





B R I E F

NOTRE MISSION

Notre mission sera de créer une expérience afin d'intensifier l'engagement au sein d'une exposition de musée.

De plus en plus, les musées emploient le design pour faciliter et améliorer l'interactivité avec leurs œuvres. Avec pour objectif l'éducation et l'information, les musées sont des espaces complexes pour le design, car leur public se révèle très varié.

LA PROBLÉMATIQUE



LA PROBLÉMATIQUE ENGAGEMENT PAR L'INTERACTIVITÉ

Comment intensifier l'engagement
au sein d'une exposition muséale de
manière ludique et intéressante
grâce aux technologies
d'aujourd'hui ?

INSPIRATIONS



APPRENDRE EN S'AMUSANT

La muséologie « *Hands on* » qui fleurissait aux États-Unis, intriguait en France : dans de nombreux musées et centres de sciences américains, **le visiteur n'était plus considéré comme un spectateur**, il était invité à **toucher et à manipuler** des objets pour réaliser des expériences. Il devenait **acteur**. Visiter ces musées devenait **une vraie récréation**.

Concilier plaisir et jeu peut paraître étonnant, et pourtant, ce concept est efficace. **Mais d'abord, jouer c'est quoi ?**

C'est prendre du **plaisir** à participer à une activité, **sans contrainte**, ni **devoirs**. C'est tout simplement **se divertir**.

L'écart est mince entre le simple jeu et celui lié à l'éducation, qui vise lui à l'apprentissage de compétences ou de connaissances.

Jouer permet des expériences **sensorielles, motrices, affectives et intellectuelle**.

En effet, le jeu permet d'explorer des **milieux de vie**, facilite la **communication** et permet ainsi de développer les **initiatives**, **l'imagination** et la **créativité**.

LES ESCAPE GAMES



I N S P I R A T I O N S

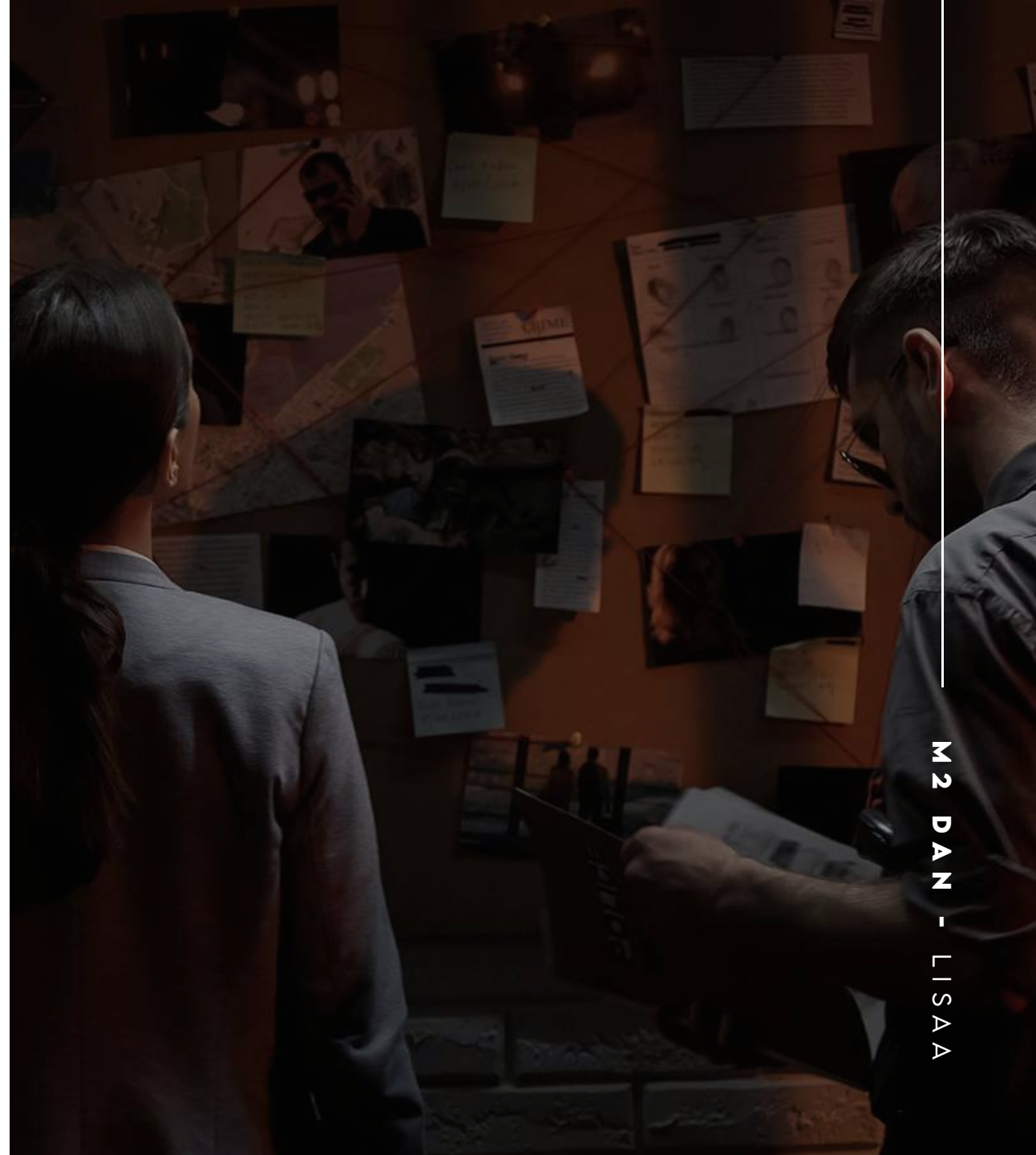
LES ESCAPE GAMES

Aussi connu sous le nom de jeu d'évasion (en réel), un Escape Game propose à ses joueurs de plonger dans une salle scénarisée et de résoudre les énigmes qui leur sont présentées afin de s'échapper et réussir leur jeu d'évasion.

Aujourd'hui, de nombreuses enseignes d'escape game ont ouvert leurs portes un peu partout en France et à l'étranger. Le succès des jeux d'évasion est assez récent, mais le lancement des escape game ne date pas d'aujourd'hui. En effet, le premier jeu d'évasion en réel est apparu en 2004 au Japon. Il fut créé par Toshimitsu Takagi.

Les escape game ont donc fait leur apparition il y a plus de 10 ans maintenant. Ce concept incroyable qui plonge les joueurs dans une salle scénarisée est une aventure incroyable qui met en éveil tous les sens des joueurs. Divertissante et amusante, cette activité est un excellent moyen de se vider la tête et d'échapper à la routine quotidienne le temps d'une heure. En effet, une fois plongé dans la pièce aux décors envoûtants, vous ne penserez plus rien et mettrez tout en oeuvre pour résoudre les énigmes de votre jeu d'évasion. En les résolvant, vous pourrez ainsi vous échapper dans le temps imparti.

CHIFFRES CLÉS





ENTRE 25 ET 40 ANS

Le coeur de cible des Escape Game est entre 25 et 40 ans.

La tranche d'âge plus âgée ayant plus tendance à faire l'activité en famille



ENTRE 10 ET 15

Entre 10 et 15 enseignes d'Escape Game ouvrent chaque mois en moyenne en France.



2383 SALLES

2383 Salles d'Escape Game en France pour 2188 scénarios dans un total de 561 villes.

LES ESCAPES GAMES
À L'ASSAUT DES MUSÉES



LES ESCAPES GAMES À L'ASSAUT DES MUSÉES

Un divertissement familial doublé d'une sortie culturelle : en échange d'une somme très variable (de cinq à cent euros selon les jeux), les participants font d'une pierre deux coups. Car chaque escape game permet de découvrir autrement un lieu et les œuvres qu'il abrite, à l'instar du Louvre, décor de « Projet Exodus », encore à l'affiche : nous voilà parachutés dans le plus grand musée du monde, avec pour seuls indices un sac de toile contenant d'obscurs documents et une mallette codée. À nous de trouver le plus rapidement possible notre chemin d'énigme en énigme, jusqu'à un mystérieux point d'arrivée ! L'enquête met en valeur la diversité des collections de l'aile Richelieu : on plonge dans les grandes peintures de la salle Rubens, on s'arrête devant d'extraordinaires bas-reliefs assyriens, on repère des symboles sur l'épaule d'une statuette, on débusque un détail étrange à l'arrière-plan d'un tableau anonyme...

« C'est amusant de parcourir le musée sous cet angle. Le jeu nous dessine un parcours express tout en nous amenant à scruter certaines œuvres. On a envie de revenir pour prolonger la visite », témoigne une jeune participante. Logique, rapidité, observation : au fil d'un escape game, chaque membre de l'équipe apporte ses compétences, sa façon personnelle de réfléchir, et participe différemment à l'effort collectif. Un élément qui intéresse d'ailleurs les entreprises en quête d'activités ludiques destinées à stimuler le travail en équipe.

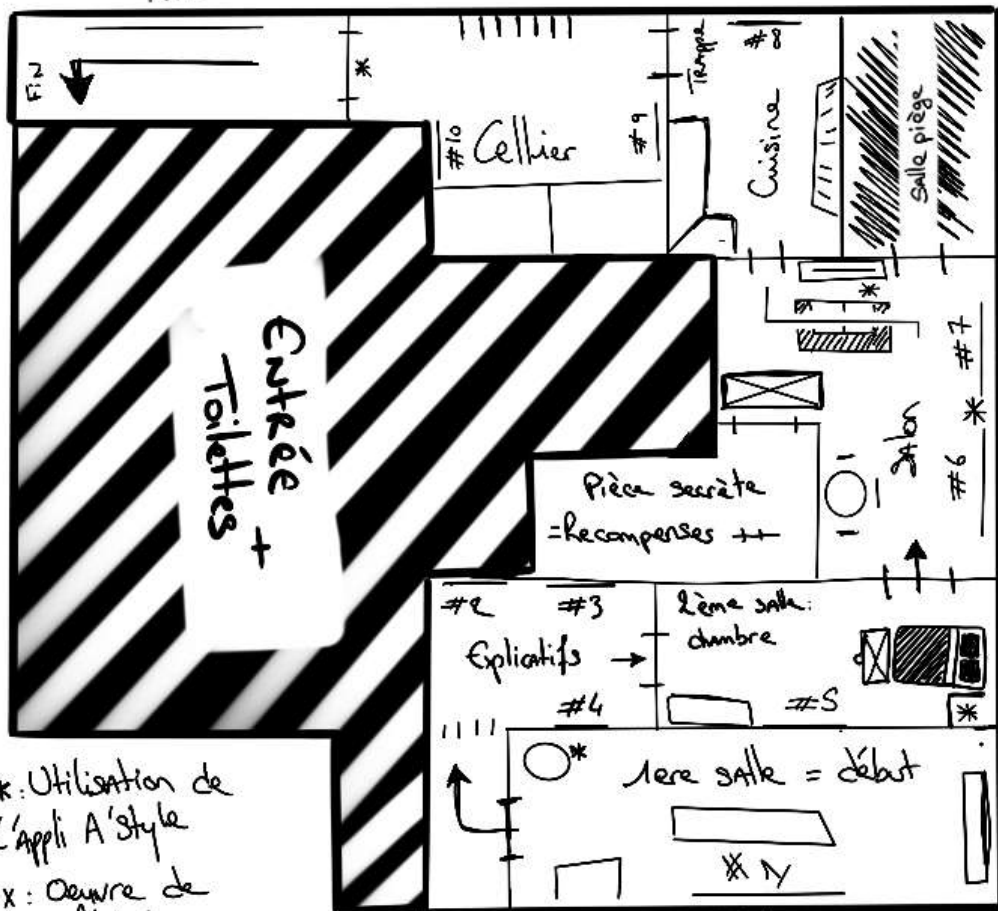
« Projet Exodus – Les couloirs du temps » au musée du Louvre, Paris, 2018

cf : www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/

RECHERCHES

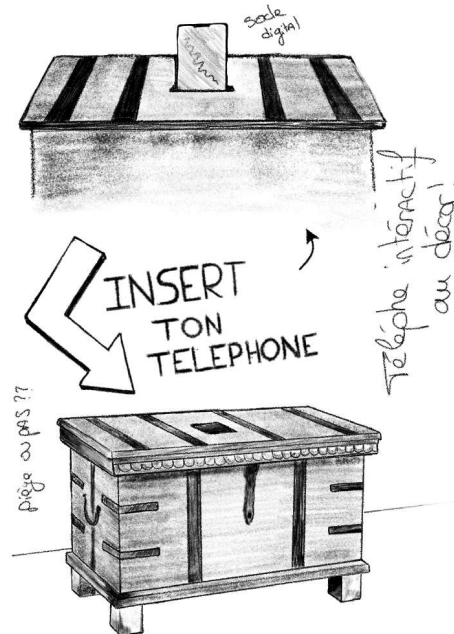


Histoire de l'Artiste
Esc'Po → Exemple

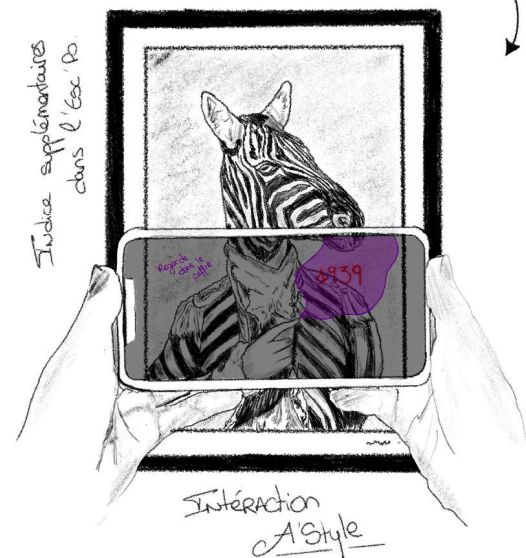


*: Utilisation de l'appli A'Style
#x: Œuvre de l'Artiste

TELEPHONE

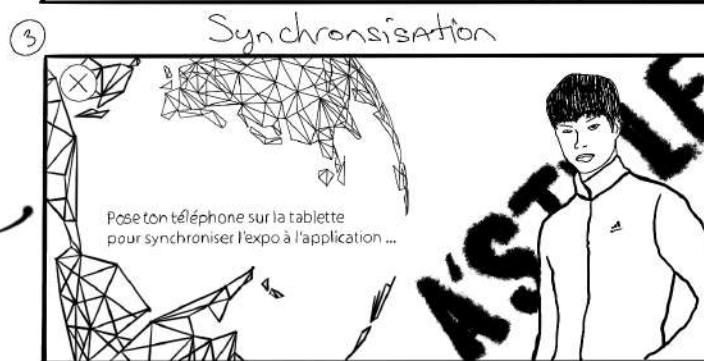
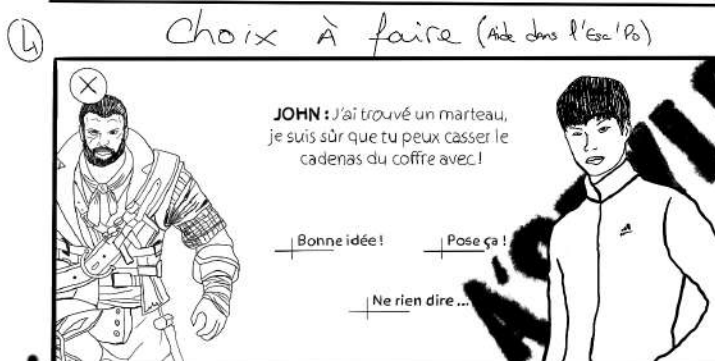
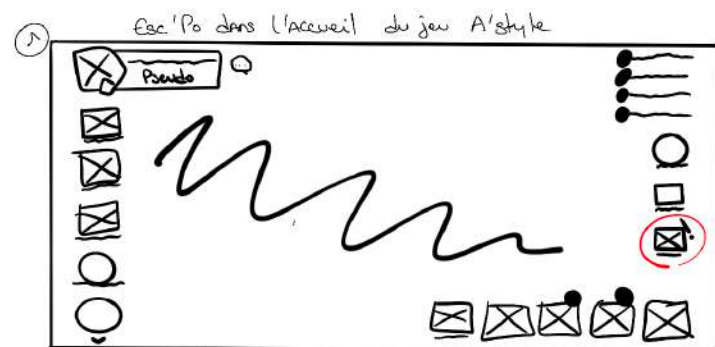


Effet filtre du téléphone



RECHERCHES

CROQUIS



RECHERCHES

CROQUIS

MOODBOARD

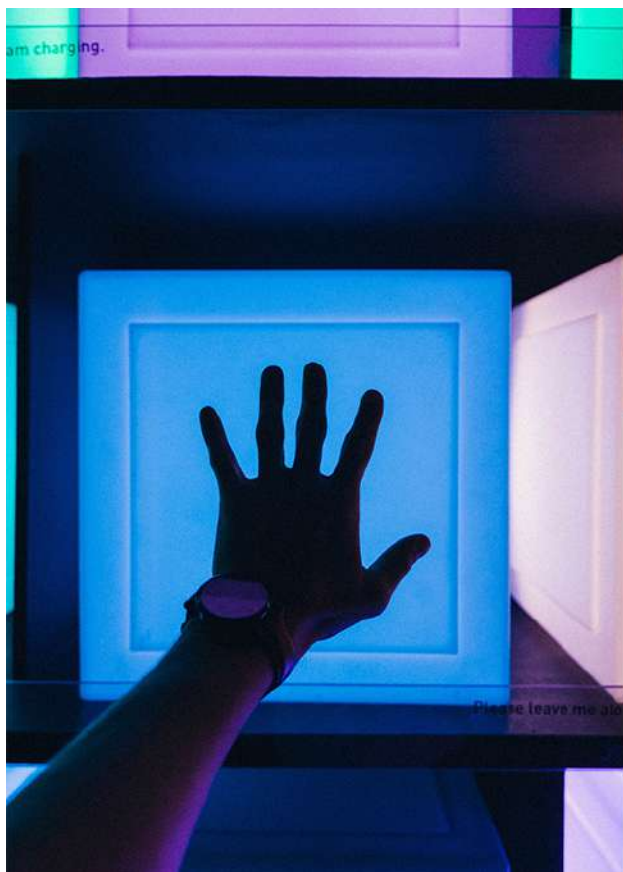
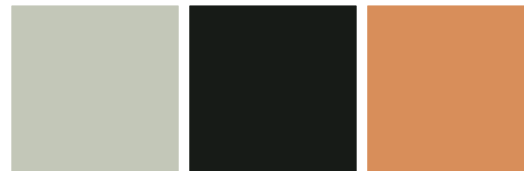
MOODBOARD

AMBIANCE



MOODBOARD

COULEURS



CHARTRE GRAPHIQUE



CHARTE GRAPHIQUE

LOGO



MOCKUP



TITRES

A A

LEMON MILK - BOLD

A A B b C c D d E e F f G g H h I i
J j K k L l M m N n O o P p Q q R r
S s T t U u V v W w X x Y y Z z

PARAGRAPHES

A A

LEMON MILK - REGULAR
A A B b C c D d E e F f G g H h I i
J j K k L l M m N n O o P p Q q R r
S s T t U u V v W w X x Y y Z z

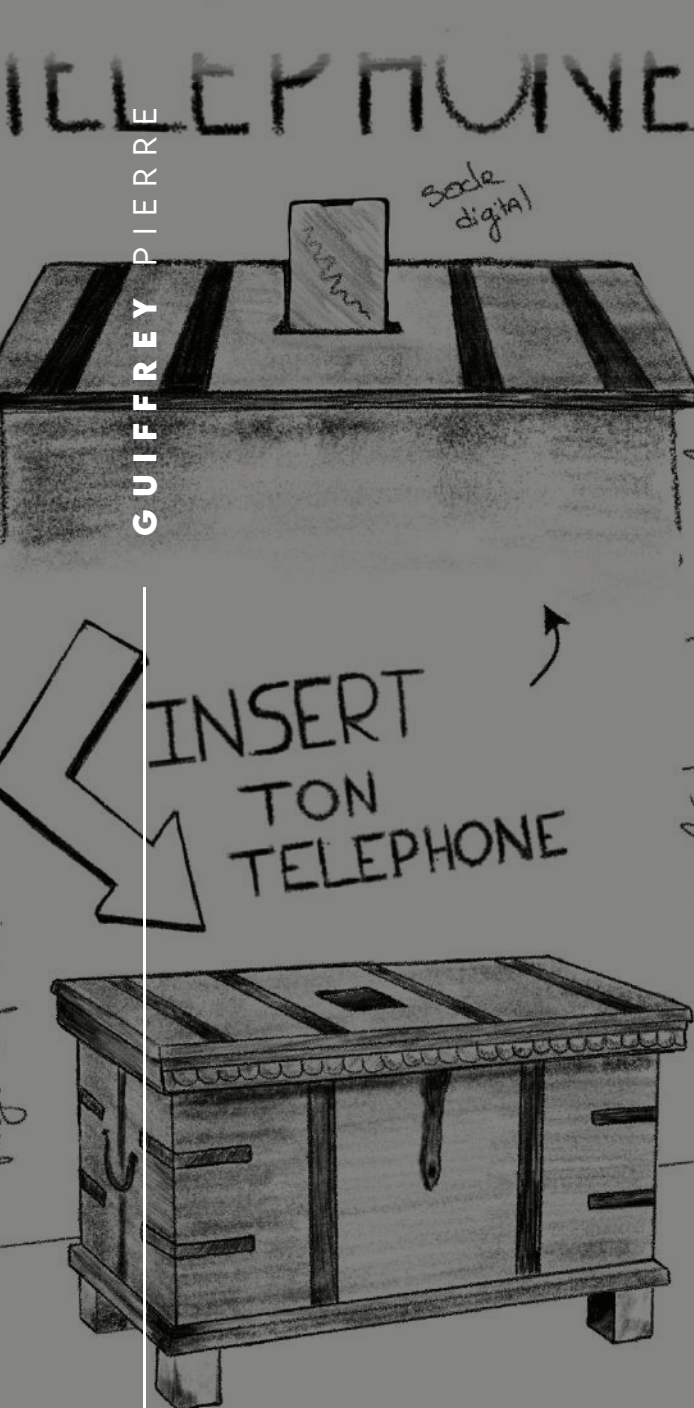
A A

LEMON MILK - LIGHT
A A B b C c D d E e F f G g H h I i
J j K k L l M m N n O o P p Q q R r
S s T t U u V v W w X x Y y Z z

COULEURS

SERIF	NOIR	BLANC
RVB : 184 184 152 CMJN : 27% 30% 17% 10% HEX : #B6A48D	RVB : 0 0 0 CMJN : 57% 70% 62% 07% HEX : #000000	RVB : 255 255 255 CMJN : 0% 0% 0% 0% HEX : #FFFFFF

LE PROJET



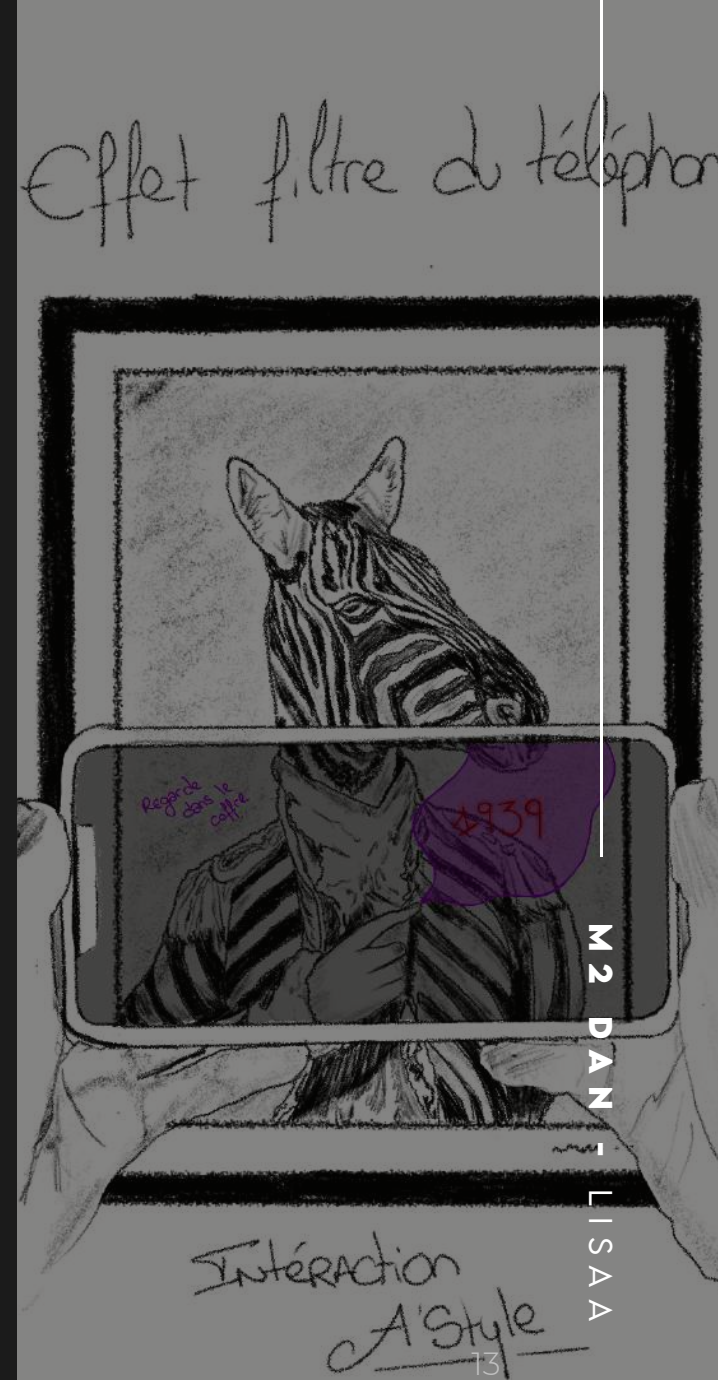
LE PROJET

Comme son nom l'indique, le but sera de **lier** Escape Game ou Escape Room à une Exposition. Sous forme d'exposition **éphémère** (1 mois maximum), des **artistes ou des musées se présenteront à notre agence** pour nous présenter leurs possessions. Après avoir sélectionné les artistes participants, **nous organiseront un Escape Game** mettant **en valeur les oeuvres** de l'artiste ou d'un mouvement. En famille ou entre amis, apprenez de manière **ludique** : l'histoire des oeuvres, les techniques de réalisation, le message que l'artiste veut transmettre et ce sera à **VOUS** lors de votre expérience, de découvrir toutes ces informations qui seront **nécessaires** pour le bon déroulement des enquêtes. Notre particularité dans ces projets impliquera le côté **digital**, comme un Escape Game **2.0**. Tablette, Smartphone, Table ou Mur interactif, tout sera mis en oeuvre pour que tous l'environnement soit **utile à votre expérience**.

Rappelez-vous, dans le projet précédent (A'Style), nous avons parlé d'une application où votre personnage sera devenu le boss du monde du business ? Dans ce projet, il sera encore votre **meilleur allié**. Grâce à l'extension qui sera présente dans l'application, vous pourrez vous **synchroniser avec l'expo** auquel vous avez décidé de vous confronter. Il vous permettra grâce à la fonction de l'appareil photo, de **découvrir des indices** que vous ne verrez pas à l'oeil nu, un indice vous permettant de ne rien louper ou même vous faire découvrir des pièces secrètes qui rendront votre expérience **beaucoup plus immersive**. N'oublions pas la particularité de ce jeu qui nous confronte à **des choix**, le jeu pourra vous mettre dans un confort extrême mais il peut aussi vous mettre des bâtons dans les roues.

Profitez pleinement de l'expérience Esc'Po !

LES ESCAPE GAMES



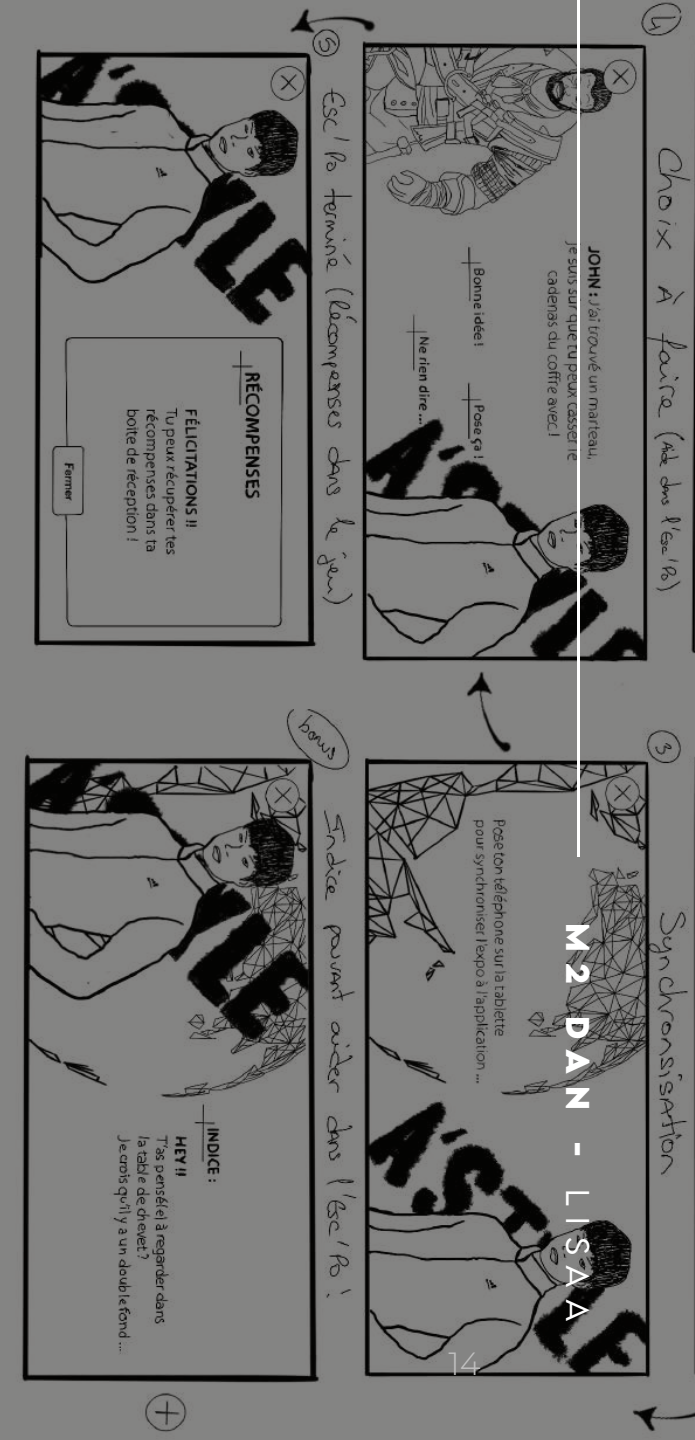
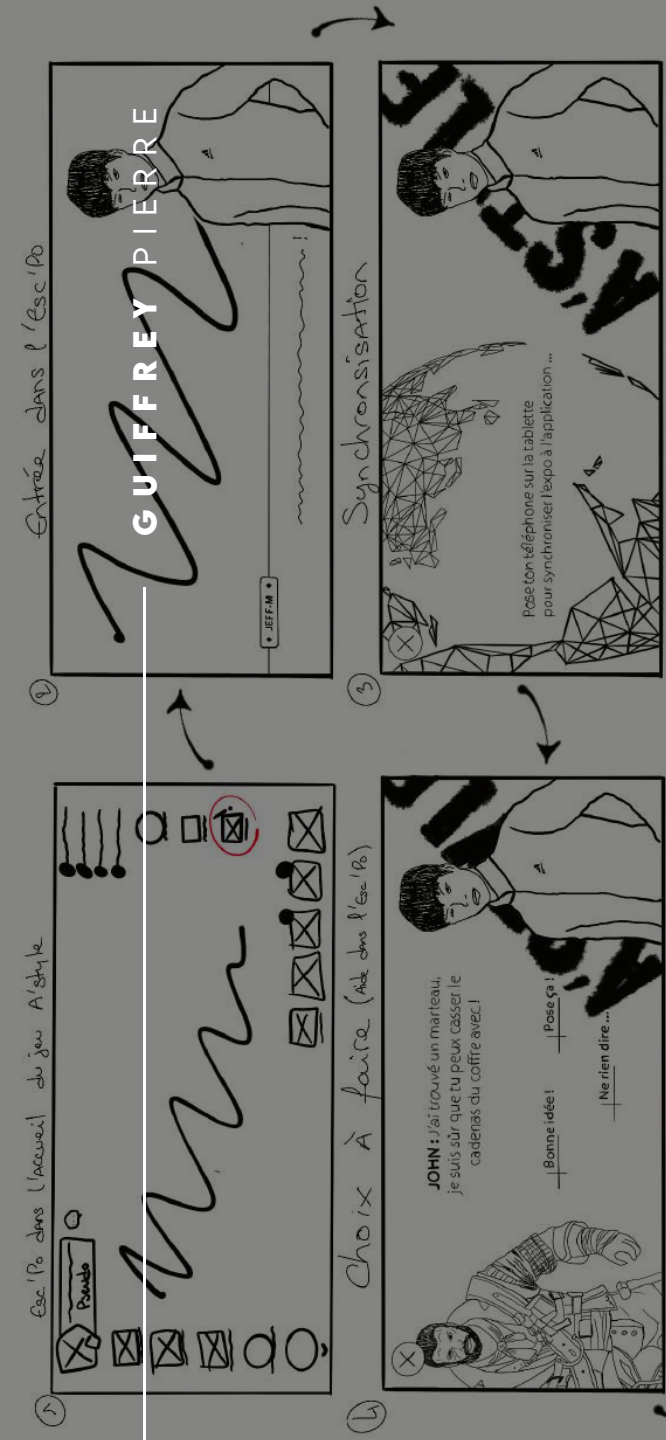
ESC'PO ET APRÈS

Votre jeu A'Style ne restera **pas seulement en veille** sur votre téléphone.

Comme le célèbre jeu « Pokémon Go », vous aurez aussi besoin de **découvrir ces évènements** pour **accentuer votre niveau** dans le jeu A'Style et **débloquer des badges** et **des récompenses inédites** qui vous permettront d'avance de manière **fulgurante** !

Vous inquiétez pas, si vous activez les notifications, le jeu vous **tiendra au courant des évènements à proximité de votre localisation** mais aussi **dans toute la France entière** si l'aventure vous tente !

FIN





MERCI D'AVOIR LU CE DOSSIER !