

Application Arthropodes

un projet soutenu par le Ministère de la Culture dans le cadre de l'édition 2024 de l'appel à projets « Services numériques innovants »

Usages de la version en ligne de l'application

Données recueillies d'Octobre 2025 à mi-Janvier 2026

Introduction

Arthropodes est un projet de visualisation 3D de collections d'arthropodes (insectes, araignées, crabes, mille-pattes, etc) issus des fonds patrimoniaux des muséums. Il s'agit d'un visualiseur 3D muni d'outils de manipulation intuitifs et pouvant être déployé sur plusieurs supports à la fois dans les collections permanentes pour les visiteurs de musées et en ligne pour un plus large public.

Il répond à certaines problématiques auxquelles sont confrontés les musées de sciences naturelles : pour la plupart des collections d'arthropodes, la taille des spécimens et leur extrême fragilité limite fortement les possibilités de manipulation et de médiation. Nombre de ces collections, quand elles sont présentées au public, sont visibles dans des tiroirs ou dans des vitrines serties qui n'autorisent aucune manipulation. La possibilité existe toujours dans des activités de médiation de recourir à des photographies de haute définition mais là encore les possibilités d'interactions sont limitées. Souvent, les structures muséales accueillant du public mènent également des activités de conservation et de recherche dans le cadre desquelles une partie des collections sont numérisées mais peu d'usages sont faits de ces numérisations à destination du grand public.

Le projet Arthropodes se veut une solution à ces problématiques sous la forme d'une application interactive permettant la manipulation simple de scans détaillés de spécimens dans une interface au graphisme soigné et munie d'outils d'exploration d'une collection virtuelle.

Il est destiné à un large public : les visiteurs de musées d'histoire naturelle mais aussi les enseignants de tous niveaux et leurs élèves, les vétérinaires, les chercheurs ou les étudiants.



I. Statistiques des utilisateurs

1) Nombre d'utilisateurs

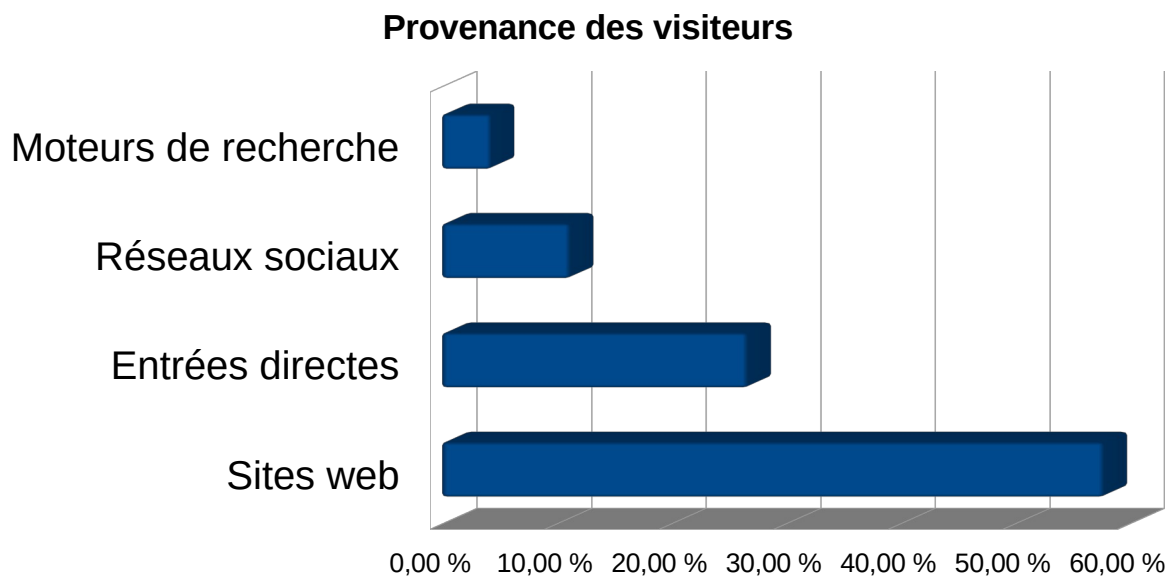
La page de présentation de l'application a reçu **15 705 visites** sur cette période.

L'application a été utilisée par **3 540 visiteurs uniques** (sur 4 554 utilisations en tout) pour un total de **28 197 pages vues**.

2) Provenance des utilisateurs

Les utilisateurs proviennent majoritairement de **sites web (57,80 % des visites)** et d'entrées directes (26,70%) celles-ci probablement d'utilisateurs qui ont l'application en favori dans leur navigateur.

11,20 % proviennent de réseaux sociaux et 4,3 % de moteurs de recherches.



Cette répartition est due à la mise en avant de l'application sur de nombreux sites dans essentiellement 2 catégories :

- des sites liés à l'enseignement et à la recherche

<https://www.cafepedagogique.net/2025/11/04/svt-une-application-pour-visualiser-les-arthropodes/>

<https://eduscol.education.fr/2397/ressources-et-outils-numeriques-en-sciences-de-la-vie-et-de-la-terre#arthropodes>

- des sites liés à la visualisation 3D

<https://www.cgchannel.com/2025/10/check-out-free-creature-anatomy-reference-app-arthropods/>

[Creepy-Crawlies in 3D: Free “Arthropods” Anatomy App for Creature Designers - DIGITAL PRODUCTION](#)

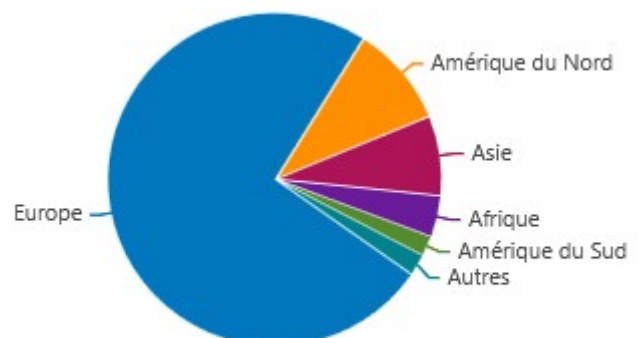
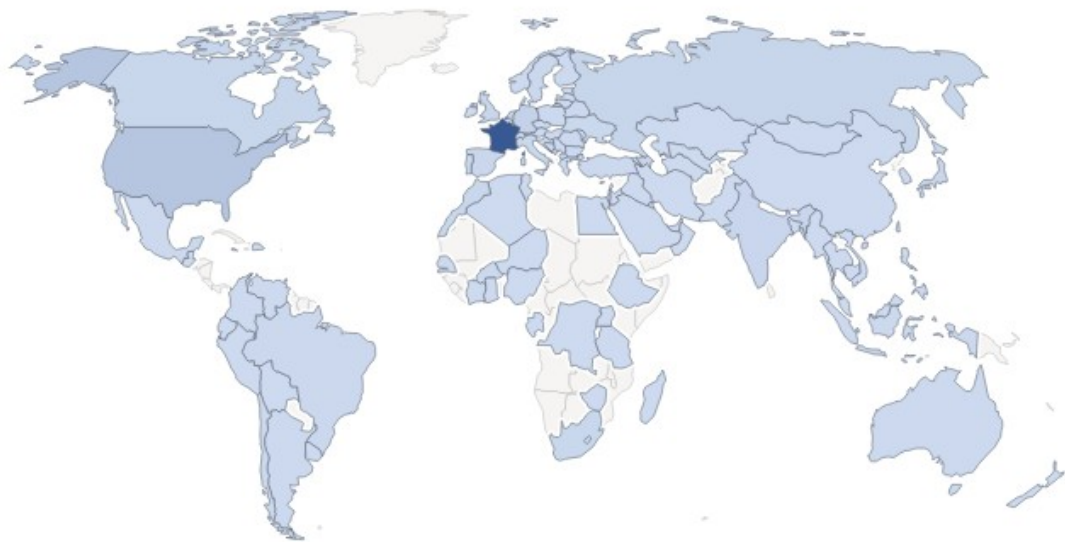
<https://render.ru/ru/news/post/27419>

<https://3d1.com.br/noticia/81664>

À noter que l'essentiel de ces derniers sont des sites étrangers ce qui a considérablement accru la visibilité du projet à l'international.

3) Pays utilisateurs

Arthropodes a été accédée depuis 110 pays, avec 56 % des accès réalisés en France, 8% aux États-Unis puis 3 % en Allemagne.



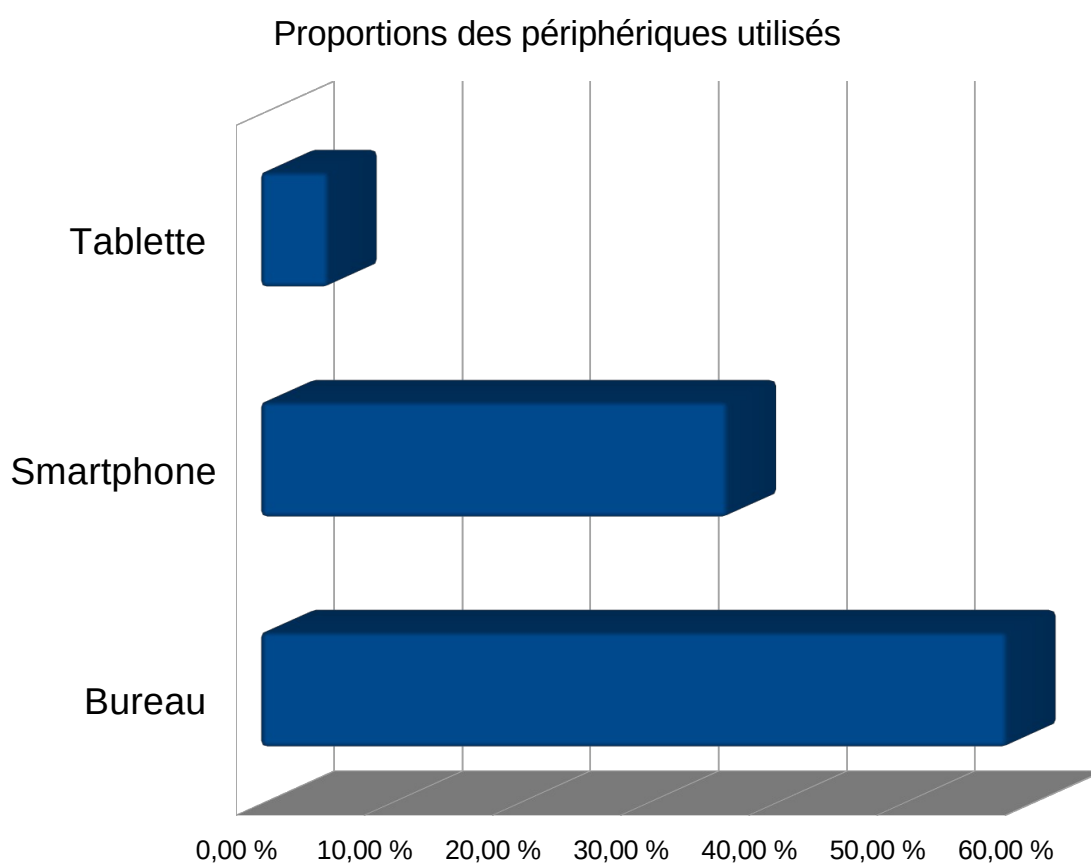
Sur l'ensemble des visites, les 3/4 sont réalisées depuis l'Europe, le 1/4 restant étant représenté surtout par l'Asie et l'Amérique du Nord.

II. Les usages

1) Les supports

L'application est presque exclusivement utilisée en ligne, seuls 16 téléchargements de la version à installer ont été effectués.

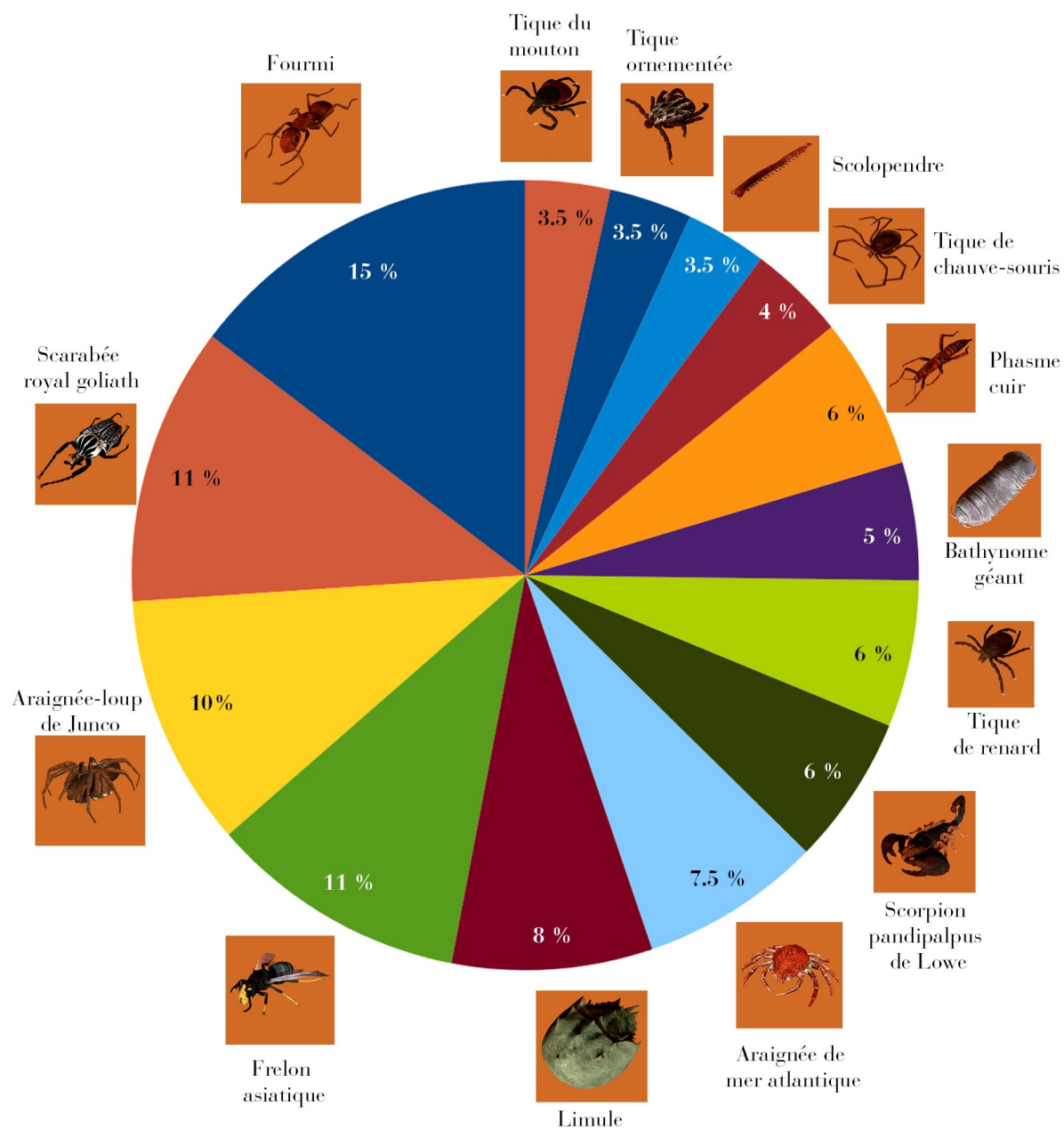
L'accès se fait principalement sur un ordinateur de bureau (60%) même si l'usage des supports mobiles n'est pas négligeable.



2) Le contenu

Pour le choix des spécimens, les plus connus sont les plus représentés, la fourmi étant l'espèce la plus manipulée (15 % des accès).

À noter un léger biais dans ces données puisque tous les spécimens n'ont pas été mis à disposition du public en même temps : si on se restreint aux dernières semaines, les tiques sont bien plus représentées.

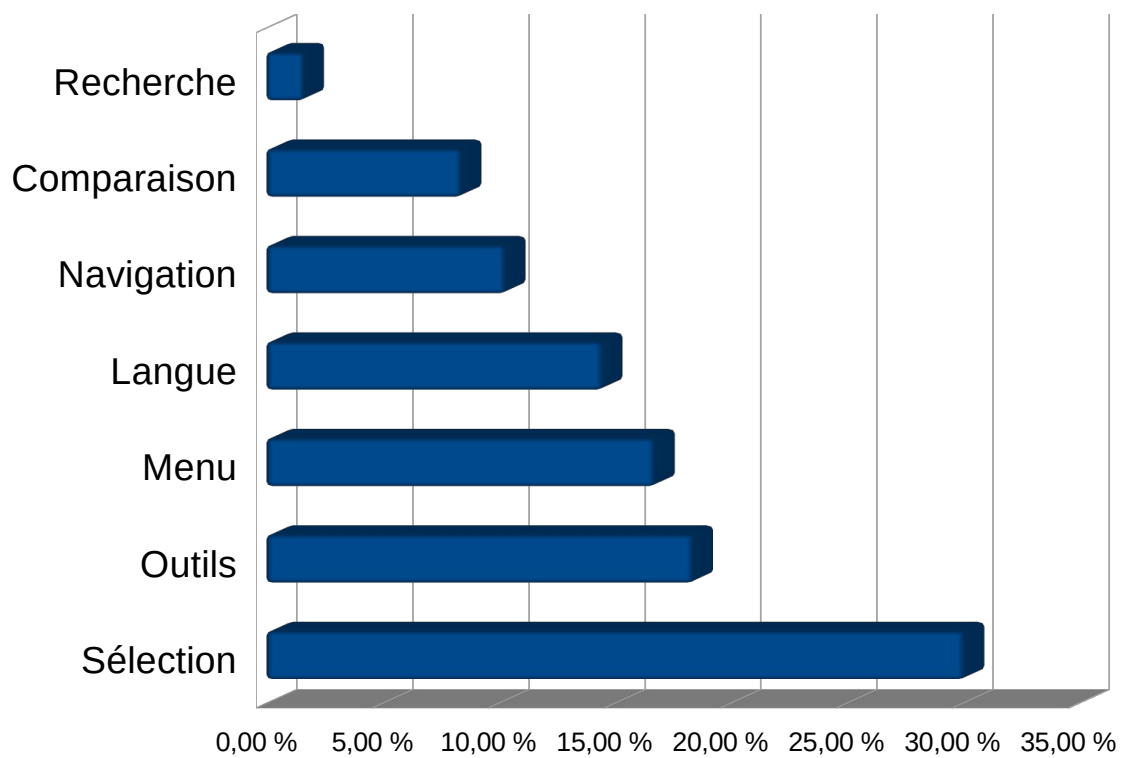


3) Les fonctionnalités

72 % des utilisateurs accèdent directement aux spécimens entiers plutôt qu'à des parties spécifiques.

28 % choisissent l'anglais comme langue de travail.

Les fonctionnalités de sélection sont les plus utilisées (30 % des actions), suivies par les outils de manipulation et de mesure (18%).



III. Annexe : usage de l'application auprès du public en présentiel

L'application a été présentée au public lors de la 15^{ème} édition du Science Festival au Luxembourg.



Lors de ce festival, un dispositif spécial sur le thème des tiques présentes dans nos régions a été mis en place avec de la manipulation de microscopes, des spécimens réels, des modèles physiques agrandis issus de l'application et l'application elle-même mise à disposition sur un grand écran tactile.



Le chercheur Alexander Weigand présentant l'application dans l'espace dédié au projet

Présenté lors de la manifestation : modèle issu de l'application, imprimé en résine transparente avec tous les organes internes visibles (taille du corps 25 cm)



Soutenu par