

# LA COMMUNAUTÉ MUSÉALE MONDIALE

Journée internationale des  
musées 2018



Le thème de la **Journée internationale des musées 2018** sera:

*Musées hyperconnectés : nouvelles approches, nouveaux publics*



**DIRECTION GENERALE DES TECHNOLOGIES  
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION**

**MDENP**



# **IMPACTS DES TIC DANS LA PROMOTION DES ACTIVITES MUSEALES**

**Izai TOE**

**DIRECTEUR GENERAL DES TECHNOLOGIES DE  
L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION**

**\*\*\*\*\***

+226 70 20 42 29 / +226 25 49 00 08  
izai.toe@tic.gov.bf



## INTRODUCTION

Les musées sont a priori le lieu de la conservation et de la pérennité.

De nos jours, l'avènement du numérique, l'internet et les technologies de pointe impactent considérablement les musées : *la 3D, les réseaux sociaux, l'intelligence artificielle, ...;*

Les habitudes se transforment et les musées se modernisent au fil des années .....

La SN@DEN consacre un volet important à la transformation numérique du monde culturel, donc des musées qui constituent un maillon majeur du développement socio-économique de notre pays.

# AGENDA



Défis des Musées à l'ère du numérique



Impacts des TIC sur les métiers et collections



Promotion des musées via les TIC



Les TIC pour la gestion des musées



# Défis des Musées à l'ère du numérique

**1** OMNIPRESENCE

**2** INTERACTIVITE  
- PROACTIF

**3** ACCESSIBILITE 24/7



# Impacts des TIC sur les métiers et collections

**Amélioration  
des prestations  
des musées à  
travers les SVA**

*Audioguides*

*Ecrans de projection*

**Virtualisation  
des musées**

*Collections virtuelles*



# Promotion des musées via les TIC

## QU'EST CE QUE LE E-MARKETING ?

« *L'e-marketing peut être défini, quant à lui, comme le processus de planification et de mise en œuvre de l'élaboration, de la tarification, de la communication, de la distribution d'une idée, d'un produit ou d'un service permettant de créer des échanges, effectués en tout ou en partie à l'aide des technologies digitales, en cohérence avec des objectifs individuels et organisationnels.* » Sources : **Grégory Bressolles, édition DUNOD**

### □ Les spécificités de l'e-marketing

- ✓ **L'interactivité** : l'e-consommateur est « actif » dans sa démarche et l'e-marchand doit apprendre à écouter et à être « passif », il doit donc être rapide, réactif et même proactif.
- ✓ **La connaissance du consommateur** : collecter, à un coût relativement faible, des informations marketing, en particulier celles relatives aux préférences du consommateur
- ✓ **L'individualisation** : personnaliser en masse les produits ou services proposés aux consommateurs.



# Promotion des musées via les TIC

## e-Marketing

**L'e-mailing** : L'e-mailing permet à la fois de recruter de nouveaux clients et de fidéliser les clients déjà acquis.

**Comparateurs** : Une des habitudes des consommateurs sur Internet est l'utilisation de sites de comparateurs de prix.

**Référencement** : Aucun site Internet (marchand ou non) ne peut survivre sans être référencé dans les moteurs de recherche.

**Affiliation** : Un programme d'affiliation est une collaboration entre un site (annonceur) et un éditeur.

# **Réseaux sociaux**





# Promotion des musées via les TIC

## Quels intérêts pour les musées à investir les médias sociaux ?

- ❖ **Diffuser l'information par tous les moyens existant:** Les médias sociaux constituent un canal puissant de diffusion de l'information complémentaires des autres canaux informatifs (presse, radio, télévision);
- ❖ **Réconcilier la culture et les personnes qui ne s'y intéressent pas :** Utiliser les médias sociaux dans un esprit de « démocratisation culturelle » (notamment en employant une expression écrite moins formelle et plus familière, afin de ne pas renvoyer l'image d'un lieu « élitiste »);
- ❖ **Générer un contenu original avec les utilisateurs :** Le contenu généré par les utilisateurs (photographie, article, vidéo...) devient une vraie richesse pour les musées; il faut donc permettre aux utilisateurs de créer des « parcours culturels »;
- ❖ **Mieux connaître son public :** Les médias sociaux sont également un moyen puissant pour se rapprocher du public et mieux le connaître, par exemple en organisant un retour d'expérience et mettre en œuvre une politique de e-marketing efficace – si le musée souhaite utiliser ce canal pour vendre des produits dérivés.



# Les TIC pour la gestion des musées

## ACCUEIL & ACHAT

- L'achat de billets via la borne interactive (Site Web en ligne)
- l'usage d'objets connectés: les bracelets pour de stocker des informations d'achat

## ACCES À L'INFORMATION

- La borne interactive permet des interactions avec le visiteur
- La tablette tactile pour le partage de contenus multimédia
- L'audioguides sous forme d'écouteur personnalisé

## PARTAGE DE LA CULTURE

- Cartes postales virtuelles
- DVD, des CD-Roms et des clés USB
- Applications pour smartphones et tablettes
- création une véritable communauté à travers le site internet du musée



# Les TIC pour la gestion des musées

## ENRICHI LE DIALOGUE ET FIDÉLISER LE PUBLIC

- La prise de parole via des réseaux sociaux pour rester visible et stimuler la fidélité de ses visiteurs.
- L'usage des supports interactifs pour dialoguer avec les visiteurs.

## OFFRIR DES VISITES PLUS LUDIQUE ET INTELLIGENTE

- Univers visuel complet grâce aux casques de réalité augmentée ou aux vidéos à 360°.
- Usage des vidéoprojecteurs sur les murs et sur toutes les surfaces mortes
- Les hologrammes et écrans Transparents pour repositionner aux moments des faits historiques

## OUVERTURE À L'ART NUMÉRIQUE

- Au artistes de s'approprier des supports numériques dans la conception des œuvres.
- L'art numérique doit être intégré à la vie des musées.

## OPTIMISATION LA GESTION DES RESSOURCES

- Les outils numériques pour permettre aux employés de gérer : les horaires d'ouverture, prendre connaissance des mesures de sécurité, règlement actualisé.



## CONCLUSION

---

L'influence des TIC dans notre société n'est plus à démontrer et les musées ne sont pas en reste.

Les TIC constituent une opportunité unique pour garantir aux musées un avenir certain.....



# FIN



**DIRECTION GENERALE DES TECHNOLOGIES  
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION**

**MDENP**



## **IMPACTS DES TIC DANS LA PROMOTION DES ACTIVITES MUSEALES**

**Izai TOE**

**DIRECTEUR GENERAL DES TECHNOLOGIES DE  
L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION**

**\*\*\*\*\***

+226 70 20 42 29 / +226 25 49 00 08  
izai.toe@tic.gov.bf

# LA COMMUNAUTÉ MUSÉALE MONDIALE

Journée internationale des  
musées 2018



Le thème de la **Journée internationale des musées 2018** sera:

*Musées hyperconnectés : nouvelles approches, nouveaux publics*