

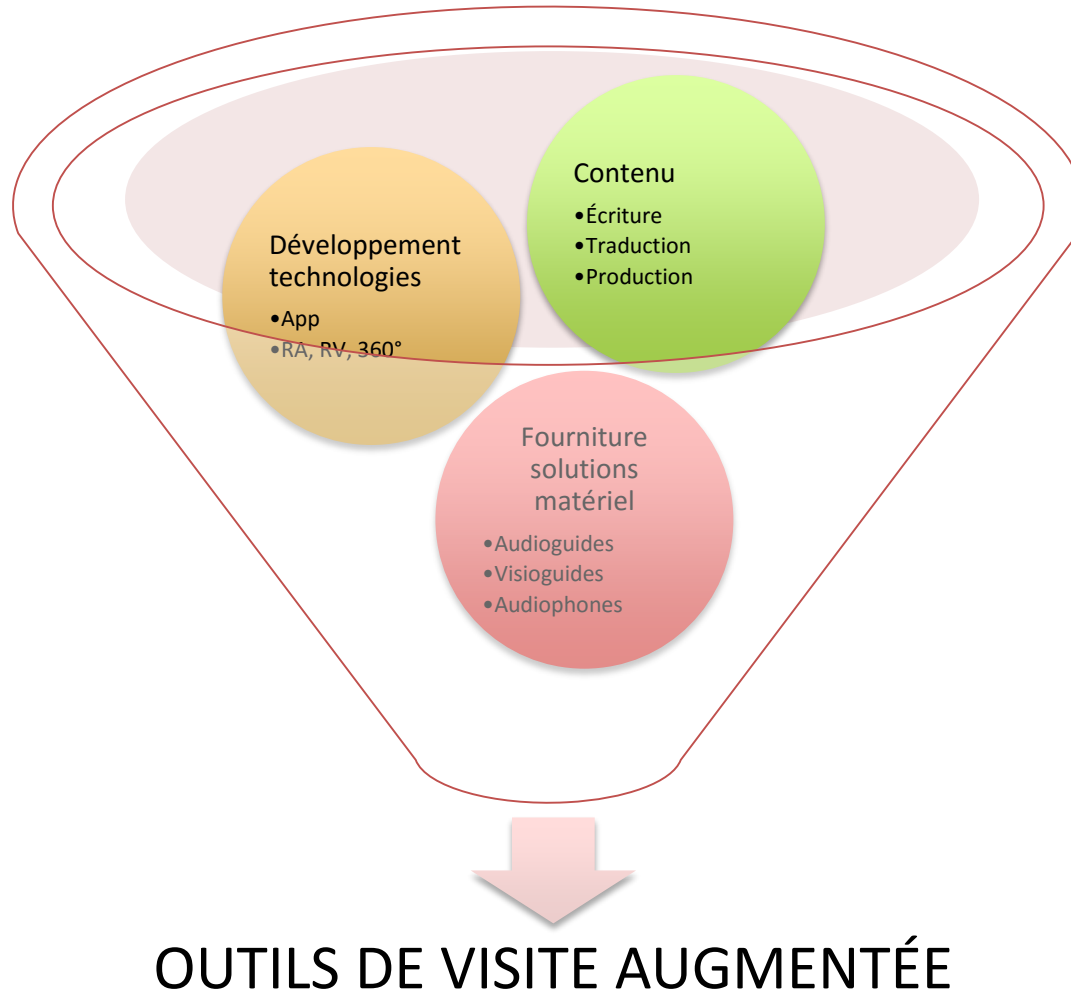
Visiteurs sourds et objets connectés : expérimentation au Musée national Picasso Paris

Résultats de l'expérimentation

AUDIOVISIT 



Qui sommes-nous ?



Présentation de l'expérimentation

Genèse du projet

- Test de Google Glass
(Atelier #23 du Clic France le 09 avril 2014)
- Mise en place d'un visioguide et d'une app en LSF pour le musée national Picasso Paris en octobre 2014



Mission d'analyse confiée à



Gaëlle Lesaffre

Directrice d'études « Publics, Culture & Numérique »
(Louvre, CMN, musée des Confluences, Laboratoire Culture
& Communication)



Nathalie Candito

Responsable du service de l'évaluation du musée des
Confluences



Guillaume Ducongé

Directeur exécutif Audiovisit, en charge des contenus et des
études.

Pourquoi analyser les données ?

- évaluer la pertinence de ces 4 dispositifs dans le cadre d'une visite culturelle, en les comparant.
- envisager des améliorations ergonomiques sur :
 - la lisibilité des contenus
 - le rapport à l'information visuelle et écrite à l'écran
 - le repérage dans l'espace au cours de la visite

Les participants

- 16 entretiens auprès de 17 participants sourds ou malentendants.
- Des pratiques « régulières » (plusieurs fois par an) ou « assidues » (plusieurs fois par mois) de visite.
- Des professionnels de l'accessibilité, de la culture, ou exerçant une profession artistique.
- Les familiers des musées souvent utilisateurs des outils et technologies innovantes.
- *« A Turin j'ai visité l'Académie des sciences et utilisé des Google glass. Très performant comme technique vraiment... »*
(Homme, 45 ans, sourd profond, référent LSF dans un établissement pour personnes handicapées, fréquentation 2-3 x/an)

Verdict !

1. Visioguide à réalité augmentée



2. Visioguide classique



3. Lunettes connectées

4. Montre connectée

1. Visioguide à réalité augmentée

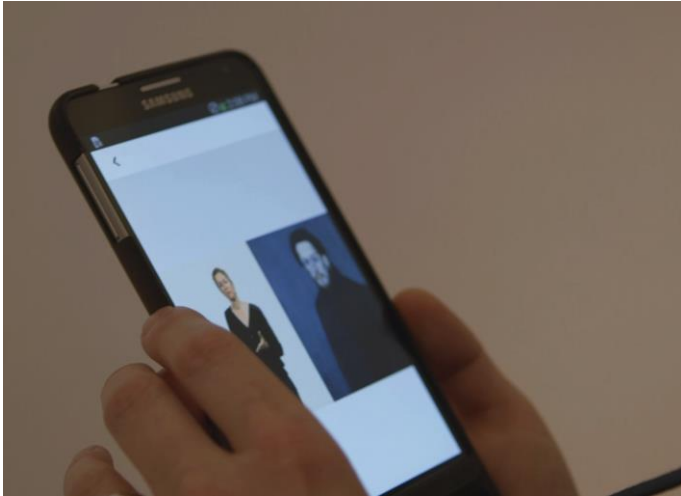


- Facilité d'usage
- Lisibilité du dispositif
- Confort de visite
- Ludique

Pistes d'amélioration :

- Image en transparence perturbante
- Souhait d'un mode d'emploi
- Manque de confort de la position de lecture

2. Visioguide classique



- Prise en main et navigation difficiles :
 - Difficile compréhension des icônes du menu
 - Plan peu clair
- Contenus clairs

Pistes d'amélioration :

- Pas nécessaire de voir l'œuvre à l'écran
- Augmenter taille du signeur
- Plan et pictogrammes + compréhensibles

3. Lunettes connectées



- Laissent les mains libres
- Manipulation fatigante
- Pas adaptées à toutes les morphologies
- Pas adaptées aux porteurs de lunettes
- Nécessitent un temps d'adaptation visuelle
 - Relation commentaire/œuvre perturbante
 - Difficulté à passer du réel au virtuel

4. Montre connectée



- Impossible à utiliser
- Fatigante en raison de la position du corps
- Fatigante en raison de la taille de l'écran
- Impossible de signer
- Gênant si l'on porte une montre

Remarque intéressante : la montre comme système d'alerte

Pistes d'amélioration

- Laisser plus de place aux commentaires LSF à l'écran
- Laisser les mains libres (bornes, cardboard)
- Aider à se repérer dans l'espace (géoloc, 360°)
- Laisser plus de choix dans la forme ou le niveau de contenus proposés
- Se servir de l'outil pour améliorer l'accueil et la sécurité

Pistes d'amélioration

- Mieux faire connaître les visites en LSF



Contacts

Gaëlle LESAFFRE
Études & Conseil
Publics, Culture & Numérique
lesaffregaelle@gmail.com

Guillaume DUCONGÉ
AUDIOVISIT
g.duconge@audiovisit.com

Merci pour votre attention !