**Idée 1 : Zellige Lens**

**Slogan :** *Reconnais, explore, comprends le motif qui te regarde.*

* **Élément patrimonial :** Motifs de zellige (ex. médersa Bou Inania, Fès).
* **Valeur :** Géométrie savante, identité artisanale, transmission des savoirs.
* **Public & usage :** Visiteurs, collégiens/lycéens, habitants (parcours urbain).

**Expérience**

* Je vise un motif avec mon smartphone.
* L’appli reconnaît le motif et son époque.
* En RA, elle superpose la construction géométrique (cercles/gabarits).
* Une capsule vidéo montre l’artisan au travail + anecdotes locales.
* Je « compose » mon propre motif (jeu), puis j’obtiens une carte-souvenir.

**Apport du numérique**

* Découverte : RA + reconnaissance visuelle = lecture in situ du décor.
* Transmission : mini-leçons interactives (géométrie, histoire, vocabulaire).
* Préservation/valorisation : base de motifs géolocalisés

**Livrables (MVP)**

* 1 parcours de 5 arrêts + 10 motifs référencés, 5 capsules vidéo, 1 mini-jeu.

**Risques/éthique**

* Droit à l’image des artisans, exactitude historique, pas de divulgation de secrets professionnels non consentis.

**Extensions**

* Pack « classe » (fiches prof + export PDF des créations).
* Déploiement France (carreaux de faïence, hôtels particuliers, art déco).

**Idée 2 — « Les Gestes Invisibles : Coutellerie vivante »**

**Slogan :** *Archiver le geste, transmettre le savoir.*

* **Élément patrimonial :** Coutellerie traditionnelle (Fès/Rabat).
* **Valeur :** Savoir-faire en voie de raréfaction, identité d’atelier, sécurité/qualité.
* **Public & usage :** Apprentis, visiteurs d’ateliers, musées, écoles pro.

**Expérience**

1. **Capsule immersive** : histoire de l’atelier, matières, formes signature.
2. **« Jumeau du geste »** : captation vidéo + capture de mouvement des angles/pressions (visualisée en 3D).
3. **Simulateur pédagogique** : l’utilisateur rejoue le geste (tablette/RA), reçoit un **feedback** (trajectoire, vitesse).
4. **Galerie 3D** : couteaux iconiques, fiches matières, carnet d’atelier numérique.

**Apport du numérique**

* Découverte : coulisses de l’atelier, narration à la première personne.
* Transmission : décomposition du geste en étapes mesurables, feedback objectif.
* Préservation/valorisation : archive numérique des gestes + lexique, consignes de sécurité, carto des ateliers.

**Livrables (MVP)**

* 1 atelier pilote, 3 gestes clés captés (dégrossissage, affûtage, polissage), 1 simulateur simple, 10 objets 3D.

**Impact & KPIs**

* Nombre d’apprenants formés, amélioration des gestes (écarts vs. modèle), taux de satisfaction visiteurs.

**Risques/éthique**

* Respect des secrets d’atelier (choix des gestes publiables), propriété des données captées, sécurité lors des tournages.

**Extensions**

* Badges de compétence numériques (micro-certification).