

La philosophie des 7 lieux au prisme des jeunes publics

Nicolas Beudon

nbeudon@mairie-bayeux.fr

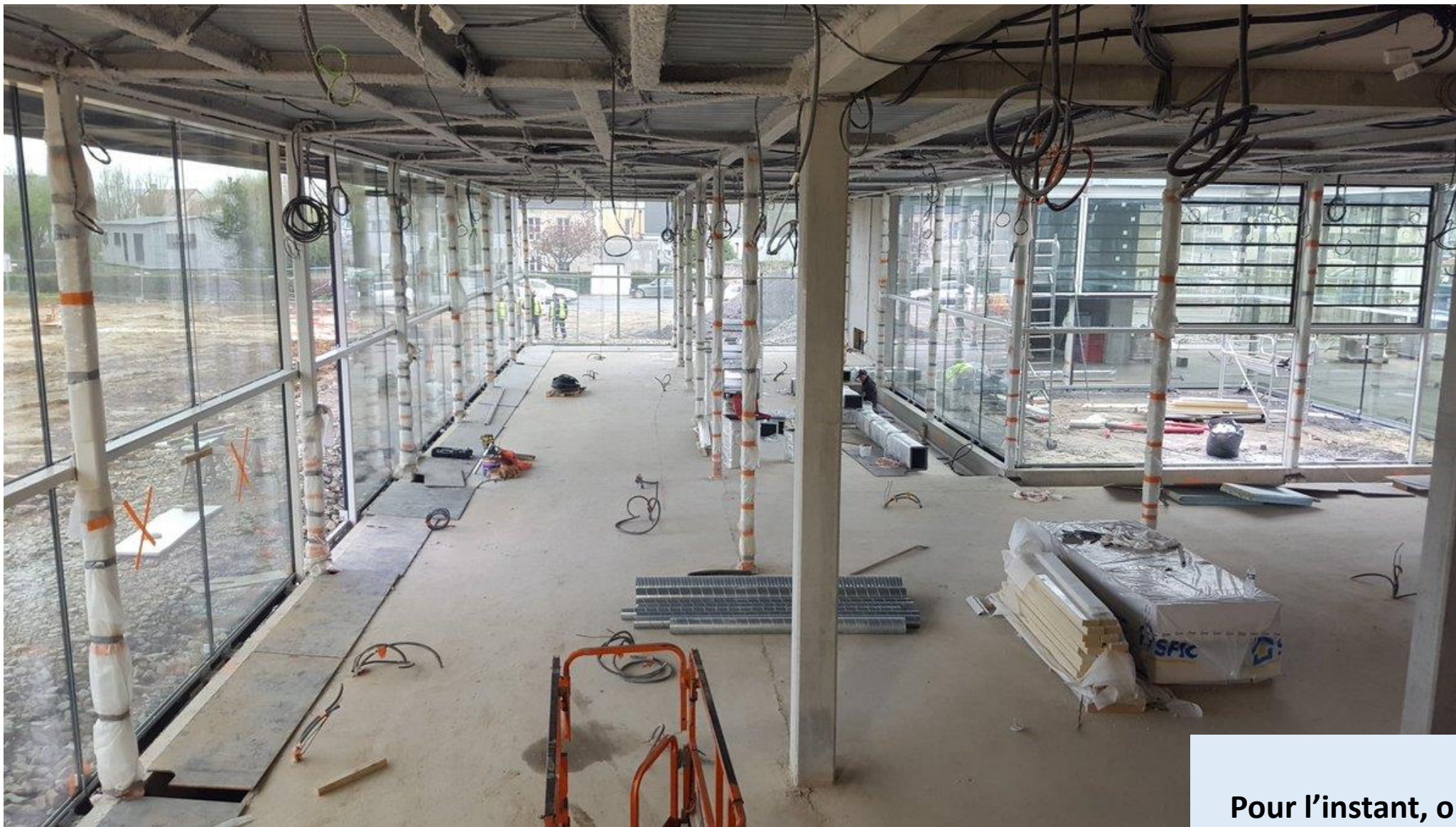
Amélie Pappalardo

apappalardo@mairie-bayeux.fr

Les 7 lieux

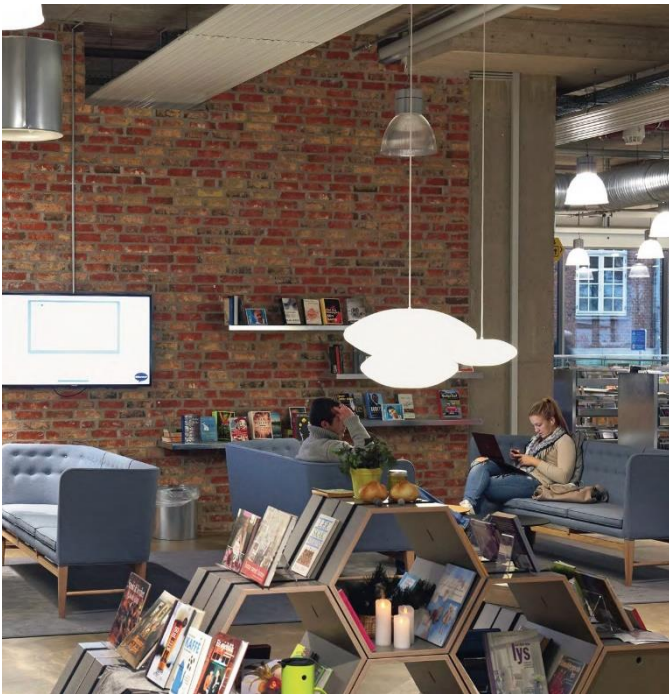


Ouverture : janvier 2019



Pour l'instant, on en est là !

Une inspiration forte : les bibliothèques du nord de l'Europe



***Bibliothèque de Herning
(Pays-Bas)***



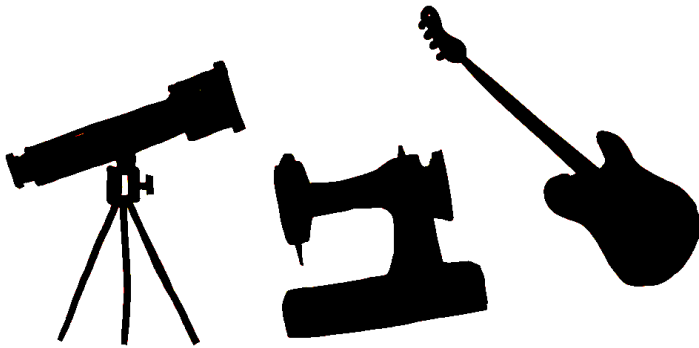
***Bibliothèque centrale
d'Helsinki (Finlande)***



***Bibliothèque Garaget à Malmö
(Suède)***

Notre mission : Diffuser, partager, produire des savoirs et des savoir-faire

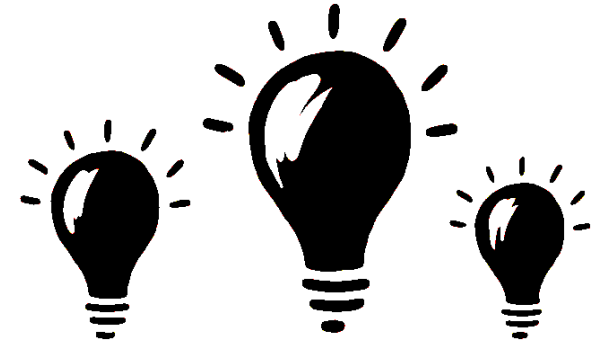
Toute l'offre traditionnelle d'une bibliothèque, mais aussi :



*Un fonds d'objets
à emprunter*

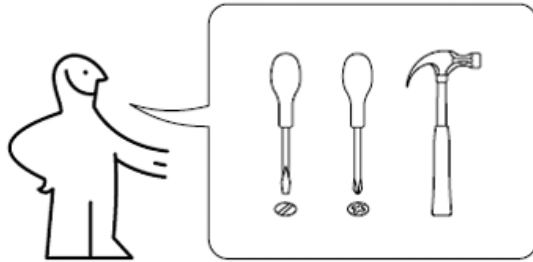


*Une plateforme participative
pour échanger savoirs et
savoir-faire*



*Des usagers actifs
et créatif*

2 éléments importants dans notre philosophie



La participation des usagers (et « l'effet Ikea »)



L'amélioration de l'expérience utilisateur (« UX »)

Améliorer l'expérience de la bibliothèque

« L'UX (expérience utilisateur), c'est ce que quelqu'un ressent et perçoit lorsqu'il utilise un produit ou un service, virtuel ou réel. »
(Aaron Schmidt, Amanda Etches)



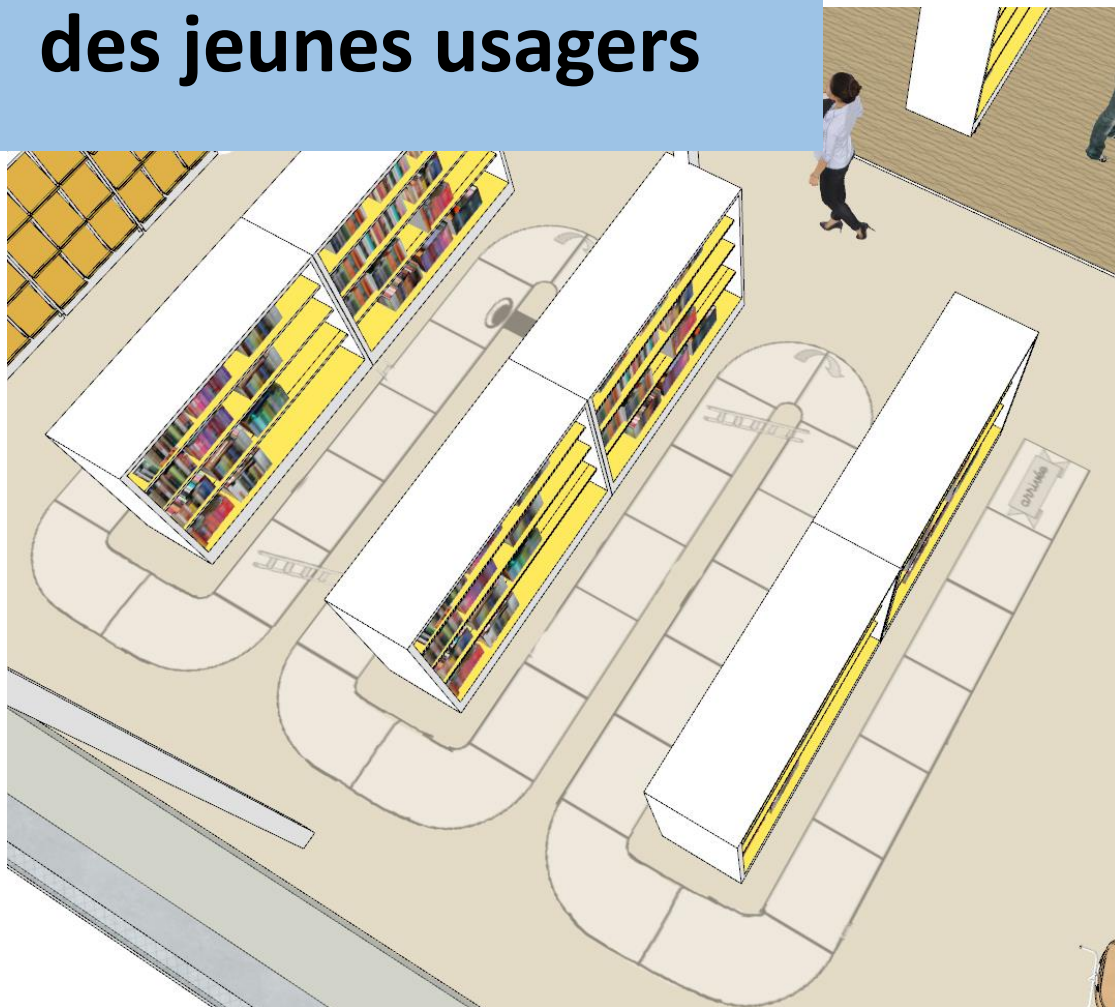
Améliorer l'expérience des jeunes usagers

DOCS JEUNESSE	sciences	*
DOCS JEUNESSE	sciences	activités scientifiques
DOCS JEUNESSE	sciences	astronomie
DOCS JEUNESSE	sciences	astronomie : conquête spatiale
DOCS JEUNESSE	sciences	biologie et évolution
DOCS JEUNESSE	sciences	encylopédies
DOCS JEUNESSE	sciences	mathématiques
DOCS JEUNESSE	sciences	physique chimie
DOCS JEUNESSE	sciences	préhistoire
DOCS JEUNESSE	sciences	préhistoire : dinosaures, animaux disparus, fossiles
DOCS JEUNESSE	sciences	savants
DOCS JEUNESSE	sciences	temps et mesures
DOCS JEUNESSE	technologies	*
DOCS JEUNESSE	technologies	architecture
DOCS JEUNESSE	technologies	architecture : ville, urbanisme
DOCS JEUNESSE	technologies	numérique
DOCS JEUNESSE	technologies	numérique : jeux vidéo
DOCS JEUNESSE	technologies	robots, drones
DOCS JEUNESSE	technologies	transports
DOCS JEUNESSE	technologies	transports : avions
DOCS JEUNESSE	technologies	transports : trains
DOCS JEUNESSE	technologies	transports : véhicules



**Classement thématique
(pour la jeunesse et le reste
des collections)**

Améliorer l'expérience des jeunes usagers



**Signalétique ludique sous
forme de jeu de l'oie**

Améliorer l'expérience des jeunes usagers



Mur d'expression

Améliorer l'expérience des jeunes usagers



Coffre à jouets

S'inspirer d'autres lieux pour renouveler l'expérience utilisateur

cour d'école



librairie
jeunesse



magasin de
jouet



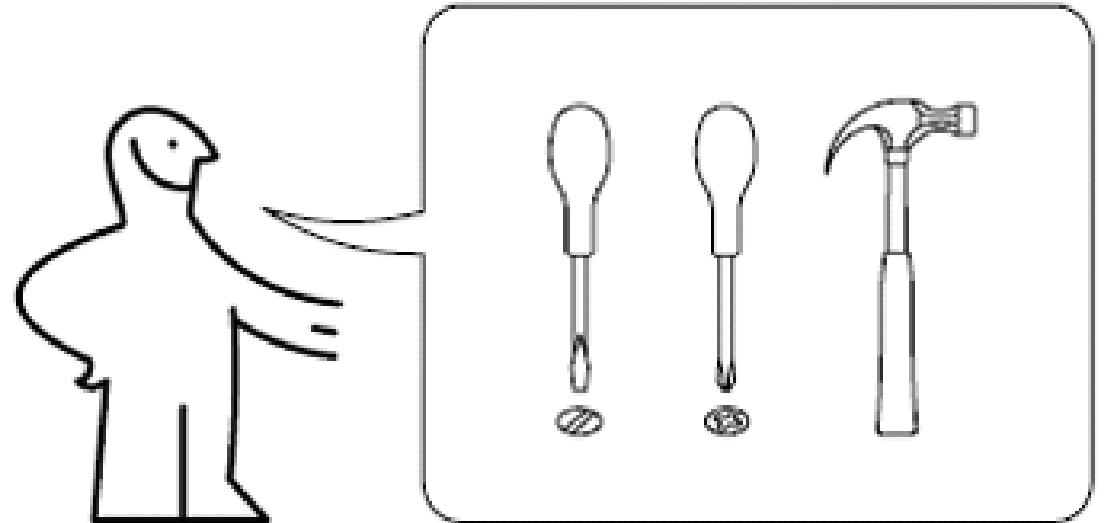
Jardin
d'enfants



Une bibliothèque co-construite : « L'effet Ikea »

« L'effet Ikea est le nom donné à un biais cognitif dans lequel les consommateurs accordent une valeur disproportionnée aux produits qu'ils ont partiellement créés »

(Wikipedia)

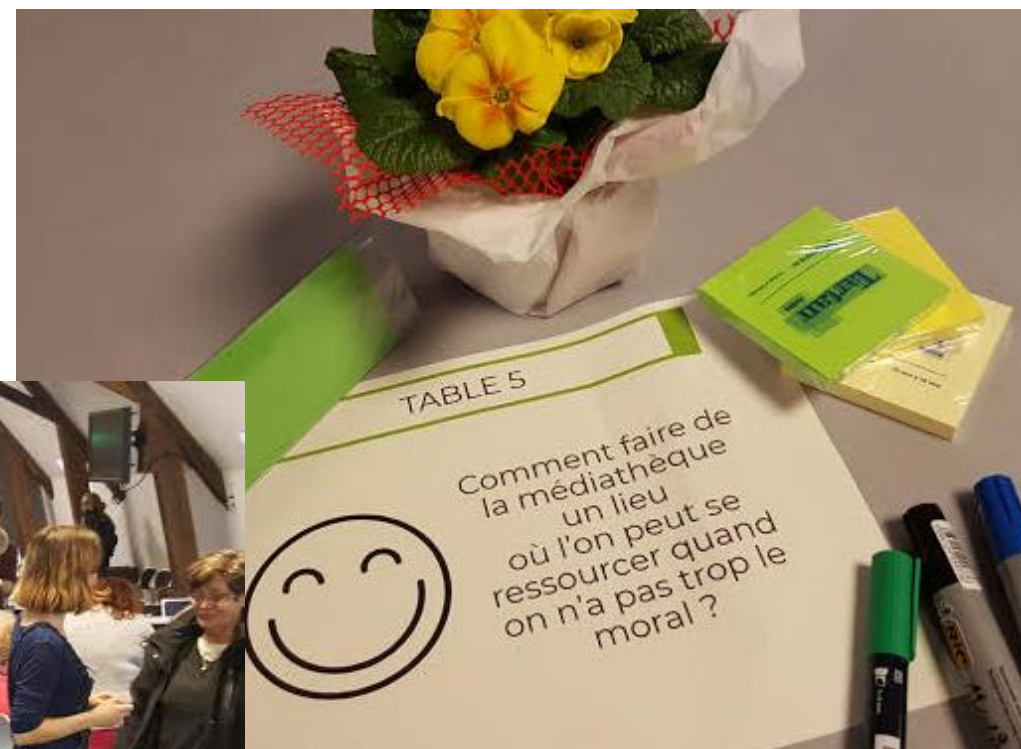


Des exemples de démarches participatives



Focus group

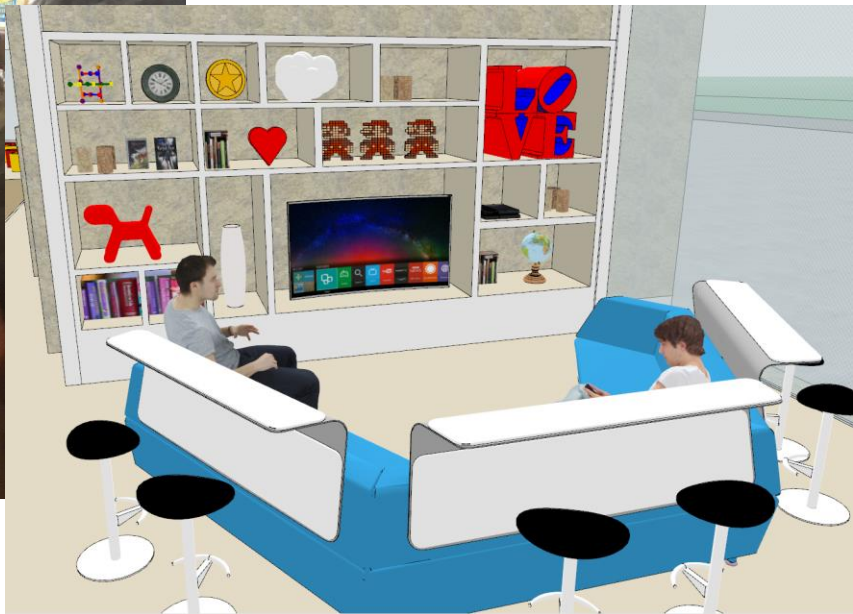
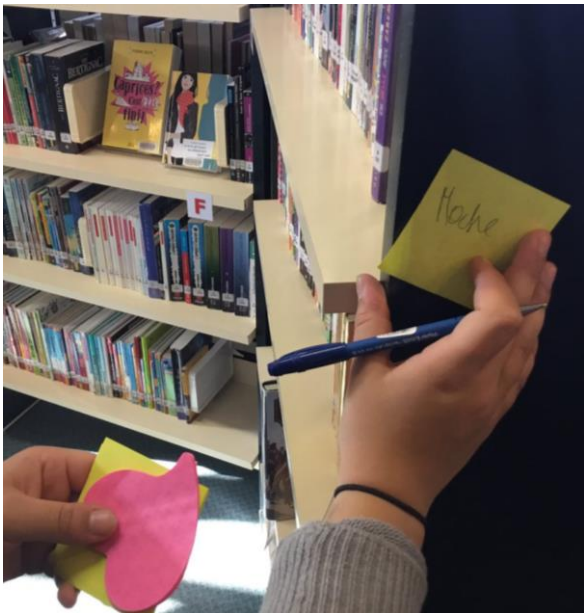
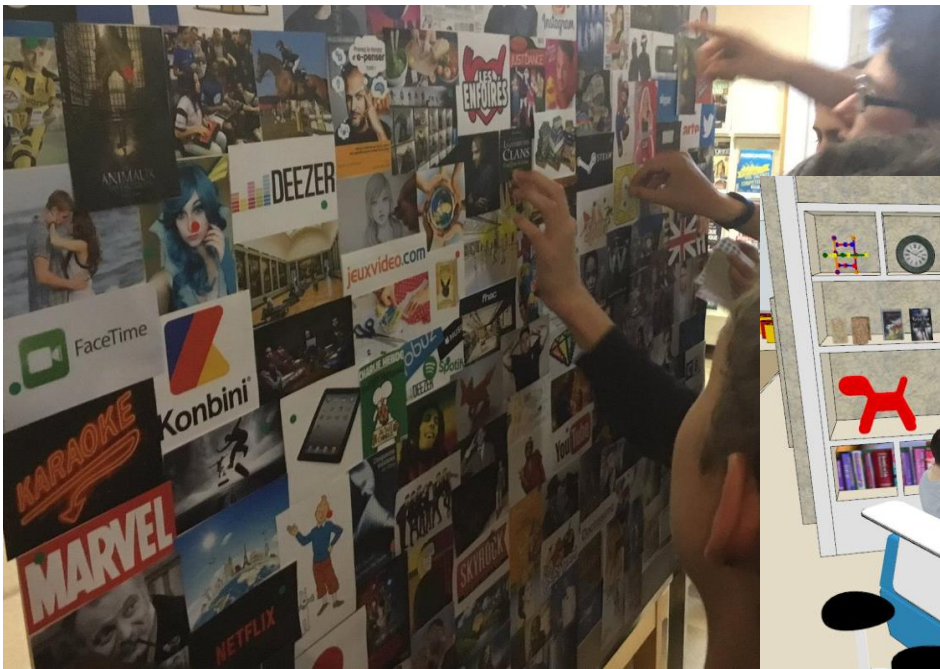
Des exemples de démarches participatives



World café



Du côté des jeunes publics : Biblio remix ados



**BIBLIO REMIX
BAYEUX
3 JOURS
POUR IMAGINER
LA NOUVELLE MÉDIATHÈQUE**

<https://youtu.be/auzazL0bqsE>

Construire le mobilier avec le public

- Chaque année, les usagers construisent un élément de mobilier
- Projet de l'année « 0 » : Un meuble d'activité tactiles
- La démarche employée : le design thinking





**En guise de conclusion :
innover ?**