

LES USAGES DES TECHNOLOGIES NUMERIQUES : DES EXPERIENCES INTERACTIVES EN CONTEXTE MUSEAL

Plaine Commune, déjeuner de la technologie - 13 décembre 2011

**Geneviève Vidal, LabSic – Université Paris 13
Nathalie Candito, développement et stratégie – Musée des Confluences
Yves-Armel Martin, Erasme – Centre d'expérimentation multimedia**

Les études d'usages

- Dépasser l'approche déterministe
- Saisir les significations d'usages
- L'appropriation sociale des TIC
- Les pratiques culturelles, la culture numérique
- Les inventions d'usages

Les études d'usages

- Traduire les usages
- Ajustements
- Expériences et expérimentations
- Les innovations et la médiation
- Le cas des (visites d') expositions

Contexte

Muséotouch

Lauréat de l'appel à projets « Services numériques Culturels innovants » du Ministère de la Culture.

Porteurs projet : Musée des Confluences, Musées Gallo-romains de Fourvière et Saint-Romain-en-Gal, centre Erasme / Partenaires : Trafik, Muchomédia

Liens entre le Musée et le centre Erasme pour expérimenter des dispositifs et développer des projets de recherche action.

Tablettes tactiles Ipad : projet de médiation –
Expérimentation des futurs guides multimédia (ESR)



© Patrick Agneau/Musée des Confluences

Objet de l'étude

- 1 – l'étude des usages de la **tablette tactile** et ses significations (modalités d'interface, plus value perçue en termes techniques, ergonomiques et cognitifs)...lien avec autres supports de médiation (livret/muséotouch/carte rfid)
- 2 – la place, le sens de l'**explorateur de collections Museotouch** dans un contexte expographique

Etude des comportements, modes de sociabilités (face à un écran à partager), niveau de participation, pertinence de l'outil en lien avec l'exposition et sa thématique), motivations et freins à l'usage.

Les dispositifs

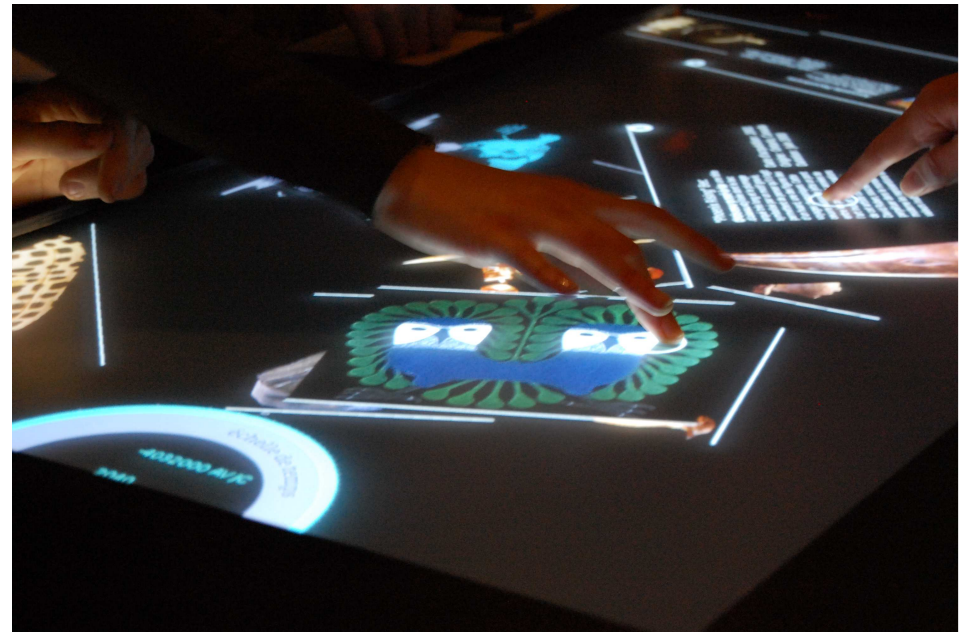
La tablette tactile et interaction par badge





Les dispositifs

La Muséotouch



Usages ergonomiques, cognitifs et sociaux d'une table interactive

- Temps consacré à son usage (14 mn moy. : 5-45 mn)
- Echelles Temps et Continents
- Cartels
- Interactions enfants et parents
- Absence de sociabilités hors groupes constitués
- Échanges autour des objets découverts dans l'exposition
- Confusion collection numérisée/patrimoine du MDC
- Ambivalence : intuitif et repères

Autres études d'usages : médiations innovantes

La Cité des Sciences et de l'Industrie (2010)

prototype de réalité augmentée, téléphone mobile, table interactive

- réception positive de l'expérimentation (RA) ;
prioritairement utiliser le dispositif et non pas accéder à des connaissances, s'émanciper du cadre de prescription d'usages, rôle du musée de diffusion des connaissances sur les innovations dans la société
- médiation par téléphones mobiles appréciée, culture du jeu des jeunes, attentes de fonctionnalités et téléchargements des contenus rapides (représentations de la performance technique), engagement dans l'expérience (être acteur), inventions et contournements face aux difficultés

Autres études d'usages : de l'étude aux préconisations

- représentation du tactile : intuitif et ergonomie tactile
- accéder aux connaissances : ergonomie visuelle, sonore, cognitive, la question des scénarios, penser tous les publics
- jouer : temps, ordre, cohérence des invitations, expliquer, ne pas oublier les interactions, accompagner les succès et les échecs

Les collections du bout des doigts







Préconisations Muséotouch

- accompagner (médiation, interactions)
- mode d'emploi
- lien entre la table et les objets taggés durant la visite avec l'IPad et la carte RFID
- échelles (consultations)
- sensibilité/précision du paramétrage
- repères et images/textes
- éviter la confusion collection/patrimoine

Evaluation et recherche action

Un projet réunissant de nombreux acteurs dans une logique de co construction de partenariat.

Pour l'institution : un retour d'expérience qui permet des réajustements et une connaissance plus fines des usages des publics. Des résultats qui alimentent la réflexion sur la médiation, les outils numériques ou technologies émergentes et la participation des publics usagers.

Un partenariat avec un laboratoire de recherche qui se prolonge au-delà de l'étude (valorisation, publications...). L'apport d'un regard scientifique « neutre » au-delà d'une perception intuitive des usages.

Evaluation et recherche action

Une collaboration avec le centre Erasme : des expérimentations qui visent à faire émerger des usages innovants des technologies.

Une intégration des études d'usage dans les démarches d'innovation ouverte.

Développement de nouvelles fonctionnalités intégrant les retours d'usage.



Exposition « *Médecine et santé à l'époque romaine, quoi de neuf docteur ?* »

04 octobre 2011- 22 avril 2012

Merci de votre attention

Contact :

gvidal@sic.univ-paris13.fr

nathalie.candito@rhone.fr

yamartin@erasme.org