



ESPACE LAÏQUE
IMMERSIF

**L'application immersive qui transforme
l'apprentissage de la laïcité
en une expérience ludique,
interactive et accessible à tous.**



— STEPHANE
BRUNEL —



OBJECTIFS

- Sensibiliser tous les publics, jeunes et adultes, à la laïcité.
- Proposer une expérience immersive, ludique et éducative.
- Offrir un outil accessible et modulable pour les institutions, associations, écoles et entreprises.

Chaque bâtiment de cette ville représente un lieu de la vie quotidienne (école, hôpital, mairie, entreprise, lieu de culte, etc.).

L'utilisateur explore la ville, façon google street view, clique sur une porte pour chaque bâtiment et il y accède.

Une fois à l'intérieur il peut l'explorer pour en apprendre plus, puis au centre de l'espace peut répondre à un quiz sur un pupitre.



MODE BIRDS EYE

OBJECTIFS

- Sensibiliser tous les publics, jeunes et adultes, à la laïcité.
- Proposer une expérience immersive, ludique et éducative.
- Offrir un outil accessible et modulable pour les institutions, associations, écoles et entreprises.

Chaque bâtiment de cette ville représente un lieu de la vie quotidienne (école, hôpital, mairie, entreprise, lieu de culte, etc.).

L'utilisateur explore la ville, façon google street view, clique sur une porte pour chaque bâtiment et il y accède.

Une fois à l'intérieur il peut l'explorer pour en apprendre plus, puis au centre de l'espace peut répondre à un quiz sur un pupitre.



MODE WALK

OBJECTIFS

- Sensibiliser tous les publics, jeunes et adultes, à la laïcité.
- Proposer une expérience immersive, ludique et éducative.
- Offrir un outil accessible et modulable pour les institutions, associations, écoles et entreprises.

Chaque bâtiment de cette ville représente un lieu de la vie quotidienne (école, hôpital, mairie, entreprise, lieu de culte, etc.).

L'utilisateur explore la ville, façon google street view, clique sur une porte pour chaque bâtiment et il y accède.

Une fois à l'intérieur il peut l'explorer pour en apprendre plus, puis au centre de l'espace peut répondre à un quiz sur un pupitre.



MODE INSIDE

Dans chaque espace de la ville,
l'utilisateur retrouve un pupitre digital.
Il doit répondre à des questions en lien
avec ce qu'il a découvert dans le
bâtiment.

Chaque bonne réponse lui permet de
gagner des Éliors , la monnaie
symbolique de l'expérience.

Cet outil ludique transforme le savoir en
expérience interactive et engageante.



LE SAC À DOS INTERACTIF

Chaque utilisateur possède un sac à dos virtuel où sont rassemblés tous les Éliors  gagnés dans les différents bâtiments de la ville.

Cet outil permet :

- de visualiser la progression de manière simple et motivante
- de suivre l'apprentissage par thématique (école, justice, santé, histoire...)
- de récompenser l'effort et de renforcer l'engagement des participants

En un coup d'œil, l'utilisateur voit son parcours et ce qu'il lui reste à découvrir.



UI SAC A DOS

PROTOTYPE VISUEL :

l'image ci-contre illustre fidèlement le rendu souhaité dans l'application finale, avec des ajustements à venir sur les matériaux, la lumière et les détails architecturaux.

Parallèlement, une phase d'optimisation sera menée afin de garantir une expérience fluide et performante.

L'application sera conçue pour fonctionner sans installation, directement depuis un navigateur web.

Elle sera compatible avec tout type d'appareil, des ordinateurs aux tablettes, afin d'assurer une accessibilité maximale.



RENDU IMMERSIF ATTENDU