



> 20 FEV 2020 13H30 / 15H30 IUT d'Angoulême, amphithéâtre Baudel

## #1 | La visite familiale interactive au musée : accompagner le parent dans son rôle de médiateur culturel

*Dans un contexte en évolution pour les musées, les expérimentations liées au numérique pour proposer des innovations et accueillir de nouveaux publics sont nombreuses. En effet, le numérique questionne la performativité du discours et de l'expérience muséale, notamment dans le cadre d'une visite familiale libre. En prenant comme terrain d'étude le Musée du Papier d'Angoulême, nous aborderons, dans un premier temps, les choix et contraintes de ce musée en matière de conservation. Dans un second temps, nous présenterons un couple d'applications mobiles interconnectées s'adressant au public hybride, la dyade parent/ enfant. Le troisième temps de notre présentation sera consacré à l'étude qualitative d'usage réalisée au Musée du Papier d'Angoulême sur des familles avec un enfant de 8 à 12 ans, explorant le musée avec l'application interactive.*



**Cristina BADULESCU** docteur de l'Université de Bourgogne, est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Poitiers et membre du laboratoire CEREGE (Centre de Recherche en Gestion) -EAI722 et de la MSHS - USR CNRS 3565. Sémiologue de formation, ses travaux de recherche portent essentiellement sur la communication du sensible (communication du goût et de l'odorat) dans le discours des marques et sur la médiation muséale. Elle codirige actuellement le projet « Musée 3.0 » dans le cadre du CPER/ FEDER « Avenir des Industries Culturelles Créatives » et s'intéresse à la conception des dispositifs de médiation muséale à destination des jeunes publics.



**Charles-Alexandre DELESTAGE** est docteur en sciences de l'information et de la communication et Ingénieur de recherche au FABRICC, Université de Poitiers. Ses travaux de recherche portent principalement sur l'expérience émotionnelle de l'individu. Dans une approche interdisciplinaire entre sciences humaines et informatique appliquée, les travaux menés impliquent généralement une démarche de recherche-conception dans un cadre épistémique constructiviste sur des terrains variés (musées, audiovisuel, réalité virtuelle)