



VIRTUAL MUSEUM EXPERIENCE



Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Medegefinancierd door
de Europese Unie

France - Wallonie - Vlaanderen



CrossTechXperience

UMONS
Université de Mons



howest
hogeschool

IMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de Lille

LE GRAND MIX

Rubika[∞]

technocité

WILDE WESTEN

wallimage



SOMMAIRE

WHO ARE WE?/ QUI SOMME NOUS?/ WIE ZIJN WIJ?

THE CHALLENGE WE ARE TACKLING.
LE DÉFIT QUE L'ON RELEVE
DE UITDAGING WAAR WE VOOR STAAN

HOW DOES IT WORK?
COMMENT ÇA FONCTIONNE ?
HOE HET WERKT

OUR SOLUTION/
NOTRE SOLUTION/
ONZE OPLOSSING

NEXT STEP? /
LA PROCHAINE ÉTAPE?/
DE VOLGENDE STAPPEN



Interreg



France - Wallonie - Vlaanderen

CrossTechXperience

UMONS
Université de Mons



howest
hogeschool

IMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de Lille

LE GRAND MIX

Rubika[∞]

technocité

WILDE
WESTEN

wallimage



01 → WHO ARE WE?

Présentation de l'équipe : qui, quelles compétences ? Teampresentatie: wie, welke competenties, waarom dit project?



Shehryar Bin Salman
(Business)



Marie-Gisèle ONANA
(Business)



Lalie Istasse
(Dev/Design)



Julian Petit
(Dev/Game)

Title

DATE



02 →
**THE CHALLENGE WE
ARE TACKLING**

2

What is the issue being addressed? Wat is het probleem dat wordt aangepakt?

AN:
The basic project was a virtual gallery that aims to sell NFTs while protecting artists from theft.

The problem we saw with this was that visiting a virtual gallery is not very fun, and if you're going to create a digital experience, you might as well gamify it .

NL:
Het basisproject was een virtuele galerie met als doel NFT's te verkopen en tegelijkertijd kunstenaars te beschermen tegen diefstal.

Het probleem dat we hierin zagen, was dat het bezoeken van een virtuele galerie niet leuk is en dat als je toch een digitale ervaring wilt creëren, je die net zo goed kunt gamificeren .



Interreg

Cofinancé par
l'Union Européenne
Medegefinancierd door
Europese Unie

France - Wallonie - Vlaanderen

CrossTechXperience

UMONS
Université de Monshowest
hogeschoolIMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de LilleLE
GRAND
MIXRubika^{co}

technocité

WILDE
WESTEN

wallimage

Title

DATE



03 ↗ OUR SOLUTION

3

Our goal is to develop an immersive, gamified experience by creating environments and games, or even a short scenario related to the works on display.

We want to make it usable on mobile phones via an app and also as a VR experience on PC.

Ons doel is om een meeslepende en gamified ervaring te ontwikkelen door omgevingen en games te creëren, of zelfs een klein scenario dat verband houdt met de gepresenteerde werken.

We willen het bruikbaar maken op telefoons via een app en ook als VR-ervaring op pc's.



Title

DATE



04 ↗

HOW DOES IT WORK?

4

Demonstration of the prototype, explanation of how it works and use cases.
Demonstratie van het prototype, uitleg over de werking ervan en gebruiksscenario's.



Title

DATE



05 →
NEXT STEP?

5

DATE



Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Medegefinancierd door
de Europese Unie

France - Wallonie - Vlaanderen

CrossTechXperience

UMONS
Université de Mons



howest
hogeschool

IMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de Lille



Rubika[∞]

technocité

WILDE
WESTEN

wallimage

Project growth prospects, market potential, and requirements to move forward.

FR

Modèle Économique

01

Événements à Entrée
Gratuite

02

Œuvres Numériques
Payantes

03

Accès Premium et Add-ons

04

Partenariats &
Collaborations

NL

01

Gratis
Toegangsevenementen

02

Betaalde Digitale
Kunstwerken

03

Premium Toegang en
Add-ons

04

Partnerschappen &
Samenwerkingen

Businessmodel

5

FR

NL

DATE

Project growth prospects, market potential, and requirements to move forward.

Canaux Marketing

01

Réseaux Sociaux (TikTok & Instagram)

02

Communautés Tech & Art (Reddit, Discord, Clubs)

03

Activations Pop-Up / Démos VR

Marketingkanalen

01

Sociale Media (TikTok & Instagram)

02

Tech- & Kunstgemeenschappen (Reddit, Discord, Clubs)

03

Pop-Up Activaties / VR Demo's



Interreg



Cofinancé par l'Union Européenne
Medegefinancierd door de Europese Unie

France - Wallonie - Vlaanderen

UMONS
Université de Mons



howest
hogeschool



LE GRAND MIX

Rubika[∞]



5

DATE



Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Medegefinancierd door
de Europese Unie

France - Wallonie - Vlaanderen

CrossTechXperience

UMONS
Université de Mons



howest
hogeschool

IMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de Lille



Rubika[∞]



WILDE
WESTEN



Project growth prospects, market potential, and requirements to move forward.

Journal de bord

Logbook

Logboek

01

Original brief
(VR museum)

Brief initial
(musée VR)

Originele
briefing (VR-
museum)

02

Immersive experience

Expérience immersive

Immersieve ervaring

03

Interactive
environment

Environnement
interactif

Interactieve omgeving

04

Gamification

Gamification

Gamification

05

Final Product
(Gamification,
interactive)

Produit final
(gamification, interactif)

Eindproduct
(gamification,
interactief)

