



PRISME

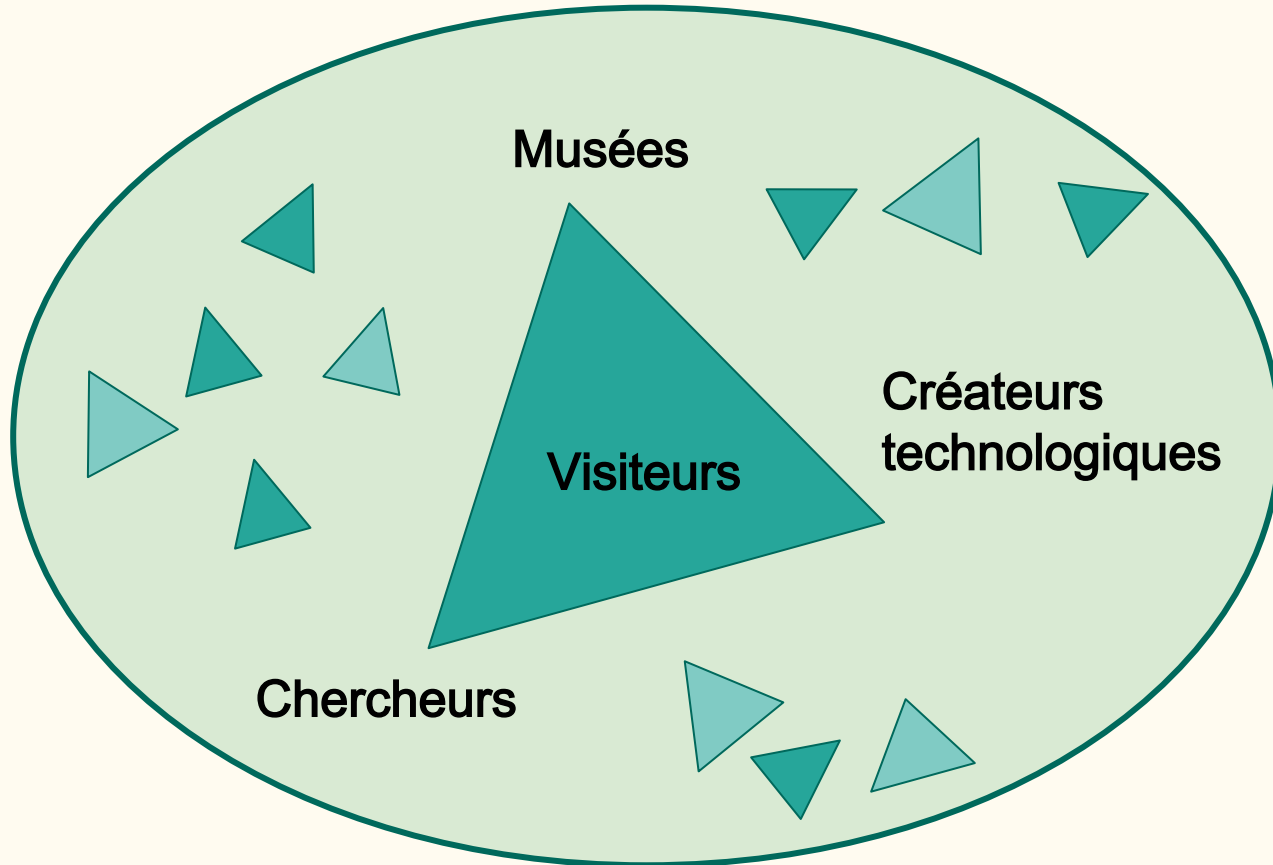
— Le laboratoire d'innovation numérique du MBAM —



PRISME est un projet financé par le ministère de la Culture et des Communications dans le contexte de la mise en œuvre de la mesure 115 du Plan culturel numérique du Québec.



Un écosystème d'innovation muséale



PRISME est un catalyseur d'innovation.

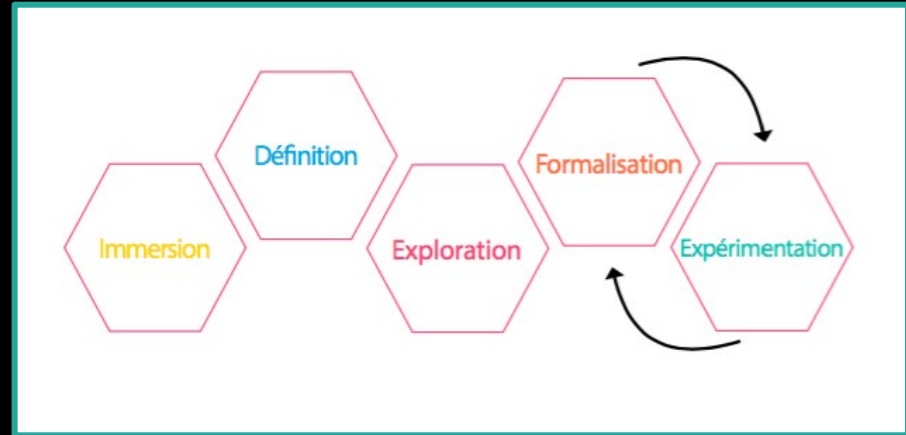
Il mobilise les forces de son réseau pour imaginer, cocréer et tester de nouvelles médiations muséales numériques.

Tirant profit des stratégies collaboratives de la conception centrée sur l'humain, PRISME contribue à l'avancement des connaissances et à l'adoption des technologies au musée.

Une démarche en 5 étapes

Design thinking

Une approche centrée
sur l'humain

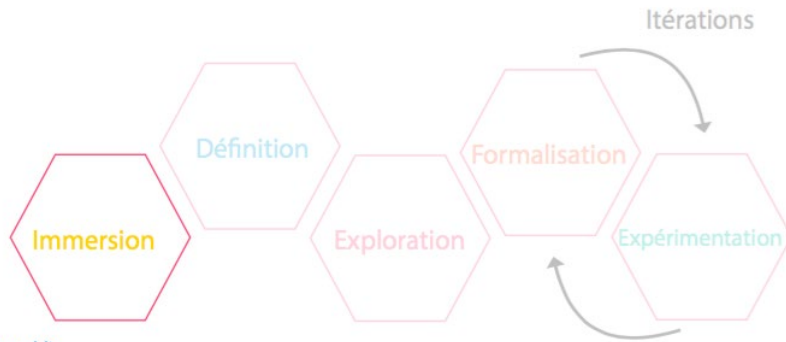


Le livret de l'innovation

Un outil pour cocréer, tester et mieux comprendre les expériences muséales numériques



Immersion



Dans la peau du public
Carnet d'observation du public
Rencontrer son public

Empathie

- Univers sensoriel et émotif des publics
- Pratiques d'usages, motivations, valeurs

Trois stratégies

- Auto-observation ethnographique
- Observation des publics
- Entretiens qualitatifs

Livrable : Fiches personas

Fiche persona

Prénom: []
Nom: []
Age: []
Sexe: []

INTÉRÊTS PERSONNELS ET ASPIRATIONS

Passion accrédité à l'extérieur, sorties culturelles, représentation théâtrale, être avec votre ami(e) ou votre famille, musique, sport, photographie, voyages.

La fête et l'été, le week-end, l'iPhone (photos, BD, films), être à un petit diner.

DANS SES MOTS UNE VISITE AU MUSÉE C'EST:

La fête quand on peut travailler et croquer, avoir plaisir à ça.

HABITUDES MUSÉALES

Types de musées de préférence: []

Si on va à la famille c'est des sciences, l'art et l'histoire.

Motivations derrière les visites: []

La découverte, l'expérimentation, les moments de manipulation, le contexte de la visite virtuelle, la famille, la possibilité d'être un adulte.

HABITUDES NUMÉRIQUES

Dispositif le plus utilisé: []

Tablette

Usages utilitaires: []

Dans le cadre scolaire : outils pour l'aider à lire et écrire, des activités pédagogiques.

Loisirs numériques: []

Petit jeu vidéo, films/dessins animés

Dispositif secondaire

Usages Utilitaires: []

Loisirs numériques: []

PRISME

Besoin particulier: []

Difficulté de langage, problèmes de la lecture (lignes, quand ils ne voient pas), difficulté de concentration.

Meilleur souvenir dans un musée: []

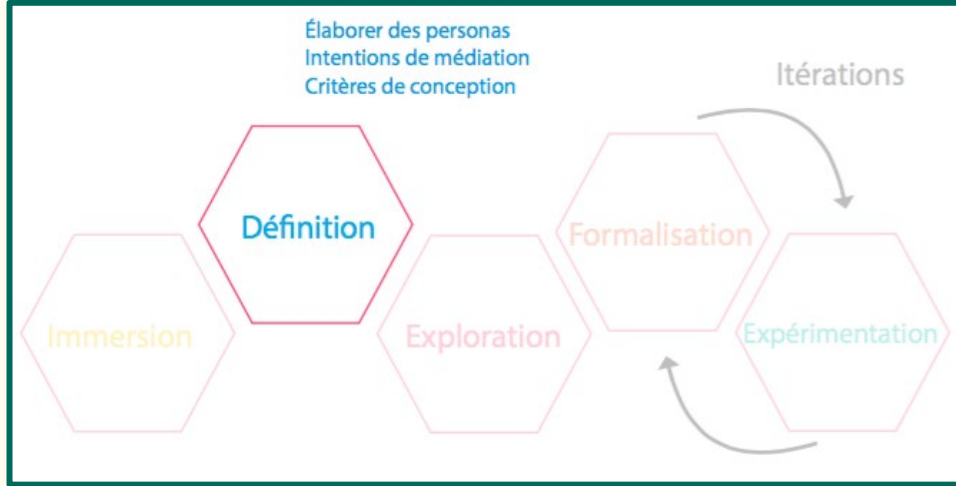
Expérience Expres: []

Pire expérience dans un musée: []

Vivre avec les enfants dans un musée (des comportements, l'attention de la table, l'attention) ou pas travailler, se.

Son idée de musée: []

Définition



Intentions de médiation

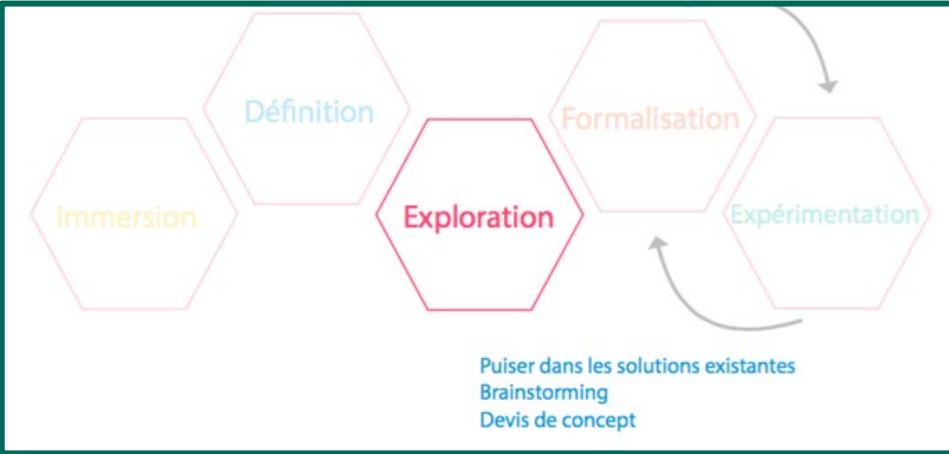
Souhaits, visées de la médiation numérique énoncés dans les mots de *personas*

Critères de conception (3 à 5)

PERSONAS	INTENTIONS DE MÉDIATION	CRITÈRES DE CONCEPTION
<p>LE PUBLIC CIBLE</p> <p>Dans ce livrable, les personas ont été créés afin de permettre de visualiser les caractéristiques de leur cible afin de mieux les connaître.</p> <p>Il s'agit de créer des personas qui ont des attentes et des besoins en matière de médiation numérique. Ces personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Cette cible est un groupe de personnes qui ont des attentes et des besoins en matière de médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p>	<p>DANS LEURS MOTS</p> <p>AMIR, 14 ans</p> <p>CAROLINE, 12 ans</p> <p>CÉLINE, 25 ans</p> <p>ANNAAK, 11 ans</p>	<p>LES CRITÈRES DE CONCEPTION 1/2</p> <p>Les membres de la cible ont énoncé des attentes et des besoins en matière de médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p> <p>Les personas ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique. Ils ont été créés en fonction de la cible et de la médiation numérique.</p>

Livrable : Appel à solutions

Exploration



Explorer les solutions, s'inspirer, découvrir

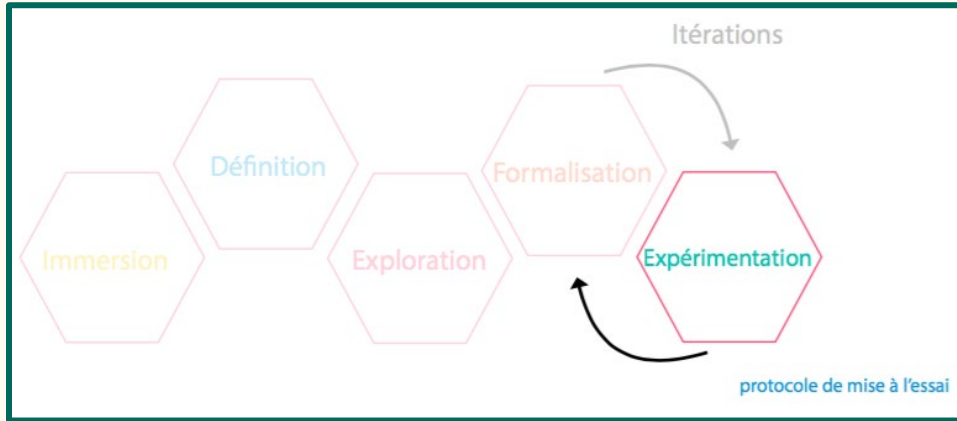
Stratégies

- Recherches internet
- Consultations d'experts
- Remue-méninges
- Sprint créatif avec finalistes techno



Livrable : Devis de concept

Expérimentation



Mettre à l'essai les prototypes pour tester des hypothèses, mieux comprendre, approfondir, évaluer, critiquer, recommander

Outils :

- Guides d'entretien
- Grille d'observation

Livrables :

- Données quantitatives
- Données qualitatives
- Recommandations
- Rapport de cellule

Tableau d'observation - Université de Bourgogne
4 | 2 | 1 | 1

Cellule « Aînés en CHSLD et robots de téléprésence »

Grille d'observation

Prise de contact [] [] [] [] []	La prise de contact entre le résident et le médiateur se passe bien. (1 = pas du tout / 5 = tout à fait)
Robots [] [] [] [] []	Le déplacement du robot se fait facilement, le son et l'image sont de bonne qualité. (1 = pas du tout / 5 = tout à fait)
Médiation [] [] [] [] []	Les étapes du parcours de médiation sont suivies dans l'ordre et les transitions entre les étapes sont fluides. (1 = pas du tout / 5 = tout à fait)
Contact privilégié avec les œuvres et les contours [] [] [] [] []	La médiation offre au résident un contact privilégié avec les œuvres et les contours de l'exposition. (1 = pas du tout / 5 = tout à fait)

PRISME

Cellule d'innovation "ci-Aînés"

Guide pour mener des entretiens auprès des résidents des CHSLD

Objectifs de l'entretien

- Décrire, comprendre l'expérience vécue par les résidents-lecteurs
- Identifier les points forts de la médiation numérique
- Identifier quelques améliorations possibles
- Formuler des recommandations pour le développement ultérieur de la solution

Critères de conception

- Susciter les échanges, le dialogue et le partage de souvenirs
- S'adapter aux différentes facultés cognitives et sensori-motrices des résidents
- Expérience dans la lecture, la contemplation et l'immersion (si possible, partagée avec ses proches)

16 semaines plus tard...

The image displays a series of six screenshots from a digital workspace, illustrating the progression of a project over 16 weeks. The screenshots are arranged in a grid, showing various stages of planning and execution.

Top Left Screenshot: Shows a collection of images and documents, likely representing the initial phase of the project.

Second Column (Screenshots 1-3): Shows the initial planning phase. The first screenshot (Activity 1A) features a Kanban board with yellow and purple sticky notes. The second screenshot (Activity 2A) shows a Gantt chart with blue bars. The third screenshot (Activity 3C) shows a Gantt chart with blue bars and a red header.

Third Column (Screenshots 4-5): Shows the execution phase. The fourth screenshot (Activity 4A) shows a Gantt chart with blue bars and a red header. The fifth screenshot (Activity 4A) shows a Gantt chart with blue bars and a red header.

Bottom Right Screenshot: Shows a summary of the project, including a Gantt chart and a list of activities. The activities are labeled: "Établir l'état de l'art", "Établir le cadre de l'IA", "Établir le cadre de l'IA", and "Collecter l'IA et l'analyser".

Legend: A legend is located in the bottom right corner, defining symbols used in the workspace:

- Orange arrow: "Outils et Informations"
- Green arrow: "L'activité choisie est la plus"
- Black arrow: "Le travail est fait"

Cellules d'innovation : impacts et retombées

Adoption des technologies au musée

Adaptations rapides de solutions existantes

Développement d'une culture, d'un langage commun permettant la collaboration effective entre musées et entreprises technologiques

Professionnels de musées :

- Démystification / appropriation des processus d'innovation numérique
- Réflexe de prendre en compte les souhaits, besoins, pratiques d'usages des publics muséaux à toutes les étapes de la démarche d'innovation

Avancement des connaissances en médiation muséale numérique

Merci !

