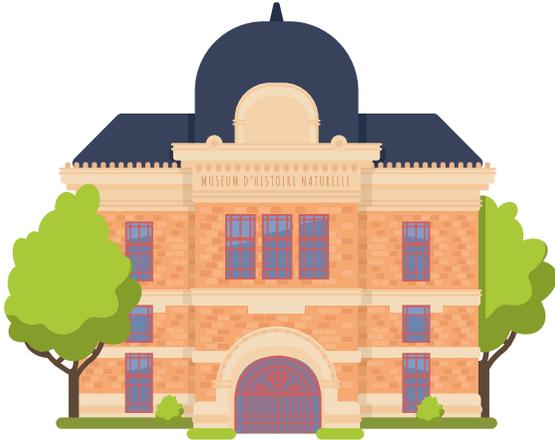


La galerie de paléontologie

La galerie de paléontologie a ouvert ses portes à la fin du 19ème siècle. C'est un lieu historique où la scénographie a peu évolué au cours des siècles. Pour rendre la visite plus interactive tout en conservant la muséographie actuelle, nous avons développé une web-application narrative pour les visiteurs.



La genèse du projet

Lorsque l'on visite une galerie, on est amené à lire beaucoup d'encarts, ce qui est fastidieux et n'est pas toujours très adapté au jeune public. Nous avons conçu une application permettant de visiter la galerie à travers des activités pour apprendre des notions de paléontologie. Une affiche nous incite à utiliser l'application dès notre arrivée dans la galerie. On accède à la web-app qui nous invite à suivre une histoire et des activités à travers le musée. Pour mener ce projet, la méthode Discovery a été utilisée. Elle permet de réduire les risques et les incertitudes grâce aux design sprints et aux 6 phases (alignement, affinage, validation, recherche, idéation, prototypage).

La narration

Notre storytelling transforme le visiteur en héros de l'histoire, c'est la première dynamique d'engagement que l'utilisateur rencontre.

Mary, jeune paléontologue, découvre un fossile d'où l'esprit du temps s'échappe. Celui-ci ouvre une faille qui menace le musée. L'utilisateur doit aider Mary à refermer la faille en terminant les activités et en gagnant le duel final.

Le design à l'aspect doux et coloré, tout en restant dans une certaine sobriété, permet de créer un véritable engagement chez l'utilisateur. Il évite également de saturer l'écran d'éléments graphiques trop complexes.

Les personnages de Mary et de l'esprit ont été conçus pour être visuellement sympathiques et attachants. Mary permet également la personnalisation du narrateur qu'on retrouve au fil des activités.



La Gamification

Pour donner envie aux visiteurs de terminer l'histoire et permettre l'apprentissage par le jeu, notre application a recours à 5 leviers d'engagement : L'envie de progression, l'immersion, l'autonomie, la curiosité et le besoin de se dépasser.

L'envie de progression est appuyée par la collection de fragments du fossile à chaque activité terminée et le fait de débloquent les activités suivantes jusqu'à l'esprit du temps.



L'immersion est aussi un élément d'engagement de notre application, grâce aux audios, nous arrivons à plonger l'utilisateur dans une histoire fantaisiste.

L'application gère le besoin d'autonomie, en permettant à l'utilisateur d'être indépendant, de suivre l'histoire à son rythme, d'effectuer des choix qui auront une incidence sur la réussite du jeu.

Le besoin de se dépasser est utilisé à chaque activité, ces dernières sont basées sur le modèle "apprentissage -> challenge -> évaluation". Ce système est également utilisé avec le duel de fin.

Les notions évoquées

Nous avons sélectionné 3 notions qui étaient transposables à la vulgarisation et à la galerie de paléontologie.



Fossilisation

Pour évoquer la notion de fossilisation, nous avons réalisé des vidéos narratives. Elles sont entrecoupées d'activités interactives comme le nettoyage du fossile. La validation de cette partie consiste à replacer les étapes de la fossilisation dans l'ordre.



Représentation des animaux

La notion de représentation a été amenée sous forme d'une frise accompagnée de narrations audio. Celle-ci contient des dessins au feutre de l'iguanodon. Le style graphique sous forme de "dessin au feutre" rappelle à l'utilisateur qu'on parle de représentation hypothétique de l'animal. Cette partie se termine par 3 questions permettant de vérifier les connaissances des utilisateurs.



Évolution

Pour illustrer l'évolution, nous avons suivi le cas du mammouth. Nous avons monté une vidéo narrative ainsi qu'une frise. Celle-ci montre l'évolution d'une population de mammouths au cours du temps.

Les connaissances sont ici vérifiées par un "Vrai / Faux"

Êtes vous prêt pour
une aventure mystérieuse
avec Marie?

Scannez le code



museotrip.lucaslacroix.com



Le Fossile Magique

Le serious game de la galerie
de paléontologie de Paris

