# Pourquoi utiliser une application mobile pour visiter un musée ?

Contrairement à un dispositif numérique fixe, l’application mobile crée un fil rouge sur l’ensemble du parcours et participe à l’unifier. Il est donc primordial de prendre en compte le terrain sur lequel se déroule la visite. L’étendue du parcours, bien évidemment, ainsi que sa longueur, influencent l’écriture du scénario. Il doit être assez riche pour tenir compte de tout ce que l’utilisateur va rencontrer sans être trop dense pour ne pas décourager les visiteurs pressés.

# Quelle est la principale caractéristique attendue ?

Le plus important pour ces applications est de pouvoir suivre la progression de l’utilisateur dans le parcours. Pour cela la géolocalisation joue un rôle primordial, de plus il y deux options qui s’offrent à nous.

* Laisser le visiteur déambuler librement dans un plan donné.
* Définir un parcours sur lequel il devra évoluer dans l’ordre.

Bien que la première solution mise sur le fait que le visiteur aura la curiosité d’explorer le parcours il est important d’y intégrer quand même les zones principales avec le contenu culturel qui y est abordé. Cela dans le but de pousser les visiteurs à y aller et à ressortir de la visite en ayant appris des choses.

La deuxième solution quant à elle, est plus adaptée au grand public comme les familles, les jeunes visiteurs ou à ceux qui ont juste envie d’effectuer la visite en étant surs de ne rien louper. Ainsi l’ordre des salles à une très grande importance pour ne pas perturber le déroulement du scénario.

En conclusion de ce point on pourrait conjecturer que la deuxième solution se prête plus à une visite en intérieur ou évoluer librement est plus difficile.

# Quelles solutions existent déjà ?

Le principal concurrent est l’entreprise Orpheo :

Fondé en 1992, Orpheo Group est aujourd’hui un acteur majeur des solutions d’aide à la visite pour les musées, les sites culturels et touristiques, les parcs et les monuments. La société, propose des solutions innovantes (application mobile, audioguide, audiophone, guide multimédia, réalisation de contenu) et a construit un solide réseau international de spécialistes.

C’est eux qui détiennent la majorité des audio-guides proposés dans les musées actuellement et ils se tournent désormais vers les applications mobiles afin de toucher encore plus de gens.

<https://orpheogroup.com/fr/applications-mobiles-visite/>

D’autres ont également essayé comme Nintendo en proposant une cartouche de jeu pour Nintendo 3Ds qui permettait de visiter le Louvre. Bien que beaucoup plus couteux et restreint sur le marché car il faut trouver des acheteurs pour une cartouche qui ne servira pas très souvent et qui en plus souffre du défaut des mises à jour car son contenu ne peut pas suivre les évolutions des expositions présentées au musée surtout si plusieurs musées s’offrent cet « atout ».

<https://www.nintendo.fr/Jeux/Nintendo-3DS/Nintendo-3DS-Guide-Louvre-822301.html>