



Proposer un parcours numérique tout public et un jeu pour les 8-15 ans

Date de conception des dispositifs

2017 : Application smartphone Poitiers Visite musée

2018 - 2020 : Monster Party

Positionnement dans le parcours

Poitiers visite Musée : dans les différentes salles du musée.

Monster Party : principalement dans les salles archéologiques (30 à 40 minutes).

Description matériels et fonctionnels des dispositifs

Poitiers visite Musée : applications mobiles ou tablettes avec actualités du musée, parcours thématiques (adultes / enfants), jeu.

Monster party : tablettes pour participer à une chasse aux monstres en réalité augmentée (1 à 3 joueurs).

Prestataires recrutés et compétences clés mobilisées

Contenus / pilotage : Musée Sainte-Croix

Développements informatiques : Etudiants-chercheurs de l'Université de La Rochelle

Pilotage / coordination : Alienor.org – Conseils des Musées

Budget / financement

Coûts minimes (montant non communiqué)

Logique de réseau et de mutualisation via Alienor.org

Soutien DRAC, Région Nouvelle-Aquitaine, Ville de Poitiers, Grand Poitiers

Durée du projet

3 ans