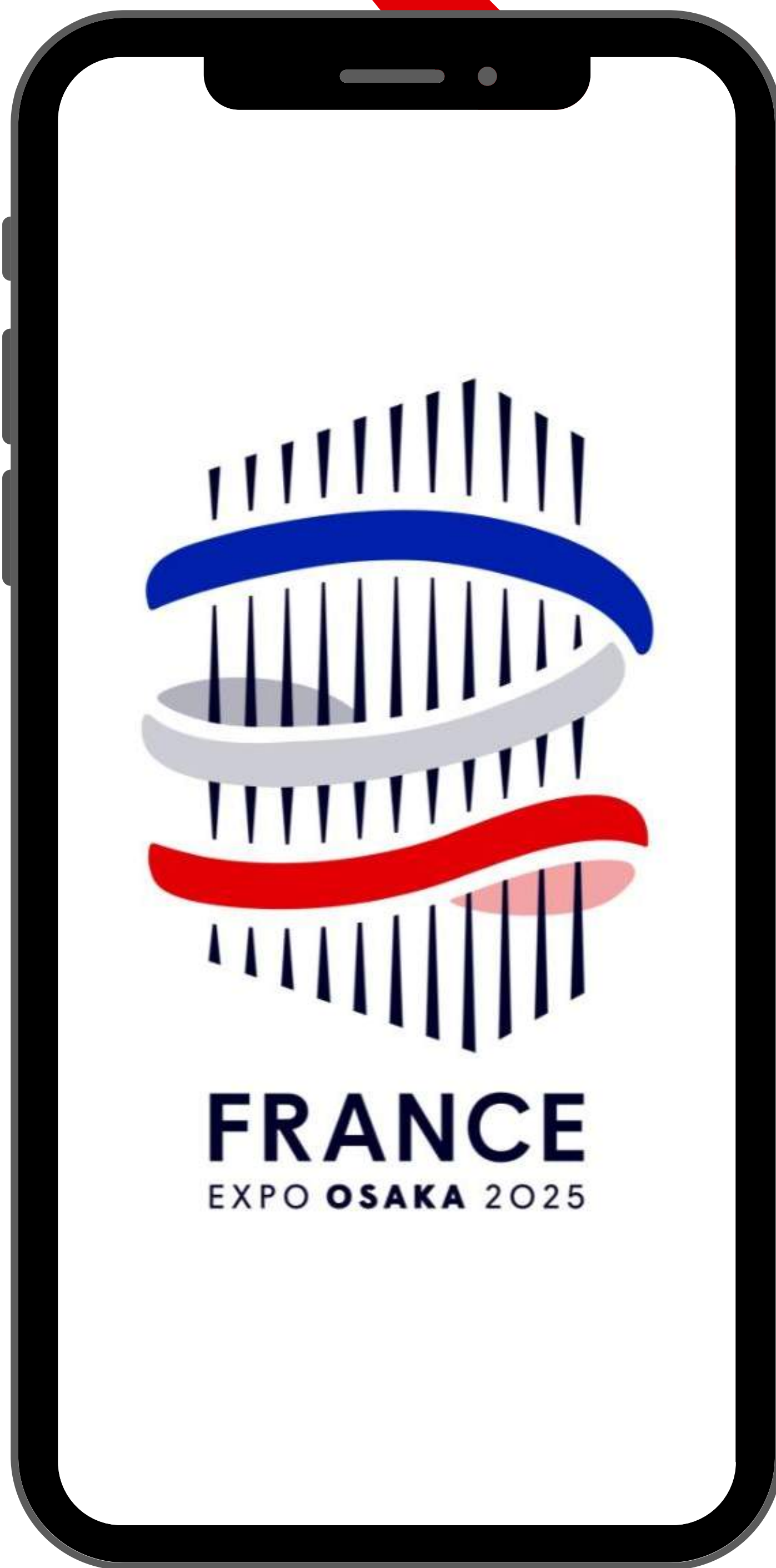
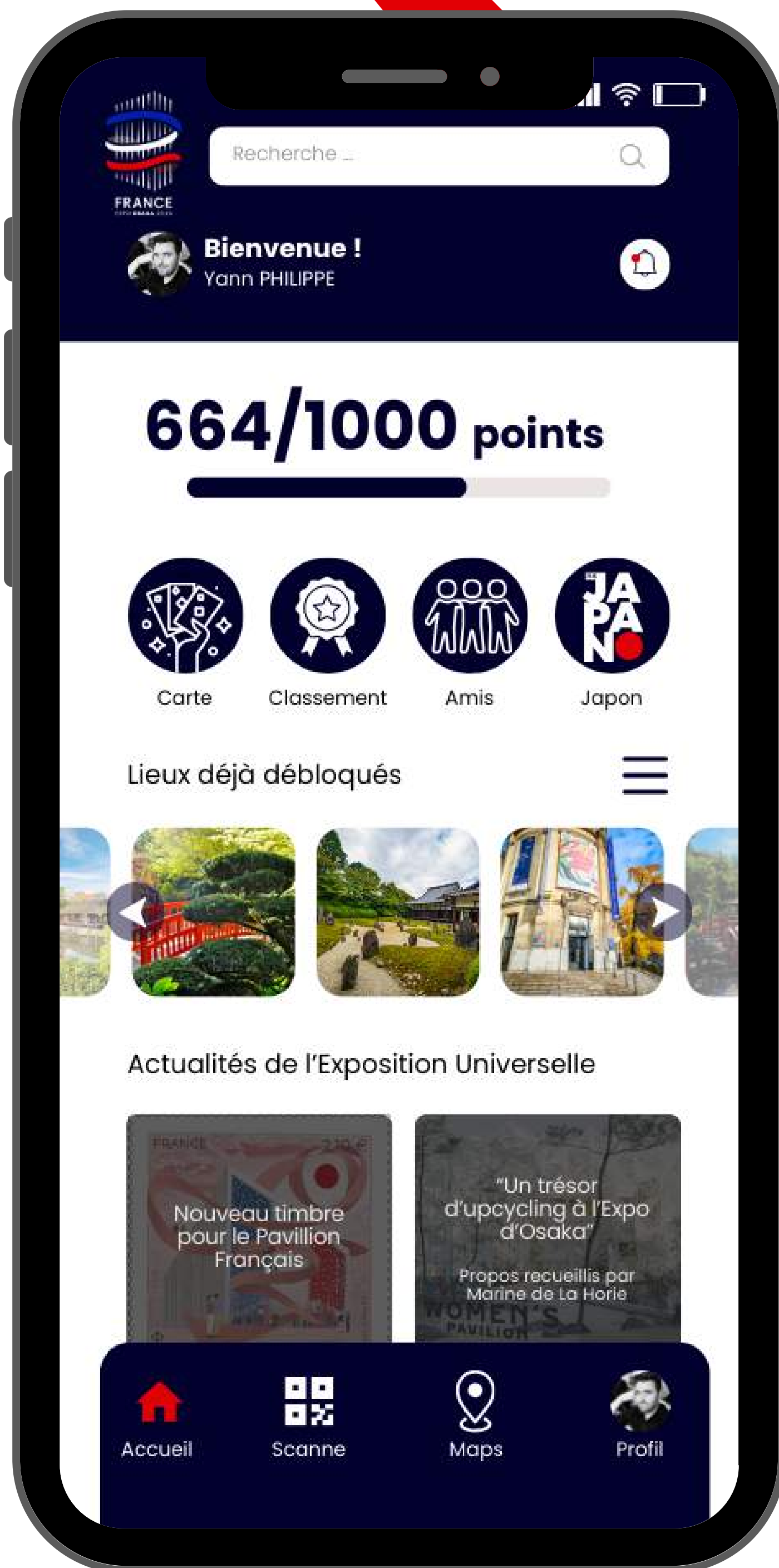




L'INTERFACE

L'OUVERTURE



L'INTERFACE

L'ACCUEIL

ÉCRAN D'ACCUEIL – TABLEAU DE BORD UTILISATEUR

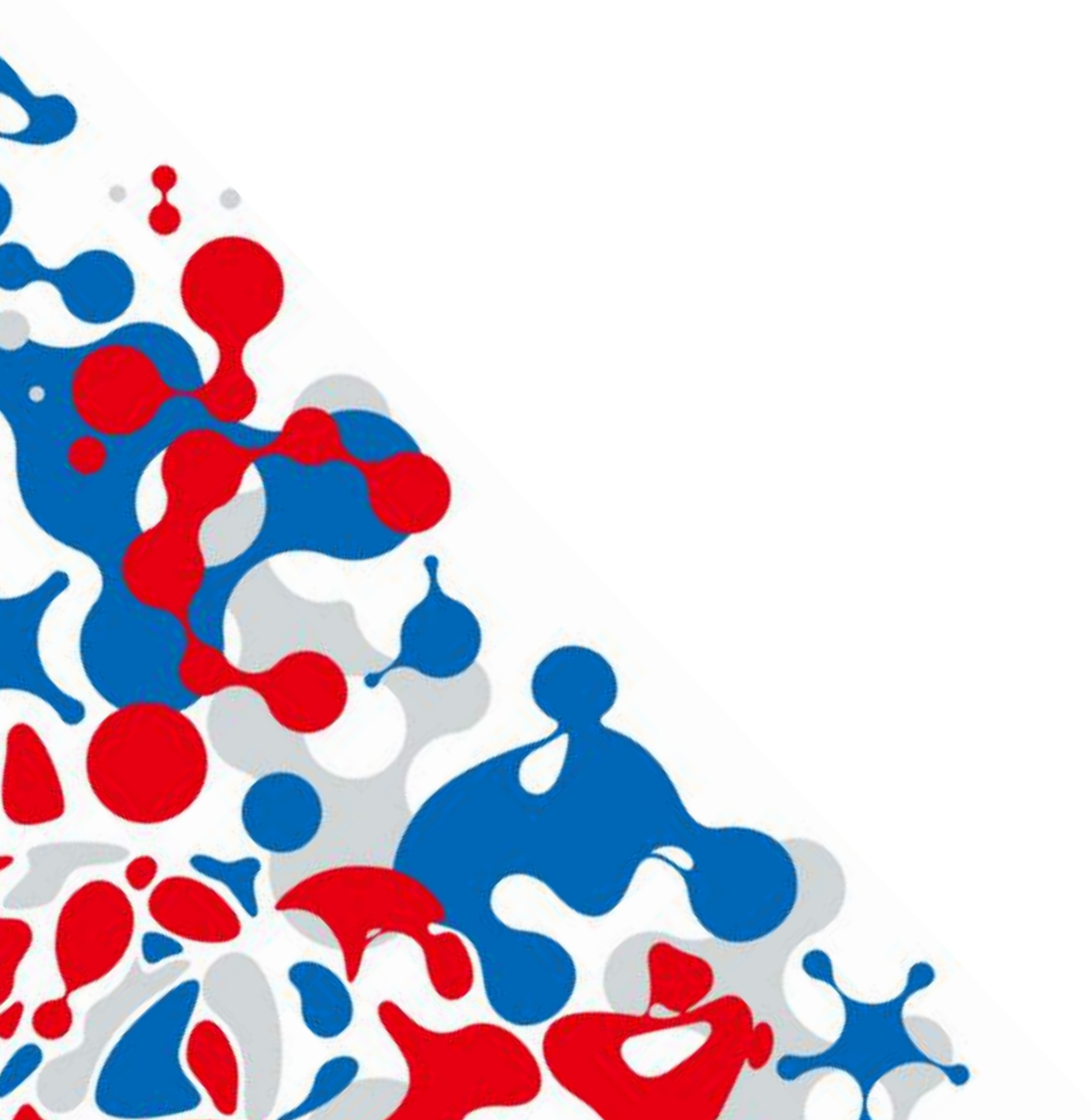


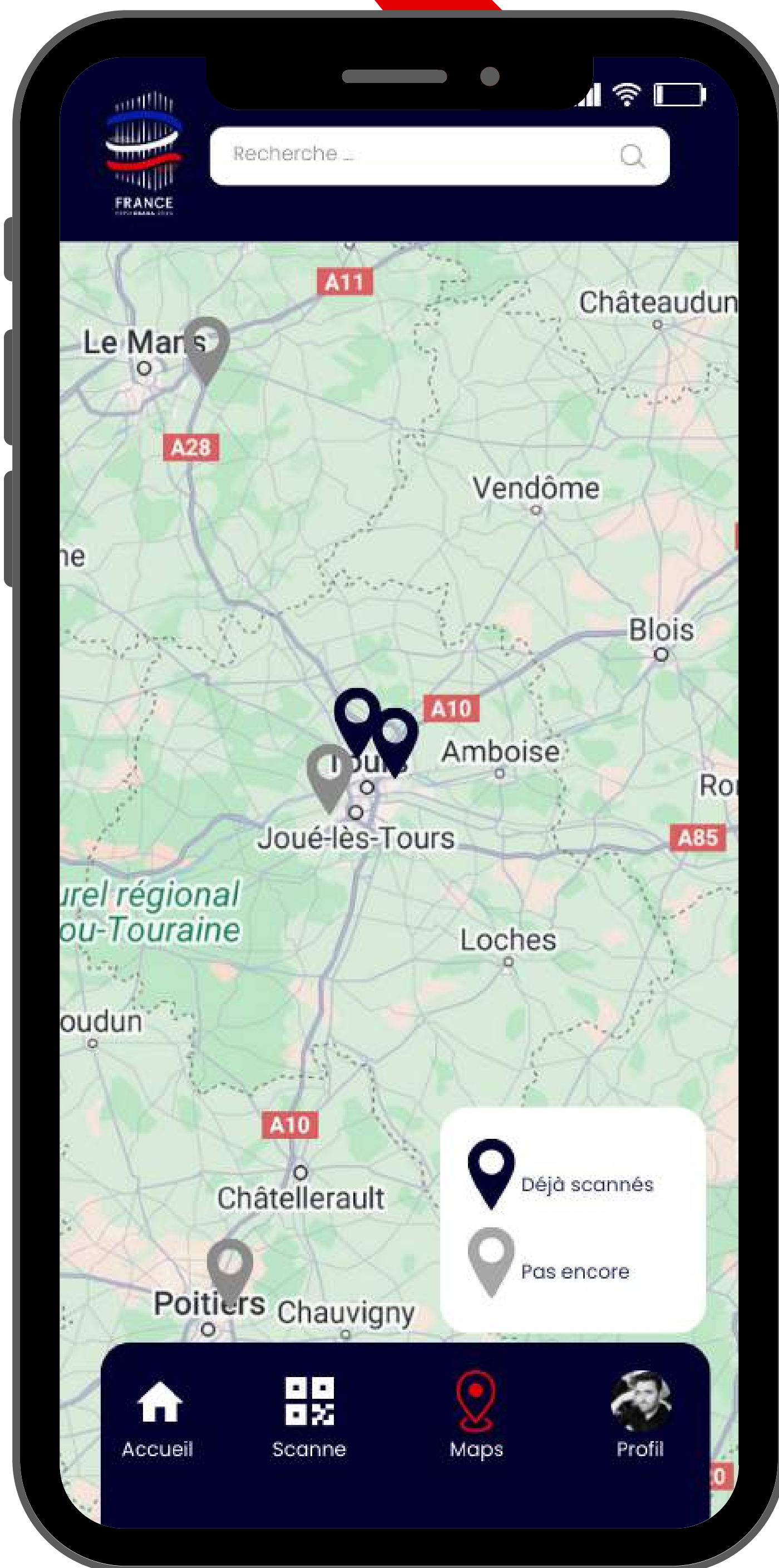
Fonctionnement :

L'écran d'accueil centralise les principales informations relatives à l'utilisateur : son score de points, son classement parmi ses amis, l'accès rapide aux différentes sections (carte, scan, profil), ainsi qu'un aperçu des cartes déjà débloquées.

Intérêt :

Il permet une entrée rapide et motivante dans l'application. L'aspect ludique est renforcé par le système de points et de progression, encourageant une utilisation régulière et compétitive. Il s'agit également d'un outil de fidélisation, en rendant visible l'évolution de l'utilisateur dans le parcours de découverte.





L'INTERFACE

MAPS

CARTE INTERACTIVE (MAPS)



Fonctionnement :

Cette section affiche une carte géographique des lieux partenaires dans lesquels les utilisateurs peuvent se rendre pour scanner un QR code. Ces lieux, souvent culturels ou en lien avec le Japon, sont identifiés par des marqueurs cliquables.

Intérêt :

La carte permet de créer une interaction physique avec l'espace urbain. Elle incite à la mobilité et à la découverte du patrimoine local, transformant l'expérience en une chasse au trésor culturelle. L'utilisateur explore sa ville avec un nouveau regard, à la recherche de fragments de culture japonaise.

FICHE LIEU – EXEMPLE : YANSAÏ

Fonctionnement :

Une fois un QR code scanné, l'utilisateur accède à une fiche détaillée du lieu. Elle présente son histoire, ses spécificités culturelles et culinaires, ainsi qu'un portrait de la personne associée au lieu (ex. : Takao Takano).

Intérêt :

Cette page constitue une capsule de médiation culturelle. Elle allie narration, ancrage local et culture japonaise, permettant de tisser des liens émotionnels et informatifs. La fiche transforme un lieu en espace de récit et rend la culture accessible par l'anecdote et le vécu.

SCANNER (SCANNE)

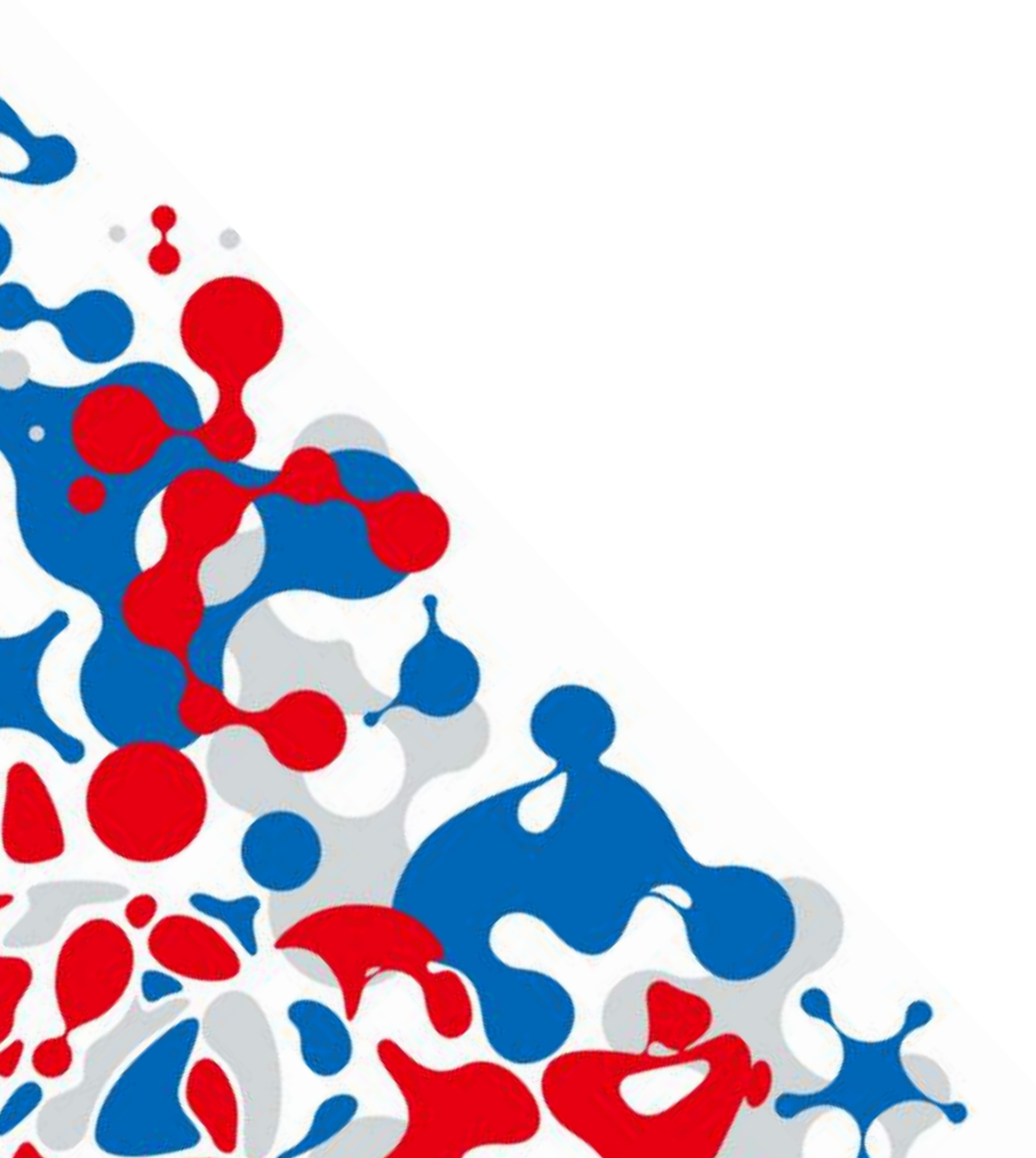


Fonctionnement :

Cette fonctionnalité utilise l'appareil photo du smartphone pour scanner les QR codes présents dans les lieux partenaires. Une fois le scan validé, une carte numérique est débloquée.

Intérêt :

Elle constitue le cœur de l'expérience interactive. Elle lie le déplacement dans le monde réel à une récompense virtuelle, favorisant une approche active et concrète de la médiation culturelle. Ce mécanisme stimule la curiosité et l'investissement personnel dans l'application.





L'INTERFACE

CARTES ET COLLECTIONS

LA TABUNKA ROOM

AJOUTE TA ROSE À L'ÉDIFICE

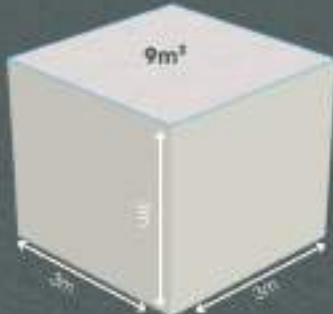


EXPO
2025

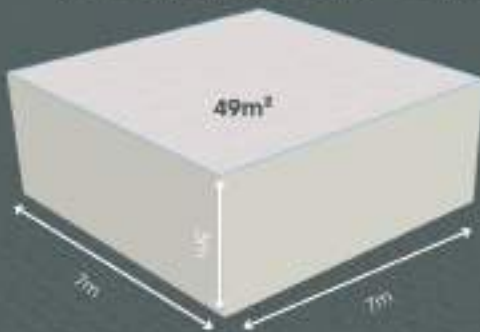
FRANCE
19 OCTOBRE 2025

LES DIMENSIONS

TABUNKA ROOM FRANCE



TABUNKA ROOM OSAKA



L'EXTERIEUR



- Projection immersive à 360° sur les murs, le sol et le plafond ;
- Ambiances sonores et enveloppantes (voix, musiques, sons naturels)
- Narration IA ou humaine
- Scénographie fluide et intuitive, sans écran intrusif ni sur information.

- Accès PMR total : seuil sans marche, largeur adaptée aux fauteuils roulants, aire de rotation, signalétique lisible.
- Assises intégrées pour les personnes fatiguables ou ayant besoin de repos.
- Interface tactile et vocale avec navigation simplifiée, hauteur adaptée.
- Sous-titrage automatique, traduction visuelle, et audio-description pour les visiteurs malentendants ou non-voyants.
- Possibilité de contribution assistée, notamment pour les jeunes enfants ou les seniors accompagnés.

Cette exigence d'accessibilité ne relève pas du confort mais de la démocratie culturelle. Chaque cabine est pensée comme un lieu de droit culturel, un territoire mobile d'inclusion, d'expression et de fierté.



INTERFACE DES TABLETTES

PAGE 1



PAGE 2



Un moment d'expression : la France qui parle au monde

Après l'immersion, le visiteur est invité à contribuer, au sujet du thème du moment.

- Enregistrer une vidéo courte, seul ou à plusieurs,
- prendre une photo, un autoportrait, un détail,
- dessiner, écrire, dicter un mot, un poème, une recette, un souvenir.

L'interface est fluide, guidée, bienveillante. Tout est fait pour que l'acte de contribution soit facile, naturel, valorisant. Le contenu est ensuite automatiquement transféré à Osaka, où il est intégré dans un espace dédié au sein du Pavillon France.

Partout en France et à Paris

Les Tabunka rooms sont implantées à Paris, place du Trocadero, place Vendôme, place de la République, place de l'Opéra, place du Panthéon et place du Tertre.

Ainsi que dans les grandes métropoles françaises, Lille - la Grand Place, Tours - place Jean Jaurès, Lyon - place Bellecour, Bordeaux - place de la Bourse, Strasbourg - place Kléber, Nantes - place de Commerce, - Marseille place de Castellane.



LA TABUNKA ROOM

Place Vendôme, Paris



LA TABUNKA ROOM

Place du Trocadéro, Paris



LA TABUNKA ROOM

Place Jean-Jaurès, Tours



LA TABUNKA ROOM

Place Bellecour, Lyon





Transmission vers Osaka : un flux continu, fluide et sécurisé

Dès qu'une contribution est finalisée, elle entre dans un circuit de transfert intelligent, sécurisé et automatisé. L'ensemble du processus est invisible pour l'utilisateur, mais garantit :

- L'encodage léger du contenu pour une transmission rapide,
- L'ajout de métadonnées anonymisées (ville d'enregistrement, thème, format),
- Le transfert crypté vers les serveurs du Pavillon France, via une connexion haut débit (4G/5G ou fibre, selon le lieu d'installation),

L'INTERIEUR



IMMERSION

DANS UNE TABUNKA ROOM



INTERFACE DES TABLETTES

PAGE 1



PAGE 2



LA TABUNKA ROOM

Place Jean-Jaurès, Tours



LA TABUNKA ROOM

Devant le pavillon français - Osaka, Japon



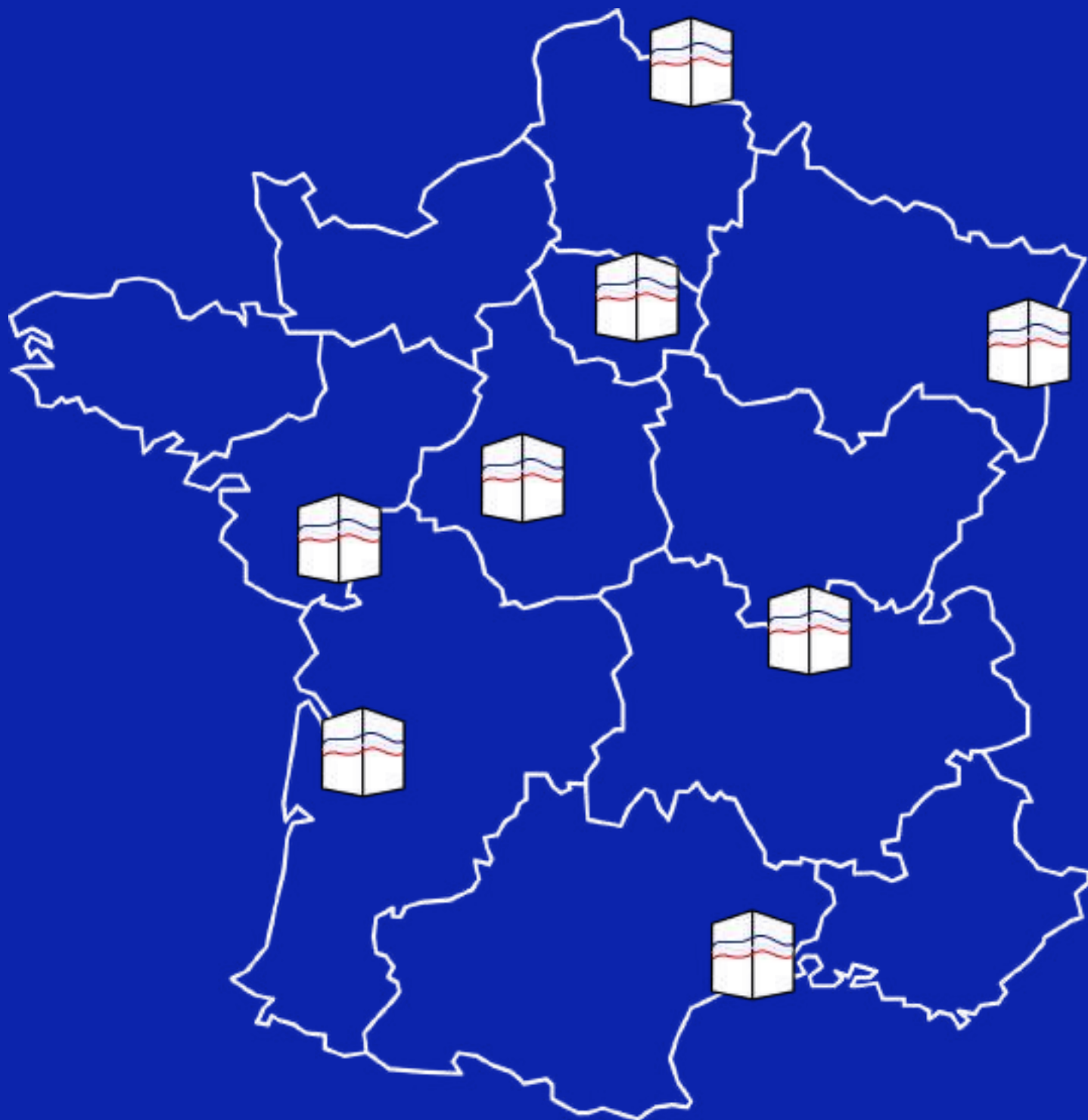
LA TABUNKA ROOM

Tokyo Dôme, Tokyo, Japon



RETROUVEZ LES TABUNKA ROOMS

DANS VOS MÉTROPOLES FRANÇAISES



À l'occasion de



En partenariat avec

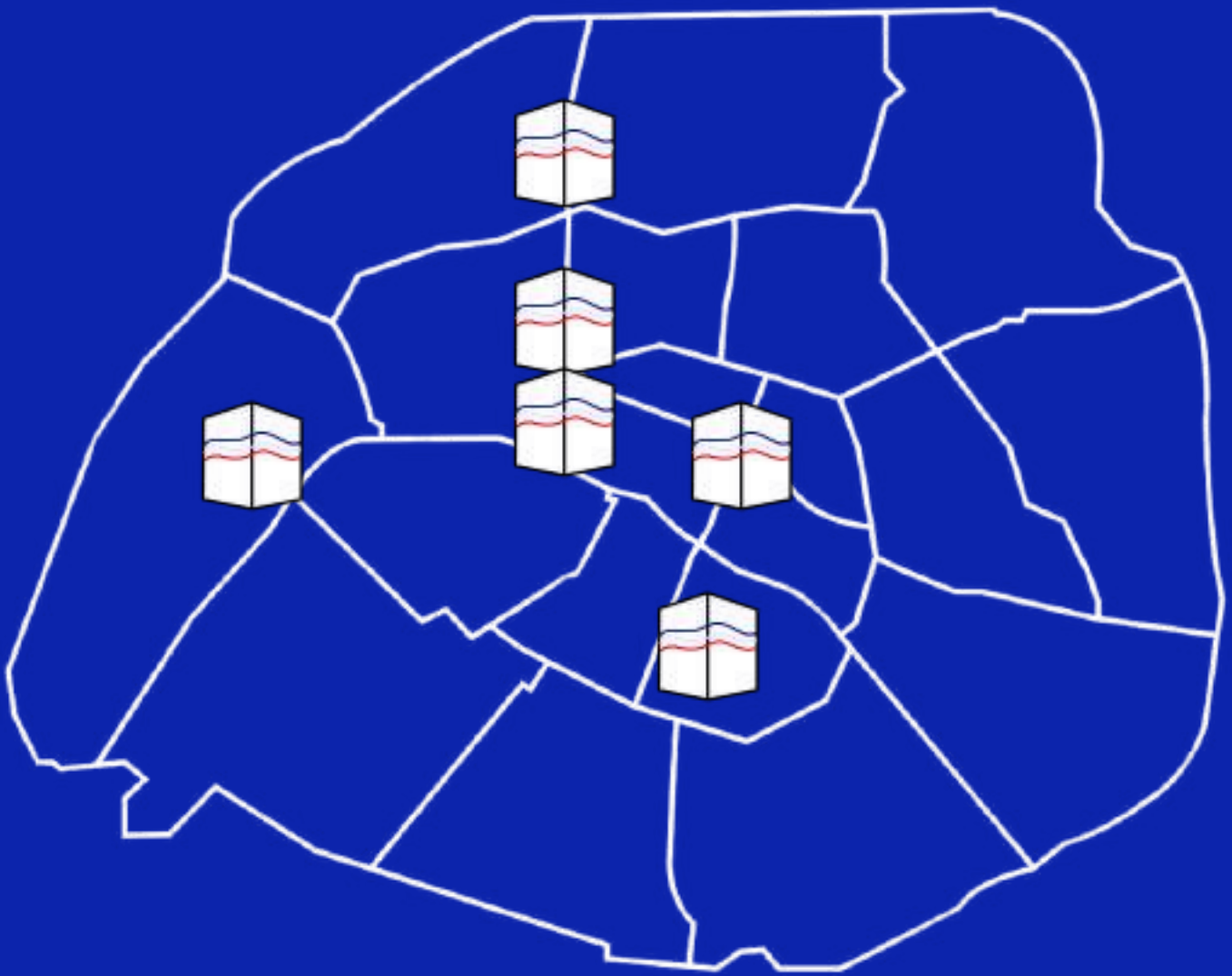


LA TABUNKA ROOM

AJOUTE TA ROSE À L'ÉDIFICE

RETROUVEZ LES TABUNKA ROOMS

À PARIS



À l'occasion de



En partenariat avec



LA TABUNKA ROOM

AJOUTE TA ROSE À L'ÉDIFICE

À PARIS



DANS VOS MÉTROPOLIS
FRANÇAISES



Illustrations et maquettes

Interface de l'application



Rubriques des différentes fonctionnalités de l'application

Tire le fil explore

Grâce à cette fonctionnalité, les utilisateurs pourrons s'orienter et suivre un itinéraire proposant des chemins alternatifs incitant à la découverte de lieux insolites, naturels ou culturels.

L'utilisateur à la possibilité de choisir la durée et la distance de son trajet en fonction de ses envies.

Cette fonctionnalité est rythmé autour de trois thématique :

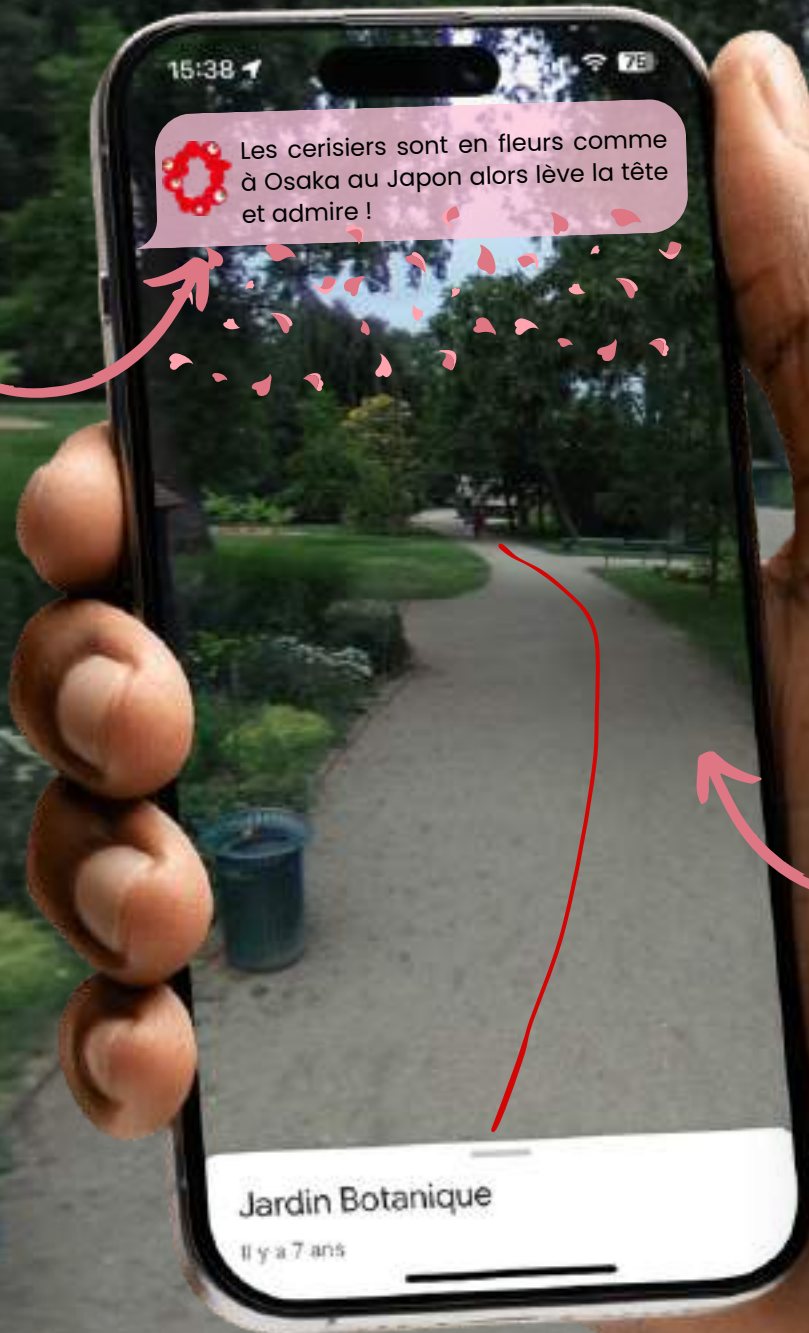
- L'amour et soi
- L'amour des autres
- L'amour de la nature

Ces trajets seront rythmés par des notifications inspirantes et informatives avec un maximum de trois par trajets. Ces notifications sont adapté en fonction du moyens de locomotions pour ne pas mettre l'utilisateur en danger.

Ces notifications peuvent être, des anecdotes culturelles, des fun facts sur les lieux traversés, des informations sur des événements proches...

Tire le fil explore

L'utilisateur reçoit une notification sur la thématique de l'amour et la nature.



Passage du fil rouge dans parc

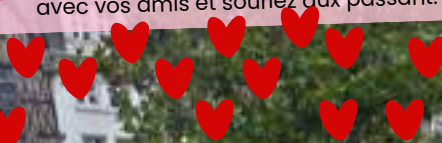
Thématique de l'amour de la nature

Tire le fil explore

L'utilisateur reçoit une notification sur la thématique de l'amour et les autres.



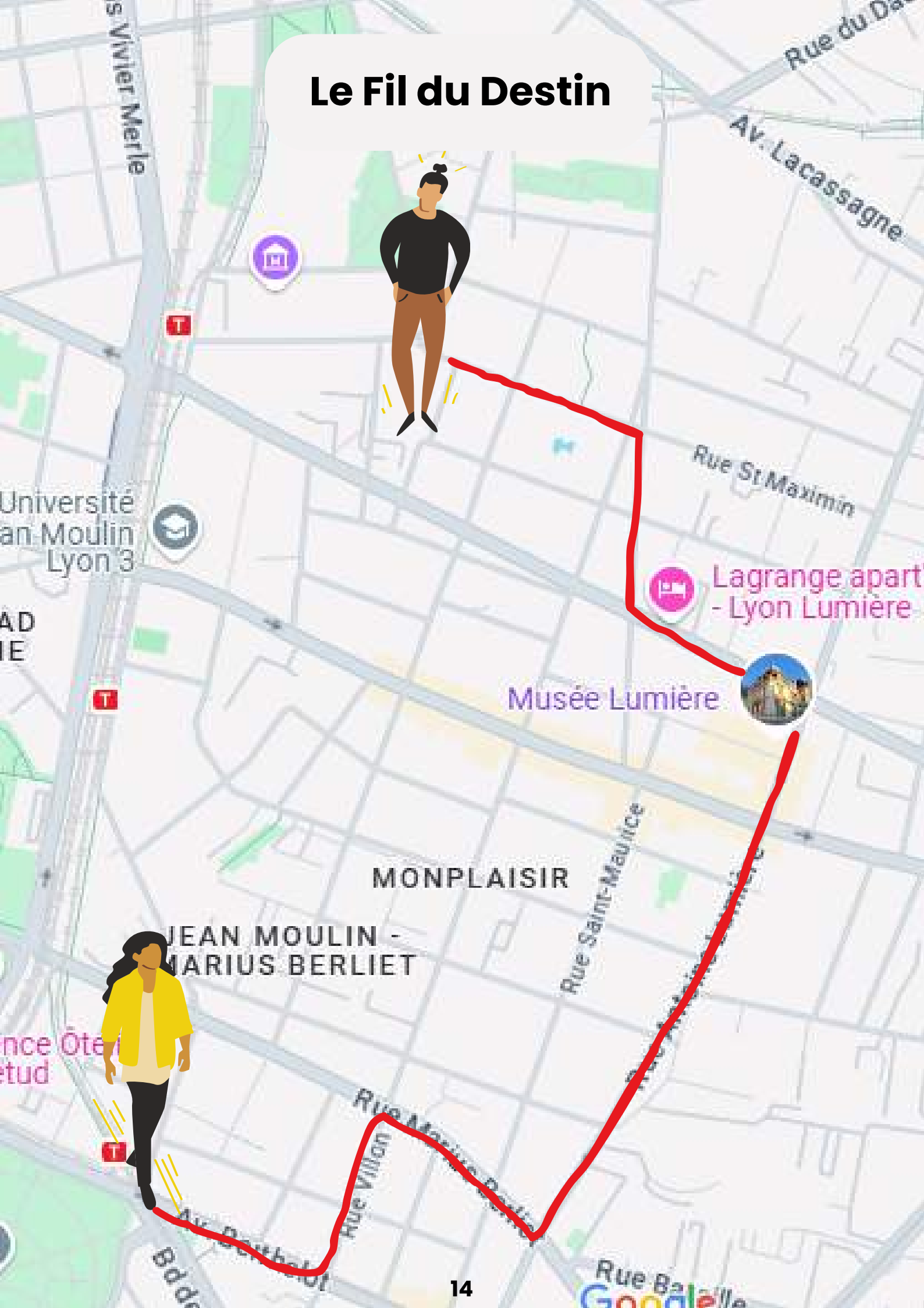
Inspiré d'un concept japonais basé sur un système de connexions aléatoires entre les individus. Reconnectez vous avec vos amis et souriez aux passant.



Passage du fil rouge dans un centre ville

Thématique de l'amour et les autres

Le Fil du Destin

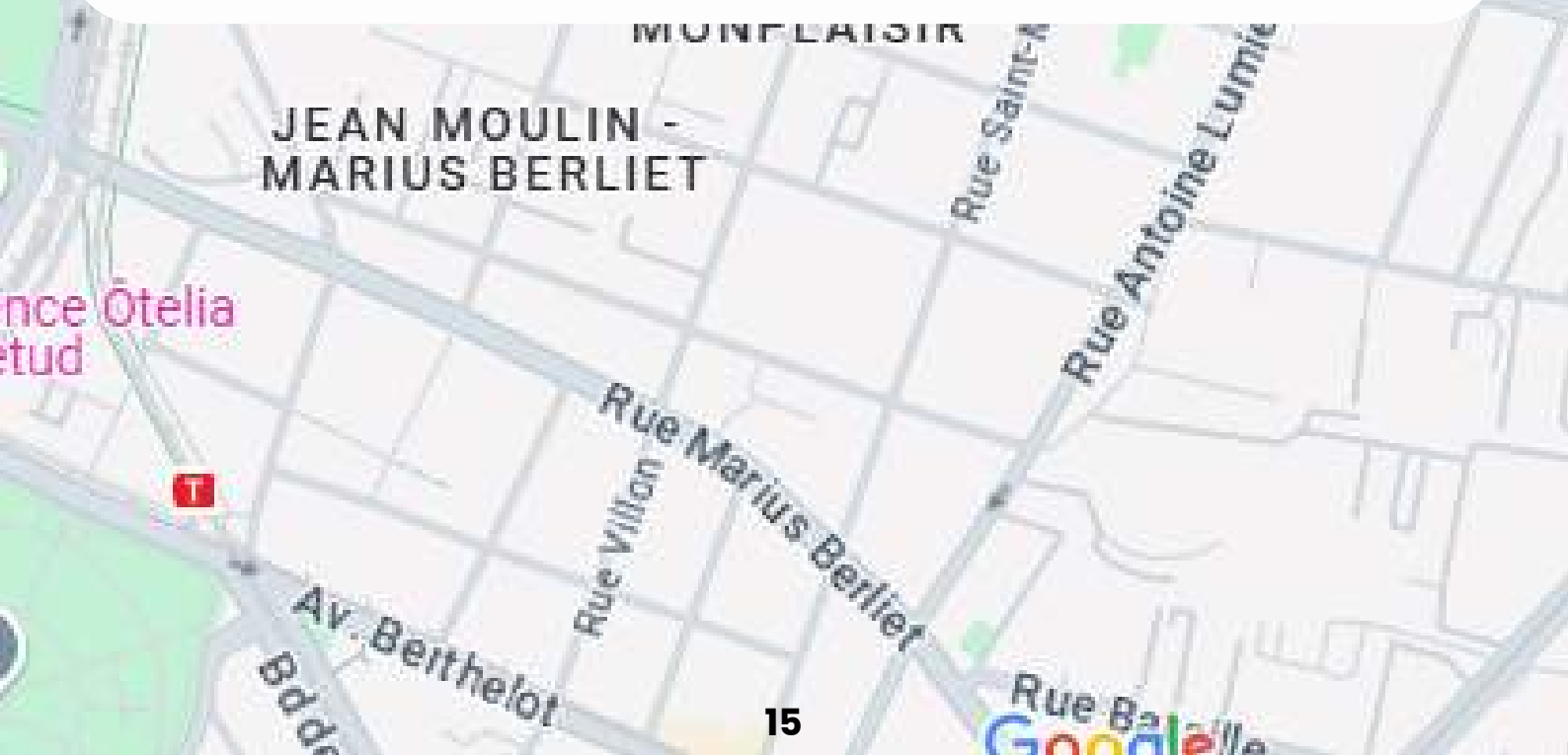




Mode aléatoire suis le fil

Grâce à cette fonctionnalité, les utilisateurs se font surprendre. Cette fonctionnalité est donc faite pour les aventuriers qui aiment être surpris et souhaitent se laisser porter vers une destination inconnue.

L'utilisateur pourra choisir la durée, la distance de son trajet mais aussi la thématique du trajet allant d'une simple promenade bien-être à une exploration plus approfondie de la nature.



JEAN MOULIN -
MARIUS BERLIET