

Février 2025

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

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

←

Gallery of Machines

≡

Max depth

6,000 m

Crew

3, one scientist, 1 pilot and 1 co-pilot

Dates in operation

1984, still operating

NAUTILE

AA

"The Swiss Army Knife"

Scientific observation and intervention submersible

Life-size model

▶

0:00

1:31

Audio text

Transcriptions audio

pour les personnes
malvoyantes et les publics
ayant des déficiences
cognitives



← Gallery of Machines

nautilus

×

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 *Nautilus* 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 ultra-high-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).

– AA + 🔊 🔴

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)

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



les Podcasts du
Centre
Pompidou

Réalité virtuelle de ce que vous voyez sur place

