

# Ecosystème de données patrimoniales

## Rôle des connaissances métacognitives dans le processus de design d'expérience de visite

Raihana Allani, Pierre Leclercq  
LUCID-ULiège, Belgique

### Personnalisation de l'expérience de visite augmentée

**Contexte.** Le patrimoine culturel urbain est devenu augmenté numériquement et soutenu par une masse de technologies invisibles sous-jacentes. Il fait désormais partie d'un système technologiquement interconnecté, hétérogène et complexe.

**Enjeu.** Il existe encore un manque de compréhension du comportement du visiteur au cours de son expérience de visite de ce patrimoine interconnecté. En effet, ce qui se passe dans la tête du visiteur est considéré comme "une boîte noire" difficile à décoder.

**Méthodologie.** Ce poster illustre une approche centrée utilisateur, basée sur la taxonomie Krathwohl & Anderson (A&K) utilisée dans les processus d'apprentissage, dans le but d'identifier les différentes dimensions de connaissances mobilisées dans le processus de design d'expérience de visite personnalisée. Ce travail présente une méthode instrumentée pour

l'analyse des motivations des visiteurs au cours d'une expérience de visite in situ dans le site du Musée en Plein Air du Sart Tilman à Liège (Fig.1). Les participants ont été équipés d'une caméra Go Pro afin de capturer leurs interactions avec l'environnement et avec une application nommée P@trimonia qui leur a été mise à disposition pour concevoir, eux-mêmes, leurs propres visites. Aucun parcours prédefini n'a été proposé car le

Pour un point d'intérêt (POI) donné, nous avons analysé les requêtes faites par l'utilisateur pour choisir le POI suivant (Fig. 2), en nous basant sur le modèle contextuel de l'expérience interactive de visite, développé par Falk & Dierking en 2012, adapté par Meunier & Belanger en 2014 (Fig. 2).

**Résultats.** Le processus de design d'expérience (Fig.4) illustre la manière dont les visiteurs font appel à leurs contextes physique, socio-culturel et personnel pour choisir le prochain POI à visiter.

Ceci explique le fait d'avoir visité le même POI sans pour autant avoir choisi le même POI d'après. Cette recherche montre que ces 3 contextes constituent les connaissances métacognitives dans une situation de visite libre choix (Fig.5). Elle révèle que ces connaissances sont les plus mobilisées par les visiteurs dans le processus de design d'expérience de visite personnalisée.

### Remerciements

- Le projet P@trimonia : Plateforme participative et géolocalisée pour l'appropriation du patrimoine matériel et immatériel est financé par la fédération Wallonie Bruxelles dans le cadre de la Commission Mixte WB-Tunisie (2019-2023).

- Nous remercions Aurélie Jeunejan Ir. Informaticienne LUCID-ULiège pour le développement de l'application et pour sa contribution au bon déroulement des expériences sur terrain.

### Bibliographie

- Anderson, L. W. and Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001) A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Allyn & Bacon. Boston, MA (Pearson Education Group)
- Dissaux, T., & Jancart, S. (July 2022). The Impact of procedural knowledge retrieval on the architectural design process in parametric design environments. Paper presented at Design Computing and Cognition, Glasgow, United Kingdom.
- Falk, J.H. (2009). Identity and the Museum Visitor Experience (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315427058>

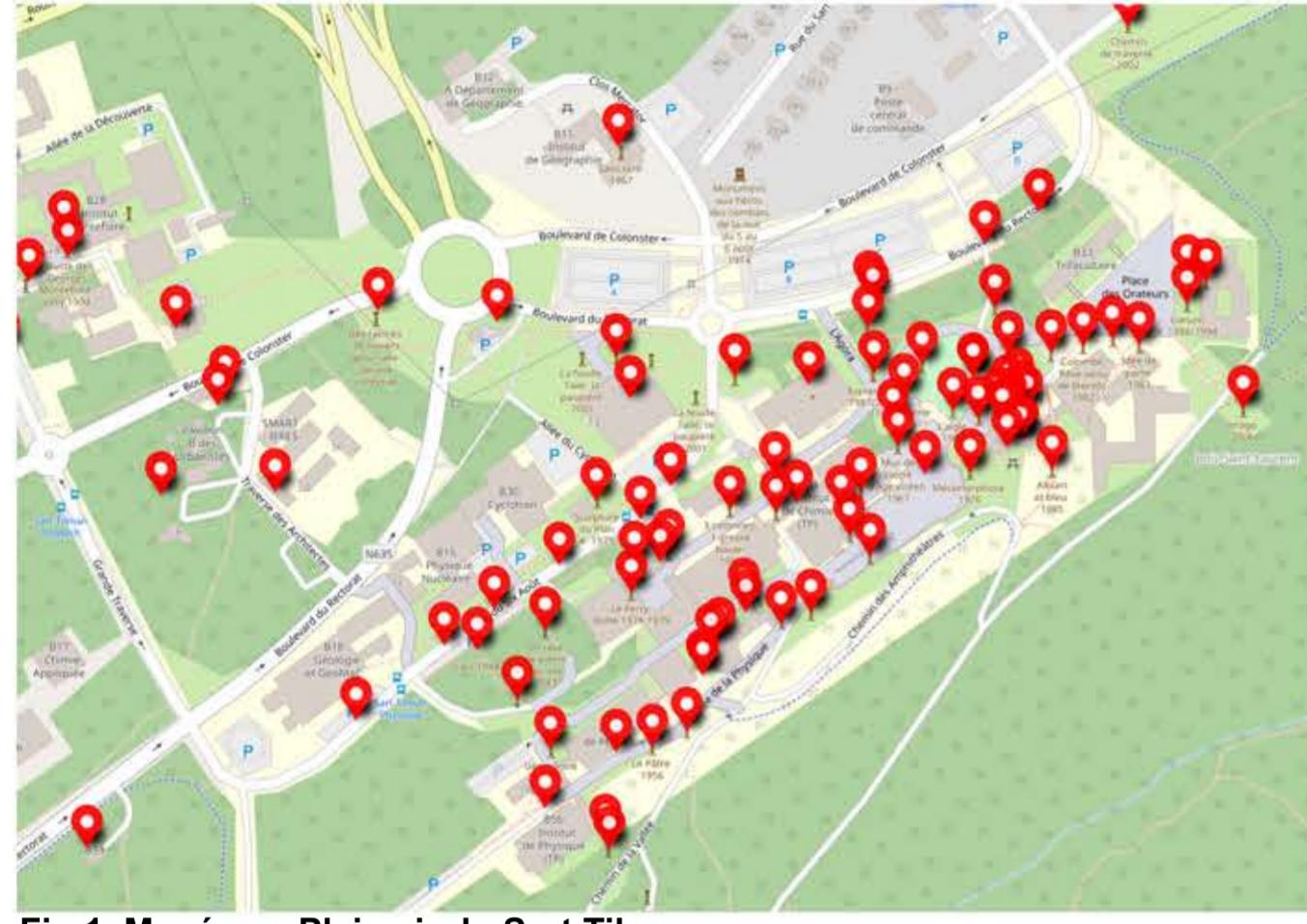


Fig 1. Musée en Plein air du Sart Tilman  
Interconnexion entre œuvres architecturales et artistiques

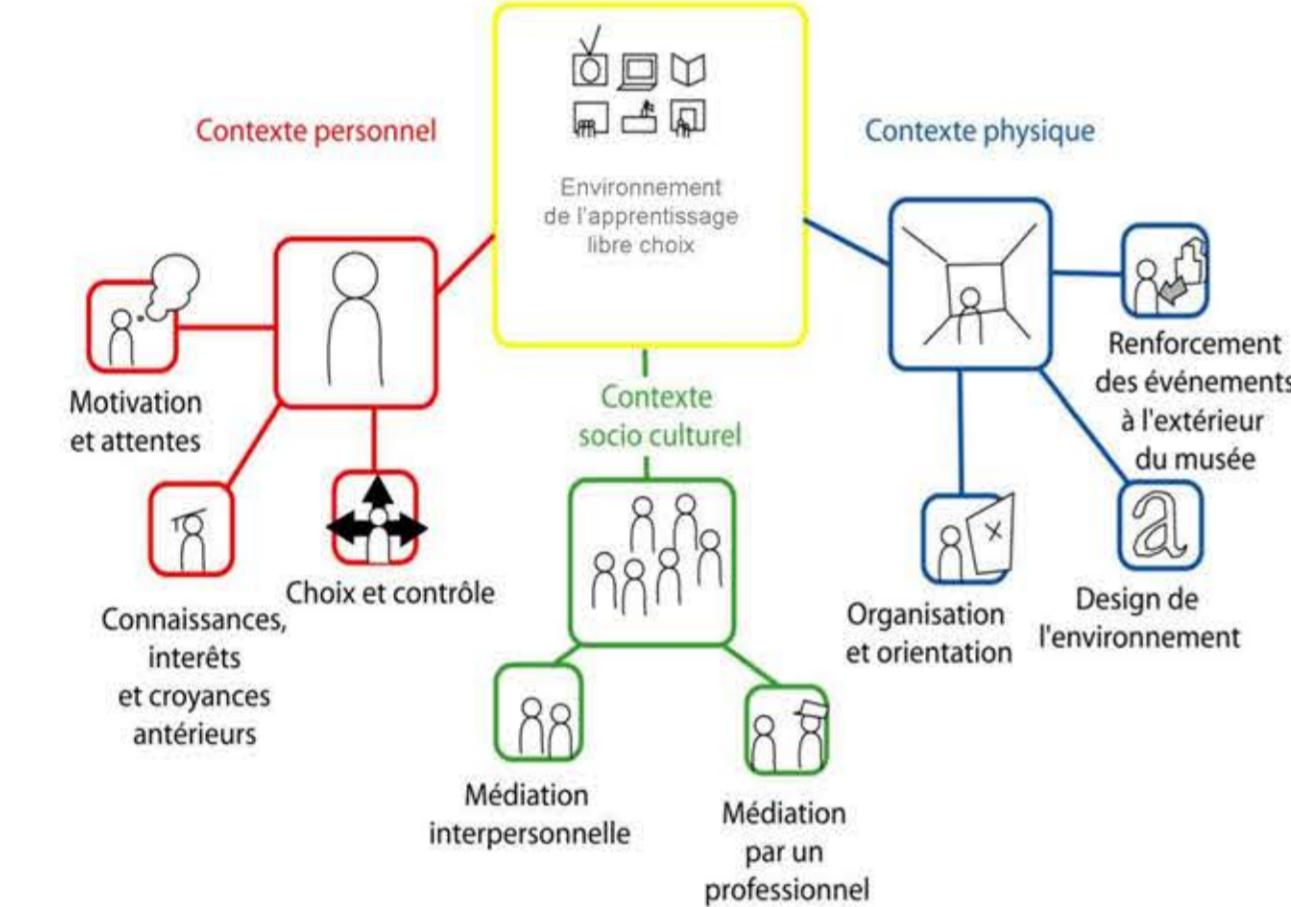


Fig 2. Modèle contextuel de l'expérience de visite (Meunier & Belanger, 2014) adapté du modèle Falk & Dierking (2012)



Fig 3. Résultats des requêtes dans l'application P@trimonia par différents utilisateurs suivant la visite du même Point d'Intérêt "Le Nanti"

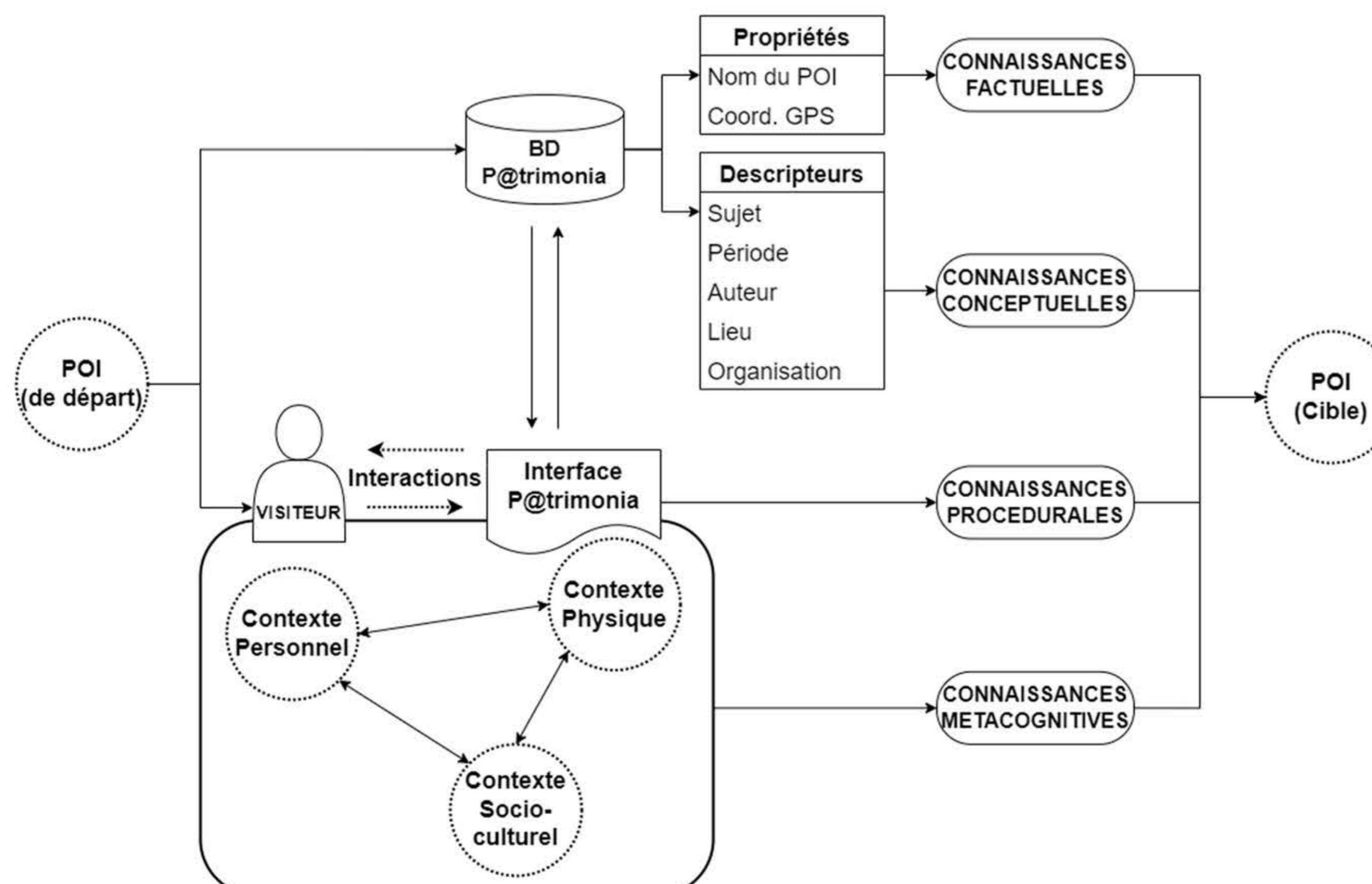


Fig 4. Intégration du modèle contextuel (FMeunier & Belanger, 2014) dans le processus de design d'expérience de visite augmentée et place du logiciel P@trimonia dans l'écosystème numérique de l'espace culturel

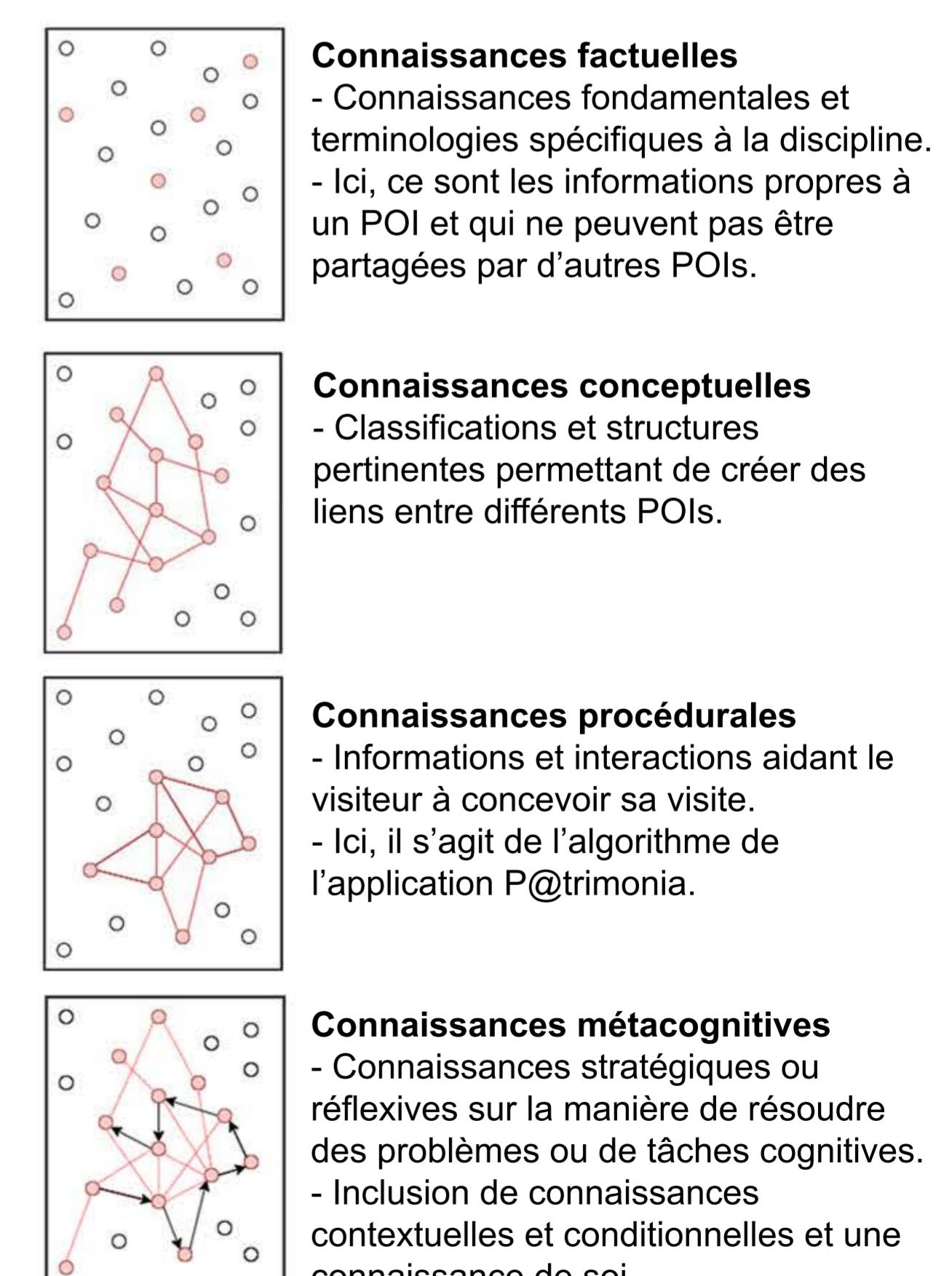


Fig 5. Dimensions des connaissances (Anderson & Krathwohl, 2001) dans le cadre d'une expérience de visite personnalisée