

# PROJET PREDICT : ERGONOMIE ET EXPÉRIENCE DES DISPOSITIFS INTERACTIFS TOURISTIQUES

**LE PROJET PREDICT PORTE SUR L'ANALYSE ET L'ÉVALUATION DE L'ERGONOMIE ET DE L'EXPÉRIENCE DE VISITE. IL VISE À PROPOSER UNE MÉTHODOLOGIE TRANSFÉRABLE AUX SITES DE MÉDIATION CULTURELLE.**

De nombreux événements annuels, professionnels ou académiques (Muséomix, les Rencontres Nationales Culture et Innovation(s), les Rencontres Médiation et Numérique, etc.) sont consacrés à la médiation numérique et à l'expérience de visite. Ces manifestations, de même que l'augmentation continue du nombre d'applications mobiles muséales et patrimoniales (460 recensées en France au 03 avril 2018 par Clic France), témoignent d'un engouement toujours croissant pour ces outils numériques.

Pour autant, les structures touristiques et culturelles manquent encore d'informations stratégiques relatives à l'évaluation de l'ergonomie et de l'expérience de visite. Si des recherches soulignent l'importance des attributs ergonomiques d'une application mobile muséale sur l'attention et l'engagement des visiteurs, contribuant à leur évasion mentale ou encore à un accroissement de leurs connaissances, peu de recherches explorent l'ensemble des critères ergonomiques et des dimensions de l'expérience en jeu dans l'usage d'un large panel de dispositifs interactifs.

Co-financé par les programmes de Recherche Formation Innovation Angers TourismLab et Ouest Industries Créatives, le projet PREDICT (Projet de Recherche et d'Évaluation des Dispositifs Interactifs Culturels et Touristiques) est porté par deux maîtres de conférences rattachés aux laboratoires de recherche LERIA (Informatique) et GRANEM (Économie et Management) de l'Université d'Angers. A travers une approche pluridisciplinaire, les

objectifs du projet consistent à la fois à établir un recensement exhaustif, à dresser une typologie des dispositifs touristiques et culturels proposés par les acteurs du tourisme et de la culture en Pays-de-la-Loire, ainsi qu'à analyser l'ergonomie et les usages et l'expérience de visite. Cela, dans le but de proposer une méthodologie d'évaluation des dispositifs numériques de médiation transférable aux différentes structures ligériennes.

A ces fins, PREDICT propose une nouvelle critériologie concise pour évaluer l'ergonomie des dispositifs interactifs fondée sur une revue de la littérature extensive et de multiples observations terrains. Par ailleurs, en mobilisant l'usage des traces visuelles (photographiques et vidéographiques) comme outil de remémoration et de verbalisation de l'expérience de visite muséale, PREDICT met en évidence des complémentarités entre des données ethnographiques, photographiques et vidéographiques (lunettes à eye-tracking) et souligne les aspects de l'expérience que chaque méthode appréhende plus spécifiquement. Enfin, cette recherche porte un regard critique sur l'opérabilité des concepts décrits en les mettant en perspective avec des modalités de mise en œuvre d'observation à la portée de la plupart des structures culturelles.

## **Partenaires du projet :**

*Université d'Angers, RFI Angers Tourism Lab, RFI Ouest Industries Créatives, Angers Loire Développement, Groupement des Musées d'Angers, Le Chronographe, Abbaye Royale de Fontevraud, Biotopia, Escal'Atlantic...*

*Le projet PREDICT bénéficie d'un financement dans le cadre du programme régional Angers TourismLab.*

## **Responsables scientifiques du projet :**

**OLIVIER HÜ** – olivier.hu@univ-angers.fr  
**ÉLODIE JARRIER** – elodie.jarrier@univ-angers.fr