banque centrale ou par une autorité publique, qui n'est pas nécessairement attachée à une monnaie ayant cours légal et qui ne possède pas le statut juridique d'une monnaie, mais qui est acceptée par des personnes physiques ou morales comme un moyen d'échange et qui peut être transférée, stockée ou échangée électroniquement."

- Vente de NFT

Dans le cadre de la vente de NFT (d'un professionnel depuis un particulier), l'[article L111-1](#) du Code de la consommation stipule qu'il est obligatoire pour le vendeur (professionnel) de rédiger des conditions générales de ventes, portées à la connaissance du consommateur, avant que ce dernier ne soit lié par un contrat à titre onéreux. De fait, les NFT étant considérés comme des "biens incorporels", les vendeurs

de ces derniers sont soumis à cette même règle. Cela permet de protéger l'acheteur en forçant le vendeur à renseigner certaines informations et caractéristiques concernant le produit acheté.

- Loi PACTE

Conformément à la [loi PACTE](#), afin de pouvoir vendre des NFT, il est nécessaire de s'enregistrer en tant que prestataire de services sur actifs numériques (PSAN) auprès de l'AMF (autorité des marchés financiers) dans le cadre de la vente d'un actif numérique contre une monnaie ayant un cours légal (tel que l'euro).

État de l'art

Veille technologique

- Définition d'un NFT

Un NFT est un acronyme anglais qui signifie « Non Fungible Token », en français « Jeton Non Fongible », fongible signifie une chose qui peut-être remplacée par une chose similaire. Un NFT est un objet unique de type, vidéo, texte ou encore image, etc ... Un NFT peut être tout ce que l'on souhaite à partir du moment où il peut être acheté en crypto monnaie ainsi qu'être sécurisé par la blockchain.

- Définition des blockchains

Les blockchains sont des registres décentralisés qui permettent de stocker et de transmettre des informations sécurisées. La blockchain est une base de données différente de celle que l'on

connaît. C'est une série de blocs reliés entre eux, formant une collection de données qui récupère l'activité et les informations de celle-ci.

- Définition d'un smart contract

« Smart Contract » dit Contrat Intelligent utilise la technologie des blockchains, c'est un programme informatique permettant d'automatiser des actions (financières ou autres) qui sont pré-définies et qui sont inscrites dans une blockchain. Le smart contract garantit le transfert d'un actif quand les conditions sont remplies, ainsi le programme informatique peut exécuter le contrat c'est pour cela que les contrats sont dit « intelligents ». Il peut avoir plusieurs conditions mais ce n'est pas obligatoire.

Il y a pas mal d'avantages à créer des smart contract. Le contrat est une

action automatisé et sécurisé. Ainsi il est rédigé par un code informatique donc plus besoin d'avocat ou de notaire. Mais il y a également des inconvénients, avec les risques de failles car le contrat peut être piraté, mais aussi il ne peut pas être modifié.

- Définition de cryptomonnaie

La cryptomonnaie est une monnaie numérique qui désigne « des actifs numériques virtuels qui reposent sur la technologie de la blockchain (chaîne de bloc) à travers un registre décentralisé et un protocole informatique crypté » qui utilise la blockchain pour répertorier l'entièreté des actions de la cryptomonnaie.

Conclusion de l'état de l'art

Notre **veille sociétale** nous a permis de nous rendre compte de plusieurs points clés, notamment sur **l'évolution des NFT**, ainsi que sur les **activités ludiques et culturelles**. En effet, nous avons pu noter que bien que les NFT aient connu une forte explosion en 2021 avec des prix de ventes records, les choses se sont très vite calmées en 2022 avec une baisse d'intérêt dûe à la fin des confinements à répétition et au « retour à la normale » des choses. Cela pourrait constituer une menace pour notre projet. L'enjeu pour nous sera donc de **réussir à créer de l'intérêt autour des NFT tout en les faisant connaître au grand public**.

Concernant les activités culturelles, on remarque que l'intérêt de la population pour les visites culturelles physiques a été renouvelé post-

covid, et que le gouvernement met en place des actions économiques pour **contribuer à cette relance**. Cela va nous permettre d'en profiter pour lancer notre projet, puisque ce dernier aura également un **objectif de médiation culturelle**, et permettra de faire gagner des visiteurs à nos partenaires, les structures hébergeant notre jeu.

Côté **juridique**, nous avons fait des recherches sur la définition des NFT afin de mieux les **comprendre d'un point de vue légal** et de les intégrer de la meilleure façon au sein de notre projet. Nous nous sommes également renseignés sur les conditions juridiques liées à la **vente de NFT**, puisque nous voulions en vendre directement sur notre appli-

cation. Cependant, il est nécessaire de s'enregistrer en tant que **prestataire de services sur actifs numériques** auprès de l'autorité des marchés financiers. Nous allons donc probablement passer par une **plate-forme externe** telle qu'OpenSea.

Pour finir, nous avons réalisé une **veille technologique** pour en savoir plus sur le **fonctionnement des NFT**, des **smart contract** (puisque les NFT fonctionnent avec ces derniers), ainsi que sur la **blockchain et la cryptomonnaie**. Toutes ces recherches sur ces différents mécanismes concernant les NFT nous ont permis de mieux comprendre le sujet et son fonctionnement, de façon à pouvoir mieux mettre en place notre projet.

Benchmark

Nom	Concept	Modèle économique	Design et ergonomie	Points faibles	Points forts
Walkanda 29/09/2022 	Permet d'acheter des photos d'œuvres de street art, de les collectionner et de les revendre. Permet aux artistes de vendre et se faire connaître	Commission de 2,5% sur les ventes d'œuvres d'art en NFT	Site assez sobre avec peu de fonctions pour hiérarchiser le contenu	Impossible de rechercher par mots-clés et donc de trouver des œuvres précises	Simple d'utilisation, intuitif
Walburners 29/09/2022 	Vente en NFT d'œuvre de street art éphémère sur leur applications uniquement	Commission sur la vente des œuvres	Sombre, peu attractif, sobre	Charte graphique assez sombre, beaucoup d'informations sur la première page : on ne sait pas trop où cliquer	Map qui localise les œuvres de street art des différents artistes. Plusieurs artistes représentés sur le site, avec description et informations
Pboy-art 29/09/2022 	Artiste qui vend des NFT de fresque animé	Vente de ses propres œuvres	Très sobre, site à l'ancienne	Design vieillot, trop vide	Concept original, très bien réalisé
ERA2140 29/09/2022 	Studio qui tourne les projets de blockchain en business	Rémunération par projet	Design épuré, sombre avec des touches de couleurs, moderne. Bien hiérarchisé	Catégorie "notre équipe" qui sort un peu de la charte graphique, n'inspire pas confiance	De nombreux projets répertoriés, informations bien structurées, design agréable à l'oeil
Dogami 29/09/2022 	Des chiens virtuels que l'on peut acheter en fonction de leurs statistiques	Rémunération par la vente de chiens virtuels	Site épuré, moderne, avec des assets 3D créés et quelques animations	Header déséquilibré et oppressant	Design / chara design attractif, utilisable en réalité augmentée

Benchmark

Nom	Concept	Modèle économique	Design et ergonomie	Points faibles	Points forts
1863nft 29/09/2022 	Mettre en avant des artistes de West Virginia en vendant et en donnant de la visibilité via des NFT (projet de région)	Rémunération par la vente des NFT d'art	Design très sobre, noir sur blanc, plusieurs vidéos qui expliquent des points précis	Concept très niche qui ne vise qu'une région	Concept de groupe qui peut permettre d'avoir une communauté soudée
Flyfish Club 06/10/2022 	Acheter un NFT permet de faire parti d'un groupe VIP et donne accès à un restaurant privée ou seul les personnes avec NFT peuvent entrer + événements réguliers (soirées yacht)	Vente de NFT qui permet de faire parti du Club Accès au restaurant payant	Header disproportionné, site beaucoup trop blanc et clair, peu attractif, mauvais choix d'images	Site trop complexe, images peu attrayantes, site globalement trop clair	Concept original, permet de créer un sentiment d'appartenance
Pixelmon 06/10/2022 	Jeu similaire à Pokémons où on achète les créatures en NFT. Possibilité d'en capturer en jeu, de les entraîner, et de les vendre	Rémunération via la vente de "pixelmon" et d'armes en NFT, frais de commission sur les différentes ventes entre joueurs	Jeu en cours de développement. Design des créatures et armes 3D assez épuré/lisse	À voir lorsque le jeu sera totalement développé et accessible	Aspect ludique et compétitif qui pousse à l'achat
Portraits Potagers 06/10/2022 	Des illustrations d'assortiments de fruits et légumes en guise de portrait. Les bénéfices aident à protéger la biodiversité	Le coût d'un NFT équivaut à un panier végétal d'une valeur de 15 à 25 euros	Des illustrations très détaillées, dynamiques et colorées	Thématique très spécifique, NFT avec peu de prise de valeur	- Démarche environnementale : bénéfices reversés pour protéger la biodiversité - Différents paliers pour changer la valeur des NFTs

Benchmark

Nom	Concept	Modèle économique	Design et ergonomie	Points faibles	Points forts
Sorare 06/10/2022 	Collections de cartes sous licences de joueurs de football, basketball et de baseball. Constitutions d'équipe et gain de points chaque semaine grâce à une compétition qui se base sur les performances réelles des joueurs.	Levée de fonds de 680 millions d'euros auprès d'investisseurs. Gain d'argent à la création de chaque nouvelle carte.	Simple, épuré, dynamique, attractif	- Peu de licences avec des clubs, et peu de sports - Pas d'application mobile	Plateforme annexe « sorare data » qui répertorie les données des joueurs et leur évolution
Chasse au trésor NFT cité des sciences 06/10/2022 	Trouver des QR Code dans une exposition pour gagner des NFT	Pas de but lucratif, le but est d'amener des visiteurs dans le musée	/	- NFT avec peu de valeurs - Nécessite de télécharger différentes applications	- Fait découvrir les NFT à un public qui n'y est pas forcément sensible - Chasses au trésors avec différentes thématiques
Le trésor du Louvre 13/10/2022 	Chasse au trésor en équipe autour du Louvre avec récompense à la fin	Vente des billets, tarif de groupe important	/	- Récompenses de fin peu intéressante - Équipes nombreuses (7-8 personnes)	- Expérience bien encadrée - Découverte du musée de façon ludique - Découvrir l'art de façon différente - Chasse rythmée par des énigmes et des challenges
MycityHunt 13/10/2022 	Chasse au trésor dans le monde entier, épreuve par ville avec un tableau des scores, toujours accessible	Vente de tickets pour chaque enquête (prix peu élevé)	Design à l'ancienne, pas très attristant	Graphismes dépassés Storytelling peu développé	- Toujours disponible - Tableau des scores qui rajoute un challenge - Possibilité de le faire dans plein de villes différentes - Aide à distance.

Personas : Lucie



Lucie

L'artiste

21 ans

Étudiante en Histoire de l'Art

Paris

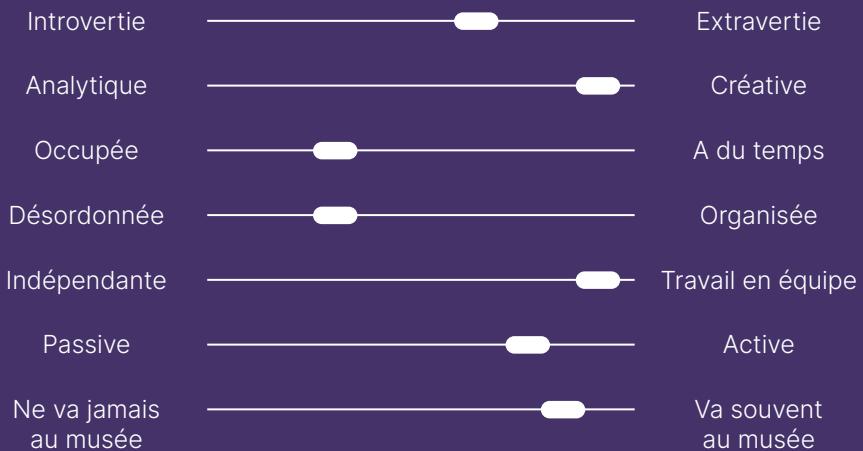
Description

Lucie et son groupe d'amis de sa promotion cherchent à trouver une activité à faire pour le jour d'Halloween. Ils aimeraient trouver une sortie dans le thème, amusante et qui serait en rapport avec leurs centres d'intérêts.

Sites les plus consultés :
Tinder, Behance, ArtStation, Vinted

Activités ludiques favorites :
Jeux vidéo

Personnalité



Intérêts

L'art

Sortir avec ses amis

Les escape game

Besoins et attentes

Participer à une activité collective

En apprendre plus sur l'art en général

Fêter Halloween en s'amusant

Motivations

Passer un bon moment avec ses amis

Trouver une activité pour Halloween

Se faire peur

N'a pas souvent l'occasion de travailler en équipe

A du mal à trouver une occupation pour Halloween

A du mal à trouver des activités en lien avec ses passions

Personas : Lucie

Scénario utilisateur

Quand je suis au musée et que j'observe un tableau, j'aimerais avoir facilement accès aux informations qui le concerne.

Ce serait mieux si les informations étaient affichées automatiquement sur mon téléphone.

Je n'ai pas envie de sortir d'utiliser google pour faire mes recherches.

1

Quand j'essaye d'observer une oeuvre populaire dans un musée, il y a souvent du monde.

J'aimerai pouvoir avoir facilement un aperçu (texte et visuel) sur mon téléphone quand les oeuvres sont difficilement accessibles. Je ne veux pas avoir à faire la queue trop longtemps.

Ce serait mieux si je pouvais avoir un indicateur du niveau d'affluence dans les lieux culturels.

3

Je défile sur Instagram et je vois une vidéo de l'événement Halloween Art'Hunter. Je vois qu'il s'agit d'une chasse au trésor mêlant art et activité ludique : je suis intéressée. Je propose à mes camarades de classe d'y aller pour décompresser après les cours.

J'ai envie de découvrir de nouvelles œuvres et voir celles que je connais déjà dans un contexte différent et avec une histoire particulière. Je n'ai pas envie de passer trop de temps bloquée sur chaque énigme et que la navigation sur l'application soit simple.

2

Quand je suis au musée, j'aimerais pouvoir garder en mémoire les tableaux que j'apprécie.

Ce serait bien si je pouvais avoir une version numérique de l'œuvre et zoomer sur certains détails ou annoter des anecdotes.

4

Timeline Lucie

Vu de l'événement sur Instagram

Proposition à ses amis

Consultation des informations de l'œuvre sur mon téléphone

Scanne de l'œuvre sur mon téléphone

Personas : Tibo



Tibo

Le passionné de tech

🎂 23 ans

💼 Étudiant en école d'ingénieur
passionné de NFT

📍 Paris

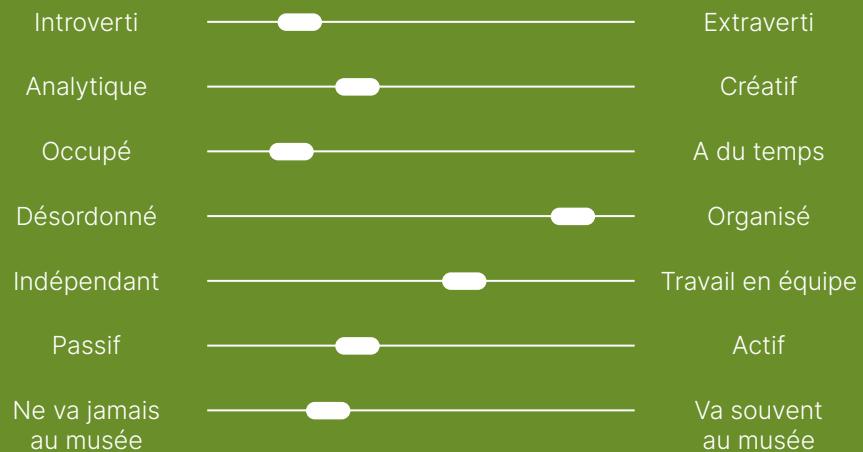
Description

Étant intéressé depuis plusieurs mois par les NFT, Tibo recherche des expositions et événements sur le sujet. Il aimeraient en apprendre plus, échanger avec d'autres passionnés, et compléter sa collection de NFT.

💻 Sites les plus consultés :
PokemonGo, Reddit, OpenSea

🎮 Activités ludiques favorites :
Réalité virtuelle

Personnalité



Intérêts

Collectionner diverses choses

L'informatique et l'ingénierie

Les NFT

Motivations

Rencontrer d'autres passionnés de NFT

Arriver premier à l'événement

Faire grandir sa collection de NFT

Besoins et attentes

Trouver des événements ludiques autour de sa passion

Participer à une compétition

Continuer à en apprendre plus sur les NFT

N'a pas l'occasion de rencontrer des gens qui ont la même passion que lui

A du mal à obtenir des NFT rares car ils sont souvent très coûteux

N'a pas souvent l'occasion de participer à des compétitions

Personas : Tibo

Scénario utilisateur

Quand je veux discuter de NFT avec d'autres personnes qui aiment le sujet, j'aimerais avoir un endroit où les retrouver pour en discuter entre passionnés.

Ce serait mieux si cette plateforme permettait des rencontres dans la vraie vie.

Je n'ai pas envie de rester tout le temps derrière un écran.

1

Quand je suis au musée et que je regarde une oeuvre, j'aimerais que l'oeuvre se mette à me parler.

Ce serait mieux de pouvoir scanner l'oeuvre et qu'elle s'affiche sur mon téléphone.

J'aimerais que l'application détecte ma localisation pour afficher l'oeuvre directement sur mon téléphone.

3

Je regarde les nouveaux projets récents NFT et tombe sur Art'Hunter. Gagner des NFT gratuitement et avoir une notion de challenge m'intéresse et je décide de participer.

Lors du jeu de piste on gagne assez de NFT et il y en a des plus difficiles à acquérir ce qui rend l'expérience intéressante. J'ai envie de toutes les dénicher.

Je préfère que le support soit numérique plutôt que sur papier comme sur la plupart des chasses au trésor.

2

Quand je suis au musée, j'aimerais avoir une approche plus originale pour découvrir les informations et l'histoire de chaque oeuvre.

Ce serait bien si il y avait une dimension plus ludique, avec un quizz pour tester sa culture générale et ses connaissances.

4

Timeline Tibo

Envie de discuter avec d'autres personnes qui aiment les NFT

Découverte de Art'Hunter sur des news NFT

S'inscrit et créé un compte

Aimerait avoir un quizz pour tester sa culture générale

A l'esprit de compétition et veux être le premier pour gagner le NFT le plus rare

À la fin de l'évènement aimerait partager autour des NFT avec les autres participants

Personas : Matéo



Matéo

Le fêtard

- 🎂 30 ans
- 💼 Salarié
- aime organiser des soirées entre amis
- 📍 Paris

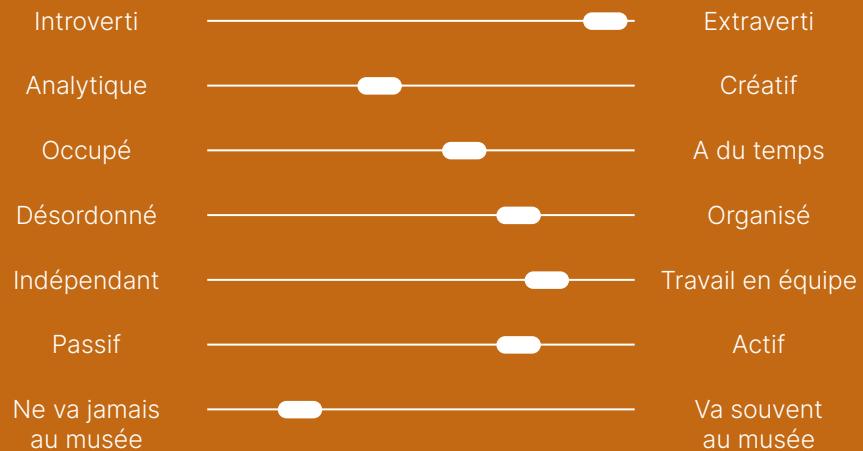
Description

Matéo est salarié d'une grande entreprise. Il aime passer son temps libre à faire la fête, à essayer différentes d'activités différentes et sortir avec ses amis. Il cherche une activité qu'il pourrait faire en groupe pour Halloween.

Sites les plus consultés :
Mapstr, Tiktok

Activités ludiques favorites :
Aller au bar

Personnalité



Intérêts

- Rencontrer de nouvelles personnes lors de ses sorties
- Essayer pleins d'activités différentes et ludiques
- Participer à des challenges avec son groupe d'amis

Besoins et attentes

- Trouver une activité pour le soir d'Halloween
- S'amuser avec son groupe d'amis
- Vivre une expérience unique

Motivations

- Essayer et apprendre de nouvelles choses
- Rencontrer de nouvelles personnes
- Se créer des souvenirs avec ses amis en participant à des activités

A du mal à trouver des idées d'activités qui sortent de l'ordinaire

Ne trouve rien à faire pour Halloween

Personas : Matéo

Scénario utilisateur

Quand je me rends à une activité de groupe, j'aime pouvoir être en contact avec les autres.

J'aimerais bien pouvoir me mesurer aux autres groupes tout en restant dans un cadre "bon enfant".

Ce serait mieux s'il y avait un système de leaderboard pour comparer nos résultats et créer des liens avec les autres.

1

Quand je suis avec mes amis, j'aimerais pouvoir trouver des activités insolites.

Ce serait mieux de pouvoir trouver des jeux ludiques à faire entre amis.

J'aimerais trouver une application qui me permettrait de participer à des activités dans cet esprit.

3

Un de mes amis a découvert une activité à faire pour Halloween, on aime tester de nouvelles choses.

La soirée privée et le challenge nous donnent envie de participer.

Les énigmes ne doivent pas être trop difficiles et avec un bon storytelling pour ne pas qu'on s'ennuie. J'ai envie d'interagir avec d'autres participants pour créer une complicité et des rivalités intéressantes.

2

Quand je visite un endroit, j'aimerais rencontrer d'autres personnes et pouvoir échanger avec elles.

Ce serait bien si je pouvais rencontrer des personnes avec les mêmes centres d'intérêt et le même âge que moi lorsque je visite un lieu.

4

Timeline Matéo

Un ami a découvert une activité pour Halloween

Proposition à d'autres amis de découvrir cette nouvelle activité ensemble

Regarder sur internet les informations de l'événement pour connaître les gains

Pendant l'événement, avoir un classement pour savoir si on est dans le top du classement

Gagner avec ses amis

Personas : Christelle



Christelle

La maman

55 ans

Secrétaire dans un cabinet médical
aime les sports extrêmes
Montreuil

Description

Christelle est mère de deux adolescents. Elle aimerait passer plus de temps avec eux, mais ne dispose pas du temps nécessaire pour trouver des activités qui pourrait les intéresser.
Elle est bénévole aux restos du coeur.

Sites les plus consultés :
Candy Crush, Facebook, Audible

Activités ludiques favorites :
Jeux de société, puzzle

Personnalité

Introvertie	<div style="width: 20%;"></div>	Extravertie
Analytique	<div style="width: 20%;"></div>	Créative
Occupée	<div style="width: 20%;"></div>	A du temps
Désordonnée	<div style="width: 40%;"></div>	Organisée
Indépendante	<div style="width: 40%;"></div>	Travail en équipe
Passive	<div style="width: 40%;"></div>	Active
Ne va jamais au musée	<div style="width: 40%;"></div>	Va souvent au musée

Intérêts

Sports extrêmes

Tournée vers la famille
(en particulier ses enfants)

Bénévolat et causes caritatives

Motivations

Passer du temps avec ses enfants

Se cultiver

Décompresser

Besoins et attentes

Cherche une activité qui permette à tout le monde de s'amuser

Trouver une activité à faire avec ses enfants

Recherche la simplicité et la légèreté

A du mal à trouver des activités qui plaisent à ses deux enfants

N'a pas assez de temps pour elle / à consacrer à ses passes temps

N'aime pas les lieux à forte affluence

Personas : Christelle

Timeline Christelle

Scénario utilisateur

Quand je fais une activité avec mes enfants j'aime avoir une connexion avec eux et des interactions qui peuvent amener le rire.

Ce serait mieux si l'activité ne laissait personne sur le coté, il ne faut pas avoir besoin de trop de culture, il faut que ce soit accessible à tous.

Je n'ai pas envie que tout le monde soit de son côté et qu'on ne partage rien.

1

Je cherche une activité idéale à faire en famille, qui pourrait intéresser mes enfants accros au numérique et fermés à la culture.

Il faut une expérience collective et dynamique pour motiver toute la famille et resserrer nos liens. Je n'ai pas pour objectif de faire un bon temps durant la course mais de passer un bon moment enrichissant.

2

Quand je sors le week end, j'aimerais aller dans des lieux à faible affluences et ne pas être bousculée par la foule.

Ce serait bien si on pouvait privatiser certains lieux pour s'assurer qu'il n'y ait pas trop de monde et que je passe un agréable moment sans avoir à anticiper tout cela.

3

Quand je sors avec mes enfants, j'aimerais pouvoir échanger avec eux et apprendre des choses qui nous intéressent tous.

Ce serait bien si des activités qui abordent plusieurs thématiques étaient mises en place dans Paris.

4

Recherche d'activité à faire en famille sur Facebook

S'informe sur le site de Art'Hunter

Chaque membre de la famille crée un compte

Achat des billets pour toute la famille

Rendez-vous sur le lieu de départ de l'événement et connexion à l'application

Enregistrement de toute la famille en tant que groupe

Avancement à son rythme lors du parcours, le but n'est pas de faire le meilleur temps

Fin du parcours

Mise en ligne d'une note et d'un avis sur Google

Personas : Léa



Léa

L'adolescente

- 15 ans
- Lycéenne,
aime les comédies musicales
- Saint-Denis

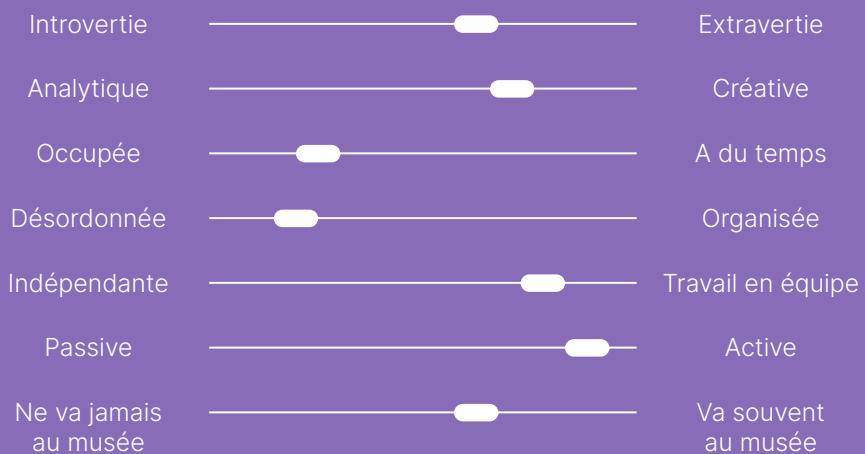
Description

Léa est une adolescente de 15 ans qui aime la musique. Elle aime sortir avec ses amies et visiter Paris avec ses parents. Elle fait du handball en dehors des cours.

Sites les plus consultés :
Tiktok, Netflix, Snapchat

Activités ludiques favorites :
Regarder des séries, karaoké

Personnalité



Intérêts

Réseaux sociaux

Musique, comédies,
et sport

Sortir avec ses amies

Besoins et attentes

Découvrir de nouvelles choses

Faire des activités avec ses amis

S'instruire en s'amusant

Motivations

Apprendre de nouvelles choses

Voir des endroits "instagrammables"

S'amuser

N'aime pas les endroits trop éloignés de chez elle

Aimerait se détacher de ses parents

N'aime pas les endroits sans internet/réseau

Personas : Léa

Scénario utilisateur

Quand je me rends dans un lieu, j'aime pouvoir immortaliser mes sorties avec des photos / vidéos.

J'aimerais bien que les espaces culturels soient travaillés de façon à être mis en valeur, afin de pouvoir poster mes photos sur les réseaux sociaux.

Ce serait mieux si il n'y avait pas trop de monde, de façon à avoir de meilleurs clichés.

1

Quand je suis au théâtre, j'aimerais pouvoir chanter avec les gens qui sont sur scène.

Ce serait mieux de chanter et danser tous ensemble

3

Je scroll sur Tiktok et je vois une vidéo de l'événement Halloween d'Art'Hunter. Je regarde les commentaires dessus et me motive à y participer.

J'ai envie que il y ait une vraie ambiance Halloween avec de la décoration et des acteurs pour prendre des photos et vidéos pour mes réseaux sociaux.

J'espère que l'expérience me procurera de la peur et des frissons.

2

Quand je visite des lieux dans Paris, j'aimerais pouvoir être avec mes amies et sans mes parents.

J'aimerais que des activités soient proposées pour les jeunes sans qu'il y ai besoin d'un adulte.

4

Timeline Léa

Publicité de l'événement sur Tiktok

Se renseigne sur le site d'Art Hunter et achète son billet

Propose l'activité à ses amis et forme un groupe pour l'événement

Aimerait être débloquée facilement si elle n'arrive pas à répondre à une énigme

Prendre en photo les lieux / œuvres

Publier ses photos / vidéos sur les réseaux sociaux

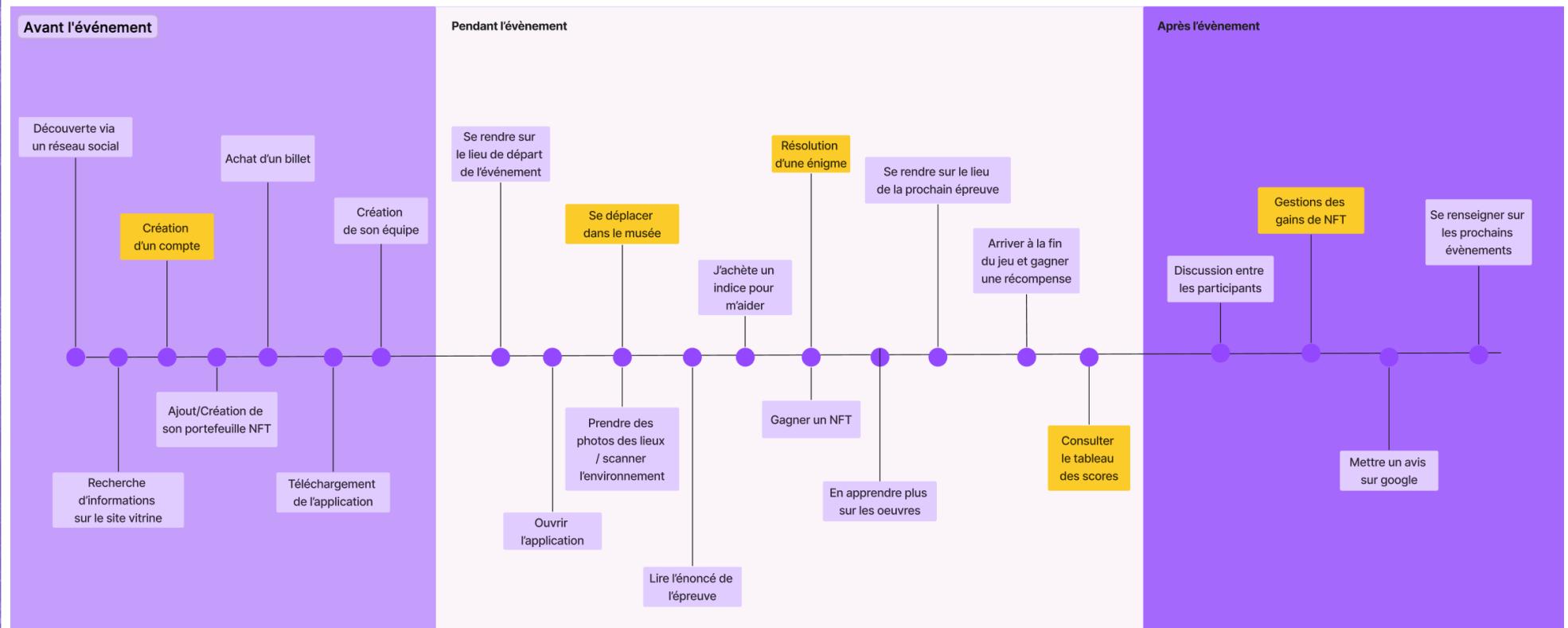
SWOT

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none">- Peut attirer beaucoup de participants grâce aux NFT exclusifs venant d'artistes connus (et permet d'informer plus de monde sur l'art...)- Faire connaître la ville à travers une thématique précise- Aspect ludique- Possibilité pour les participants de revendre leurs NFTs (spéculation)- Attirer le public dans des lieux qu'ils n'auraient pas eu l'idée de visiter- Aspect compétitif, poussant à participer- Dimension sociale permettant aux participants d'échanger entre eux, de s'entraider, de faire connaissance	<ul style="list-style-type: none">- Nombre limité de participants- Grands nombre de NFT à faire produire (donc menace du modèle économique)- Événement éphémère, ne peut pas être renouvelé, ne s'inscrit pas dans la durée
Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none">- Donner de la visibilité à des artistes- Possibilité de développer le concept sur différentes villes et événements	<ul style="list-style-type: none">- Météo- Autres manifestations et événements- Confinement- Manque de financement de la part des acteurs

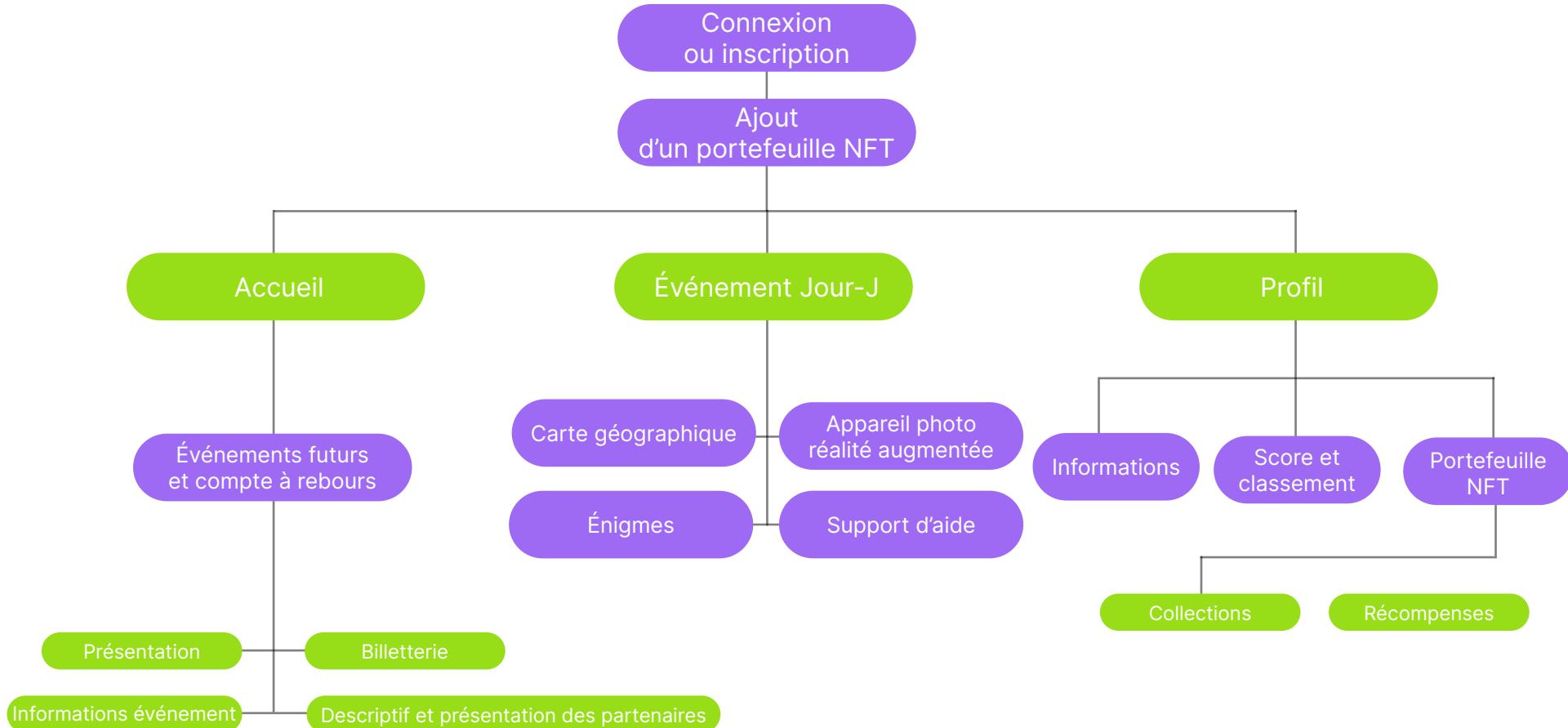
Modèle économique

<p>Partenaires clés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paris musées - Artistes créant les NFT de l'événement - Influenceurs - Ville de Paris 	<p>Propositions de valeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un jeu de piste avec des énigmes axées sur le thème de l'événement (ici Halloween), sur l'art et le lieu choisi (ici le Louvre). Le jeu permet d'apporter un aspect ludique, et favorise la médiation culturelle autour des musées / lieux culturels (puisque les énigmes se déroulent là-bas et tournent autour des œuvres présentes sur place), surtout auprès des personnes non familières avec l'art. Il permet également d'en savoir plus sur les NFT. - Aspect de collection des NFT - Vivre une expérience ludique unique, permettant de découvrir des lieux culturels. - Revendre les NFT (spéculer) ; le NFT gagné par le vainqueur sera créé par un artiste connu et aura donc de la valeur 	<p>Segmentation clients :</p> <p>Cible principale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les connaisseurs en art - Personnes non familières avec les NFT mais qui s'intéressent à l'art - Les connaisseurs en technologie NFT - 18-25 ans, familiers avec les NFT - Collectionneurs (NFT) <p>Cible secondaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les utilisateurs souhaitant trouver une occupation pendant un événement de l'année <p>Cible tertiaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> Musées, partenaires 	<p>Relation client :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des clients et les fidéliser pour les prochains événements avec l'aide des réseaux sociaux, campagnes d'emailing... - Apport de connaissances (relatives à l'art, au lieu choisi et aux NFT) - Apport de potentiels clients / visiteurs pour les musées et structures partenaires - Apport de connaissances (relatives à l'art, au lieu choisi et aux NFT) - Apport de potentiels clients / visiteurs pour les musées et structures partenaires
<p>Activités principales :</p> <p>Un jeu de piste ponctuel (événement) avec des énigmes, animations, et des challenges permettant de gagner des NFT tout en apprenant des choses relatives à l'art.</p>			<p>Structure de coûts :</p> <p>Coûts fixes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frais d'hébergement du site web / application - Paiement des artistes réalisant les NFT - Salaire des employés (développeurs, communication, experts...) - Comédiens <p>Coûts variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Serveurs informatiques
<p>Ressources clés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réseau de partenaires - Site web et communication autour des événements (réseaux sociaux, affiches publicitaires devant les facs et écoles d'ingénieurs, commerce...) Emailing, newsletter) - Employés / comédiens - Artistes créateur de NFT - Storytelling / énigmes 	<p>Sources de revenus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inscription du joueur : Le prix du billet du musée est compris dans le ticket d'entrée pour l'événement. Le coût de l'entrée sera reversé au musée partenaire. - Vente de NFT permettant d'accéder à la réponse 		

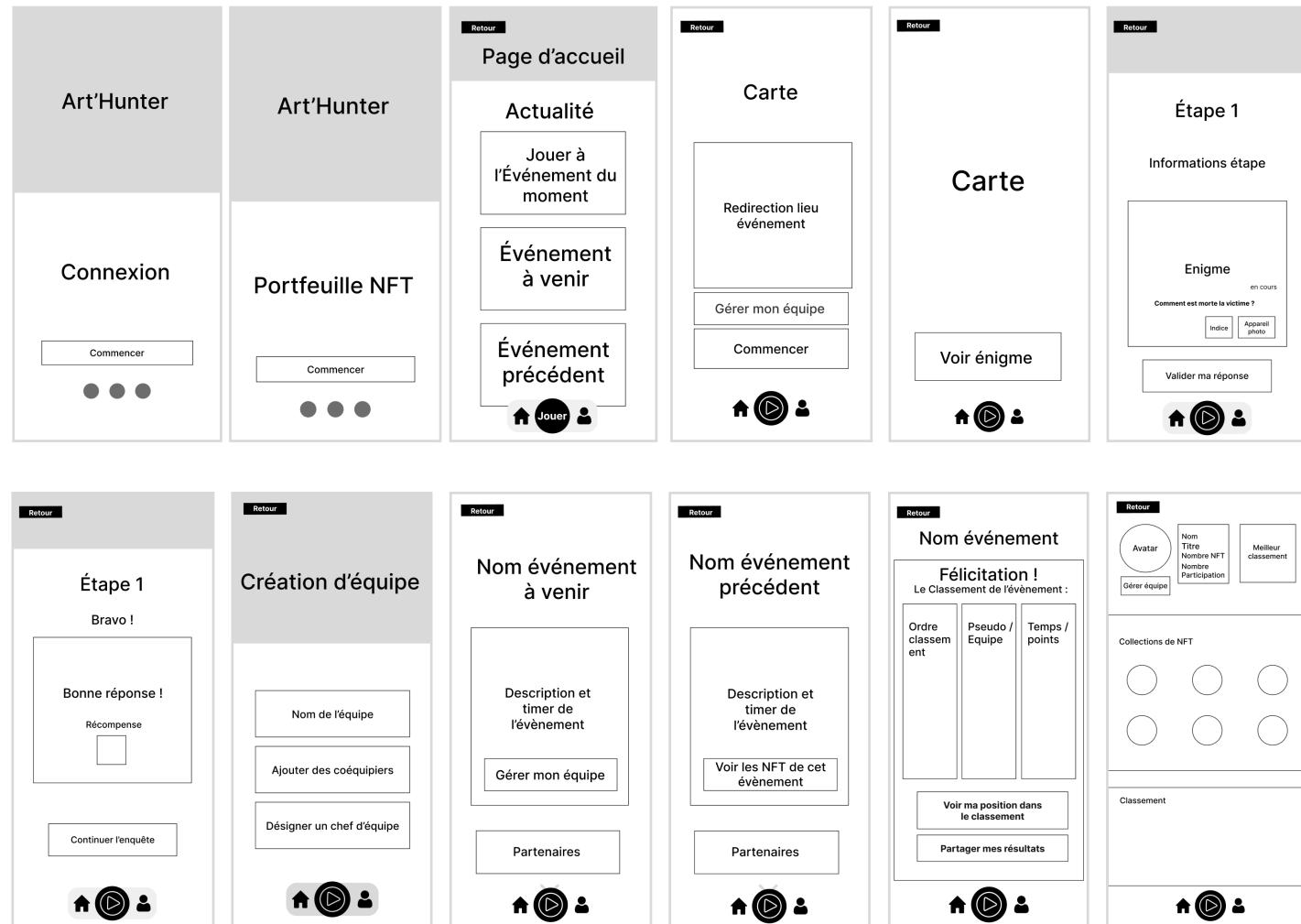
Parcours utilisateurs



Arborescence de l'application



Zoning



Wireframe

Art'Hunter

Connexion

- Identifiant
- Mot de passe
- Mot de passe oublié ?
- Commencer
- Pas encore de compte ? Inscrivez vous
- Connectez vous avec

Créer un compte

- Inscription avec Google
- Genre
- Nom
- Prénom
- Pseudo
- Date de naissance
- Adresse mail
- Téléphone
- Lier son portefeuille NFT
- Valider

Halloween au Louvre (31 Octobre)

À venir

- Musée de vie romantique (14 Février 2023)
- Les 100 ans de ... (14 Avril 2023)
- En musique (21 Juin 2023)

Précédemment

H-12

Halloween au Louvre

Rendez vous à 18h à l'entrée principale du Musée du Louvre pour débuter l'événement !

Gérer mon équipe

Consulter l'adresse >

Équipe / **Solo**

Félicitations !

Le Classement de l'événement :

Équipe	Pseudo	Temps
1	Nom de l'équipe	Temps
3	Nom de l'équipe	Temps
4	Nom de l'équipe	Temps
5	Nom de l'équipe	Temps
6	Nom de l'équipe	Temps

Partager mes résultats

Collection

Participations

- Halloween 2022 (8 sur 8 collectionnées)
- Saint Valentin 2021 (8 sur 7 collectionnées)

Badges

- Accro à l'horreur (10 sur 24)
- L'important c'est de participer (2 sur 3)

Halloween 2022

8 sur 8 collectionnées

Vende sur le marché

Création d'équipe

Nom de l'équipe

Nom de l'équipe (15)

Ajouter des coéquipiers

Pseudo

Chef d'équipe

Pseudo

Valider

Redirection lieu événement

Point de départ : Nom du lieu

Adresse

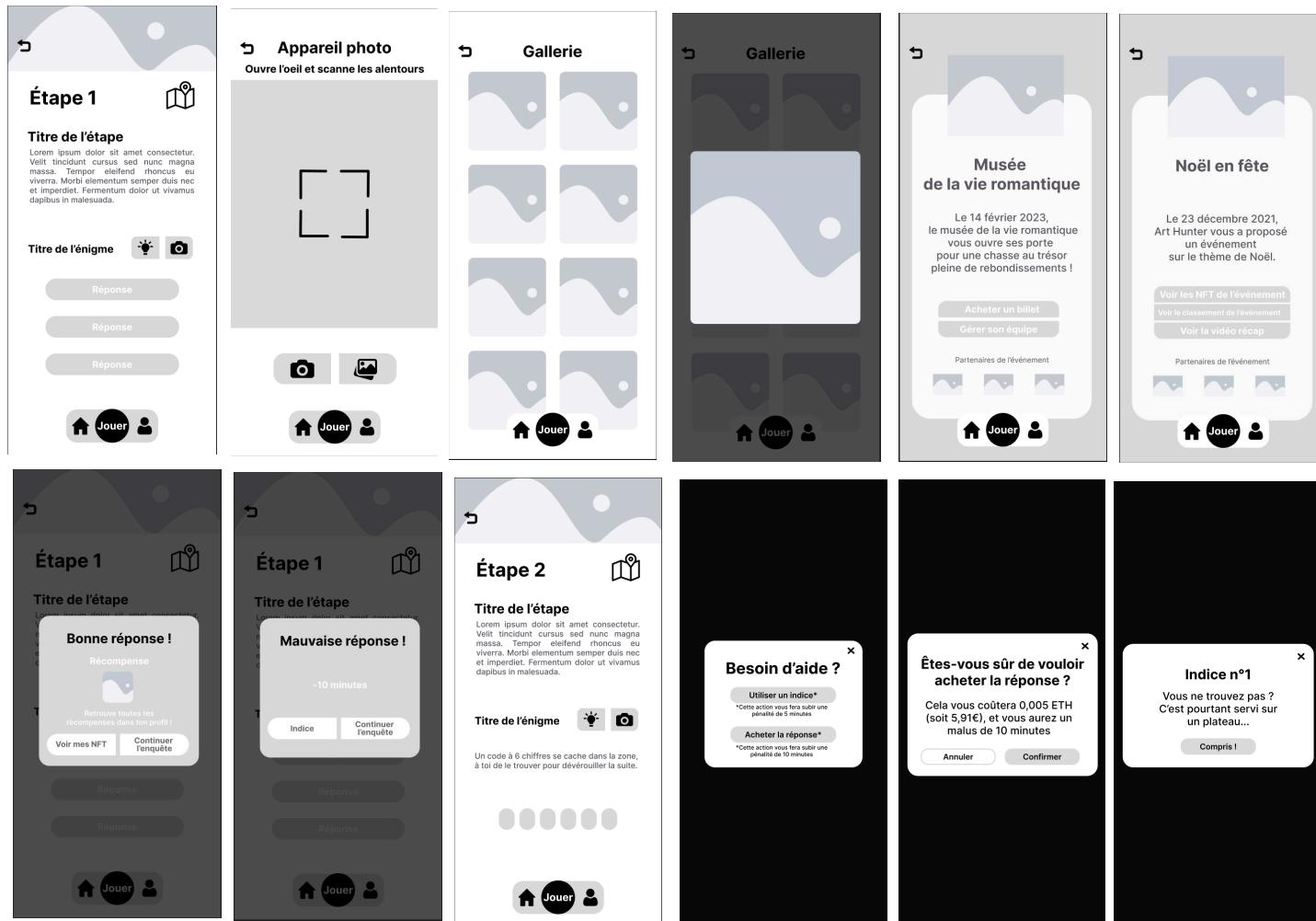
Carte

1 Nom du lieu 56km

Carte

Voir énigme

Wireframe



Retours utilisateurs

Profil

Prénom	Cléa	Isabelle	Raphaël
Âge	25 ans	55 ans	23 ans
Situation	Étudiante en infographie 3D	Auxiliaire puéricultrice	Étudiant en marketing

Conclusion et avis généraux

Navigation	Navigation bien car pas trop de pages ni de pages inutiles	Facile de naviguer (aurait pu trouver la signification des icônes de la tap-bar mais faire retour était plus intuitif). Ajouter des mots en dessous des icônes de la tapbar aurait pu aider	Fluide, mais plus de détails pour les boutons sinon plus facile de faire retour. Sinon ajouter une mini vidéo tutoriel à l'ouverture de l'app ou bulle d'indications en mode tuto
Hiérarchisation du contenu	Logique que les récompenses soit dans le profil mais pensais qu'à la base les récompenses étaient dans le « voir classement »	N'aurait pas mis la collection de NFT (donc les gains) dans le profil. Voulait cliquer pour afficher la récompense parce que pour le moment elle n'est pas affichée (donc le soucis ne se produira pas dans les étapes plus avancées du design)	Bien et logique quand on a l'habitude d'avoir un smartphone car on sait où se trouvent les infos

Teaser scénario

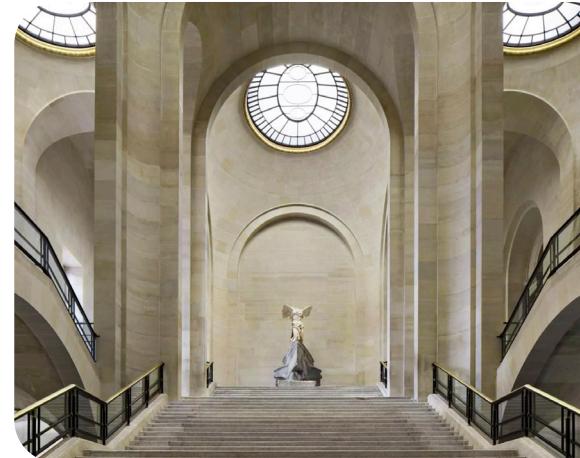
La déesse Niké (représentée à travers la statue de la victoire de Samothrace) a ouï dire que sa tête, qu'elle a perdu il y a cela des siècles, est en ce moment même au sein du musée.

Elle vous sollicite alors vous, joueurs, pour aller la retrouver car elle ne peut malheureusement pas se déplacer.

Votre première piste vous mènera droit vers l'œuvre la plus connue du musée... Mais serez vous capable de démêler les fils et répondre aux énigmes et demandes des différents personnages hauts en couleur que vous rencontrerez ?

Venez tenter l'expérience et gagnez des NFT rares, qui vous permettront, si vous êtes assez rapide, d'avoir accès à une soirée privée dans le musée en compagnie d'un des conservateur.

Scénario - Halloween au Louvre



Scénario

Victoire de Samothrace

Scan de la statue / QR code
Audio qui se déclenche. (Voix en mode esprit/dieu avec écho...)
- Ah vous êtes l'enquêteur ? Bienvenu, on m'a dit que ma tête était dans le musée, je la cherche éperdument depuis des siècles, aidez moi à la retrouver.
- J'ai entendu des rumeurs sur la Joconde, elle a toujours son petit sourire en coin.. Vous ne trouvez pas ça suspect vous ? Elle a sûrement quelque chose à cacher. Commencez donc par là !



La Joconde

La Joconde ne veut pas parler
Garde du corps / agent de sécurité à coté
Voir la carte/map qui définit une zone (la salle), et trouver le QR code/filmer le tableau.

Les noces de Cana

Déclenche un audio :

- Mais qu'est ce que tu viens faire là ? (des personnes se coupent la parole, plusieurs questions)
 - La déesse Niké m'a envoyé, elle cherche sa tête et elle est persuadée que la Joconde sait quelque chose.
 - Une tête ? Oooh des têtes décapitées, perdues, des crânes d'humains, d'animaux.. Des têtes il y en a partout dans ces couloirs !
- Je vais vous aider. Mais d'abord, dites-moi parmi ces 3 tableaux lequel contient une tête décapitée ? (La Madeleine à la veilleuse(crâne) - La Tête de saint Jean-Baptiste (bonne réponse) - La Mort de Sardanapale (Mauvaise réponse, quand on lui parle il répond (vous voyez bien qu'on a tous notre tête ici !)

Vous pouvez aller les voir, ils ne sont pas loin. Mais attention à quel tableau vous adressez la parole ! Ils ne sont pas tous aussi bienveillants que vous ne pouvez le croire..

Quand on donne la bonne réponse :
Bien bien, allez donc lui parler (Tête de Saint Jean Baptiste) il pourra peut-être vous aider dans votre quête.

Tête de Saint Jean Baptiste

Jésus m'a dit de venir te voir, je cherche la tête de la victoire de Samothrace.

Ooooh oui je crois savoir qui elle est. Elle est égyptienne oui, peut-être devriez vous aller demander à ses compatriotes ! La momie.. Oui la momie sait toujours plein de choses.

Attention en y allant, la nuit d'halloween dans le musée peut être bien dangereuse, on dit que l'âme de certains peintres y rôdent (présence d'acteurs jouant les fantômes).



Scénario

Salle sur l'Égypte

- Ah, bonsoir ! Que me vaut le plaisir de votre visite ?
- Saint Jean Baptiste nous a dit de venir vous voir, je suis à la recherche de la tête de la déesse Niké. Il nous a dit que comme vous venez du même pays vous pourriez nous aider.
- Ahahahah, il a toujours été mauvais en géographie celui-là. La Victoire de Samothrace a été retrouvée en Grèce. Elle n'est pas du tout égyptienne..
Mais vous êtes chanceux ! Si vous m'aidez à retrouver mon chat je vous aiderais en retour.
Il a pour habitude de se cacher, c'est un esprit voyez-vous, il peut rentrer dans les murs et totalement disparaître de ma surveillance !



Utilisez donc votre outil, il devrait vous permettre de voir ce qui est invisible à l'œil nu.

(le chercher dans la salle avec la réalité augmentée), Chat sur un hiéroglyphe qui devient réel.

Une fois qu'on a retrouvé le chat :

- Aaaaah mon beau petit chat ! Merci beaucoup !
Maintenant oui je vais vous aider. Pour parler à la Joconde, il faut faire partie d'un club pour le moins sombre. Cela requiert normalement quelques.. sacrifices.. Mais comme je vous aime bien, je vous donne notre mot de passe, il faut le donner à son garde du corps juste devant elle.
C'est : "La vie est la voie de la mort, la mort est la voie de la vie." allez lui dire.

Retour à La Joconde

Dire le mot de passe au garde du corps puis possibilité de parler à la Joconde.
- Ça alors, vous faites partie du club ? Vous n'avez pas l'air d'en avoir la carrure..

Mais bon, pourquoi venez vous me déranger ?

- La momie nous a dit que vous pourriez nous aider, nous recherchons une tête, celle qui été sur la Victoire de Samothrace il fut un temps.

- Oh oui je vois, très bien je peux vous aider, mais j'ai une requête à vous faire. Si vous vous en occupez, je vous donnerai un indice qui vous sera très utile.

- Vous connaissez David et Goliath ? Il y a un tableau à double face pas très loin d'ici, je sais de source sûre que le peintre y a laissé une indication qui pourra me servir pour une affaire personnelle. (ici on laisse un indice qui peut promouvoir un de nos autres événements qui aura lieu plus tard (utilisation de la réalité augmentée pour trouver l'indice). Ramenez moi ce renseignement.

- Ah merci ! M'en voilà enfin débarrassée, allez donc voir les statues grec, mon petit doigt me dit qu'il y a eu une nouvelle arrivée il y a peu.

Scénario

Salle sur la Grèce

Quand on rentre dans le salle un audio se lance comme si toutes les statues parlaient entre elles dans un brouhaha

S'approcher d'une statue et lui parler
- Aah vous m'avez fait peur ! On discute tous de cette tête qui est arrivée tout à l'heure, elle ne parle à personne, comme s'il lui manquait un bout d'elle-même.
Mais avant d'aller la voir, auriez vous l'obligeance de répondre à une énigme ?

Réponse : Le premier homme fut bel et bien décapité et le second "eu la tête tranchée" c'est -à-dire qu'on lui donna entre les mains la tête du décapité il possède donc la tête tranchée.

(La statue indique l'emplacement de la tête)

Le joueur ramasse la tête et la rapport à Samothrace

Samothrace

- Ah mon cher enquêteur ! Je vois que vous l'avez trouvé ! Montrez la moi que je puisse m'admirer.
Donnez la donc à mon ami (un acteur à côté), nous verrons ce que nous allons en faire ensuite. Cela me fait le plus grand bien merci beaucoup. Votre récompense est arrivée sur votre outil. Mais ce n'est pas tout, rendez vous donc au banquet organisé en votre honneur il y a à boire et à manger !



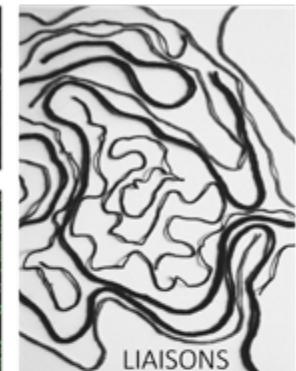
Planches tendances



Pour les univers graphiques nous avons fait 2 propositions.

La première renvoie au mystère et à l'énigme : elle est intrigante et envoûtante. Elle se caractérise par une ambiance sombre et sinistre, représentée par la pénombre et des textures griffonnées.

Nous avons choisi la deuxième ambiance, nous avons lié gaming et technologie pour donner à notre application un esprit ludique. Nous l'avons illustré dans nos écrans finaux par des boutons qui s'imbriquent, des couleurs flashy voire acides et des arrondis.



Identité visuelle

Art Hunter

Pour l'identité visuelle de notre projet, nous avons souhaité réaliser un logo modulable.

En effet, Art Hunter proposant des expériences aux thématiques bien diverses et variées qui dépendent aussi bien du lieu que de la période de l'année, un logo modulable et adapté à chaque événement nous a semblé pertinent.

Ainsi, si le logo principal «Art Hunter» en noir et blanc s'adapte à tous les supports. Sa police d'écriture «Play», au-delà de son nom, se réfère à l'univers du gaming et de l'informatique avec son aspect dactylographié et brut tout en étant adoucit par des arrondis. Elle incarne ainsi l'esprit de notre projet. Les arrondis des caractères de Play ont été réutilisés

dans le cadre de notre logo qui font référence à des boutons de manettes de jeu pour donner un aspect ludique à nos supports.

Si cette première version du logo peut sembler sobre et minimaliste, c'est pour laisser à chaque événement l'opportunité de se créer une déclinaison de l'identité visuelle d'Art Hunter.

Ainsi, chaque événement pourra s'articuler autour d'une nouvelle gamme de couleur. Cependant, nous souhaitons que chaque événement ait une couleur principale qui soit flashy voire acide pour faire références aux couleurs RVB de l'informatique et ainsi de la technologie et des NFT. De plus, ces couleurs électriques attirent l'oeil et inspirent le mouvement et les connexions, l'envie de jouer.

Voici les deux premières déclinaisons du logo d'Art Hunter.

À l'occasion de son édition d'Halloween qui se tient au musée du Louvre, Art Hunter invite ses joueurs à enquêter sur la tête de la Victoire de Samothrace, soit sur la tête de la déesse Niké.



Pour son édition de St-Valentin, l'illustration du logo s'interprète aussi bien en différentes formes représentant des coeurs, que par un trèfle à 4 feuilles, ou un point de rassemblement. Les joueurs sauront-ils résoudre cette enquête pleine d'amour et de rebondissements au musée de la vie romantique ?



Identité visuelle



Événement d'Halloween
au musée du Louvre.



Événement de la Saint-Valentin
au musée de la vie romantique.

Déclinaison de l'application en fonction
du thème de l'événement

Maquette du site vitrine

Art Hunter

Comment ça marche ? Evénements Billetterie Connexion

MUSÉE DU LOUVRE PARIS MUSÉES

BILLET 25 € Réservez ici

La nuit au Louvre

La déesse Niké a oui dire que sa tête, qu'elle a perdu il y a cela des siècles, est en ce moment même au sein du musée. Elle vous sollicite alors vous, joueurs, pour aller la retrouver car elle ne peut malheureusement pas se déplacer. Votre première piste vous mènera droit vers l'œuvre la plus connue du musée... Mais serez vous capable de démêler les fils et répondre aux énigmes et demandes des différents personnages haut en couleur que vous rencontrerez ?

Halloween Louvre

200 Participants

1230 NFTs mises en jeu

44 Artistes impliqués

Trailer

Comment ça marche ?

- Créer mon compte
- Acheter son billet
- Participer

Vous pouvez créer votre compte en cliquant ici

Disponible depuis cette page, votre billet sera lié à votre compte

Allez sur l'application pour obtenir la date et l'adresse de l'événement

Événements à venir

En musique

Philharmonie de Paris

Découvrez les collections du Musée de la Musique sous un autre angle [...] +

Musique Instruments

Romantisme et art contemporain

Musée de la vie romantique

Venez découvrir une sélection inattendue de 40 œuvres de trente artistes [...] +

Romantisme Contemporain

Les 30 ans de la cité des sciences

Philharmonie de Paris

Pour célébrer ses 30 ans, la Cité des enfants envoit la Cité des sciences [...] +

Sciences Enfants

En voir plus →

Événements passés

En musique

Philharmonie de Paris

Découvrez les collections du Musée de la Musique sous un autre angle [...] +

Musique Instruments

Romantisme et art contemporain

Musée de la vie romantique

Venez découvrir une sélection inattendue de 40 œuvres de trente artistes [...] +

Romantisme Contemporain

Les 30 ans de la cité des sciences

Philharmonie de Paris

Pour célébrer ses 30 ans, la Cité des enfants envoit la Cité des sciences [...] +

Sciences Enfants

En voir plus →

"Mes enfants ont adoré" ★★★★ Imeline

"L'événement de ma vie" ★★★★ Marc

"Bouleversant et captivant" ★★★★ Mélanie

Qui sommes nous ?

ArtHunter propose pour sa première édition une chasse au trésor horrifique au Louvre, un parcours ludique pour petits et grands, une approche du monde du numérique et culturel grâce à une expérience mêlant NFT et lieux exceptionnels !

En savoir plus →

Nos partenaires

MUSÉE DU LOUVRE PARIS MUSÉES

Vous voulez nous soutenir ?

Travaillons ensemble !

Art Hunter

SIRET : 320 367 139 00195
Rue de Rivoli, 75001 Paris

Billetterie Événements du moment Tous nos événements

Nos événements

Informations

Qui sommes-nous ? Nos partenaires Mentions légales CGV

Nous contacter

0675962684 arthunter@gmail.com

Maquettes de l'application



Maquettes de l'application

Sur les lieux d'un meurtre...

La déesse Nike a où dire que sa tête, qu'elle a perdu il y a celle des sécateurs, est en ce moment même au sein du musée.

0:24

Comment est morte la victime ?

A - Réponse B - Réponse
C - Réponse D - Réponse

Confirmer*

Accueil Jouer Profil

Appareil photo

Ouvre l'œil et scanne les alentours

0:24

Gallerie

Voir énigme

Accueil Jouer Profil

Félicitations !

Tu as complété toutes les énigmes !

Voici le classement :

Équipe Solo

Rank	Team	Name	Time
1	Nom de l'équipe 1	57:15s	
2	Nom de l'équipe 2	57:16s	
3	Nom de l'équipe 3	57:17s	
4	Nom de l'équipe 4	57:18s	
5	Nom de l'équipe 5	57:19s	
6	Nom de l'équipe 6	57:20s	

Voir mon classement Partager mes résultats

Accueil Jouer Profil

Félicitations !

Tu as complété toutes les énigmes !

Voici le classement :

Équipe Solo

Rank	Team	Name	Time
1	Nolwen	57:15s	
2	Mélissa	57:16s	
3	Laura	57:17s	
4	Dorian	57:18s	
5	Caroline	57:19s	
6	Marc	57:20s	

Voir mon classement Partager mes résultats

Accueil Jouer Profil

Collection

Participations

- Halloween 2022: 8/8
- Saint Valentin 2021: 5/7

Voir toutes les participations

Badges

- Accro à l'horreur: 13/24
- L'important c'est de participer: 3/5

Voir tous les badges

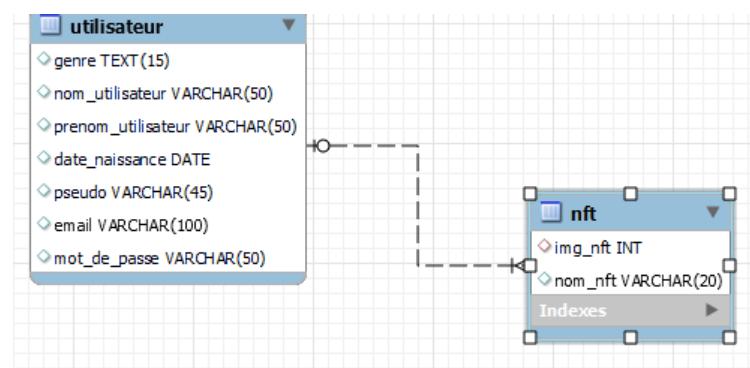
Accueil Jouer Profil

Caractéristiques techniques

Pour notre projet, nous allons développer un site et une application. Nous allons utiliser electron pour l'application, et pour les langages de programmations nous allons utiliser HTML, JavaScript ainsi que le CSS. Nous allons avoir un site vitrine pour que les utilisateurs puissent se connecter, acheter leurs places et aussi avoir un côté dédié aux futurs partenaires. Sur notre application, il y aura une map interactive qui va afficher le plan du musée avec les lieux où les énigmes sont dissimulées. Dans cette map interactive, nous allons trouver un plan du musée, pour que l'utilisateur se repère dans celui-ci mais également des lieux à visiter pour obtenir les énigmes. Pour résoudre les énigmes, l'utilisateur va devoir scanner scanner le bon QR code afin d'accéder à la suite de l'énigme.

Nous avons ensuite réalisé une base de données, pour stocker les informations des utilisateurs et pouvoir les réutiliser lors de leur connexion. Pour ces informations nous avons la table utilisateur, avec comme variable le genre, le nom-prénom, la date de naissance, le pseudo, l'adresse mail ainsi que le numéro de téléphone.

Mais nous avons également une autre table, nft, qui permet de stocker les NFT que l'utilisateur va obtenir pendant l'expérience. Les images (png, jpg) des NFT seront stockées sur un serveur car une base de donnée ne peut contenir d'images. Pour réaliser cette base de données, nous avons codé en SQL les requêtes nécessaires pour le bon déroulement de la création de la base de données. On a ensuite importé ce fichier SQL sur phpMyAdmin. Nous avons également fait un schéma sur MySQL Workbench pour mieux analyser nos besoins.



Journal de bord

Quelles sources informationnelles vous ont été utiles pour remplir le BMP ?

Sources digitales :

- Articles
- Projets déjà créés qui utilisaient un système similaire au nôtre.
- Avis sur google
- Partenariats/Événements déjà réalisés au sein de certains musées

Quelles ont été les informations déterminantes dans votre prise de décision ?

- Si le lieu était attractif ou non.
- La qualité des productions faite par les artistes.
- Les différentes références graphiques

Quelles ont été les décisions stratégiques (clés) que vous avez été amenés à prendre et avec quel type d'information

Quel musée choisir : on s'est basés sur le contenu du musée, les avis google, des critères d'accessibilités, la cohérence par rapport au thème de notre événement, ainsi que notre propre ressenti à propos du lieu.

Qui prendre en partenaire : qui dispose des lieux les plus intéressants, qui correspond à notre cible et qui pourrait accepter une proposition comme notre projet.

Avec qui collaborer pour les œuvres : qui est dans le style d'art que l'on veut avoir au sein de notre application et qui soit dans le budget.

Le choix de la charte graphique à adopter pour le projet

Journal de bord

Comment le BMP vous a-t-il permis de construire la confiance dans l'information recueillie ?

Le BMP nous a permis d'analyser différentes sources, dont certaines se corrélant entre elles, nous permettant ainsi de confirmer leur fiabilité (notamment pour les veilles effectuées permettant d'analyser l'environnement externe à notre projet).

Il nous a permis de trouver des idées de partenariats fiables (Paris musées, la ville de Paris)

Il nous a également permis de définir des structures fiables pour notre projet, en termes de contexte, et de structure économique.

Comment auriez-vous procédé pour traiter et structurer l'information recueillie sans avoir eu recours au BMP, et seriez-vous arrivé à la même prise de décision ?

Nous aurions utilisé la méthode QOQCP afin de poser les bases de notre projet.

Nous aurions analysé la concurrence et leurs positionnements sur le marché d'une façon similaire sans le BMP, mais la structuration de l'information aurait été différente.

Quels ont été les effets du BMP en tant que support dans la prise de décision stratégique ?

Ça a permis de construire notre prise de décision, en structurant certaines réponses, comme le choix du musée.

Cela a également permis d'avoir une vue d'ensemble sur le projet pour prendre une décision, comme le choix du jour de l'évènement.

Ça a été un "frein" à la prise de décision car il a fallu se mettre d'accord sur certains acteurs.

Storyboard vidéo

Phrase d'accroche



Introduction



Introduction



Introduction



Découverte du site



Découverte du site



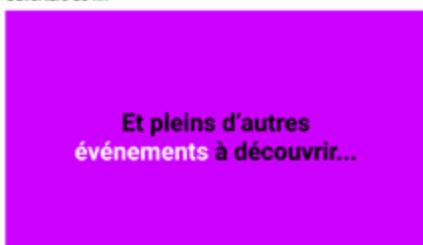
Achat



Sur l'application



Ouverture de fin



Logo + slogan



Découvrir la vidéo



Fiche synthèse

Avec l'organisme **Art'Hunter**, nous avons pour objectif de créer de la médiation culturelle tout en conciliant deux sujets : **l'art et les NFT**. En effet, avec la baisse de la fréquentation des musées et des lieux culturels à cause des fermetures dues au COVID, ces derniers ainsi que le gouvernement tendent à chercher des solutions pour **relancer la fréquentation** de ces lieux, ainsi que l'engouement qu'il pouvait y avoir autour autrefois.

Notre projet a donc vocation à apporter des «bénéfices» à toutes nos parties prenantes :

- Rendre la culture et les NFT **plus attrayants** pour les néophytes et les confirmés afin de leur apporter des connaissances
- **Donner de la visibilité** aux artistes créant des NFT
- **Apporter et fidéliser des visiteurs** pour nos organismes partenaires

Pour cela, nous avons pensé à **créer divers événements** au fil de l'année,

tournant autour des périodes clés (Noël, Halloween, Saint-Valentin...). Cela va nous permettre de toucher une cible plus large, car les **événements avec des thèmes** aussi larges concernent tout le monde, et une partie de notre cible étant assez jeune, ils sont plus à-même de rechercher une activité pour ces périodes. Pour que les événements soient attrayants, nous avons cherché à les rendre le plus **ludique** possible.

C'est pourquoi nous avons opté pour des jeux de pistes avec des énigmes en rapport avec nos thèmes, et faisant appel à la technologie (réalité virtuelle, audios de personnages...). Les **NFT seront également créés pour l'occasion** par des artistes ! Cela nous permet de les faire connaître, tout en attirant les fans de NFT.

Pour accompagner nos **jeux de pistes**, nous avons créé une application permettant d'accéder à tous les événements, de résoudre les énigmes seul ou en équipe, consulter les tableaux des

scores, ainsi que tous ses gains en NFT. Cette dernière fait partie intégrante de l'expérience et permet d'accompagner le joueur au cours de son parcours, tout en donnant une **dimension compétitive** avec l'aspect de score et de collection de NFT.

Pour la partie graphique, nous avons décidé de décliner l'identité en fonction des événements, en gardant à chaque fois au minimum un couleur flashy voir « acide » pour marquer notre identité et rappeler le côté dynamique, technologique et l'aspect relatif au gaming de notre projet.

Pour conclure, nous avons misé en priorité sur l'aspect ludique et exclusif de nos événements, afin de pouvoir toucher un maximum de monde, et de pouvoir **transmettre de la culture** tout en faisant connaître les NFT à une large cible, que ce soit auprès d'un public connaisseur, ou non.

Bibliographie

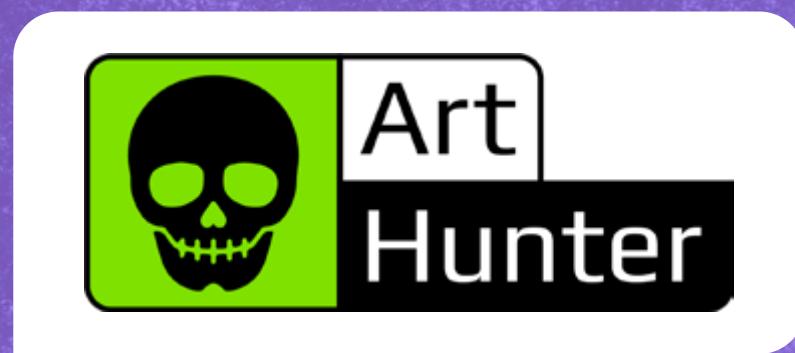
- **Article L111-1 du 29 septembre 2021 Code de la consommation Chapitre Ier** : Obligation générale d'information précontractuelle (2021) (France). (s. d.).
Consulté le 13 octobre 2022, à l'adresse https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000041598850/
- **Article L211-1 du 01 octobre 2016 du Code monétaire et financier** (2016) (France). (s. d.).
Consulté le 13 octobre 2022, à l'adresse https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000032469968
- **Article L223-1 du 23 octobre 2019 du Code monétaire et financier** (2019) (France). (s. d.).
Consulté le 13 octobre 2022, à l'adresse https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039260567
- **Article L552-2 du 24 mai 2019 du Code monétaire et financier** (2019) (France). (s. d.).
Consulté le 13/10/2022, à l'adresse https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000038509545/
- **Benincasa, F. (2022, 13 juillet). Wall Burners - La seule source de NFT street-art officiels.** Wallburners.
Consulté le 7 octobre 2022, à l'adresse <https://wallburners.art/>
- **Bindé, J. (2020, août 24). Les escape games à l'assaut des musées.** Beaux Arts.
Consulté le 10 novembre 2022, à l'adresse <https://www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/>
- **Boyer, R. (2022, 29 septembre). NFT : Le marché continue sa chute libre !** <https://cryptonute.fr/>.
Consulté le 21 octobre 2022, à l'adresse <https://cryptonute.fr/nft-le-marche-continue-sa-chute-libre/>
- **Cité des sciences. (2022). NFT ouï.**
Consulté le 24 novembre 2022, à l'adresse https://www.cite-sciences.fr/fileadmin/fileadmin_CSI/fichiers/au-programme/evenements/Cite_des_sens_3__louie/Livret_4p_NFT-OUIE.pdf
- **Dogami. (2022).**
Consulté le 7 octobre 2022, à l'adresse <https://dogami.com/>

Bibliographie

- **ERA2140 - Crypto & Blockchain Venture Studio. (2022, 17 novembre).**
Consulté le 24 novembre 2022, à l'adresse <https://www.era2140.com/>
- **Fabrion, M. (2022, 11 janvier). Les ventes de NFT ont rapporté 25 milliards de dollars en 2021.** Les Numériques.
Consulté le 21 octobre 2022, à l'adresse <https://www.lesnumeriques.com/pro/les-ventes-de-nft-ont-rapporté-25-milliards-de-dollars-en-2021-n174219.html>
- **LOI n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises** (2019) (France). (s. d.).
Consulté le 13 octobre 2022, à l'adresse https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000006072026/LEGISCTA000006170017/#LEGISCTA000006170017
- **Malfregeot, M., Noah, J., Raffety, R. & Wilhelm, J. (2022). 1863nft.**
Consulté le 7 octobre 2022, à l'adresse <https://www.1863nft.com/>
- **Mauerhan, F. (2022, août 8). Vacances : « Le mois de juillet a démarré sur les chapeaux de roue, le mois d'août s'annonce excellent » . France Bleu.**
Consulté le 21 octobre 2022, à l'adresse <https://www.francebleu.fr/infos/economie-social/vacances-le-mois-de-juillet-a-de-marre-sur-les-chapeaux-de-roue-le-mois-d-aout-s-annonce-excellent-1659947856>
- **Ministère de la culture. (2021, 22 septembre). Le projet de loi de finances 2022 pour la culture. culture.gouv.**
Consulté le 21 octobre 2022, à l'adresse <https://www.culture.gouv.fr/Actualites/Le-projet-de-loi-de-finances-2022-pour-la-culture>
- **Mycityhunt. (2010).**
Consulté le 3 novembre 2022, à l'adresse <https://www.mycityhunt.fr/>

Bibliographie

- **Paris horspiste. (2022). Le Trésor du Louvre Chasse au trésor GPS au musée du Louvre** [Livret]. Consulté le 3 novembre 2022, <https://www.paris-horspiste.com/wp-content/uploads/2022/05/Le-Tresor-du-Louvre-Paris-Hors-Piste.pdf>
- **Pascal Boyart. (2019). pboy-art.** Consulté le 7 octobre 2022, à l'adresse <https://www.pboy-art.com/>
- **PIXELATION LABS PTE. LTD. (2022). Pixelmon.** Pixelmon. Consulté le 14 octobre 2022, à l'adresse <https://www.pixelmon.ai/>
- **Randall, P. (2021, 8 décembre). Quel bilan pour le marché des NFT en 2021 ? Les Numériques.** Consulté le 21 octobre 2022, à l'adresse <https://www.lesnumeriques.com/pro/quel-bilan-pour-le-marche-des-nft-en-2021-n172397.html>
- **VCR Group. (2021, août 20). Flyfish Club.** Flyfish Club. Consulté le 14 octobre 2022, à l'adresse <https://www.flyfishclub.com/>
- **Wallkanda | Where graffiti and street art meet NFT. (2022, 7 octobre).** Wallkanda. Consulté le 7 octobre 2022, à l'adresse <https://wallkanda.art/>



S'amuser n'a jamais été aussi enrichissant