

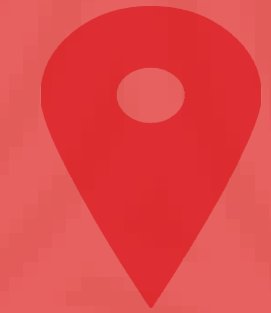
# Analyse de comportement des visiteurs et évaluation de l'expérience muséale

Encadrant :  
Sylvain Castagnos

Master 1  
Sciences de la Cognition et Applications  
2017

Mohammed Bentayeb,  
Evan Giret et Lorène Gras

## Contexte



Projet européen **CrossCult**

Innover pour des expériences personnalisées, culturelles et interactives dans les musées

## Nos enjeux

- ➔ Rechercher et mettre au point une solution fonctionnelle pour la localisation en intérieur
- ➔ Relever le parcours d'un visiteur dans un musée
- ➔ Étudier la perception qu'a le visiteur sur son expérience muséale

## Objectifs à long terme

- Recommander des œuvres et des parcours personnalisés
- Proposer des jeux ludiques
- Apporter des informations supplémentaires sur les œuvres

## Elaboration d'une application de suivi de parcours



### Performances

- ✓ Localisation intérieure et extérieure
- ✓ Mesures précises
- ✓ Aucune installation, utilise les champs magnétiques

### Expérience au Muséum-Aquarium de Nancy

- Calibration des champs magnétiques du musée
- Cartographier le musée

## Etude de l'expérience muséale

- ✓ Elaboration d'un questionnaire visant à étudier la perception de l'expérience muséale du visiteur ainsi que de son acceptabilité des nouvelles technologies dans les musées



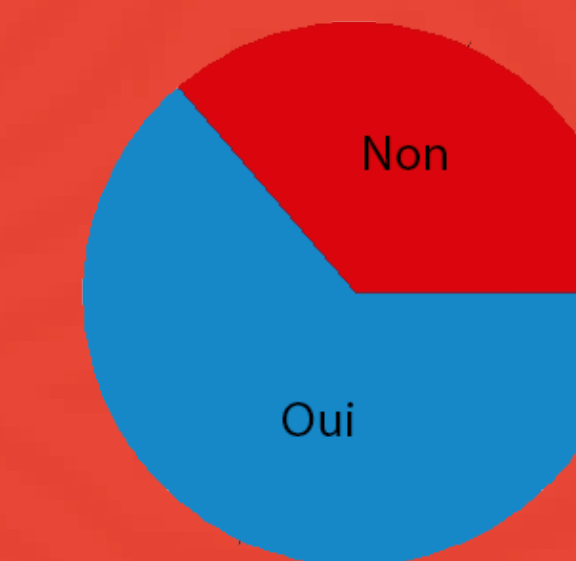
Expérience réalisée au Muséum-Aquarium de Nancy pendant 2 jours

111 questionnaires récoltés au total

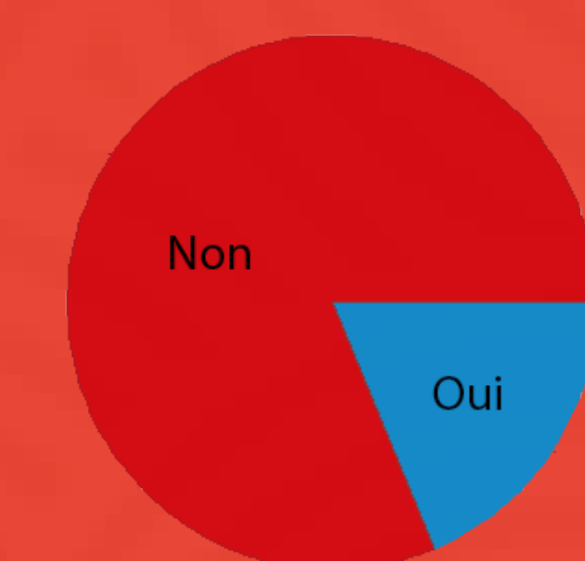
## Observations

- ✓ Première approche d'une telle étude dans un musée : les résultats méritent d'être approfondis sur un plus grand échantillon de visiteurs

Les visiteurs sont-ils prêts à installer une application mobile ?



Selon les visiteurs, une application mobile est-elle inappropriée dans un contexte muséal ?

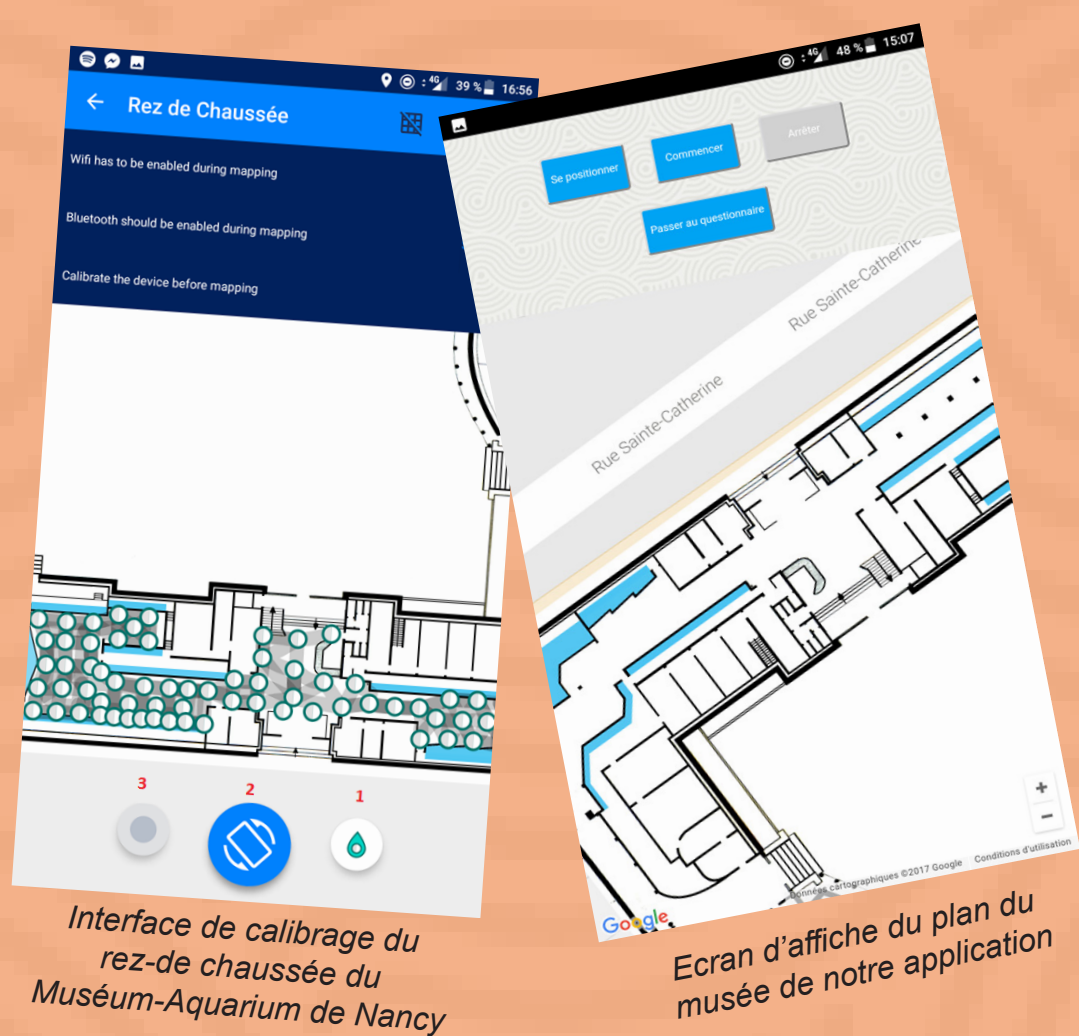


Création d'une application android

Intégrer la cartographie magnétique du musée

Relever la position du visiteur

Mémoriser le parcours du visiteur

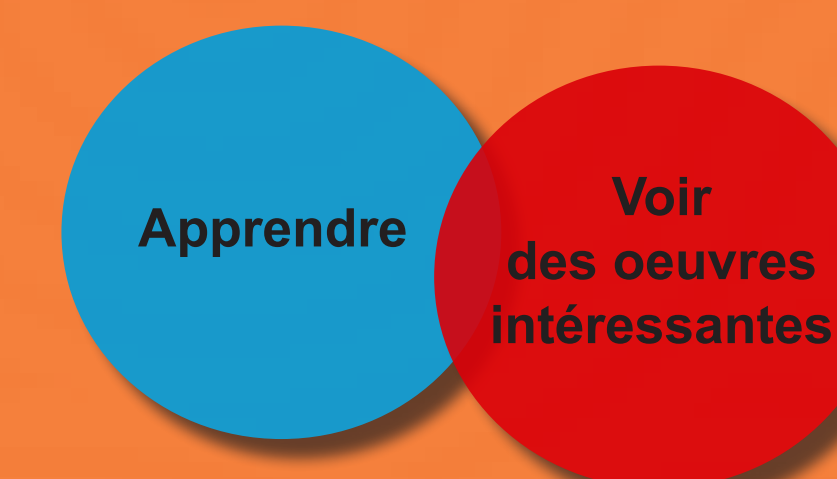


### Le visiteur :

- Se positionne
- Commence sa visite pendant que l'application enregistre son parcours
- Signale quand il a terminé sa visite
- Passe au questionnaire de fin de visite pour associer le parcours à un profil

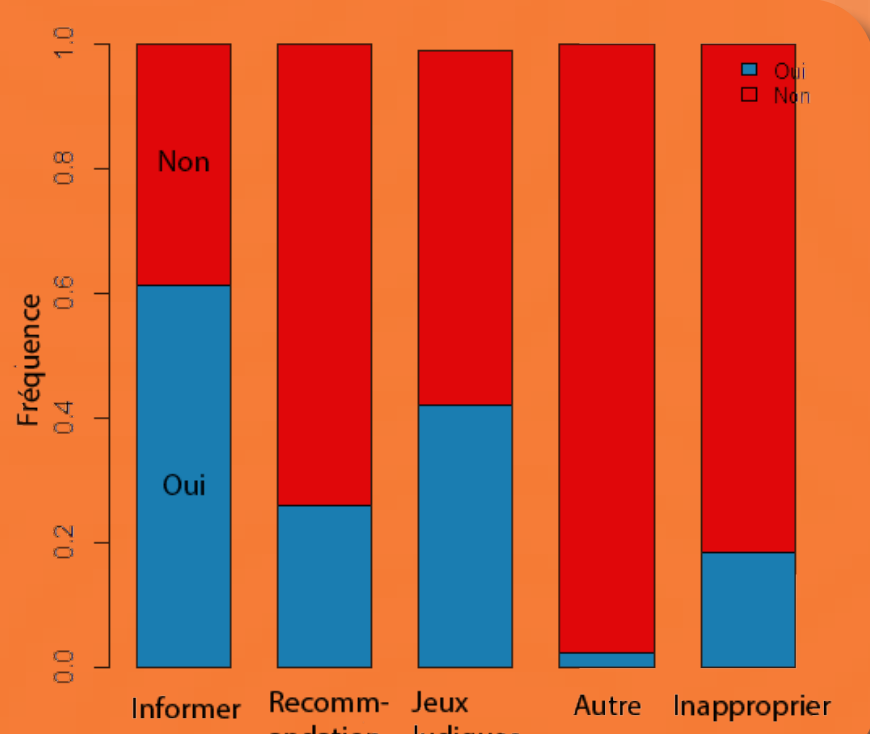


- 📍 Le visiteur n'aimant pas la foule est prêt à rater une œuvre importante
- 📍 Le visiteur ayant l'impression d'avoir beaucoup parcouru durant sa visite, a tendance à être plus fatigué à la fin de sa visite
- 📍 Le visiteur se sent plus gêné par la foule lorsqu'il y a un nombre important de personnes présents dans le musée



Les deux plus grands facteurs de ce que recherche le visiteur pendant sa visite

Diagramme en bâtons montrant la répartition en fréquence des réponses pour l'utilité d'une application



## Résultats

- ✓ Le magnétisme comme solution de localisation précise en intérieur
- ✓ Mise en place d'une application relevant le parcours d'un visiteur
- ✓ Vérification de la pertinence des facteurs humains inhérents à la prise de décision durant une visite

## Résultats

- ✓ Mise en évidence de certains faits concernant la satisfaction des visiteurs
- ✓ Résultats intéressants sur l'acceptabilité des visiteurs des nouvelles technologies dans les musées