GUIDE DE CRÉATION D'EXPOSITIONS

VX designers

CREDITS

Ce **guide de l'utilisateur de la plateforme de génération d'expositions VX Designers a** été produit par le consortium du projet VX Designers, qui se compose de 6 partenaires :

Le projet #VXdesigners est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre d'octobre 2020 à septembre 2022. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues. (Code projet : 2020-1-BE01-KA201-074989).

+ Des informations sur le projet et d'autres ressources sont disponibles à l'adresse suivante :
https://vxdesigners.eu/

#VXdesigners PUBLICATION GRATUITE - 2022
Ce guide est publié sous la licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.
Vous êtes libre de :
Partager - copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format.
Adapter - remixer, transformer et construire à partir du matériel.
Le concédant ne peut révoquer ces libertés tant que vous respectez les conditions de la licence.
Sous les conditions suivantes :
Attribution - Vous devez donner le crédit approprié, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggère que le donneur de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.
Non commercial - Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.
Partage des mêmes droits - Si vous remixez, transformez ou développez le matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.
Pas de restrictions supplémentaires - Vous ne pouvez pas appliquer de termes juridiques ou de mesures technologiques qui empêchent légalement les autres de faire ce que la licence autorise.

Conception graphique et mise en page : Ximena Chapero

arteria foundation · CITIZENS IN POWER · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · eeli European Education & Learning Institute · LES APPRIMEURS · LogoPsyCom

GUIDE DE CRÉATION D'EXPOSITIONS

1 INTRO p.1

2 TUTORIEL TECHNIQUE p.2

3 CRÉER DES EXPOSITIONS EN LIGNE POUR L'APPRENTISSAGE p.7

3.1 Pourquoi utiliser la conception d'exposition en ligne pour l'apprentissage ? Commencez par définir vos objectifs d'apprentissage. 7

3.2 Qui peut utiliser la plate-forme ? 8

3.3 Quels types d'expositions existe-t-il ? (document à distribuer aux apprenants) 9

3.4 Comment concevoir une exposition en ligne ? (document à distribuer aux apprenants) 14

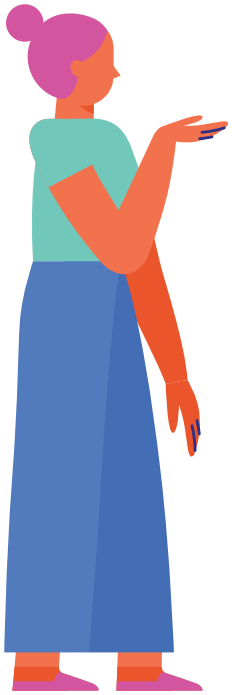
3.4.1 Comment concevoir une exposition ? Les étapes de base 15

3.4.2 Conseils pratiques pour créer le contenu et le support de votre exposition 18

3.4.3 Éléments importants à prendre en compte pour toute exposition 20

3.4.4 Les différents éléments disponibles sur la plateforme du générateur d'exposition VX Designers 24

1 INTRO



Pour faciliter l'accès à la **plateforme du générateur d'expositions VX Designers**, nous avons élaboré ce **guide de l'utilisateur** qui fournit toutes les informations techniques et pratiques sur l'**utilisation de la plateforme dans un contexte d'apprentissage.**

Ce guide a pour objectif de décrire les fonctionnalités de la plateforme de manière claire et complète, afin de permettre à tous ses utilisateurs de créer leurs propres expositions virtuelles pour l'apprentissage. Il comprend des sections destinées aux éducateurs pour préparer les sessions, et des "fiches pour les apprenants" qui peuvent être remises aux élèves pour les aider à concevoir leur exposition sur la plate-forme, seuls ou en groupe.

Ce guide peut être utilisé avec les autres ressources de VX Designers destinées aux professionnels de l'éducation (c'est-à-dire dans les écoles ou les espaces d'exposition) : le Guide Expositions & Ecole, qui fournit des informations pratiques sur la manière d'aider les élèves à bénéficier d'un apprentissage actif grâce aux expositions, et le Guide Pédagogique, qui fournit des informations aux enseignants et aux experts en éducation scolaire, pour savoir comment concevoir, utiliser et intégrer les expositions dans leurs pratiques d'enseignement.

VX Designers est un projet Erasmus+ sur l'utilisation des expositions à des fins d'apprentissage dans l'enseignement secondaire. Le projet vise à placer les apprenants au centre du processus de développement et à maximiser leur apprentissage et leur intérêt par la co-construction d'une exposition.

En pratique, le projet développe une méthodologie et un ensemble d'outils et fournit des conseils et des ressources pour aider les enseignants ainsi que d'autres professionnels de l'éducation et des musées, à mettre en œuvre une pédagogie innovante, en utilisant des expositions pour faciliter les besoins de leurs apprenants. Le projet se concentre également sur l'utilisation de la technologie pour la création d'expositions numériques et sur l'apprentissage inclusif en matière de conservation d'expositions, pour les apprenants ayant des besoins différents, tels que les personnes souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage et/ou de différences culturelles. Pour plus d'informations sur les directives destinées aux éducateurs, consultez le guide pédagogique des concepteurs de VX.

Ce guide de l'utilisateur de la plate-forme des générateurs d'expositions couvrira trois aspects:

- **Détails techniques,** conception et fonctionnalités de la plateforme VX Designers.
- **Pourquoi** utiliser la plateforme d'exposition pour l'apprentissage, **quel** type d'exposition peut être conçu, et **comment** une exposition en ligne peut être conçue en quelques étapes simples sur la plateforme VX Designers.
- Contenu, **ressources**, exemples et bonnes pratiques pouvant être consultés lors de la création d'expositions, afin de choisir la présentation la plus adaptée à leurs artefacts et au cadre de l'exposition.

1 TUTORIEL TECHNIQUE

Dans cette section, nous allons détailler les différentes fonctionnalités de la plateforme du générateur d'expositions. Cet outil a été conçu en tenant compte de l'expérience utilisateur, et les fonctionnalités mises en œuvre sont une réponse directe aux besoins identifiés.

UNE APPROCHE UX

Nous avons travaillé sur le générateur d'exposition en utilisant des personas créés à partir d'entretiens. Ils représentent les utilisateurs de la plate-forme et nous aident à définir leurs besoins. À partir de leurs besoins, nous avons conçu les caractéristiques de la plate-forme, les principales fonctionnalités et son aspect général.

Les principaux éléments identifiés sont :

- Nos utilisateurs sont des enseignants et des apprenants, qui travaillent ensemble pour créer des expositions.
- Les enseignants peuvent avoir des apprenants ayant des besoins spécifiques. Ils souhaitent trouver des outils adaptés aux différentes difficultés de leurs apprenants, qui nécessitent une adaptation personnalisée.
- Les expositions en ligne sont un bon moyen d'accrocher les élèves à la culture, de rendre l'art accessible et d'ajouter du plaisir au processus d'apprentissage.
- Un élément clé devrait être l'interactivité : faire participer les étudiants devrait améliorer leur intérêt.
- Le contact avec la culture artistique européenne doit être présent pour approfondir les connaissances des apprenants à son sujet.
- Avoir accès aux expositions créées par d'autres utilisateurs.
- Un outil gratuit et personnalisé.
- Les utilisateurs ont des compétences numériques moyennes : ils n'ont aucun problème à utiliser une application ou internet. Mais la plateforme doit être accessible et facile à utiliser.

PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES

Nous allons maintenant détailler les solutions que nous avons conçues pour répondre à ces éléments clés.

Les utilisateurs doivent pouvoir travailler ensemble lors de la création d'une exposition. Nous avons décidé d'avoir deux types d'utilisateurs**:** L'**enseignant et la classe.**

Seuls les enseignants peuvent créer un compte avec une adresse électronique. Tout est **gratuit** Luego, pueden crear tantas aulas como quieran. Un aula es una cuenta compartida para alumnos con derechos restringidos, como la creación o eliminación de exposiciones. Un Aula puede participar en exposiciones y colecciones, una vez creadas y asignadas a ellas por su Profesor. La idea es tener la menor cantidad de datos posible sobre nuestros usuarios, y especialmente los estudiantes. Las cuentas de aula son anónimas y administradas por un profesor.

Afin de disposer d'un **outil adapté et personnalisé pour les apprenants ayant des besoins spécifiques**, nous avons rendu la plateforme accessible et réactive dans les principales langues du projet (anglais, français, grec, polonais et espagnol).

La création de l'exposition est divisée en deux étapes:

1. **Collections -** Rassembler des images pour avoir une iconographie sur un sujet spécifique.
2. **Exposition -** Ordonner des éléments pour créer une séquence et une exposition. Les images utilisées proviennent de collections.

Le processus de création des expositions est interactif: nous pouvons voir le résultat final tout en le construisant. Il est facile d'ajouter de nouveaux éléments aux expositions. La création d'une exposition peut se faire rapidement, et elle permet de recevoir instantanément un retour sur les choix effectués.

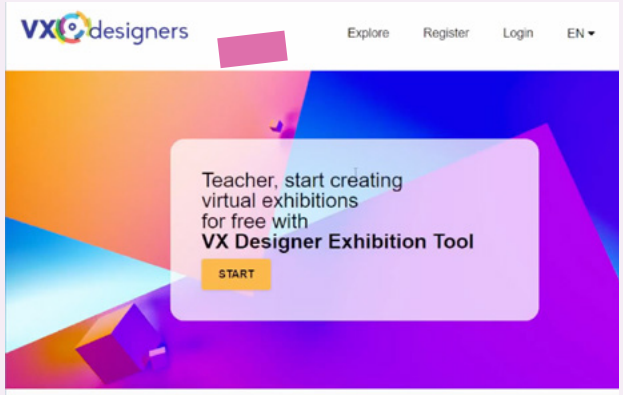
On peut accéder librement aux **collections européennes** pour constituer des collections d'images et des collections **directement à partir de la plateforme du générateur d'expositions. Europeana** est un agrégateur de collections, et nous pouvons parcourir leur catalogue pour créer une collection d'images.

Une fois qu'une exposition est prête, elle peut être rendue **publique,** y aparecerá en la sección "Explorar" de la Plataforma. La exposición puede ser vista por cualquier visitante, directamente desde la página de inicio o desde un enlace compartido. Los visitantes pueden aprender sobre nuevos temas, y los usuarios de la herramienta pueden obtener inspiración para su propia exposición.

UTILISATION DE LA PLATE-FORME

Pour utiliser la plate-forme, vous devrez créer et vous connecter avec un compte d'enseignant, ou vous connecter avec un code de classe donné par votre enseignant.

Les étapes suivantes sont également disponibles dans **cette vidéo:** https://youtu.be/zCs_mR8UA-M.



CRÉATION D'UN COMPTE ET CONNEXION

Dans le menu d'en-tête, vous pouvez **vous inscrire** et créer un compte (1) ou vous **connecter** (2) avec vos informations d'identification.

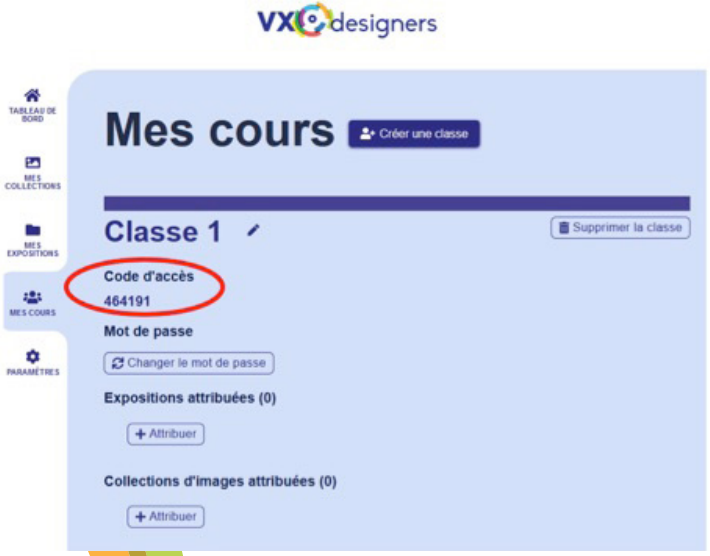
Seuls les comptes d'enseignants peuvent être créés de cette manière. Un compte de classe est créé par un enseignant vérifié (voir section suivante).

Pour créer un compte enseignant, vous devez remplir le formulaire avec votre adresse électronique, un mot de passe fort, votre nom et le nom de votre école. Après avoir lu et accepté les termes et conditions, vous pouvez créer un compte. Vous recevrez un courrier électronique afin de confirmer votre adresse électronique. Une fois que c'est fait, vous pouvez vous connecter.

La page de connexion vous demandera de choisir entre Professeur et Classe. Vous pouvez vous connecter en tant qu'enseignant avec votre adresse électronique et votre mot de passe. En sélectionnant "Classe", vos élèves peuvent se connecter avec le code et le mot de passe que vous allez créer pour eux (voir section suivante).

CRÉER DES SALLES DE CLASSE

Pour créer un compte de classe, connectez-vous en tant qu'enseignant et sélectionnez **Mes classes** dans le menu latéral. Il vous sera demandé de saisir le nom de votre classe (qui vous permettra de l'identifier rapidement) et un mot de passe.



Une fois votre classe créée, un code de connexion est automatiquement généré pour elle. Donnez ce code de connexion automatique et le mot de passe saisi à vos élèves, afin qu'ils puissent se connecter à la plate-forme.

Un compte de classe ne peut pas créer ou supprimer des collections et des expositions, mais seulement y participer. Ils ne peuvent pas voir les collections et les expositions tant que vous ne les avez pas assignées via la page **Mes classes**, ou directement à partir des paramètres d'une collection ou d'une exposition.

GESTION D'UNE COLLECTION D'IMAGES

- Pour créer une collection d'images : cliquez sur **Créer une collection** directement depuis la page d'accueil du tableau de bord, ou depuis la page **Mes collections.**
- Pour modifier une collection : cliquez sur **Modifier** à partir de la page de la collection ou à partir de **Mes collections**, qui répertorie toutes vos collections.
- Pour ajouter des images à une collection : ouvrez la page de la collection et cliquez sur **Ajouter une nouvelle image. Vous** serez invité à ajouter des images à partir de vos appareils (images stockées sur votre disque dur par exemple), ou à partir de la base de données Europeana qui peut être parcourue avec des mots-clés.
- Pour supprimer une image d'une collection : cliquez sur l'image dans la page de la collection et sélectionnez **Supprimer**.
- Pour supprimer une collection : allez dans **Mes Collections**, et cliquez sur **Supprimer** pour la collection cible. (créer, ajouter/ supprimer des images, utiliser Europeana, supprimer la collection).

Attention: Toute image supprimée (ou collection la contenant) sera supprimée des expositions qui l'utilisent. Assurez-vous que vos images ne soient pas utilisées dans une de vos collections!

GÉRER UNE EXPOSITION

- Pour créer une exposition, cliquez sur **Créer une exposition** directement depuis la page d'accueil du tableau de bord, ou depuis la page **Mes expositions**.
- Pour modifier une exposition, cliquez sur **Paramètres** à partir de la page de l'exposition.
- Pour ajouter de nouveaux éléments à une exposition, ouvrez la page de l'exposition et cliquez sur le bouton + en bas de la page. Vous pourrez choisir parmi différents types d'éléments : Titre, bloc de texte, vidéo ou images de vos **Collections**.
- Pour modifier, déplacer vers le haut ou le bas, ou supprimer un élément de votre exposition, cliquez sur les boutons correspondants à droite de celui-c

- Pour supprimer une exposition, allez dans **Mes expositions**, et cliquez sur **Supprimer** pour l'exposition cible.

3 CRÉER DES EXPOSITIONS EN LIGNE POUR L'APPRENTISSAGE

Dans la section suivante, nous allons expliquer **pourquoi l'**utilisation de la plate-forme d'exposition peut faciliter l'apprentissage, qui peut utiliser la plate-forme, **quel** type d'exposition peut être conçue, et **comment** une exposition en ligne peut être conçue en quelques étapes simples sur la plate-forme VX Designers.

Nous allons vous guider à travers toutes ces questions, cependant, il n'y a pas qu'une seule réponse, car le processus consiste à trouver la motivation, à commencer à définir des objectifs, à être créatif et à laisser les élèves l'être aussi.

Gardez toujours à l'esprit qu'une exposition nécessite des étapes préalables : définition des objectifs, recherche et organisation. La plate-forme VX Designers est un outil permettant de concevoir une exposition, mais elle ne doit pas se contenter de remplir des espaces vides.

Pour trouver l'inspiration, n'oubliez pas de visiter des exemples d'expositions et de sortir des sentiers battus. Dans ce guide, vous trouverez également des ressources avec des exemples qui peuvent vous aider à façonner vos collections et vos expositions.

Examinons les différentes façons d'utiliser la conception d'exposition pour l'apprentissage :

3.1 POURQUOI UTILISER LA CONCEPTION D'EXPOSITION EN LIGNE POUR L'APPRENTISSAGE ?

Il existe de nombreuses raisons et manières de concevoir une exposition dans un contexte éducatif. Par conséquent, les éducateurs doivent définir dès le départ pourquoi et comment ils souhaitent le faire.

Les expositions sont un excellent outil pédagogique car elles sont interactives et créatives, elles peuvent accroître l'engagement des apprenants et les aider à atteindre les objectifs du programme scolaire, ainsi que de nombreux autres avantages, tels que :

- Créer un environnement où plusieurs méthodologies pédagogiques peuvent être appliquées, en mettant l'accent sur l'apprentissage actif, l'engagement, la diversité et l'inclusion, entre autres.
- Gestion de la technologie et des outils d'enseignement innovants, développement de la connaissance du contenu pédagogique technologique par le développement et la co-curation d'expositions en ligne
- Proposer des activités qui impliquent également des membres extérieurs à la classe, comme les familles, les amis ou les pairs.

Vous trouverez des informations plus détaillées sur la manière d'aider les étudiants à bénéficier d'un apprentissage actif par le biais d'expositions dans le Guide des expositions et des écoles VX Designers. Pour de plus amples informations sur la manière d'organiser, de gérer et de développer une exposition, nous vous recommandons le Guide pédagogique VX Designers.

3.2 QUI PEUT UTILISER LA PLATE-FORME ?

En tant que générateur d'exposition, cette plateforme peut être utilisée par toutes les personnes impliquées dans le processus de co-construction d'une exposition:

Les éducateurs/ enseignants, peuvent créer un environnement où développer des collections et des expositions à utiliser pour une ou plusieurs classes. L'enseignant peut gérer les collections et les ressources en fonction du sujet ou d'un domaine de recherche spécifique, et gérer la visibilité et d'autres outils d'administration.

Les apprenants et les utilisateurs formels et non formels qui souhaitent concevoir une exposition seuls ou en groupe, en utilisant les possibilités offertes par les outils collaboratifs qu'offre la plateforme du générateur d'exposition VX Designers.

Les apprenants, peuvent co-créer une exposition. Disposant d'une version pour apprenants de la plateforme, ils peuvent contribuer au processus avec les éducateurs afin de présenter un sujet, d'explorer un thème ou de développer une idée de recherche et d'en montrer les résultats.

Grand public ou visiteurs d'une exposition privée, une fois que l'exposition est publique, elle peut être partagée avec le public ou des groupes de personnes liées à la classe (familles, partenaires, pairs).

3.3 QUELS TYPES D'EXPOSITIONS EXISTE-T-IL ? (DOCUMENT À DISTRIBUER AUX APPRENANTS)

C'est ici que commence le chemin pour créer une exposition, mais en fait il n'y a pas qu'une seule façon de le faire, il y a une infinité de possibilités, il suffit de trouver celle qui vous convient le mieux.

Pour en savoir plus sur les types d'expositions que nous pouvons trouver, jetez un coup d'œil à la base de données des ressources des concepteurs VX où nous avons rassemblé tout ce dont vous avez besoin pour préparer le terrain pour votre exposition.

La base de données des ressources des concepteurs VX se trouve ici: https://vxdesigners.eu/database/

Elle est divisée par les sections suivantes en différents onglets :

1. **Liste de ressources à utiliser pour le support de contenu:** Avec des milliers d'œuvres, d'artistes, de catégories et d'autres ressources qui peuvent être ajoutées à l'exposition.
2. **Comment concevoir une exposition:** Conseils de base sur la conception d'une exposition à partir de blogs, de vidéos et d'experts en la matière.
3. **Tendances et innovation dans la conception d'expositions numériques:** Voir plus loin dans les expositions virtuelles.
4. **Des expositions professionnelles en ligne pour s'inspirer:** Des exemples de ce que vous pourrez faire en utilisant la plateforme VX Designers ou tout autre outil.
5. **D'autres plateformes et applications pour créer des expositions en ligne**, s'inspirer ou aller plus loin.
6. **Exemples d'expositions** conçues pour l'apprentissage.

En plus de ce qui précède, nous pouvons également catégoriser et organiser les expositions différemment si nous utilisons une **narration chronologique**, par exemple pour l'histoire, l'histoire de l'art, l'histoire naturelle, etc. Comme nous pouvons le voir dans cet exemple : Version virtuelle de l'exposition "Every Eye is Upon Me : First Ladies of the United States" par le Smithsonian Museum: https://firstladies.si.edu/

Une autre option consiste à créer une **narration thématique**. Regardez comment différentes expositions sont organisées par Google Arts et Culture: https://artsandculture.google.com/project

E incluso por color: https://artsandculture.google.com/color?col=GREEN.

Profundicemos en los tipos de exposiciones:

Exposición comisariada en el Museo en línea

Une méthode utilisée par de nombreux musées de renom, allant de l'histoire à l'art, ont commencé à créer des expositions en ligne dynamiques de leurs musées en utilisant une variété d'outils interactifs pour faire participer les utilisateurs virtuels. Ces expositions offrent une visite guidée en ligne du bâtiment, permettant aux utilisateurs virtuels de s'immerger dans une copie interactive du musée. Grâce à cette plateforme, de nombreux musées proposent une visite virtuelle des expositions, avec une narration et un guidage virtuel à travers les expositions et les œuvres. Il s'agit d'une tentative de recréer l'expérience que l'on aurait en se promenant dans le musée réel, le narrateur faisant office de guide touristique pour vous accompagner dans le musée. Pour coïncider avec cette expérience, de nombreuses expositions de musées en ligne offrent une variété de produits afin de fournir au spectateur une expérience virtuelle plus approfondie.

- Des reconstitutions de visites guidées de musées.
- Vidéos et multimédia informatif.
- Des présentations virtuelles approfondies de travaux, de projets et d'artefacts.
- Concentrez-vous sur des expositions ou des artistes particuliers.

Exemple:

Histoire de Khipus et Empires non déchiffrés

L'anthropologue Sabine Hyland examine les khipus à travers l'histoire

https://artsandculture.google.com/story/RAXhNJOYeqMCyQ

Récréations de visites guidées du musée

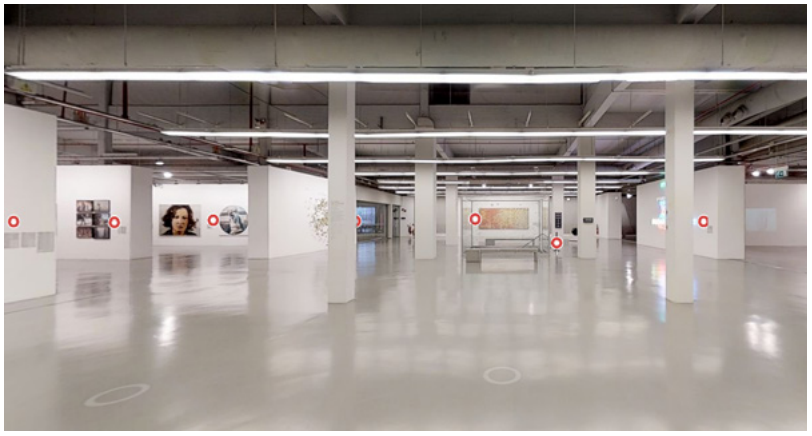
Les visites guidées de musées dans des expositions virtuelles sont des simulations de ce que vous vivriez en étant guidé dans un musée réel. Elles sont souvent accompagnées d'une narration du conservateur du musée et permettent aux visiteurs de voir et de visiter les expositions du musée dans une expérience entièrement virtuelle. Les visiteurs peuvent naviguer d'une salle à l'autre et d'une exposition à l'autre, parfois accompagnés d'autres formes de médias, afin de rendre l'expérience plus immersive.

Exemple:

Les artistes en leur temps

Musée d'art moderne d'Istanbul

https://www.istanbulmodern.org/virtualtour/



Vidéos et multimédia informatif

Les galeries virtuelles offrent une plateforme pour afficher de nombreuses vidéos et des multimédias informatifs. Les vidéos font partie intégrante des expositions virtuelles, car elles constituent une forme de média divertissante et captivante pour transmettre des informations. Elles peuvent servir à expliquer des œuvres d'art ou des objets historiques, ou contribuer à créer l'histoire de l'exposition. Elles peuvent également faire partie de l'exposition elle-même, en présentant des performances, des animations et des séquences documentaires. Une caractéristique importante des vidéos est également l'aspect audio qu'elles peuvent fournir, en aidant à recréer le son d'un moment historique, la musique d'une œuvre d'art ou d'une performance.

Exemple:

"We Speak Hip Hop" les voix de vingt-huit artistes engagés.

https://www.wespeakhiphop.fr/

Des présentations virtuelles approfondies d'œuvres d'art, de projets ou d'artefacts.

Dans les expositions virtuelles approfondies, les possibilités de haute résolution et d'interactivité des artefacts et des œuvres d'art offrent aux spectateurs des occasions inédites d'examiner de plus près les œuvres des grands noms de l'histoire ou les artefacts survivants de notre passé. Par exemple, le Rijksmuseum a créé une version interactive de nombreuses œuvres de Rembrandt qui permet de voir les fissures dans les peintures, le vieillissement de l'encre et les différents coups de pinceau utilisés. Le musée d'histoire naturelle de Londres propose un grand nombre d'artefacts et de fossiles à examiner de près dans sa visite virtuelle, qui permet aux utilisateurs d'avoir une vue unique des reliques de notre passé.

Exemple:

L'exposition "Magic Curve" présente des pièces issues de deux collections du Musée du design de Barcelone qui se concentrent sur la courbe.

https://artsandculture.google.com/exhibit/la-curva-m%C3%A1gica/kgLiW4dNrg55LA

Focus sur des artistes et des expositions en particulier

Les visites virtuelles de musées cherchent souvent à organiser des événements hebdomadaires ou mensuels pour souligner l'influence ou l'impact d'une œuvre d'art particulière ou d'un artiste. Dans une exposition virtuelle, ils peuvent facilement joindre des interviews, de la documentation historique, des diaporamas et d'autres éléments multimédias interactifs associés pour aider à former une image complète d'un artiste et de son travail.

Ces sortes de projets permettent également aux musées d'actualiser constamment leur public et de fournir de nouvelles démonstrations à un coût très faible par rapport aux campagnes physiques dans les musées.

Exemple:

Exposition en ligne TATE Modern pour Andy Warhol

https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/andy-warhol/exhibition-guide

Le site web de l'artiste

Le site web de l'artiste est la forme la plus immédiate d'exposition virtuelle, similaire à une exposition individuelle. Le site web de l'artiste permet aux artistes individuels d'exposer leurs images et leurs œuvres d'art dans un espace virtuel en ligne auto-construit. Ici, les artistes, à l'instar d'une exposition individuelle, peuvent guider les visiteurs à travers une histoire ou un parcours émotionnel afin de communiquer ce que l'artiste souhaite. Cela peut se faire par le biais de différentes formes de multimédia. Les artistes utilisent souvent leur site web comme un espace en ligne pour l'expérimentation ainsi que comme une plateforme pour commercialiser et partager leur travail

Exemple:

Site Internet de l'artiste Njideka Akunyili Crosby

https://www.njidekaakunyilicrosby.com/

Salle de visionnage

La salle d'exposition virtuelle, dans sa fonction, est très similaire à une salle d'exposition dans une galerie d'art. Il s'agit d'un espace en ligne qui est utilisé pour commercialiser et vendre une sélection limitée d'œuvres d'un artiste, soit au grand public, soit à des personnes sélectionnées. Il s'agit souvent de pages web temporaires créées rapidement dans le seul but d'exposer les œuvres sélectionnées. Les salles de visionnage permettent aux artistes de préserver leur vie privée en ligne si nécessaire, et ont été largement utilisées pour présenter des œuvres particulières disponibles. Leur rôle est d'être pertinents et contemporains par rapport à ce que le public recherche, ainsi qu'au message actuel que l'artiste veut transmettre.

Exemple:

Place de marché pour les œuvres numériques qui peuvent être vendues avec des cryptocurrences.

https://rarible.com/

Expositions historiques en ligne

Les expositions historiques en ligne cherchent à offrir une expérience virtuelle pour informer leur public des moments historiques importants, de la documentation et des artefacts. Le support en ligne offre aux institutions historiques de nombreuses options. Les événements historiques, les anniversaires ou les personnalités peuvent être le point de mire, et une collection de documents peut être attribuée à cet événement ou à cette personne, facilement consultée et examinée par le public.

Exemple:

Galerie virtuelle pour marquer les 50 ans de la Journée de la Terre, un événement annuel organisé en faveur de la protection de l'environnement.

https://hubs.mozilla.com/JjUpYrj/aa-earth-gallery

Expositions littéraires en ligne

Les expositions littéraires en ligne sont largement similaires à une exposition historique en ligne. Les plateformes virtuelles peuvent grandement aider les poètes, les écrivains ainsi que les archivistes qui cherchent à présenter des versions virtuelles de la documentation et des mots des poètes. De nombreuses bibliothèques et archives nationales disposant d'expositions virtuelles en ligne offrent la possibilité d'examiner de très près d'anciens documents, lettres et écritures, ce qui ne serait pas possible dans des expositions physiques.

Exemple:
Le livre des morts de Getty
Textes funéraires de l'Égypte ancienne au musée J. Paul Getty
https://artsandculture.google.com/story/ogUheUm1d2fPAg

3.4 COMMENT CONCEVOIR UNE EXPOSITION EN LIGNE? (DOCUMENT POUR LES APPRENANTS)

Dans cette partie du guide, nous allons apprendre à créer une exposition en ligne.

La plateforme VX Designers Exhibition Generator vous permet de créer, de modifier et de publier votre propre exposition en ligne. Dans un premier temps, vous devez lui donner un nom, une description et une image vedette:

Le **nom** doit donner une explication du sujet aussi brève que possible. Il doit également être reconnaissable, de sorte que votre public se souvienne rapidement du nom et le relie au sujet et au créateur.

La **description** contient de brèves informations sur le contenu de l'exposition, son objectif et une courte note encourageant les gens à la visiter. Cette partie ne doit pas être trop longue car elle ne doit pas ennuyer et fatiguer notre public. 5-6 phrases sont une longueur maximale.

L'image vedette, choisissez une image de votre collection. Elle doit représenter le sujet, attirer l'attention et être reconnaissable.

Après avoir sélectionné ces trois parties, vous pouvez passer à la partie principale - le contenu de l'exposition. L'éditeur d'exposition vous offre trois options de contenu:

Titre: cette partie peut être utilisée pour diviser votre exposition en sections. Les expositions dans les musées ont souvent des sections différentes sur le sujet. En tant que commissaire de votre propre exposition, c'est une bonne pratique de le faire aussi. Notez toutefois qu'il ne doit pas y en avoir trop, car le chaos serait alors plus grand et le public ne saurait pas quel était le thème principal de votre exposition.

Image: cette partie de l'exposition se compose de deux parties plus petites:

- Une **image** elle-même - qu'il s'agisse d'un graphique, d'une photo célèbre, tout dépend du sujet et du type d'exposition. Vous pouvez choisir une image dans l'une des collections que vous avez créées précédemment. N'oubliez pas que l'image doit correspondre au sujet et à la section dans laquelle elle se trouve.
- **Légende**, la meilleure utilisation de la légende est d'y mettre le titre, l'auteur et l'année de création de l'image.

Texte: de nombreuses expositions, outre les images, contiennent également des textes qui donnent le contexte de chaque section et sujet de l'exposition. Ils peuvent également inclure des inspirations pour le public, des sujets de réflexion et des indications sur l'interprétation des images de l'exposition. Vous pouvez également inclure vos propres réflexions et idées. Utilisez-le comme un guide pour le public et laissez-le encourager les gens à apprécier l'exposition.

Dans les sous-sections suivantes du guide, vous découvrirez les étapes de base de la conception d'une exposition en ligne, quelques conseils pratiques pour créer le contenu et le support de votre exposition, les éléments importants à prendre en compte pour toute exposition et enfin, vous obtiendrez des instructions plus détaillées sur l'utilisation du générateur d'exposition. Cette partie peut être imprimée et distribuée aux apprenants.

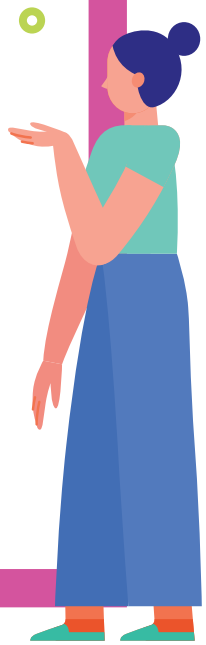
3.4.1 Comment concevoir une exposition?

Les étapes de base

1 **De quoi s'agit-il?** – conseils utiles pour trouver le sujet

Trouvez le sujet sur lequel vous souhaitez réaliser une exposition:

- Rassemblez vos idées : quels sont vos centres d'intérêt ? Qu'est-ce que vous aimez faire ? Quel sujet permettrait de développer vos connaissances ?
- Si tu ne trouves pas de sujet, demande à ton entourage : tes parents, ton professeur. Tu peux aussi demander à tes amis quel sujet ils aimeraient entendre.
- Lorsque vous trouvez le sujet, demandez à vos camarades et à votre professeur ce qu'ils aimeraient découvrir dans l'exposition, demandez-leur leur avis.



2 **À quoi ressemblera-t-il?** – Créez d'abord un concept

Avant de commencer à créer une exposition sur la plate-forme, établissez un plan :

- Vous pouvez faire des dessins conceptuels de votre exposition.
- Faites un plan de structure de votre exposition.
- Faites une liste des contenus que vous aimeriez y mettre.

3.4.1 Comment concevoir une exposition?

Les étapes de base

3 Comment allez-vous expliquer votre histoire?

Comment mettre vos idées en mots logiques? Comment informer les gens de manière claire et efficace?

- Faites une liste d'idées sur la manière d'expliquer l'histoire de l'exposition.
- Les choses qui sont difficiles à expliquer - demandez conseil à votre professeur, à vos parents, etc.
- Réunissez votre famille ou vos amis et parlez-en devant eux. Ainsi, tu pourras voir ce que tu dois changer dans l'explication avant le grand jour du début de l'exposition.

4 À qui s'adresse-t-il ?

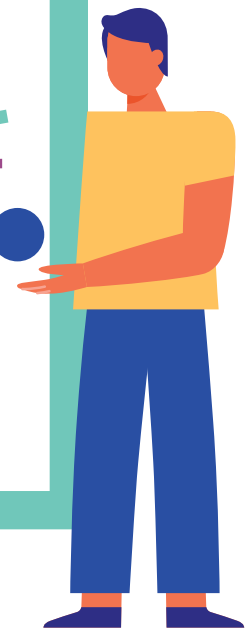
La partie la plus importante de l'exposition - votre public :

- Réfléchissez d'abord à qui sera votre „cible", à qui s'adresse votre exposition ?
- L'ensemble du public utilise-t-il votre langue maternelle ? Si ce n'est pas le cas, envisagez également une version anglaise de votre exposition.
- S'adresse-t-il à un public jeune ou plus âgé ? Veillez à adapter votre contenu, vos explications et les mots que vous utilisez, afin d'attirer l'attention de votre groupe cible.

5 Pourquoi le concevez-vous?

Pourquoi ce sujet ? Demander „pourquoi" vous fait toujours réfléchir de manière critique à l'exposition et vous permet de la rendre encore plus précise :

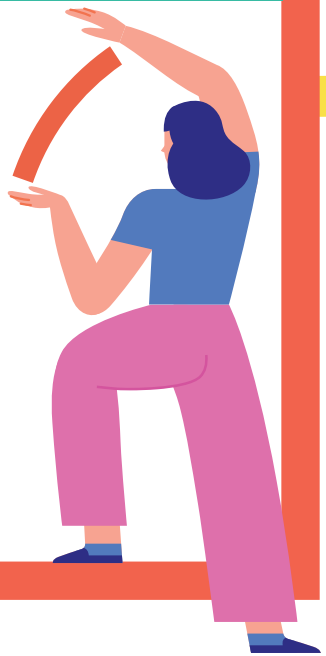
- Est-ce à cause de vos centres d'intérêt/de vos hobbies?
- Peut-être est-ce parce que vous aimeriez apprendre quelque chose de nouveau?
- Ou peut-être êtes-vous un expert dans ce domaine et souhaitez-vous transmettre vos connaissances à d'autres ?



6 Quelles sont les ressources dont vous disposez ?

Votre exposition doit bien sûr être possible à réaliser - cela signifie que vous devez prendre en compte toutes les ressources qui sont ou ne sont pas disponibles:

- Y a-t-il toutes les images et tous les graphiques dont vous avez besoin?
- Voulez-vous inclure les textes?
- Si ce n'est pas le cas, essayez de trouver une substitution pour le remplacer



3.4.2 Conseils pratiques pour créer le contenu et le support de votre exposition

Rédiger une introduction à votre exposition. Les expositions racontent des histoires. Celles-ci peuvent être réalisées à travers différents objets, sons, textes, modèles, spécimens, images, etc. Pour que votre public comprenne l'ensemble de votre exposition, vous devez rédiger un texte d'introduction pour expliquer de quoi il s'agit. Ce texte ne doit pas dépasser 200 à 300 mots. Faites-le court et agréable ! Votre introduction doit expliquer en quoi consiste votre exposition et pourquoi elle est intéressante. N'oubliez pas de faire en sorte que vos visiteurs soient impatients et curieux d'explorer ce que vous avez créé ! Un autre conseil est d'expliquer le thème/le sens de chaque section sous chacun de vos panneaux de section (si vous en avez). Ces explications doivent également compter moins de 200 mots chacune (Australian Museum, 2021). Les introductions peuvent commencer par une question accrocheuse et rhétorique à laquelle il faudra répondre dans le texte suivant. La brièveté est ici la clé**.**

"Les étiquettes et les expositions efficaces sont des combinaisons uniques de variables qui, ensemble, peuvent améliorer ou empêcher la communication" (Serrell, 1996 : 234).

Rédiger une légende pour votre exposition. Les étiquettes sont utiles pour communiquer aux visiteurs des informations sur ce qui est exposé. En particulier lorsqu'il s'agit d'expositions en ligne, puisque le visiteur n'est pas en mesure de toucher physiquement l'objet en question, il est important de décrire précisément l'exposition - grâce aux étiquettes. En outre, les étiquettes doivent comporter le nom de l'objet/spécimen, la date de création/collection (le cas échéant), une brève description et son histoire. Dans l'ensemble, ce texte est là pour intéresser le public. Par conséquent, vous devez être bref, utiliser des phrases courtes (2-3 phrases) et être cohérent avec les autres étiquettes. Cela vous semble peut-être évident, mais il est toujours important que les étiquettes portent sur ce que vous regardez et non sur autre chose. Un phénomène courant est que les visiteurs sautent souvent les étiquettes. C'est pourquoi elles doivent être courtes et intéressantes pour avoir plus de chances de capter l'attention du public (Bibliothèque Gould, 2020).

Concevoir des expositions inclusives. Lors de la conception d'une exposition, l'inclusion doit être une considération essentielle. L'inclusion comprend plusieurs axes tels que les capacités, les différences générationnelles, la langue, le genre et l'environnement physique (Hollman, 2018). Nous avons identifié quelques questions clés qui devraient être posées par le commissaire d'exposition lors de la conception de l'exposition:

- Quelles pièces et quels artistes devraient être inclus ? Certaines pièces devraient-elles être exclues ? Si oui, comment justifions-nous cette décision?
- L'exposition développe-t-elle des interactifs numériques qui sont également inclusifs de toutes les capacités?
- Comment l'empathie est-elle développée dans l'exposition? Les expériences des exposants / artistes sont-elles dûment honorées?
- L'exposition contient-elle une histoire unique ou plusieurs récits?

Les expositions, à la base, peuvent et doivent promouvoir de nouvelles façons d'être par le biais d'un dialogue critique, de pratiques collaboratives et de la création d'une communauté - dans la mesure du possible (Incluseum, 2014). L'inclusion peut être aussi simple que d'inclure des expositions qui ont été réalisées par des personnes issues de populations marginalisées et/ou de divers groupes de personnes. Il s'agit d'un aspect souvent négligé de la conception d'une exposition et d'une considération importante qui peut également attirer un public plus large.

Capter votre public. Les expositions doivent viser à placer les visiteurs au cœur de l'expérience. Ceci est également en relation avec le concept d'inclusivité. Murphy (2016) souligne que de nos jours, les musées en particulier, commencent à apprécier le fait que "tous les visiteurs ne sont pas les mêmes [...] en essayant de définir une variété d'expériences à partir d'une visite de leur organisation et de répondre aux besoins et aux goûts d'un public diversifié". De plus, en 2015, Microsoft a révélé que la durée d'attention des humains est tombée à 8 secondes en moyenne, décrivant la nature changeante de la sensibilité des gens à l'information (Artsy Editors, 2016). Il est donc encore plus difficile de concevoir des expositions capables de capter des publics plus larges et plus diversifiés. Les expériences d'immersion sont toujours très efficaces à cet égard, de même que l'utilisation de la gamification. En effet, les publics deviennent des participants, ce qui est toujours intéressant et engageant pour eux. De même, l'adoption de la culture du smartphone est un bon moyen de s'approprier la technologie moderne tout en intégrant le mode de vie des gens dans une exposition. En outre, l'intégration de sujets "tendance", comme le changement climatique, peut contribuer à garantir une participation plus large.

"Les expositions virtuelles sont des événements en ligne qui sont organisés sur une plateforme d'exposition virtuelle complète basée sur le web" (Gaskins, 2021).

Concevoir l'aménagement de votre espace en ligne. Les expositions virtuelles peuvent être à la fois très contraignantes mais aussi très libératrices en termes d'espace. La mise en page que vous choisirez pour votre exposition dépendra du sens que vous souhaitez transmettre et de l'ordre dans lequel vous voulez que votre public regarde vos objets. Vous pouvez choisir une disposition linéaire, où le public peut suivre les objets exposés un par un et où l'un mène à l'autre pour "raconter une histoire". Vous pouvez également choisir de présenter des messages indépendants, comme dans le cas d'un parcours ouvert où le public a accès à tous les types de messages et peut choisir celui qu'il veut ouvrir/accéder en premier et où il n'y a pas d'ordre "logique" à suivre. Le format de l'exposition est également essentiel : S'agira-t-il d'un espace en 3D ou en 2D ? Cepeda (2021) identifie certains formats d'exposition virtuelle, tels que les galeries d'art sur les médias sociaux, les pages web, les espaces virtuels préfabriqués, la réalité augmentée (RA), les visites virtuelles et les espaces virtuels (c'est-à-dire les galeries avec vue sur la rue, les espaces 3D [Minecraft, Second Life, Unreal Engine]) et les espaces RV. Le format dépendra de vos besoins individuels pour l'exposition et vous devrez peser le pour et le contre de chaque méthode pour décider de ce qui sera le mieux adapté à vos propres besoins.

3.4.3 Éléments importants à prendre en compte pour toute exposition

L'ACCESSIBILITÉ
comment être inclusif dans votre conception, envisager comment être inclusif dans le processus de conception et pour votre public

Le but de toute exposition est de communiquer, de transmettre des connaissances, des émotions, des histoires, de la beauté... c'est pourquoi il est essentiel de s'assurer que votre message est clair et que la majorité du public peut le comprendre et y avoir accès. Dans cette section, nous vous donnerons quelques bons conseils pour vous aider à concevoir une exposition compréhensible et accessible à tous!

Les gens sont divers, ce qui signifie que chaque personne a des intérêts, des compétences, des styles d'apprentissage et, bien sûr, des antécédents et des besoins différents. La première chose à considérer ici est un travail structuré avec des directives claires et des idées organisées, de sorte que votre public puisse suivre sans avoir de doutes sur ce qu'il voit et apprend. Pour ce faire, vous devez garder à l'esprit les objectifs de votre exposition afin de vous assurer que tout le monde les comprend également. Une note énumérant les points clés que vous voulez transmettre peut être utile pour organiser votre travail.

Pour être clair, vous pouvez proposer un chemin pour parcourir votre exposition, car l'apprentissage devient beaucoup plus facile lorsque nous pouvons suivre une présentation structurée. Vous pouvez utiliser des titres, des scénarios, des thèmes ou des éléments qui apparaissent de manière répétée pour établir des points de repère. N'oubliez pas de fournir des instructions sur vos étiquettes et votre parcours afin de permettre au public de mieux comprendre le sujet que vous présentez.

En outre, il est essentiel de rendre votre matériel visuel accessible. Pour ce faire, assurez-vous de suivre ces conseils:

- Votre texte est dans une police lisible, il est suffisamment grand, et il est présenté dans un contraste élevé avec son arrière-plan. En outre, vous devez éviter les polices italiques ou décoratives. C'est pourquoi vous constaterez que les options d'écriture sur la plateforme sont limitées pour garantir la lisibilité.
- Les images sont accompagnées d'une description. En outre, il est important que vos phrases soient courtes et concises.
- N'ajoutez pas trop d'images ou de texte pour éviter que votre public ne s'y perde et donnez des instructions claires.

Par ailleurs, pour concevoir une exposition inclusive, vous devez penser à représenter la diversité à travers vos objets. Pensez à étudier des sources variées et à vous inspirer de différentes cultures, modes de vie, origines sociales et types de personnes. La diversité est riche et valorisera votre exposition en montrant des valeurs d'équité et de parité.

DROIT D'AUTEUR ET COPYLEFT

expliquer ce que c'est, pourquoi c'est important, (peut-être inclure ici aussi : référencement de l'auteur, bibliographie, etc.)

Lorsque vous travaillez sur votre exposition en ligne, vous devez garder à l'esprit d'autres éléments importants, comme l'origine de votre contenu et de vos articles, s'ils sont librement utilisables et comment vous devez les utiliser. Ces idées sont liées aux termes "droit d'auteur" et "copyleft", en avez-vous déjà entendu parler?

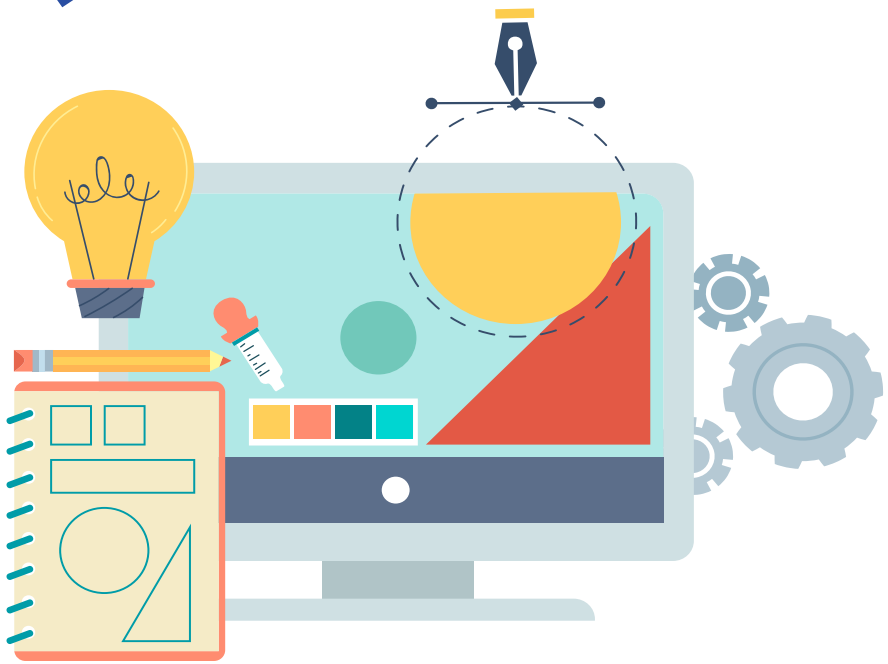
Peut-être souhaitez-vous créer vos propres objets, mais souvent, nous utiliserons des matériaux créés par d'autres personnes. De nombreuses ressources gratuites, ouvertes et disponibles sont fournies avec ce guide ; cependant, vous pouvez toujours en chercher d'autres que vous préférez inclure dans votre exposition. Dans ce cas, vous devez connaître le concept de droit d'auteur : une loi qui donne au propriétaire ou à l'auteur d'une œuvre (photographie, chanson, film, livre, peinture...) le droit de dire si son œuvre peut être copiée ou utilisée par d'autres personnes et comment. Parfois, si vous voulez utiliser une image ou un matériel spécifique protégé par des droits d'auteur, vous ne pourrez pas le faire, ou vous devrez payer pour cela. C'est pourquoi nous vous recommandons d'utiliser des sources ouvertes et des éléments grâce à Creative commons. Il s'agit d'une pratique qui donne aux utilisateurs le droit de modifier et de distribuer une œuvre (ou une propriété intellectuelle) avec différentes conditions, comme par exemple ne pas en tirer de bénéfice financier, ce qui signifie que le copyleft doit toujours être préservé.

Lorsque l'on utilise du matériel d'autres auteurs, il est toujours important de mentionner la paternité pour différentes raisons :

1. En termes d'honnêteté et d'intégrité, il est juste de donner à l'auteur la reconnaissance de son travail.
2. Il permet à votre public de découvrir qui a créé l'œuvre d'art ou l'idée que vous présentez ou dont vous débattez, ce qui l'aidera à comprendre pleinement votre exposition, voire à effectuer des recherches plus approfondies.
3. Les références ont pour but de différencier le contenu et les idées qui viennent de vous et ceux qui sont de quelqu'un d'autre. Cela prouve votre compréhension du sujet et peut soutenir vos arguments et vos idées.

DURABILITÉ
bonnes pratiques dans l'utilisation de l'espace/des ressources en ligne (optimisation des images, suppression des contenus inutiles, etc.)

Lorsque nous parlons d'expositions en ligne, nous parlons en même temps d'images, de vidéos, de textes... qui doivent tous être stockés. Le secteur numérique et l'internet sont généralement liés à des pratiques plus écologiques car, en général, ils nous aident à réduire notre consommation d'énergie et l'utilisation du papier. Cependant, que devons-nous faire pour éviter un impact important sur l'environnement et le changement climatique lorsque nous travaillons sur notre exposition en ligne via la plateforme VX Designers ?



La chose la plus importante que vous pouvez faire est d'être raisonnable avec le nombre de matériaux que vous stockez, cela rend également votre exposition plus accessible

- Plus vous gardez de photos ou de données dans votre stockage en ligne (dans ce cas, la plateforme VX Designers), plus le serveur consomme d'énergie ; c'est la raison pour laquelle la plateforme a une limite de poids de 2MB par image.
- Soyez efficace pendant votre processus de conception, sélectionnez les éléments pertinents que vous voulez utiliser dans votre exposition et ne gardez pas ceux que vous n'exposez pas.
- Un autre conseil pour économiser de l'énergie est de régler la qualité de vos images et vidéos (parfois la HD n'est pas indispensable), de ne pas afficher les vidéos automatiquement, d'éteindre et de débrancher vos appareils électroniques lorsque vous ne les utilisez pas.
- Réduire le temps que vous passez sur votre ordinateur et votre téléphone : déconnecter de temps en temps est non seulement bon pour vous mais aussi pour la planète !

LA SECTION OBLIGATOIRE
ET LA MANIÈRE DE PRÉSENTER LES INSTRUCTIONS

Pour résumer les principaux éléments que vous devez prendre en compte pour votre exposition, retenez les points suivants :

Inclure une introduction où vous expliquez à votre public le contexte de votre exposition et certains éléments qu'il trouvera en la parcourant. Cela aidera les utilisateurs à comprendre l'objectif de l'exposition.

Il est essentiel d'ajouter des phrases précises, des images ou des infographies comme lignes directrices ou instructions pour expliquer à votre public comment "lire" et visiter votre exposition. Les différentes parties, la manière dont chaque partie est signalée, la signification des différents symboles ou étiquettes utilisés... toutes les informations qui peuvent être utiles pour interpréter et comprendre votre exposition en ligne.

Une conclusion à la fin du contenu de votre exposition est également fondamentale, car elle vous permettra de mettre en évidence les principaux points que vous souhaitez que votre public retienne

Enfin, n'oubliez pas d'inclure votre bibliographie ou vos références et la rédaction de tous les éléments et idées exposées dans votre exposition en ligne.

3.4.4 Les différents éléments disponibles sur la plateforme du générateur d'exposition VX Designers

Cette partie comprend des informations sur chaque section de la plateforme de création d'exposition et ses utilisations pratiques, afin de concevoir une exposition en ligne **innovante.**

Feuille de route pour la création d'expositions

Le générateur d'expositions est composé de deux outils principaux : Les collections d'images, et la création d'expositions. Les collections sont nécessaires pour ajouter des images aux expositions afin de gérer et de commander des œuvres d'art.

S'il n'existe pas d'exposition ou de collection, la plateforme invite l'enseignant à en créer une nouvelle.

En rassemblant d'abord les images dans des collections, l'outil présente certains avantages pour la collaboration.

- Il est plus facile de répartir les tâches. Certains utilisateurs peuvent se consacrer à la création d'un ensemble d'images cohérentes, tandis que d'autres sont affectés au séquençage dans une exposition.
- La collecte d'images a sa propre contribution pédagogique, et le fait de la séparer de la création d'expositions aide à conceptualiser d'autres expositions.

Collections

Les collections sont en elles-mêmes un outil puissant pour apprendre à connaître l'art et la culture, et pour développer des compétences en matière de conservation. Les utilisateurs peuvent télécharger des images depuis leur appareil (ordinateur, téléphone, tablette…) ou choisir une image dans la base de données Europeana.

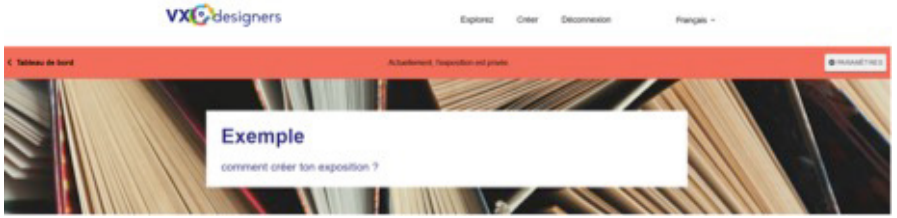
Une image a une légende et une source. Ces champs seront automatiquement complétés si elle est importée de la base de données Europeana, sinon l'utilisateur devra les remplir.

Expositions

Les expositions privées peuvent être modifiées et plusieurs éléments peuvent y être ajoutés : principalement des textes sous différentes formes, et des images.

Imáges

Une bannière située en haut de l'exposition accueille le visiteur et constitue une première indication du thème de l'exposition. Elle peut être modifiée dans les paramètres de l'exposition.



La légende et la source d'une image seront importées lors de sa sélection dans une collection. Il est important de disposer de ces champs, car ils ajoutent des contextes et créditent les détenteurs de droits à des fins juridiques.

Les images peuvent être des images JPEG, PNG ou GIF, pour autant qu'elles soient plus légères que 2Mb. Les images GIF sont un bon moyen d'ajouter de l'animation à votre exposition sans ajouter une grosse vidéo. Les PNG sont utiles pour les images transparentes.

Textes et titres

En plus de la légende et de la source des images, nous pouvons ajouter des textes comme titres et blocs de texte.

Les titres vont créer un rythme et diviser la séquence en parties.

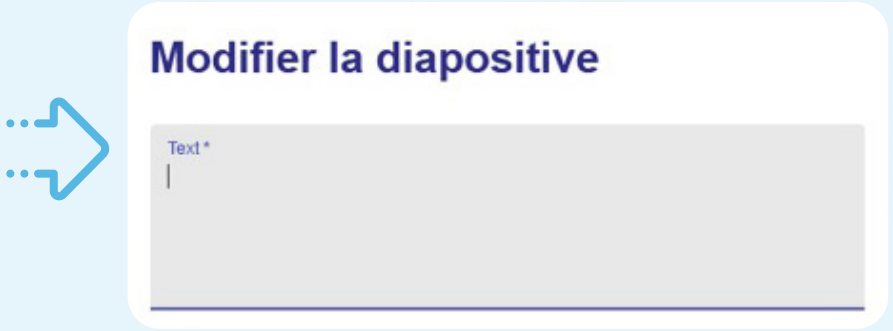
Les blocs de texte peuvent donner plus d'informations sur une œuvre d'art, ou ouvrir la discussion et ajouter un contexte.

Toutes les expositions ont une approche éditoriale commune et, pour des raisons d'accessibilité et de lisibilité, le formatage n'est pas disponible. Nous voulons nous assurer que toutes les expositions de la plateforme ont la même sensation et sont standardisées. En ce qui concerne les attentes de l'utilisateur (voir 2. Tutoriel technique), l'outil de création d'expositions interactives se concentre davantage sur le contenu accessible et moins sur le formatage.

Vidéos

Vous pouvez ajouter des vidéos à votre exposition. Les vidéos doivent être hébergées sur Youtube et accessibles au public. Il suffit de coller l'URL Youtube de la vidéo (commençant par https://www.youtube.com/watch?v =...)

Les vidéos peuvent être des documentaires, des interviews, des vidéos éducatives ou une bande sonore. C'est un excellent moyen d'ajouter des informations plus dynamiques. Vous pouvez ajouter des vidéos avec du son uniquement, si vous souhaitez ajouter des sons à vos expositions.



RÉFÉRENCES

Artsy Editors (2016) “As Attention Spans Dwindle, How Does a Museum Capture New Audiences ?”, Artsy https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-3-museums-are-growing-and-diversifying-their-audiences

Musée australien (2021) “Comment créer une exposition dans votre classe”, https://australian.museum/learn/teachers/classroom-activities/classroomexhibition/

Cepeda, R.G. (2021) “Atelier technique 1 : Stratégies, déroulement du projet et conception efficace” https://www.youtube.com/watch?v=iKtb2V2UzJQ

Gaskins, N.R. (2021) “Atelier technique 3 : Conception d’expositions dans des environnements virtuels” https://www.youtube.com/watch?v=-B_F3K2eTxE

Guides de recherche de la bibliothèque Gould (2020) “Exhibition Planning : Ressources pour la planification d’expositions : comment choisir les articles à inclure, rédiger des étiquettes, préparer l’exposition”, https://gouldguides.carleton.edu/ExhibitionPlanning

Hollman, C. (2018) “Designing for Inclusivity: Engaging Diverse Populations in Museum Environments”, *Dimensional Innovations,* https://dimin.com/insights/designing-for-inclusivity-engaging-diverse-populations-in-mu

Incluseum (2014) “Exhibit opening : An introduction to the power of labelling” dans Best Practices, Information & Technology, https://incluseum.com/2014/06/30/exhibit-opening-an-introduction-to-the-power-of-labeling/

Murphy, A. (2016) “Audience Development: Mettre les visiteurs au cœur du musée “, Musée et patrimoine, https://advisor.museumsandheritage.com/features/audience-development-putting-visitors-at-the-heart-of-the-museum/

Serrell, B. (1996). Exhibit Labels : An Interpretive Approach. Walnut Creek : AltaMira Press.

Alt Legal Blog (2021), “To the Left, to the Left : An Introduction to Copyleft and Open Source Software”, https://www.altlegal.com/blog/to-the-left-to-the-left-an-introduction-to-copyleft-and-open-source-software/

British Dyslexia association (2018), “ Creating a dyslexia friendly workplace “, https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide

Banque européenne d’investissement (2019), “What colour is the cloud?”, https://www.eib.org/en/stories/digital-footprint

Portail européen de la jeunesse (2021), “Comment réduire mon empreinte carbone ?”, https://europa.eu/youth/get-involved/sustainable%20development/how-reduce-my-carbon-footprint_en

Journal of Manipulative and Physiological Therapeutics (2005), “Questioning the Importance of Authorship”, https://www.jmptonline.org/article/S0161-4754(05)00045-X/fulltext

MV Organizing (2021), “Comment utiliser les images Google sans droits d’auteur”, https://www.mvorganizing.org/how-do-i-use-google-images-without-copyright/

National Endowment for the Arts (2020), “Accessibility : Resources to Help Ensure Accessibility of Your Virtual Events for People with Disabilities”, ,https://www.arts.gov/impact/accessibility/resources-to-help-ensure-accessibility-of-your-virtual-events

Plain English Campaign (2021), “How to write in plain English”, ”, http://www.plainenglish.co.uk/free-guides/60-how-to-write-in-plain-english.html

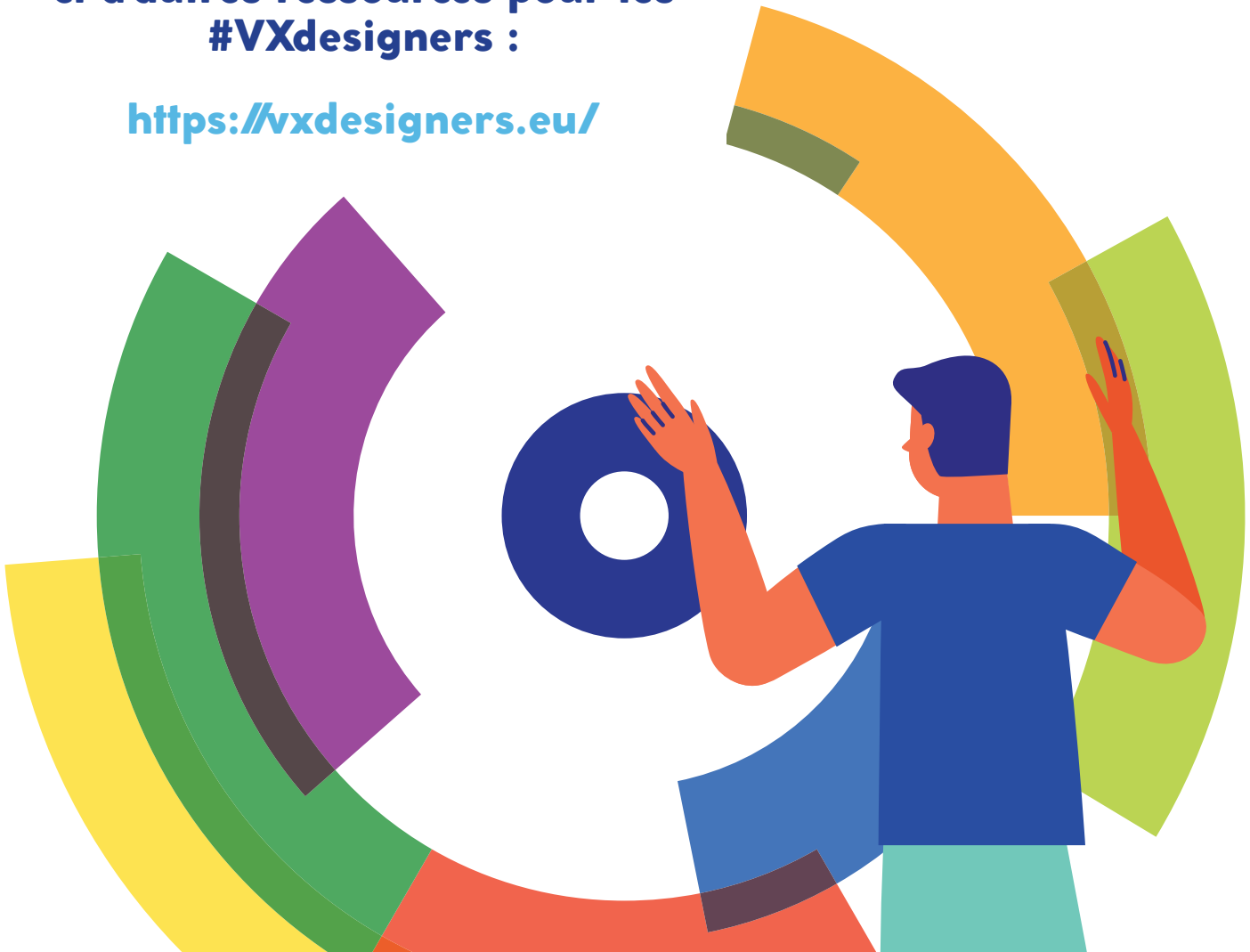
Shape Arts (2021), “How to Put On an Accessible Exhibition”, https://www.shapearts.org.uk/News/accessible-exhibitions

Smithsonian Institution (2010) “Accessible Exhibition Design”, https://raznielyudi-s3.polytech.one/documents/Accessible-Exhibition-Design.pdf

Université de Leeds (2021), “Le référencement expliqué”, https://library.leeds.ac.uk/info/1402/referencing/47/referencing_explained

Youmatter (2020), “5 conseils pour réduire votre impact environnemental sur Internet”, https://youmatter.world/en/reduce-environmental-impact-internet/

VX designers

+ Des informations sur le projet et d'autres ressources pour les #VXdesigners :

https://vxdesigners.eu/