



Adresse Lille : 99 A, bd Constantin Descat, 59200 Tourcoing

Adresse Paris : 56, rue Labat, 75018 Paris

<http://devocite.com>

[info@devocite.com](mailto:info@devocite.com)

## Liste de références : 56 projets, pour 62 établissements depuis 2010

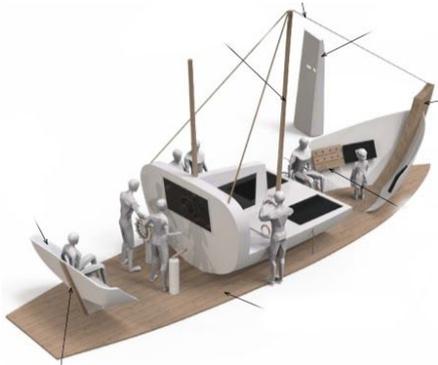


© nArchitects

*Conception et réalisation des interactifs, Jones Beach Energy and Nature Center, New York State Parks, Long Island, USA - Mars à Août 2020 (en cours)*

Co-design et production des 10 **interactifs du parcours permanent**, à thématiques géologique, environnementale, maritime, architecturale et énergétique.

Conception - réalisation multimédia dont conception hardware (Maîtrise d'ouvrage : [New York State](#), architectes : [nArchitects](#), programmation scénographique : AJA, scénographie et graphisme : [Tactile Studio](#), agencement et matériel informatique : [Moey Inc.](#))



© Tactile Studio

*Conception et réalisation des interactifs hybrides, futur Musée d'Histoire du Sultanat d'Oman, Oman Across Ages Museum - Nov. 2019 à Juin 2020 (en cours)*

Conception - réalisation des **interactifs hybrides** de "The boat", la section du musée dédiée à la construction navale, pour un public enfants (8 interactifs complexes composés de manipulations physiques et numériques).

Conception - réalisation multimédia, hors hardware (Architecture : [Cox architects](#) (AU), Scénographie : Event (EN), maîtrise d'oeuvre: [Pico](#) (HK), mandataire tactiles et multimédia : [Tactile Studio](#) (FR))



© Les Quatre Cents Films

*"100 ans de Bauhaus", Production Les Quatre Cents Films - Objectif Déc. 2020*

Conception numérique et prototypage d'un **format documentaire web** sous la forme d'une carte interactive scénarisée, et d'une expérience transmédia globale.

Conception numérique - prototypage (Production : [Les Quatre Cents Films](#), scénarisation : Tristan Benoit, cadre : financement de l'aide à l'écriture par [Pictanovo](#))

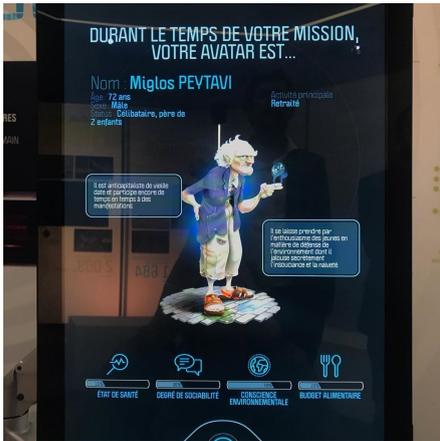


© Annemasse Agglo

*Manoir des Livres (Bibliothèque de livres d'artistes), [Communauté d'agglomération d'Annemasse](#), Jan. 2020*

Co-design et développement logiciel de 6 **feuilletoirs interactifs** sur tablettes tactiles permettant de consulter les ouvrages exposés sous vitrine, agissant en même temps comme cartels numériques, en lien avec un backoffice web d'édition de contenu.

Développement logiciel (scénographie, conception graphique : [Designers Unit](#))



© Devocité

*Développement du parcours connecté de l'exposition interactive "Code Alimentation" ("expo game"), [Quai des Savoirs, Toulouse Métropole](#) - Oct. à Déc. 2019*

Développement logiciel et déploiement technique de 18 écrans interactifs en support d'un scénario de visite personnalisable, écrit par un groupement d'auteurs de science fiction sur la thématique de l'alimentation du futur. Les actions du visiteur sont enregistrées à l'aide d'un **bracelet NFC** en lien avec une datavisualisation statistique en temps réel des choix technologiques / tendances des visiteurs pour une société du futur (cumulés sur environ 50 000 visiteurs attendus.). Le dispositif est aussi support de simulations de scénarios de crises sanitaires déclenchées et encadrées par les médiateurs sur place.

Développement logiciel et électronique, et installation / intégration sur site, hors fourniture du hardware (Maîtrise d'oeuvre : [Science Animation](#), scénographie : [Christelle Marty](#), graphisme : Piment Vert)



© Atelier d'Architecture Philippe Prost

*Rénovation du Musée Rolin, [Ville d'Autun](#) – Sept. à Nov. 2019 (finale du concours d'architecture remporté par Atelier Novembre)*

Le groupement Atelier d'Architecture Philippe Prost a fait partie des 3 groupements retenus, coucourant pour la rénovation d'un ensemble composé du Musée Rolin, de l'ancienne prison panoptique et de l'ancien Palais de Justice. Devocité était en charge de la **scénographie multimédia** du parcours permanent.

Conception de la scénographie multimédia en phase concours (architecture et scénographie : [Atelier d'Architecture Philippe Prost](#), conception graphique et signalétique : [Designers Unit](#))



© Devocité

*Réhabilitation du Musée d'art de Toulon, [Ville de Toulon](#) – Juin à Oct. 2019*

Réalisation des dispositifs **multimédia du futur parcours permanent** du musée, incluant une dizaine de dispositifs dont trois tables multitouch, une salle immersive interactive permettant aux visiteurs de construire un paysage évolutif à partir de fragments de tableaux, des feuilletoirs de collections, un roller-coaster en 3D au coeur de l'histoire de l'art contemporain etc.

Production multimédia, hors hardware (scénographie : [MAW Architecture](#), conception multimédia : [Mosquito](#), hardware : ETC)



© Devocité

*Exposition du Vase Qui Parle, Musée de Boulogne-sur-Mer – Juin à Dec. 2019*

Le concept d'exposition temporaire itinérante du Vase Qui Parle est de nouveau présenté pour plusieurs mois, incluant des fonctionnalités complémentaires pour la médiation in-situ : une signalétique interactive s'appuyant sur l'automatisation des éclairages de la pièce en lien avec le discours.

Conception, réalisation dont programmation logicielle et électronique (co-production Devocité / Université de Lille)



© Ville de Montauban

*Future application mobile de parcours de visite urbaine, Ville de Montauban – Mai 2019 à Juin 2020 (en cours)*

L'application de visite historique focalisera sur le quartier des Allées de l'Empereur, dans le but de **visualiser Montauban au passé**. L'application s'articulera autour d'une BD interactive et permettra notamment de revoir les bâtiments disparus en réalité augmentée, ainsi que de comprendre et découvrir le patrimoine de manière ludique, à destination du grand public.

Conception – réalisation de l'application de visite (scénarisation et écriture : Narrative)

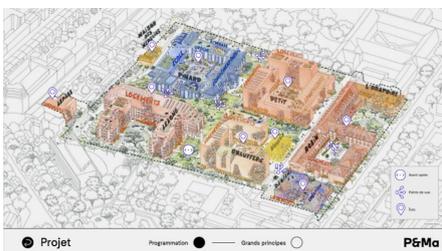


© Atelier d'Architecture Philippe Prost

*Cité internationale de la langue française, Château de Villers-Cotterêts (Aisne), Centre des Monuments Nationaux – Avril à Mai 2019 (finale du concours d'architecture remporté par Projectiles)*

Le groupement Atelier d'Architecture Philippe Prost a fait partie des groupements retenus, concourant pour la réhabilitation du Château de Villers-Cotterêts dont Devocité pour la **scénographie multimédia immersive et sensorielle** du parcours permanent.

Conception de la scénographie multimédia en phase concours (architecture et scénographie : Atelier d'Architecture Philippe Prost, conception graphique et signalétique : Designers Unit)



© Designers Unit

*Paris et Métropole Aménagement, refonte du site web et salon MIPIM 2019, Cannes – Dec. 2018 à Mars 2019*

Co-conception, développement (design d'interfaces / graphisme : Designers Unit)



© Devocité

*Musée du Louvre Abu Dhabi, Agence France Muséums – Oct. 2018 à Avril 2019*

Scénographie multimédia de l'exposition temporaire de photographie intitulée « Ouvrir l'album du monde, Photographie 1842 - 1896 » : 5 dispositifs interactifs de médiation dont une large cartographie interactive de l'évolution de l'exploration photographique du monde par les photographes pionniers géolocalisant plus de six-cent images consultables en haute résolution.

Conception – réalisation multimédia conjointe avec la société Tactile Studio (scénographie : [Myrtille Fakhreddine](#), graphisme : [Atelier Bastien Morin](#))



© NordMag

*Ascenseur hydraulique à bateaux des Fontinettes (1880-1967), Ville d'Arques – Oct. 2018 à Jan. 2021 (en cours)*

Scénographie multimédia du site patrimonial industriel classé en 2014, en cours d'aménagement touristique : 2 dispositifs immersifs de médiation pour expliquer le fonctionnement de la salle des machines, et simuler la traversée en péniche du point de vue du capitaine.

Conception – réalisation multimédia (scénographie : [Atelier Smaghe](#))



© Studio Millimètre

*Quai des savoirs, Toulouse Métropole – Oct. 2018*

Adaptation du parcours numérique interactif de l'exposition « Humain Demain ». dans une version allégée d'exposition temporaire itinérante (cf. exposition de Fev. 2018 plus bas).

Co-conception, développement, mise en œuvre technique (scénographie : [Studio Millimètre](#))

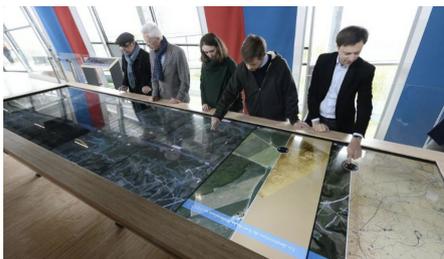


© Château de Vaux-le-Vicomte

*Château de Vaux-le-Vicomte, étude technique – Juillet à sept. 2018*

Benchmark détaillé de la solution technique de diffusion sonore in-situ sur smartphones (800) d'une série documentaire historique en son 3D binaural, avec déclenchement automatique s'appuyant sur la géolocalisation indoor dans les salles du château. Le scénario s'articule autour du personnage de Nicolas Fouquet.

Benchmark technique exhaustif des solutions techniques de diffusion (production : société [Narrative](#))



© Journal L'Union - Jean-Marie Champagne

*La Caverne du Dragon, Centre d'accueil des visiteurs du Chemin des Dames (1ère guerre mondiale), Département de l'Aisne – Dec. 2017 à Mai 2019*

Réalisation de la scénographie multimédia du parcours permanent : une dizaine de dispositifs et audiovisuels dont une large carte interactive de l'évolution de la bataille sur un triple écran multitouch (6 m x 2 m)

Production multimédia (scénographie et conception multimédia : [Ubiscène](#))



© Devocité

*Application mobile « Ici-Avant, Lille » – Nov. 2017 au Jan. 2019*

Application mobile de voyage dans le temps en réalité augmentée, de type périscope, permettant aussi un guidage dans l'espace sous la forme d'une boussole enrichie, ainsi qu'une carte interactive. Il s'agit d'une expérience géolocalisée d'immersion dans le passé, contributive au travers du smartphone, qui met en scène les archives photographiques originales. Le projet s'appuie sur de nombreux partenariats avec les médiathèques et archives de Lille Métropole.

Conception / Développement (porteur du projet : Devocité en partenariat avec le laboratoire CNRS de recherche en histoire irHis, Université de Lille 3, pour cette déclinaison lilloise de l'app « Ici-Avant »)



© Devocité

*Forum Antique de Bavay, Musée archéologique, Département du Nord – Nov. 2016 à Sept. 2018*

Conception et réalisation du parcours multimédia du visiteur et des tablettes médiatrices. Une application mobile en **réalité augmentée entièrement en 3D temps réel** permet de découvrir in-situ l'intégralité du site au deuxième siècle, en déambulation dans le forum impérial romain le mieux conservé du Nord de l'Europe. L'application s'appuie sur la technologie Unity, et une modélisation 3D existante du site. Le projet a inclus une phase préalable de prescription suite à une étude détaillée des publics qui a été menée par Gaëlle Lesaffre (Laboratoire Leden, Université de Rennes), et 2 maîtres de conférence du laboratoire de recherche Geriocco (Universités de Lille).

Etude de besoins auprès des publics / conception / développement (porteur du projet : Devocité)



© Atelier d'Architecture Philippe Prost

*Ancien Pressoir Pommery, Centre d'interprétation du territoire de Champagne, Aÿ-en-Champagne – Dec. 2017 à Mars 2018 (finale du concours d'architecture remporté par le groupement Atelier Philéas)*

Le groupement Atelier d'Architecture Philippe Prost a fait partie des 4 groupements retenus, concourant avec Devocité pour la conception - réalisation d'une scénographie multimédia immersive et sensorielle au sein de l'ancien pressoir de la célèbre maison de champagne Pommery.

Conception de la scénographie multimédia en phase concours (architecture et scénographie : Atelier d'Architecture Philippe Prost, conception graphique et signalétique : Designers Unit)

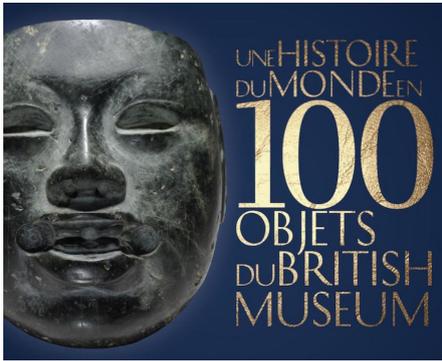


© Studio Millimètre

*Quai des savoirs, La Grande Exposition, Métropole de Toulouse – Nov. 2017 à Fév. 2018*

Réalisation du **parcours numérique interactif** de l'exposition « Humain Demain ». Les visiteurs deviennent acteurs de leur visite au travers d'un bracelet électronique de type NFC et 12 écrans tactiles leur permettent d'interagir avec les vitrines, et faire des choix d'objets et services augmentant leur propre corps. Les choix effectués par la totalité des visiteurs préfigurent la société du futur, ceux-ci sont présentés en fin d'exposition.

Design des interfaces et développement (scénographie : Studio Millimètre, muséographie : Ame-en-Science, conception graphique : Cheval Vert)



© Ville de Valenciennes

Exposition « Une Histoire du Monde en 100 Objets du British Museum » au Musée des Beaux Arts de Valenciennes – Juillet 2017 à Avril 2018

Devocité a réalisé la mission de **conception des dispositifs multimédia** et le suivi de ce chantier au sein de l'équipe de scénographie, de cette exposition exposée pour la première fois en Europe. La conception a abouti à 8 cartographies et chronologies animées en rétro-éclairage au travers des cimaises, ainsi qu'une exploration collaborative des collections sur table multitoûch.

Maîtrise d'oeuvre multimédia (scénographie, conception graphique : [Studio Matters](#))



© Atelier à Kiko

*La Bibliothèque Humaniste, Ville de Sélestat – Oct. 2017 à Juin 2018*

Réalisation de la **scénographie multimédia** du futur musée de la Bibliothèque humaniste en cours de rénovation, dédiée à l'histoire du livre. Elle mettra en œuvre une dizaine de dispositifs scénographiques interactifs au service de la valorisation in-situ de l'exceptionnelle collection de manuscrits anciens de la bibliothèque.

Marché de réalisation multimédia porté par le groupement ETC / Devocité (architecture : Rudy Ricciotti, scénographie : [Atelier à Kiko](#), conception multimédia : [Mosquito](#))



© Devocité

*Château d'Azay Le Rideau, Centre des Monuments Nationaux – Déc. 2016 à Juillet 2017*

Co-conception et réalisation de la **scénographie multimédia** du centre d'interprétation (C.I.A.P.) du château, dit « Le Pressoir », sur le thème de la « Renaissance rêvée ». Il est composé de 17 dispositifs multimédia dont une table interactive circulaire constituant un large miroir d'eau à vocation documentaire, une vidéo-projection de 3.60 m de diamètre au plafond, une large vidéo-projection murale de 7 m, 10 cartels interactifs tactiles et 4 écrans vidéo.

Co-conception / Développement (Maîtrise d'oeuvre par le groupement David Lebreton: GL Events, Anne Bourdais, Travaux Pratiques, L E Studio, Devocité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Palais des Beaux-Arts de Lille, Ville de Lille – Sept. 2016 à Juin 2017*

Co-conception et réalisation des **outils multimédia du parcours de visite permanent** : intégrant l'avant-visite, visite sur place, après-visite, incluant personnalisation du parcours, commentaires des visiteurs sur les œuvres et lien avec les réseaux sociaux. Tout d'abord, le site web permet de préparer et personnaliser sa visite sur place. Puis sur place à l'accueil, plusieurs tables multitoûch permettent aux publics de découvrir le musée et les collections, voir de personnaliser leur visite. Ensuite, une application mobile avec géolocalisation indoor accompagne le visiteur dans les salles. Enfin, l'application permettra aux visiteurs de s'exprimer sur les œuvres et d'interagir avec la page communautaire Facebook du musée via l'application.

Co-conception / Développement (porteur du projet : Devocité sous forme de partenariat technologique) [Page web du projet](#)



© Ubiscène

*Centre d'interprétation de l'aire du Viaduc de Millau, Eiffage – Mars 2017*  
**Scénographie multimédia** composée de 4 écrans tactiles dont une table multitouch collaborative, commandant une maquette augmentée du Viaduc.

Développement (scénographie dont conception-réalisation multimédia : [Ubiscène](#))

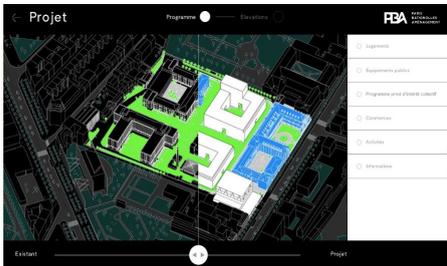


© Devocité

*Maison du Site des 2 caps (Grand Site de France), Département du Pas-de-Calais, Cap Gris Nez – Jan. 2015 à Juin 2017*

Production / réalisation de la **scénographie multimédia** de l'exposition permanente : 10 dispositifs de médiation y compris ludiques à thématique touristique et culturelle

Gestion de projet du lot Multimedia, co-conception, développement des dispositifs (porteur du lot: Devocité, scénographie : [Atelier Smagghe](#))



© Emmanuel Labard

*Paris Batignolles Aménagement, salons MIPIM, Cannes – Fev. 2017 à Mars 2018*

Scénographie multimédia composée de plusieurs écrans multitouch de valorisation des nouveaux quartiers parisiens Clichy – Batignolles et Saint Vincent de Paul au sein du pavillon « Grand Paris », chaque année au salon international de l'immobilier à Cannes. Ces interfaces grand public s'articulent autour d'une carte interactive de l'urbanisme existant et futur de ces quartiers.

Co-conception, développement (design d'interfaces / graphisme : Emmanuel Labard)



© Devocité

*Musée Saint Raymond, musée d'archéologie de Toulouse – Fev. à Sept. 2017*

Mise en oeuvre de l'exposition itinérante « Le Vase Qui Parle », dans une nouvelle version adaptée aux expositions de longue durée (5<sup>ème</sup> exposition du dispositif depuis 2012).

Conception, réalisation, développement, électronique (co-production Université de Lille 3 / Devocité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Conciergerie de Paris, Centre des Monuments Nationaux, île de la Cité, Paris – Oct. à Déc. 2016*

Réalisation des 2 interactifs multimédia du parcours permanent de l'ancien tribunal révolutionnaire. La Salle des Noms une **table collaborative multi-utilisateurs** de 55" présentant les 4 000 personnes qui ont été jugées au tribunal entre 1790 et 1792, incluant pour certains une biographie et les archives numérisées. Un **mapping video interactif sur une maquette physique** du palais réalisée par le groupement permet de découvrir le parcours de l'accusé.

Développement (scénographie : Agence MAW, conception multimédia : Mosquito ; porteur du projet : groupement Héritage Virtuel – Devocité - Colin Bouvry - Tactile Studio) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Centre d'interprétation de la Vallée du Galeizon, Cendras – Août 2016 à Nov. 2016*

**Maquette interactive animée en illustration sur une table multitouch 55"** d'aménagement du territoire de la Vallée du Galeizon (Cévennes), classée site expérimental « biosphère » Unesco.

Conception / Développement (porteur du projet : Devocité, illustration : Pierre Fave)



© Devocité

*Forum Grimaldi, Monaco – Juin 2016*

« 7 Reece Mews Experience » Exposition Francis Bacon : Métaphore de l'atelier du peintre au 7 Reece Mews sous la forme d'une **salle interactive d'immersion** composée d'un photomaton, d'une table tactile, et d'une large video-projection murale : les visiteurs peuvent personnaliser les murs en se prenant en photo. Les photos sont postées en temps réel sur la page communautaire Facebook du lieu.

Co-conception / Développement (porteur du projet : Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Ville de Grenoble – Dec. 2015 à Sept. 2016*

Mission d'accompagnement (AMO) pour la valorisation de la maquette 3D de la Ville de Grenoble au 19ème siècle en haute résolution. Prototypage d'une **application mobile de réalité augmentée** destinée à l'accueil des publics dans le CIAP, les parcours de visite dans la ville, et l'observation de la ville depuis la Plateforme accessible en téléphérique.

Conception / Prototypage d'un dispositif grand public (porteur du projet : Devocité, développement : OWL) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Archives Départementales du Pas de Calais, Expositions première guerre mondiale, Etaples – Juin 2016*

Dans le cadre de plusieurs expositions à Etaples sur le thème de la première guerre mondiale, mise en œuvre d'une **suite d'applications** pour large table multitouch et tablettes tactiles : une carte interactive avec des contenus photographiques géolocalisés, 3 jeux d'association et 3 jeux de quizz.

Conception / Développement (porteur du projet : Devocité)



© Devocité

*Musée des Arts Décoratifs, Paris – Avril 2016*

« Pimp My Room » : Dans l'exposition permanente, **salle interactive d'immersion** avec personnalisation possible des murs par les visiteurs : papier-peint, tableau à thématique Art-Déco.

Co-conception, développement (concept initial : Museomix, production : Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Devocité, App mobile « Ici – Avant, Montmartre » – Depuis Nov. 2015*

Application mobile de **voyage dans le temps en réalité augmentée**, de type périscope, permettant également un guidage dans l'espace sous la forme d'une boussole enrichie, ainsi qu'une carte interactive.

Conception / Développement (producteur et porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Festival Lille 3000 « Renaissance » / Bibliothèque Universitaire de Lille3 – Juillet 2015 à Oct. 2015*

Application mobile d'interaction au plus près avec des objets présentés sous vitrines. L'**app interactive de type « scanner de livre »**, permet la valorisation de livres anciens présentés sous vitrine dont les pages non-ouvertes ne sont pas visibles, dans le cadre de l'exposition temporaire « Sur les épaules des géants ».

Conception / Développement (porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Studio National des Arts Contemporains Le Fresnoy, Tourcoing – Mars 2014 à Sept. 2015*

Conception de 2 applications mobiles génériques pour valoriser l'exposition Panorama chaque année : l'app de catalogue et l'app de visite. L'**app de parcours** permet une médiation des œuvres par les artistes eux mêmes et met en œuvre un déclenchement de proximité en **géolocalisation indoor** (technologie iBeacon). De son côté, l'app de catalogue met en œuvre la reconnaissance d'image sur la signalétique et le catalogue papier.

Conception (sauf graphique) / Développement (porteur du projet : Devocité, graphisme : Dépli) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Forum Grimaldi, Monaco – Mars. 2015 à Juillet 2015*

MyTouchGallery : **Dispositif interactif d'immersion** de 8 m de diamètre et connecté aux réseaux sociaux. Il permet au public de recréer un accrochage de l'exposition «De Chagall à Malevitch » à partir de ses œuvres favorites dans un espace dédié (table multitouch centrale et projection murale) et de se photographier dans cet espace, puis de publier le résultat sur les réseaux sociaux.

Co-design / Développement (porteur du projet : Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Musée Fabre, Montpellier – Mai 2015 à Sept. 2015*

**Carte interactive** sur une large table multitouch de 55 pouces, présentant une reproduction interactive d'une gravure de Naples à la Renaissance, placée en introduction de l'exposition temporaire « L'âge d'Or de la peinture à Naples »

Design / Développement (porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)



© AFP

*Musée-Mémorial du Camp de Rivesaltes, Rivesaltes – Jan. 2015 à Sept. 2015*

Mise en oeuvre de la **scénographie multimédia** de l'exposition permanente : dispositifs de médiation sur 50 supports tactiles interconnectés et contrôlables par les médiateurs, comprenant 4 cartes interactives et diffusion de portraits en vidéo (« La Forêt des Témoins »)

Co-Conception / Développement logiciel / Mise en oeuvre sur site (architecture : Rudy Ricciotti, scénographie : Jean-Marie Lombard, scénariste des films : José Alcalá, production multimédia : groupement [Pages et Images](#) dont Devocité, conception graphique : Ex Machina, matériel multimédia : ETC) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Hôtellerie de l'Abbaye de Fontevraud – Oct. 2014 à Fev. 2015*

Exposition permanente : **2 cabines « vidéomaton »** de diffusion de témoignages vidéo d'habitants et employés de l'ancienne prison qu'était l'Abbaye de Fontevraud, avec écran de contrôle multitouch.

Développement logiciel y compris backoffice web d'administration des contenus (production : Mosquito)



© Devocité

*Communauté de communes des Rives de Saône – Mars 2014 à Mai 2015*

**Parcours interactif** sonore et ludique sur mobile en déambulation autour du port de plaisance de Saint Jean de Losne (Côte d'Or) sur la thématique fluviale.

Conception fonctionnelle et technique de l'application, développement logiciel (co-production : Agence [Ubiscène](#), Devocité, Audacité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Martell inc., Connoisseur Corner, Honk Kong – Nov. 2013 à Juillet 2014*

**Table interactive scénographique** à détection de bouteilles de cognac de la marque Martell offrant une expérience physique et sensorielle en manipulant physiquement les produits: pose (extension virtuelle du produit physique) et rotation de la bouteille sur la table (navigation dans les contenus associés). Dispositif permanent de la boutique de Hong Kong.

Co-conception technique, développement logiciel en langage python / framework Kivy (production : [Agence Cheil](#), Paris ; supervision technique : Tangible Display, Montreuil) - [Page web du projet](#)



© Christophe Courtin

*Château des Ducs de Bretagne, Voyage à Nantes, Nantes – Avril 2012 à Sept. 2015*

**Maquette interactive de Nantes en 1900.** Dispositif multimédia in situ composé de 3 écrans multitouch et 4 vidéoprojecteurs augmentant une maquette physique de 9 m de longueur, valorisant un fond géolocalisé de photographies historiques.

Gestion de projet, conception, développement, prises de vues dont photogrammétrie (Comité scientifique : Laboratoire IRCCyN de l'École Centrale de Nantes et Centre François Viète d'histoire des sciences et des techniques de l'université de Nantes) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Château de Fontainebleau – Fev. 2013 à Dec. 2013*

« Le Livre des Siècles », **parcours ludique sur tablettes tactiles** pour enfants, adolescents et familles en mobilité dans les salles du Château, avec narration par un acteur sous forme de bande dessinée augmentée, qui nous raconte l'histoire du château et ses habitants dans l'Histoire de France. Pour une dizaine de salles, des mini-jeux et énigmes à résoudre in-situ. Les jeux sont spécifiques à la pièce et ses collections (jeu de comparaison, jeu des 7 erreurs, jeu de tri, jeu d'adresse, jeu de quizz, éléments historiques à placer sur une frise, cartel des objets à replacer sur le mobilier etc).

Co-conception, développement (production : Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*L'Oblique, Centre d'interprétation du patrimoine de la Cité Universitaire Internationale de Paris – Sept. 2012 à Mars 2013*

**Carte interactive chronologique** des projets urbains de la Cité Universitaire depuis 1900, sur un **dispositif immersif** double écran dont une table multitouch de 60 pouces, et son backoffice de gestion web.

Co-conception, développement (production : Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Archives du Pas-de-Calais, Bibliothèques municipales de Bordeaux, musée Gallo-Romain de Fourvières, Archives Départementales du Rhône, CIAP de Bordeaux, etc. - Jan. 2012 à juin 2014*

Prestations de services autour de la suite open source Museotouch : navigateur de collections iconographiques sur de multiples supports multitouch connectés (porteurs de projet : Devocité / [Erasmé](#)).

Paramétrage, déploiement, formation, développement - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Palais des Beaux Arts de Lille, Maison du projet du Louvre-Lens, Learning Center de l'Université de Lille 3 – Avril 2012 à Novembre 2013*

**Installation interactive itinérante « Le Vase Qui Parle »** : avatar interactif in situ d'un vase tripode antique, reproduit à l'identique à l'échelle 17 (4 m de large). Les visiteurs interagissent avec toutes les parties du vases à l'aide de pointeurs (type lampes de poche virtuelles) et des casques. Ce projet a reçu le soutien du Ministère de la Culture dans le cadre de l'appel à projets « services culturels numériques innovants 2012 »

Concept, gestion de projet technique, conception, développement (porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)



© Mosquito

*Musée Pierre et Marie Curie, Paris – Mars 2012 à Sept. 2012*

**Frise chronologique animée sur une table multitouch** in-situ de 2.5 m de longueur et tablette tactile des événements majeurs des membres de la famille Curie, et documents d'archives associés.

Co-conception et développement (production: Mosquito) - [Page web du projet](#)



© Erasme

*Centre [Erasmé](#), Département du Rhône, Lyon – Février 2012 à Avril 2012*

« Kaleidoscope » **Jeu pédagogique collaboratif** open source constitué de plusieurs tablettes tactiles inter-connectées et d'un tableau noir vidéo-projeté, à destination des écoles.

Développement de scénarios cartographique et linguistique (porteur du projet : Devocité)



© Devocité

Centre *Erasmus*, Département du Rhône, Lyon – Juillet 2011 à Octobre 2011

« Museotouch » **Framework open source** de gestion et publication de collections muséographiques sur tables multitouch et tablettes tactiles, pour une consultation individuelle ou collaborative de collections d'images. L'application a été déployée les 2 années suivantes dans plus de 20 établissements culturels et citoyens.

Développement logiciel, gestion de projet, coordination du développement du backoffice d'administration des expositions et collections (porteur du projet : Devocité). - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Musée de l'île d'Oléron*, Saint-Pierre d'Oléron – Juin 2011 à Octobre 2011

Table tangible à objets pour simuler l'aménagement du territoire de l'île d'Oléron. Sur une **carte interactive de grande taille**, les visiteurs découvrent de manière interactive les conséquences de l'érosion et de la submersion sur les aménagements qu'ils ont choisi de mettre en œuvre (parking, zone d'habitation, port, zone ostréicole etc). Les visiteurs manipulent des avatars (objets) sur la carte de l'île.

Conception, gestion de projet et développement (porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)



© Devocité

*Maison du projet urbain*, Ville de Lille – Sept. 2011

Fabrication d'un **meuble interactif multitouch 56"**, au format table basse pour diffusion du modèle 3D de la ville et valorisation des projets urbains.



© Devocité

Centre d'accueil pour handicapés mentaux de *Maretak*, Duffel, Belgium – Mai 2011 à Novembre 2011

**Salle interactive** (12 m2 avec plusieurs vidéoprojections murales) mettant en œuvre 8 scénarios spécifiquement adaptés avec interaction sonore et gestuelle.

Co-conception et développement (porteur du projet : Moussa Sanja) - [Page web du projet](#)



© Gauthier Havet

*Musée d'Histoire Naturelle de Lille, Ville de Lille – Sept 2010 à Mars 2011*

« Atom Mineralo touch» **Table tangible** (ou table à objets physiques) destinée à présenter des collections de minéraux de manière intuitive et sous plusieurs angles de classification. Les visiteurs manipulent des atomes ou groupes d'atomes pour recomposer virtuellement des minéraux. Ce projet a reçu le soutien du Ministère de la Culture dans le cadre de l'appel à projets « services culturels numériques innovants 2010 »

Conception, gestion de projet et développement (porteur du projet : Devocité) - [Page web du projet](#)