

LA GRANDE VANITÉ EN 3D: DISPARITIONS, ÉNIGMES ET LIVRE D'OR



PROJET STOSKOPFF



UN CONCEPT UNIQUE

- Un projet réalisé par des étudiants
- Une reconstruction fidèle de l'œuvre en 3D
- Une façon ludique d'en apprendre plus sur un des plus beaux tableaux de Sébastien Stoskopff

MUSÉE DE L'ŒUVRE-NOTRE-DAME

3 Pl. du Château, 67000
Strasbourg

UFR MATHÉMATIQUE ET INFORMATIQUE

7 Rue René Descartes,
67000 Strasbourg



RECONSTITUTION 3D

La reconstitution fidèle de la Grande Vanité en 3D vous permettra de contempler l'œuvre comme jamais auparavant en vous déplaçant au sein de la scène imaginée par Sébastien Stoskopff.



COMMUNIQUE DE PRESSE

MINI-JEU EDUCATIF

Un mini-jeu déployé en deux versions, l'une difficile et l'autre plus simple.

Le mini-jeu est à la fois instructif et interactif et basé sur l'observation du tableau afin que le visiteur découvre l'œuvre de manière ludique et ne perde à aucun moment le contact avec le tableau physique.

La réalisation du mini-jeu n'est pas impérative et le visiteur pourra s'il le souhaite avoir directement accès aux informations et explications relatives au tableau

Thomas : « C'était une réelle chance d'ajouter une dimension au tableau »

LIVRE D'OR NUMERIQUE

Un livre d'or numérique dans lequel les visiteurs adultes et enfants pourront partager leurs interprétations, impressions et commentaires sur l'œuvre. Le livre d'or numérique offre également la possibilité de consulter les publications des autres visiteurs.

Livre d'or

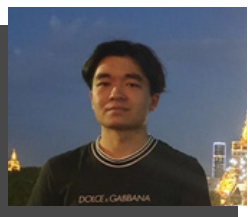
J'ai passé un excellent moment devant cette oeuvre. Malgré son apparente complexité, les descriptifs fournis pour chaque élément d'intérêt m'ont aidé à en comprendre la subtilité.

Michel

« Une équipe passionnée d'étudiants en troisième année d'informatique a travaillé d'arrache-pied pendant plusieurs mois afin de vous proposer cette expérience unique »

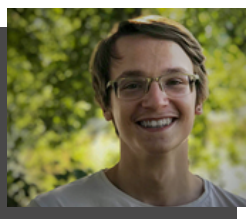


NOTRE EQUIPE



ROMAIN PERRIN

Chef de projet



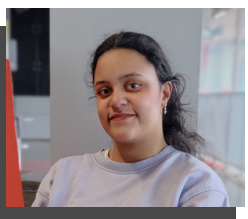
ROMUALD LADWEIN

Chef d'équipe backend



VINCENT WENDLING

Chef d'équipe frontend



KELANA SAINT-MARC

Graphiste

Programmeuse frontend



YACINE TALEB

Modélisateur

Programmeur frontend



IANNIS VALENTIN

Programmeur frontend

EDEN KHAROUB

Cheffe d'équipe design

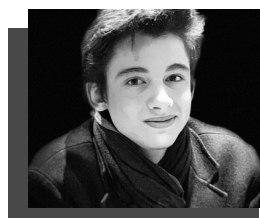
Conseillère technique



JONAS MEHTALI

Chef d'équipe modélisation

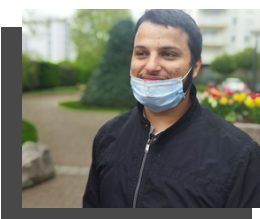
Programmeur frontend



AHMAD JREDA

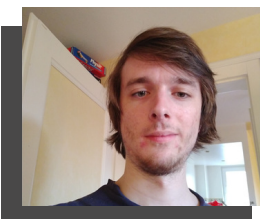
Modélisateur

Programmeur frontend



FLORENT SEEL

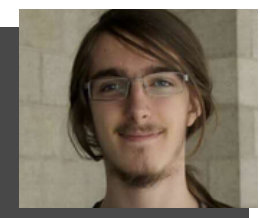
Programmeur backend



THOMAS TORTEROTOT

Modélisateur

Programmeur frontend



FRANCK HÉTROUY-WHEELER

Tuteur



UN PROJET UNIVERSITAIRE D'ENVERGURE



CONTEXTE

Dans le cadre du sixième semestre de notre cursus master en ingénierie spécialité IIRVIJ et ISR, le corps enseignant de l'Université de Strasbourg en association avec des représentants du musée de l'Œuvre-Notre-Dame de Strasbourg nous ont confié la réalisation d'un projet informatique et culturel d'une durée d'environ 15 semaines.

Ahmad :

« Ce projet aura été très enrichissant pour chacun d'entre nous, autant humainement que professionnellement »



Nous avons ainsi été mandatés afin de développer une application prenant la forme d'un outil de médiation culturelle en lien avec une oeuvre artistique, le tableau Grande Vanité de Sebastian Stoskopff exposé au musée. Cette application a vocation à être intégrée au sein d'un parcours numérique réalisé à l'initiative du musée de l'Œuvre-Notre-Dame de Strasbourg.



LES CHIFFRES

+ 1500

C'est le nombre d'heures de travail réalisées

C'est le nombre de polygones formant la scène modélisée en 3D

324317

28

C'est le nombre de jours qu'il nous aura fallu pour déployer notre application

