Les choses à faire et à éviter pour adapter les expériences muséales

avec les outils numériques



Partie 1 – Ce qu'il faut faire

pour adapter les expériences muséales à l'aide d'outils numériques

Audiodescription sur les audioguides.

avec un pavé tactile adapté
pour le public malvoyant
(repère sur le 5)









Vidéos en Langue des Signes

REACT

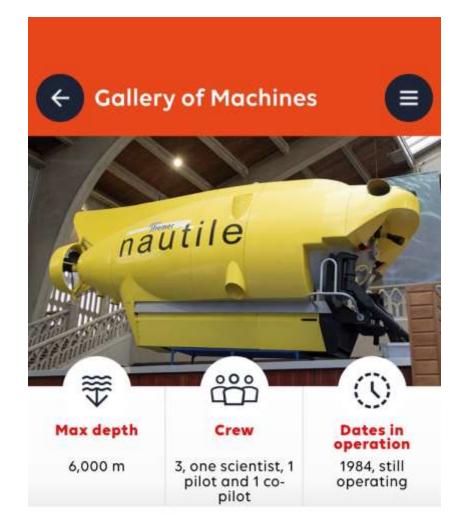
sur les visioguides, bornes interactives et grands écrans pour les utilisateurs de la Langue des Signes, avec sous-titrage complet et surtitres

pour les noms communs



Audios courts (< 2 min)

pour les adultes et les enfants dans des applications téléchargeables ou des audioguides



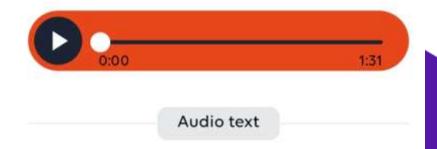
NAUTILE



"The Swiss Army Knife"

Scientific observation and intervention submersible

Life-size model





Transcriptions audio

pour les personnes
malvoyantes et les publics
ayant des déficiences
cognitives







Scientific observation and intervention submersible

Life-size model

A nautilus is a creature with a shell that lives in deep water – a cephalopod related to squid or octopuses – but its namesake *Nautile* is ALSO a famous French submersible. Like a 'Swiss army knife' of underwater exploration, this scientific submersible is designed for observation as well as intervention tasks, thanks to its two ultrahigh-performance articulated arms. Capable of reaching depths of up to 6,000 metres, which is no mean feat, it can accommodate a crew of three people. Although it must be said that conditions onboard are a little cramped. It's so small that the passengers, the copilot and a scientist, travel lying down on narrow beds.

The crew are also equipped with special suits to protect them in the event of a fire. At the same time, it's a good idea to wrap up warm when you go down, as the temperature inside the cabin never goes above ten degrees centigrade (or 50 Fahrenheit).

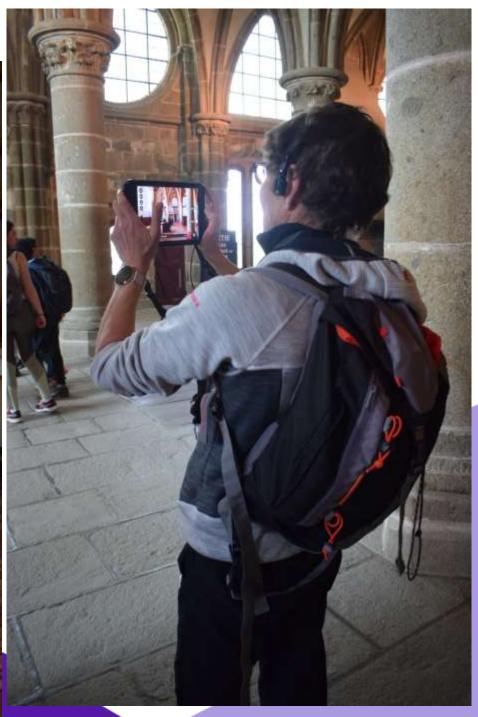




Expériences de réalité augmentée

pour les sites archéologiques
afin d'enrichir un site
avec des personnages
ou des décors manquants







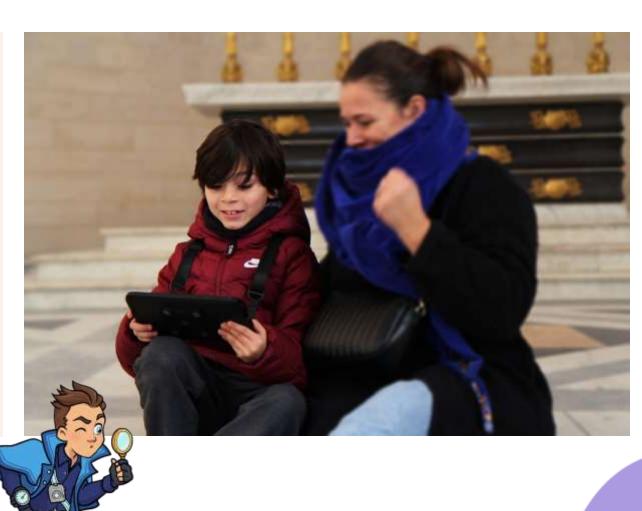


Jeux (jeu d'observation, quiz)

REACT

RESOURCES
FOR ACCESSIBLE
CULTURAL TOURS

pour enrichir l'expérience des jeunes visiteurs dans une application téléchargeable ou un visioguide



Bornes interactives avec vues à 360°

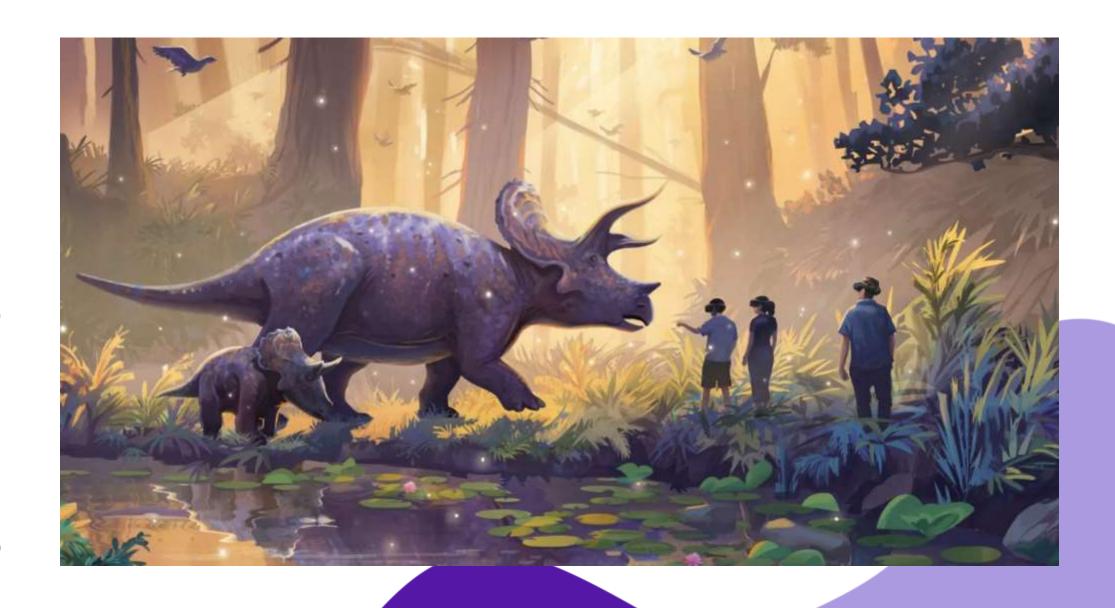
pour les publics à mobilité réduite





Expériences en réalité virtuelle

des « mondes
lointains/disparus » :
dinosaures, pyramides,
grottes inaccessibles





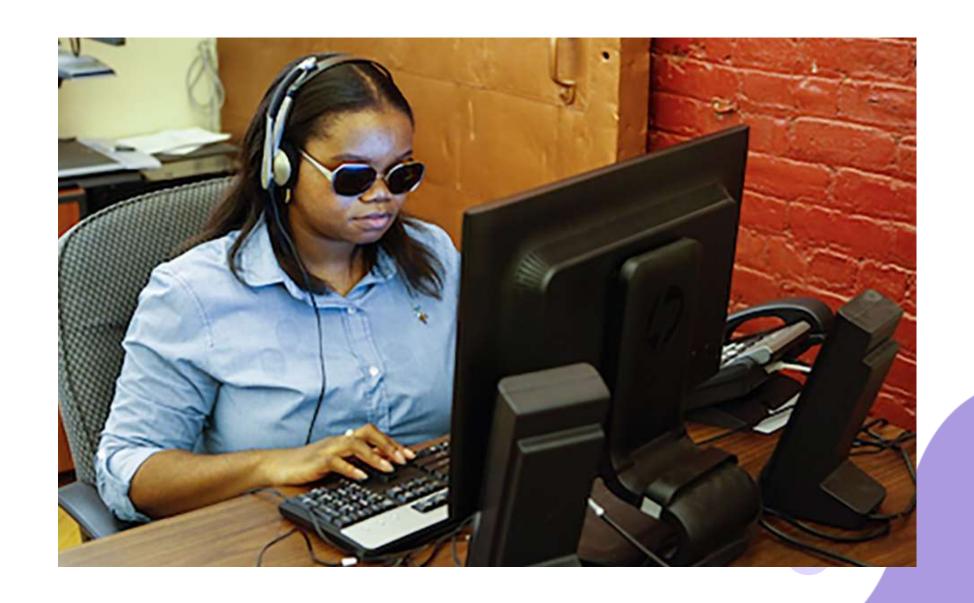
Partie 2 – Ce qu'il faut éviter

pour adapter les expériences muséales à l'aide d'outils numériques

Écran tactile sans lecteur d'écran pour les visiteurs aveugles

ou un site non compatible avec les lecteurs d'écran

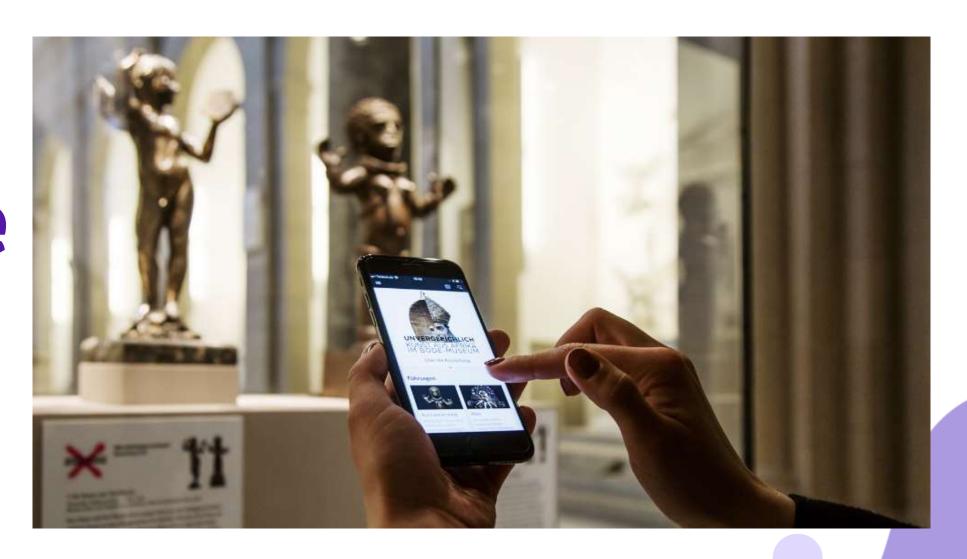


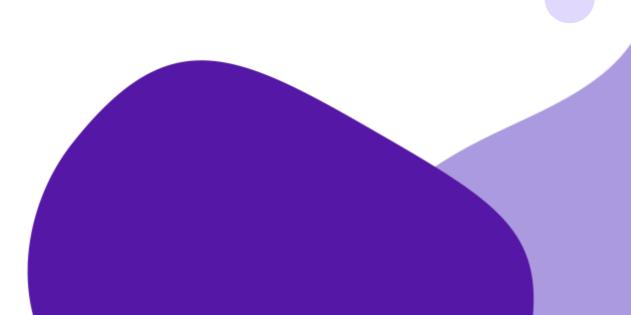


Applications web avec une mauvaise connectivité réseau

à l'intérieur des musées ou des monuments







Vidéos, expériences en réalité virtuelle ou visites en 3D

pour les collections d'art





Podcasts sur place

avec de longs audios sans cartels pour accéder aux œuvres

AU REVOIR LES AUDIOGUIDES

BONJOUR LES PODCASTS









Réalité virtuelle de ce que vous voyez sur place



