



## Appel à projets SNI 2022

### Dossier de présentation du projet

Dans ce dossier de présentation du projet, les porteurs de projet sont invités à détailler les éléments suivants :

- Présentation du projet ;
- Présentation de leur structure ;
- Présentation du ou des partenaire(s) culturel(s) ;
- Méthodologie d'analyse des usages et des utilisateurs.

**Merci de respecter la mise en forme du document (typographie, corps, interlignes, sauts de page, etc.).** Le comité de sélection se réserve le droit de déclarer inéligibles les dossiers ne suivant pas cette mise en forme ainsi que les dossiers incomplets ou mal renseignés.

*Rappel - Pour former un dossier de candidature complet, comme précisé dans le règlement de l'appel à projets, ce dossier de présentation doit être accompagné du formulaire de présentation du budget, de la lettre d'engagement du ou des partenaire(s) culturel(s), d'une vidéo de présentation de 4min maximum et des pièces administratives obligatoires.*

**Conformément au règlement relatif à la protection des données personnelles, merci de confirmer votre accord pour que le ministère de la Culture conserve votre adresse électronique afin de vous communiquer exclusivement des informations relatives à l'appel à projets SNI :**

J'accepte que mon adresse électronique soit conservée pour recevoir exclusivement des informations relatives à l'appel à projets SNI (rayer la mention inutile) : **OUI**



## Synthèse du projet

Nom du projet : **Adno**

Description courte du projet (nature du dispositif en quelques mots) :

Adno est une application web de visualisation, d'édition et de partage pair-à-pair de narrations et de parcours sur des images fixes de haute qualité. Potentiellement, elle pourra s'étendre à l'audio, à la vidéo et à la 3D.

Secteur(s) culturel(s) visé(s) - *Cocher une ou plusieurs cases*

Patrimoines					Création artistique					Médias et industries culturelles					Langue française et langues de France		Autre (préciser)	
Ar	Ar	Ar	M	M	Art	Da	M	T h	Ph	Au	C i	M	J e	Liv	P r	Langue	Diversité	Culture
ch	chi	chi	on	us	s	ns	usi	é â	o t	d i	n é	usi	u	r e	e s	française	linguistiq	sc
éol	tec	ve	u	é e	pla	e	qu	tre	og	ovi	a	qu	vid	L e			ue	ientifiq
og	tur	s	m	s	st		e		r a	s u		e	éo	c t				ue
e	e		en		ti				ph	el		en		ur				
			t s		q				ie			re		e				
			his		u							gis						
			tor		s							tré						
			iq		es							e						
			ue		/													
			s		M													
			et		é													
			e s		t													
			es		ers													
			pa		d'a													
			ce		rt													
			s															
			pr															
			ot															
			ég															
			és															
<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>						<b>X</b>					<b>X</b>			<b>X</b>

## Présentation du projet (4 pages maximum)

Plus-value du projet pour le ou les secteurs culturels concernés et complémentarité avec l'offre existante (*décrire les enjeux, problématiques ou besoins auxquels le projet entend répondre*) :

Un acteur culturel qui souhaite mettre en ligne ses collections d'images est confronté à des choix techniques et financiers complexes. Ces solutions sont trop souvent onéreuses, peu évolutives et surtout incompatibles les unes avec les autres alors qu'elles tentent pourtant de répondre à des besoins communs.

L'initiative IIF (International Image Interoperability Framework) est née de la constatation que la diffusion des images sur le web était « trop lente, trop coûteuse, trop disjointe et trop complexe ». Elle a été lancée en 2015 par la British Library, la Bibliothèque Nationale de France, Die Bayerische Staatsbibliothek, Nasjonalbiblioteket, Artstor, Wellcome Trust et les universités Cornell, Oxford, Princeton, Stanford et Yale. Le Consortium réunit aujourd'hui une soixantaine de bibliothèques de recherche, de bibliothèques nationales, d'archives, de sociétés et d'agrégateurs du monde entier. De nombreux professionnels et amateurs contribuent aussi au dynamisme de la communauté.

IIF est devenu le cadre technique commun et standardisé de diffusion des images de haute qualité et de leurs métadonnées. Les images deviennent véritablement accessibles, consultables, comparables, manipulables, citables, annotables et mixables par n'importe quelle application compatible capable de se « brancher » sur les entrepôts des uns et des autres. Des centaines de millions de ressources — reproductions de documents et d'œuvres, photos, dessins, bandes dessinées, cartes, plans, graphiques, etc. — sont ainsi exposées. Le protocole s'est étendu récemment à l'audio, à la vidéo et à la 3D.

Si les serveurs et les visualiseurs IIF sont répandus et matures, les outils « grand public » restent expérimentaux et souvent fermés. Quelques logiciels et services de « storytelling » dédiés à l'éditorialisation et à la médiation de ressources IIF sont intéressants :

- *Storiies* - un service bien conçu et en accès libre mais propriétaire.
- *Panel Truck* - un logiciel libre qui requiert l'édition de code.
- *Exhibit* - un service initié pour assurer la continuité pédagogique d'une université.
- *Tesselle* - outil libre, avec une très bonne ergonomie mais ne supporte pas IIF.

Adno tente de dépasser les limites de l'existant et apporte une solution accessible et conviviale aux chercheurs, aux artistes, aux enseignants, aux médiateurs culturels et scientifiques. Elle vise à développer de nouveaux usages créatifs et pédagogiques.

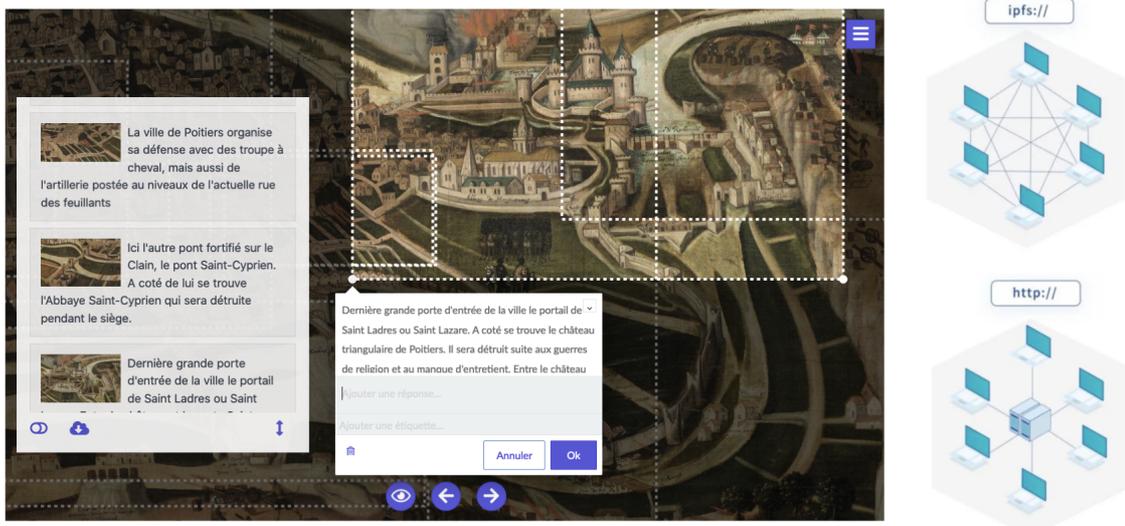
Description du service ou du produit (*décrire le contenu de la solution proposée, l'aspect numérique et technologique du projet, les publics concernés & utilisateurs ciblés, le cas échéant, la question de la maîtrise de l'impact environnemental*) :

Adno permet d'explorer une œuvre ou un document dans son ensemble ou par ses détails, de présenter des connaissances, de raconter des histoires, de dessiner ou de taguer, etc. et en pratique, de lire et d'écrire des annotations et de les partager simplement.

Adno est une application web, simple et ergonomique, qui permet la visualisation, l'édition et la diffusion d'images IIIF annotées. Elle prend en entrée une image IIIF (seule ou provenant d'un manifeste) ou une liste d'annotations (au sens W3C ou IIIF). Elle produit une liste ordonnée d'annotations. Une annotation associe des informations textuelles ou multimédias à une zone. Concrètement, Adno présente les caractéristiques suivantes :

- **côté serveur** : l'installation est simplifiée (fichiers statiques), le service ne distribue et n'enregistre aucun contenu et ne collecte pas de données personnelles,
- **côté client** : traitement, stockage et diffusion sont opérés par le navigateur, l'application est utilisable sur une tablette, un ordinateur ou une table tactile.

L'InterPlanetary File System (IPFS) est le protocole utilisé par Adno pour partager les annotations. C'est un système pair à pair de distribution de contenus adressables par hypermédia. Il permet de stocker des fichiers ou des arborescences de manière décentralisée et pérenne, et d'y accéder via un identifiant IPFS ou une URL http classique.



Adno repose sur des standards ouverts et des composants libres. Il est développé de manière agile en respectant les bonnes pratiques (code, tests, documentation, accessibilité, etc.). C'est un service en ligne (adno.app), un logiciel autonome et un composant naturellement intégrable aux technologies du Web3 : web sémantique, intelligence artificielle, blockchain, etc.



Description du caractère innovant technique/d'usage du service ou du produit :

IIIF offre un accès simplifié et uniforme à des fonctions avancées d'interactions avec les documents : exploration fluide et enrichie des images (zoom profond, rotation, etc.), visualisation multi-couches et multispectrales, comparaison et annotation de zones, etc.

Adno est un outil commun au service des humanités numériques, de l'éducation, de la recherche et de la création. Il rend abordable et populaire deux technologies innovantes et prometteuses : IIIF et IPFS. Ces approches fondamentalement décentralisées et collaboratives concrétisent le potentiel du web sémantique et préfigurent le web distribué.

Adno ouvre des nombreuses perspectives : prise en charge des audios, des vidéos et des objets 3D, édition collaborative, production participative (crowdsourcing), développement de modules pour logiciels spécialisés de bibliothèques numériques ou de publication, connexion avec des dispositifs de reconnaissances de formes (IA), etc.

Description du caractère diffusable et/ou répliquable du service ou du produit :

Adno est librement utilisable sur adno.app. Les sources comme la documentation sont publiées sous licences libres. Elles sont téléchargeables depuis les forges logicielles ouvertes. Adno peut donc être installée et adaptée sans aucune restriction.

Ressources humaines, techniques et financières planifiées :

Budget : 50 000 € + apports en industrie estimés au minimum à 23 000 €

- Espace Mendès France - Poitiers : 1,1 ETP (salariés, 2 étudiants : stagiaire, alternance),
- société SERLI : 56 jours avec un apport en industrie de 50%,
- étudiants et enseignants de l'université de Poitiers environ 200 heures,
- partenaires culturels : à déterminer, **apports ETP et bénévoles non comptabilisés**,
- bénévoles : intervenants, chercheurs, publics : 300 heures (au minimum).



Présentation de l'équipe projet et répartition des rôles (*le cas échéant, évoquez les questions de respect de la parité et d'inclusion*) :

- **Thierry Pasquier**, coordinateur, responsable de l'édition et de la communication à l'EMF.
- **Orianne Tisseuil**, directrice commerciale Serli, et **Sébastien Prunier**, chef de projet Serli.
- **Christa Guele**, étudiante stagiaire en Master 2 esDOC – université de Poitiers, et **Margaux Kremer**, contrat de professionnalisation en lien avec le Master ingénierie, médiation et E-education de l'université de Poitiers, pour le suivi opérationnel du projet.

Pour les partenaires culturels :

- **Adeline Aumont**, directrice adjointe, Muséum d'Histoire naturelle de La Rochelle,
- **Stéphanie Coussay**, médiatrice culturelle, Musées de Poitiers,
- **Pauline Rivière**, chef de projet numérisation, Bibliothèque Sainte-Geneviève, Paris,
- **Jean-Philippe Martin**, conseiller scientifique, Cité internationale de la BD, Angoulême,
- **Aurore Mollé**, responsable du pôle médiation à l'abbaye de Saint-Savin sur Gartempe.

Pour l'analyse des usages et les préconisations :

- **Marina Dinot Dumas** et **David Guillemin**, co-responsables du parcours esDOC, Master Information-Communication, université de Poitiers.
- **Nicolas Louveton**, enseignant-chercheur au CeRCA (CNRS), responsable du parcours web éditorial et stratégie UX, Master Information-Communication, université de Poitiers.

Autre(s) partenaire(s) du projet (partenaire(s) technique, industriel, d'évaluation, etc.) :

- Serli, société de service informatique basée à Poitiers et à Niort, très impliquée dans Adno,
- Masters *Information, communication* de l'université de Poitiers.
- Master *Ingénierie, médiation et E-education* de l'université de Poitiers.
- **Régis Robineau**, ingénieur d'études en humanités numériques, Biblissima, IIF360
- Atlas historique de la Nouvelle-Aquitaine.
- **Annick Lassus**, enseignante, responsable Licence professionnelle Développement Mobile à l'IUT de La Rochelle,
- **Cyril Faucher**, enseignant-chercheur au laboratoire L3i de La Rochelle Université.

Calendrier prévisionnel :

- juin 2022 : réunion de l'équipe projet et des partenaires,
- septembre 2022 : lancement d'une version alpha,
- octobre 2022 - février 2023 : ateliers et focus groups chez les partenaires,
- mars 2023 : lancement de la version beta,
- mai 2023 : rencontre de l'équipe projet et des partenaires,
- juin 2023 : rapport final.



## Présentation de la structure porteuse du projet (2 pages maximum)

Nom de la structure : Espace Mendès France

Site internet de la structure : <https://emf.fr>

### Activité principale :

L'Espace Mendès France doit son origine à des chercheurs de l'université de Poitiers, militants de la vulgarisation et de l'éducation populaire, qui, dans les années 1980, sont allés à la rencontre des habitants, dans les quartiers et les villages, pour débattre et démontrer, « manip » à l'appui, que la science pouvait être accessible, voire réjouissante.

Dans et hors ses murs, le centre de culture scientifique, technique et industrielle affiche trois missions : populariser la recherche et ses métiers, éduquer aux sciences et aux techniques, entretenir les débats sur les enjeux sociaux et culturels. Pour ce faire, il mobilise les chercheurs, des artistes et développe des partenariats étroits avec les universités, les grands organismes de recherche et une myriade d'associations et de structures publiques et privées. Il bénéficie des soutiens constants de la ville et de la communauté urbaine de Poitiers ainsi que de la région Nouvelle-Aquitaine.

L'Espace Mendès France fait sienne cette idée que « la science est une belle province de la culture ». Considérant donc que la culture scientifique fait partie intégrante de la culture, ses actions répondent à deux priorités : privilégier la mise en situation et l'expression de tous les publics et développer des collaborations tous azimuts sur les territoires.

Tant dans les thèmes que dans le propos, c'est la diversité qui caractérise ses activités. Les expositions et animations couvrent un large champ disciplinaire. Sont également très suivies les interrogations sur les origines de l'univers et de l'humanité, ou les questions touchant à des sujets d'actualité : santé, climat, biodiversité, etc.

Son Espace culture multimédia, devenu en 2009 le Lieu multiple, constitue un espace de rencontres et d'échanges entre artistes, créateurs, chercheurs et pédagogues. Il reçoit des artistes en résidence et conçoit des interventions arts & sciences. Il propose des actions de médiation en direction des publics les plus divers et notamment en situation de handicap.



Place du projet dans les perspectives de développement de la structure :

L'Espace Mendès France développe de nouvelles formes d'actions afin d'élargir la palette des publics touchés, et de mobiliser de nouveaux acteurs dans la co-organisation d'une offre culturelle renouvelée.

La période particulière du confinement dû à la pandémie de Covid 19 a contribué à une réflexion sur la façon de poursuivre les missions du centre par d'autres moyens. L'Espace Mendès France a mis en place de nouveaux outils de présence en ligne et a commencé à produire des podcasts. Le projet Adno participe à cette dynamique.

Le centre travaille sur l'ensemble du territoire régional en coordination avec les autres centres de culture scientifique, technique et industrielle présents en région Nouvelle-Aquitaine — Cap Sciences à Bordeaux, Récréasciences à Limoges et Lacq Odyssee à Mourenx / Pau — en cohérence avec la politique régionale de culture scientifique pour toucher les publics sur l'ensemble du territoire régional. Dans ce contexte, Adno amène de nouvelles formes d'actions et de partenariats avec les acteurs locaux.

Facteurs de motivation et objectifs poursuivis dans le cadre du projet :

Élargir le périmètre des partenariats et la palette des compétences du centre de culture scientifique, technique et industrielle et de ses équipes.

Proposer de nouveaux outils de médiation à destination de larges publics, accessibles à la fois en présentiel comme en ligne.

Évaluer les possibilités d'intégration au nouvel équipement tout numérique du Planétarium (utilisable aussi bien comme salle de spectacle).

Contribuer à la formation des médiateurs aux standards ouverts et à la dissémination des données culturelles.

Adno trouvera aussi sa place dans la dynamique créée par l'Atlas historique de la Nouvelle-Aquitaine, puissant outil de recherche et de documentation qui s'intéresse autant à l'évolution des territoires et des paysages qu'aux événements et phénomènes de tous ordres (culturels, politiques, sociaux ou économiques) intervenus dans ce cadre, de la protohistoire à nos jours.



## Présentation du partenaire culturel (1 pages maximum)

*Cette page peut être dupliquée si le projet a plusieurs partenaires culturels*

Nom du partenaire culturel :

Musées de Poitiers

Activité principale du partenaire culturel :

Les musées de Poitiers sont un ensemble de deux musées : le musée Sainte-Croix et le musée Rupert de Chièvres,

Le Musée Sainte-Croix est, par l'importance et la qualité de ses fonds, le premier musée de Poitou-Charentes. Conçu par l'architecte Jean Monge (1971), il occupe l'ancien site de l'abbaye de Sainte-Croix. Il présente des collections archéologiques de la Préhistoire au Haut Moyen Âge, et un département beaux-arts avec des œuvres du 15e au début du 20e siècle.

Site internet du partenaire culturel :

[https://www.poitiers.fr/c\\_231\\_977\\_accueil\\_musee\\_sainte\\_croix.html](https://www.poitiers.fr/c_231_977_accueil_musee_sainte_croix.html)

Motivation du choix et description du rôle du partenaire culturel :

La restauration prochaine du *Siège de Poitiers par Coligny en 1569*, peinture de François Nautré, sera l'occasion de mener de nombreuses actions à destination d'un large public. Le recours au standard IIF ainsi qu'Adno pour présenter le tableau sous tous ses aspects a été proposé.

Les gravures préhistoriques de la grotte de La Marche, dont une partie est en dépôt au musées de Poitiers, constitueraient un fond particulièrement intéressant pour expérimenter IIF et Adno.



## **Présentation du partenaire culturel (1 pages maximum)**

*Cette page peut être dupliquée si le projet a plusieurs partenaires culturels*

Nom du partenaire culturel :

Muséum d'histoire naturelle de La Rochelle

Activité principale du partenaire culturel :

Implanté en cœur de ville, le Muséum d'Histoire naturelle de La Rochelle, entièrement rénové en 2007 et labellisé « Musée de France », est un outil de compréhension du territoire dans sa dimension naturelle et culturelle. Il propose un regard sur le littoral et les marais tels qu'ils furent hier, tels qu'ils sont aujourd'hui, et simultanément de suivre les pas des explorateurs naturalistes. Il est un lieu de science au croisement de l'ici et des ailleurs.

Site internet du partenaire culturel :

<https://museum.larochelle.fr>

Motivation du choix et description du rôle du partenaire culturel :

Adno possède un gros potentiel dans les champs de la recherche et du patrimoine scientifique. Le muséum d'histoire naturelle de La Rochelle possède des fonds spécifiques particulièrement intéressants dans le cadre de l'expérimentation : cartes, planches de voyages, dessins naturalistes, photographies, etc.



## Présentation du partenaire culturel (1 pages maximum)

*Cette page peut être dupliquée si le projet a plusieurs partenaires culturels*

Nom du partenaire culturel :

Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême

Activité principale du partenaire culturel :

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image est un établissement public de coopération culturelle à caractère industriel et commercial. Elle rassemble trois structures à Angoulême : la Maison des auteurs, le vaisseau Mœbius et le musée de la bande dessinée. Tout comme le festival qui anime Angoulême chaque fin de mois de janvier, la Cité est devenue la référence française en matière de bande dessinée, accueillant auteurs, chercheurs et amateurs du monde entier et exportant savoirs et savoir-faire.

Site internet du partenaire culturel :

<http://www.citebd.org/>

Motivation du choix et description du rôle du partenaire culturel :

Une première expérimentation de l'utilisation d'un visualiseur IIF a été menée dans le cadre de l'opération Planches de sciences qui associe des lycéen·ne·s à un·e scientifique et un·e auteur·e de BD. Planches de sciences est une initiative de la région académique Nouvelle-Aquitaine, de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, du média Curieux ! et de l'Espace Mendès France.

Adno permettra de proposer des lectures multiples des planches de bandes dessinées, plus généralement l'ensemble des fonds et les multiples activités de Cité internationale de la bande dessinée et de l'image laissent entrevoir de multiples usages.



## Présentation du partenaire culturel (1 pages maximum)

*Cette page peut être dupliquée si le projet a plusieurs partenaires culturels*

Nom du partenaire culturel :

EPCC Abbaye de Saint-Savin-sur-Gartempe et la vallée des fresques

Activité principale du partenaire culturel :

L'établissement a pour mission de gérer, promouvoir et mettre en valeur sur les plans culturel et économique le site de l'Abbaye de Saint-Savin sur Gartempe, de valoriser les édifices la vallée des fresques, en relation avec les collectivités et les acteurs locaux

Site internet du partenaire culturel :

<https://www.abbaye-saint-savin.fr/>

Motivation du choix et description du rôle du partenaire culturel :

Surnommée la « Sixtine de l'époque romane » par André Malraux, l'église de Saint-Savin possède l'un des plus vastes ensembles de peintures romanes d'Europe, réalisé autour de 1100 pour les moines bénédictins de l'abbaye. Classé en 1840 sur la première liste des monuments historiques, après sa découverte par Prosper Mérimée, cet édifice majeur de la région Nouvelle-Aquitaine est inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1983.

Depuis 2006, le site est géré par un Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC). Il a pour mission de gérer, promouvoir et mettre en valeur sur les plans culturel et économique le site et pour cela :

- Mettre en œuvre une action culturelle et éducative en direction des jeunes, en relation avec les partenaires institutionnels ;
- Développer en propre ou soutenir des activités culturelles ou événementielles ;
- Et, plus généralement, donner du sens à la représentation picturale et architecturale, notamment du monde roman.

Dans la continuité d'autres actions menées avec l'Espace Mendès France, la participation de l'EPCC de l'abbaye de Saint-Savin au projet Adno s'inscrit dans une démarche de valorisation innovante des peintures murales et répond à l'exigence de l'UNESCO de transmettre au public le plus large leur valeur universelle exceptionnelle. Le projet permettra notamment d'expérimenter *in situ* de nouvelles formes de médiation auprès des publics. Il contribuera à renouveler l'offre éducative. Les scolaires pourront observer le site dans son authenticité et comprendre, apprendre et interagir avec les peintures numérisées via des outils adaptés (tablettes, tables tactiles, etc.).



## Présentation du partenaire culturel (1 pages maximum)

*Cette page peut être dupliquée si le projet a plusieurs partenaires culturels*

Nom du partenaire culturel :

Bibliothèque Sainte-Geneviève, Paris

Activité principale du partenaire culturel :

La bibliothèque Sainte-Geneviève (BSG) est une bibliothèque interuniversitaire et publique située place du Panthéon à Paris. Ses collections sont encyclopédiques et totalisent environ deux millions de volumes répartis en trois fonds :

- la Réserve, principalement pour les fonds anciens, rares et précieux ;
- le Fonds général comprenant les ouvrages, périodiques et autres documents publiés de 1811 à aujourd'hui ;
- la Bibliothèque nordique, proposant un très riche fonds fenno-scandinave dont l'origine remonte aux collections de l'abbaye.

Site internet du partenaire culturel :

<https://www.bsg.univ-paris3.fr/>

Motivation du choix et description du rôle du partenaire culturel :

La bibliothèque Sainte-Geneviève a récemment lancé Genovefa, une bibliothèque numérique remarquable, forte de plus de 6 500 documents de tous types : plusieurs centaines de manuscrits rares, plus de 4 000 imprimés et de très nombreuses pièces iconographiques (cartes, portraits gravés, etc.). Les fonds numérisés peuvent être exploités directement par le moteur de recherche, par le biais des index ou par les corpus thématiques. Des éditions numériques et des expositions virtuelles complètent cette bibliothèque régulièrement enrichie. Genovefa recourt intensivement au standard IIIF pour exposer ses images.

La richesse et la diversité des fonds, ainsi que la participation des publics constitueront un excellent terrain d'expérimentation et de retours d'usages pour Adno.



## Méthodologie d'analyse des usages et des utilisateurs (2 pages max)

### Méthodologie proposée :

Afin d'évaluer l'ergonomie de l'interface du projet Adno et l'appropriation de cette interface par ses utilisateurs, nous suivrons une approche fondée sur l'UX design (User eXperience design). L'UX design promeut une conception centrée sur l'utilisateur. Il s'agit de mobiliser différentes activités de recherche utilisateur, de prototypage et d'évaluation de façon itérative afin d'améliorer la qualité d'un service numérique.

Dans le cadre du projet Adno, l'approche UX Design sera plus particulièrement mobilisée sur une première version (alpha) de l'interface du système. Pour cette mise en œuvre, un partenariat avec le Master mention information-communication proposé par l'université de Poitiers sera mis en place. Ce Master propose deux parcours de formation :

- parcours web éditorial et stratégie UX,
- parcours esDOC - information, documentation, bibliothèque.

L'UX design et les méthodes de recherche utilisateur sont constitutives de la formation. La conception d'interfaces web, et notamment d'interfaces de médiation, fait partie des enseignements du master, dans les deux parcours. Le Master s'appuie par ailleurs sur le Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage (CeRCA, unité mixte de recherche CNRS - universités de Poitiers et de Tours), dont l'un des axes de recherche est consacré aux interactions Humain-Système. Par ailleurs, le CeRCA est impliqué dans la coopération « Création, Image et Interactivité Numérique » impliquant l'université de Poitiers, le CNAM, l'École Européenne Supérieure de l'Image et le CNRS, et le réseau régional de recherche de la bande dessinée (BD2) en Nouvelle-Aquitaine.

Ainsi, dans une logique mêlant étude de cas et recherche/action, les étudiants mettront en œuvre des démarches de recueil d'expérience utilisateur (typiquement, focus group, tests utilisateurs) auprès des différents acteurs qui utiliseront la version alpha d'Adno.

Le recueil et l'analyse de ces données permettront une meilleure compréhension de l'expérience utilisateur produite par l'usage du système et donc d'optimiser l'ergonomie de l'interface et l'innovation dans les cas d'usage.



Une rencontre, un « adnothon » sera organisée par chaque partenaire culturel dans son établissement. L'objectif est de rassembler des volontaires — des médiateurs culturels, éducatifs et scientifiques, des chercheurs, des historiens de l'art, des documentalistes, des spécialistes en analyse et présentation de données, des informaticiens, et aussi des usagers intéressés — pour avancer ensemble sur ce projet. C'est un processus créatif fréquemment utilisé dans le domaine de l'innovation numérique. Seront évalués :

- quantitativement : le nombre des participants et le nombre de productions.
- qualitativement : les retours et avis des participants.

Pour suivre les pratiques et usagers au-delà des partenaires directement impliqués dans la première phase de développement des données seront récupérées et analysées dans le respect du Règlement général sur la protection des données (RGPD) :

- collecte anonymisée de données d'usages objectifs des applications, en privilégiant le logiciel libre Matomo conseillé par la CNIL, pour rappel, Adno ne requiert aucune identification et ne conserve aucune donnée relative à l'utilisateur et aux documents traités ;
- vie du code (sur Github ou Gitlab) : nombre de téléchargements, d'appréciations, de suivis, de remontées de bugs et de commentaires, de bifurcations (forks) et de propositions de modifications / améliorations (pull requests) ;
- formulaire d'enquête pour collecter des informations plus subjectives pour évaluer la dissémination de Adno, la typologie et les motivations des nouveaux usagers, les difficultés rencontrées et les suggestions d'évolution.

Pour identifier les possibilités offertes dans ce domaine, le partenariat avec le parcours esDOC (information, documentation, bibliothèque) du Master mention information-communication proposé s'étendra à ces évolutions. Des projets visant ainsi à explorer les potentialités de développement d'Adno autour de la question des enrichissements pourraient être mis en œuvre et appuieraient l'évolutivité de l'application.

#### Analyse de nouveaux usages potentiels de Adno

Si le projet Adno se centre avant tout sur la conception d'une interface ergonomique afin de permettre une appropriation rapide par différents types d'acteurs, des fonctionnalités supplémentaires sont possibles. Les annotations produites pourraient ainsi bénéficier d'enrichissements de différentes natures en exploitant les technologies associées au web de données. Plusieurs pistes peuvent être envisagées.