adno

ESPACE MENDÈS FRANCE POITIERS

Soutenu par MINISTÈRE DE LA CULTURE *Liberté Égalité Fraternité*

Note de présentation (7 septembre 2022)

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.

Adno est porté par l'Espace Mendès France - Poitiers, centre de culture scientifique, technique et industrielle en Nouvelle-Aquitaine avec l'**EPCC Abbaye de Saint-Savin-sur-Gartempe et vallée des fresques**, la **Bibliothèque Sainte-Geneviève**, Paris, la **Cité internationale de la bande dessinée et de l'image**, Angoulême, les **Musées de Poitier**s et le **Muséum d'Histoire naturelle de La Rochelle**.

Adno est lauréat de l'édition 2022 de l'appel à projets Services numériques innovants lancé par le ministère de la Culture.

De plus en plus d'acteurs culturels, des bibliothèques de recherche, des bibliothèques nationales, des archives, des sociétés savantes, des laboratoires et d'agrégateurs du monde entier diffusent leurs fonds graphiques selon le protocole ouvert IIIF (International Image Interoperability Framework). Des centaines de millions d'images sont ainsi disponibles. Mieux encore, elle 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. Très présente du côté des grands établissements (Gallica, Europeana, etc.), la boîte à outils IIIF reste cependant sous-utilisée au niveau local.

Pour compléter l'usage du protocole IIIF et faciliter la diffusion et le partage des fonds et de leur éditorialisation, Adno prévoit de recourir au protocole IPFS (InterPlanetary File System). IPFS est un système pair à pair de distribution de contenus adressables par hypermédia. Il permet de stocker des documents de manière décentralisée et pérenne, et d'y accéder via un identifiant IPFS ou une URL http classique.

Adno apporte une solution simple, accessible et conviviale de « storytelling » et vise à développer de nouveaux usages créatifs et pédagogiques.

À propos du nom Adno : diminutif libre de la forme latine adnotō (ajouter des notes, remarquer, faire attentions à) qui correspond à l'action de nager à côté de ou vers…

Ce projet intéresse :

- les producteurs et usagers de données culturelles : archivistes, conservateurs, bibliothécaires, sociétés savantes, associations de sauvegarde, etc.,
- les producteurs et usagers de données scientifiques : chercheurs, amateurs éclairés, laboratoires, imagerie, etc.,
- les concepteurs de ressources pédagogiques numériques, de cours ou de support d'activités de médiation, de formation ou de création scientifique et culturelle,
- les enseignants, les élèves, les formateurs, les médiateurs culturels & scientifiques,
- les professionnels du traitement de données : graphiques, plans, cartes, etc.
- les usagers désireux d'accéder à des ressources de « première main »,
- les développeurs de logiciels et de services numériques à visées didactiques.

Dans un souci de simplicité, plusieurs principes de conception ont été établi :

- pas d'installation, un navigateur suffit,
- pas d'inscription ni d'ouverture de comptes,
- pas d'enregistrement côté serveur, les travaux sont conservés côté client,
- pas de complications pour le partage : liens, dépôts statiques, codes d'embed
- et le respect des standards du web pour favoriser l'interopérabilité.

Adno se présente comme un visualiseur / éditeur d'images, tout en un, assurant la double fonction de l'éditeur : écriture / sélection & diffusion / partage.

Les principales fonctionnalités attendues sont les suivantes :

- sources :
  - format : image IIIF, manifeste d'un document, fichier d'annotation,
  - accès : URL, identifiant, fichier, mémoire du navigateur, etc.
- documentation : métadonnées : informations sur le parcours, source, auteur, etc.
- affichage de l'image : zoom profond, rotation,
- rédaction des annotations :
  - structure : formes géométriques, dessin, classement, etc.,
  - contenu : texte plat ou enrichi : multimédias, entités nommées (Wikidata),
  - étiquettes, commentaires, versions, collaboration, etc.,
- représentation des annotations :
  - visualisation : mode kiosque, diapos, listes, etc.,
  - lecture audio,
- diffusion et partage :
  - mémoire du navigateur,
  - fichier : manifeste IIIF, collection d'annotations,
  - identifiant pair à pair IPFS,
  - embed dans des pages web.

Logiciels ou services « concurrents », notamment :

- Storiiies, service créé par Cogapp
  https://storiiies.cogapp.com/
- Exhibit, service initié par l'université écossaise de St. Andrews
  https://www.exhibit.so/
- Tesselle, un logiciel réalisé par la Medialab de Sciences Po
  https://medialab.sciencespo.fr/outils/tesselle/

Accès

L'adresse du service est la suivante : **https://adno.app**

Works in progress :

- https://adnodev.github.io
- https://github.com/adnodev/adnodev.github.io
- https://github.com/Serli/adno

Communauté :

- https://wiki.adno.app

Rencontre des acteurs

Une première rencontre des acteurs s'est déroulée le 23 juin 2022 à l'Espace Mendès France, Elle a rassemblé une trentaine de participants. Les partenaires impliqués, Biblissima (référence IIIF), la médiathèque de Poitiers, la fanzinothèque, plusieurs laboratoires de recherche de l'université de Poitiers, l'Atlas historique de Nouvelle-Aquitaine, ImageUP la plate forme d'imagerie de l'université de Poitiers, le laboratoire « Informatique, Image, Interaction » (L3i) de l'université de La Rochelle, l'initiative « J'peux pas j'ai musée ! », la mission culture scientifique et technique/Arts et création numériques du Rectorat de l'académie de Poitiers, etc.

Lors de l'atelier d'idéation sont apparues deux demandes spécifiques intéressantes :

- utiliser des images statiques, pyramidales ou non,
- rédiger des annotation enrichies avec des contenus multimédias (audio, vidéo, 3D, etc.) et des contenus liés au sens du web sémantique

Développement

Les développements informatiques sont assurés par la SERLI, une société de services installée sur le site du Futuroscope spécialisée dans le prototypage.

Ils s'effectue en mode « agile ». Cette méthode repose sur la communication entre les parties prenantes. Elle recours à une planification adaptative, un développement évolutif, une livraison précoce et une amélioration continue.

Le code repose sur des composants libres et est diffusé sous licence libre. Il est publié sur une forge logicielle et ouvert aux retours des usagers et contributions externes

Analyse des usages et des utilisateurs

L'évaluation de l'ergonomie de Adno et de l'appropriation de son interface par ses utilisateurs repose sur 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.

Un partenariat avec le Master mention information-communication de l'université de Poitiers est mis en place via ses deux parcours de formation : « web éditorial et stratégie UX » et « esDOC - information, documentation, bibliothèque ».

Faire émerger une communauté d'usagers

L'Espace Mendès France souhaite développer une ingénierie pédagogique pour faire émerger et accompagner une communauté d'usagers de Adno, et plus généralement faciliter la diffusion et la réutilisation de données culturelles à partir du protocole IIIF.

Les principaux acteurs intéressés sont les professionnels, les bénévoles et des publics de musées, bibliothèques, fonds patrimoniaux, archives, muséums, laboratoires, etc.

Des ressources et des formations, en présentiel et en visio, seront progressivement co-construites avec les acteurs culturels concernés. Une attention toute particulière sera portée à la conception et à la mise en œuvre de scénarios pédagogiques basés sur les documents qui intéressent ou concernent directement les usagers.

Equipe projet

Thierry Pasquier
coordinateur, chef de projets numériques à l'Espace Mendès France
thierry.pasquier@emf.ccsti.eu - 06 01 27 54 14

Pauline Picquet
contrat de professionnalisation en lien avec le Master ingénierie, médiation et E-education de l'université de Poitiers, suivi opérationnel du projet.

Serli

Orianne Tisseuil
directrice commerciale Serli

Sébastien Prunier
chef de projet Serli, chargé du développement de Adno

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

Nathalie Rollet-Bricklin
chef du département de la Réserve, Bibliothèque Sainte-Geneviève

Jean-Philippe Martin
conseiller scientifique, Cité internationale de la BD, Angoulême

Xavier Bouyer
directeur de l'EPCC Abbaye de Saint-Savin-sur-Gartempe et vallée des fresques

Goulven Pasquier
animateur scientifique à l'abbaye de Saint-Savin-sur-Gartempe

Pour l'analyse des usages et les préconisations :

Marina Dinet Dumas et **David Guillemin**
co-responsables du parcours esDOC, 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 partenaires impliqués

Régis Robineau
ingénieur d'études en humanités numériques, Biblissima, IIIF360

Annick Lassus
enseignante, responsable Licence professionnelle Développement Mobile à l'IUT de la La Rochelle

Cyril Faucher
enseignant-chercheur au laboratoire L3i de La Rochelle Université.