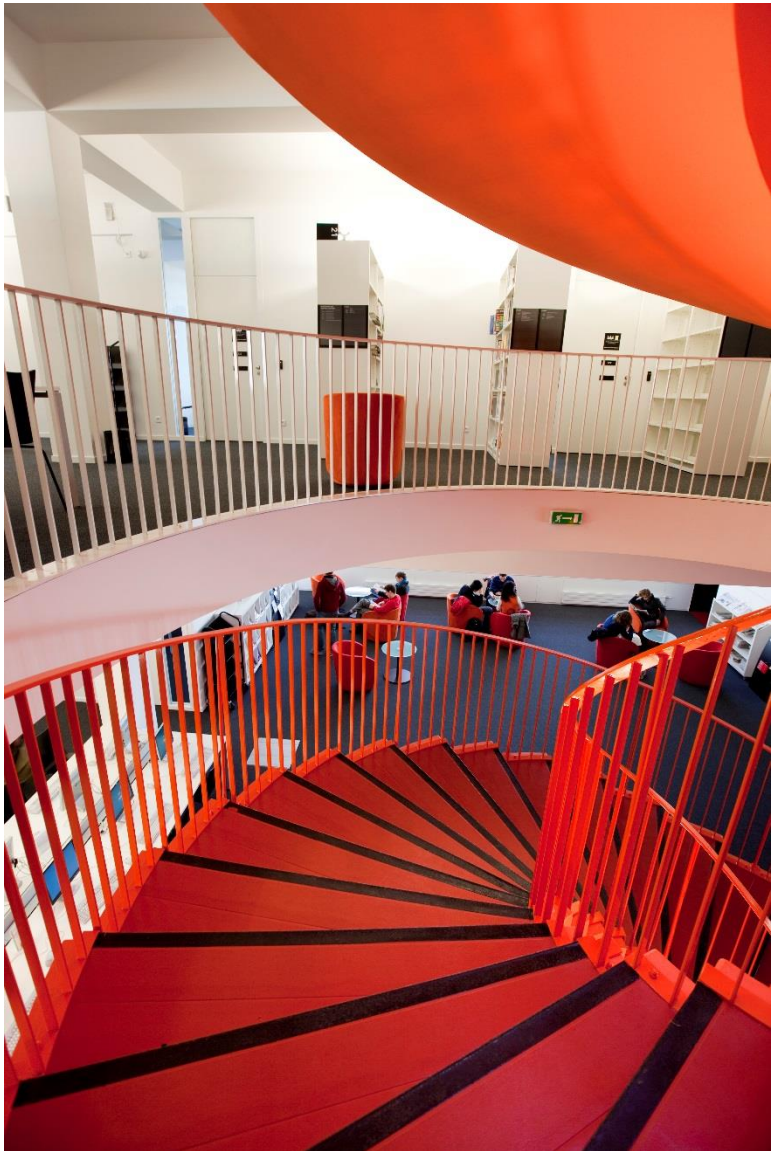
Forum Jeux - BM Lyon
02 mars 2018

Jeu : retour d'expériences à la BMC de l'INSA Lyon

Guillemette Trognot - Services au public

INSA

Le contexte



Un historique chargé :

- **Bibliothèque excentrée sur le campus, en accès indirect**
- **Fusion de plusieurs bibliothèques fin 2009**
- **Le turn-over des étudiants est lent**
- **Perception inchangée pour le personnel**

Un service dynamique :

- **26 animations / an**
- **Formation de tous les étudiants**
- **Communication active**
- **Etc.**

INSA

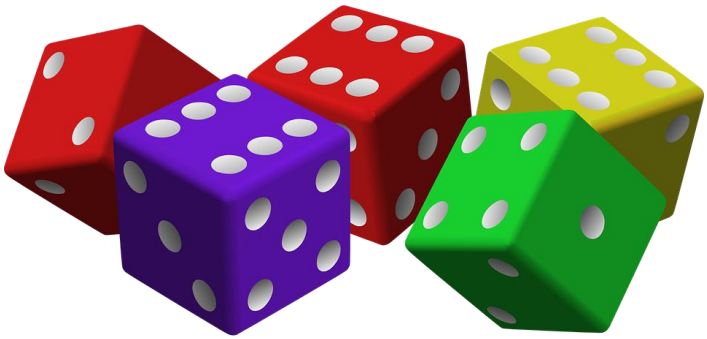
Pourquoi le jeu à la BMC ?

Les objectifs initiaux :

- Améliorer la communication avec les étudiants
- Changer l'image des bibliothèques
- Faire connaître services et ressources
- Créer une proximité et un sentiment d'appartenance aux bibliothèques

Puis se sont ajoutés :

- La médiation scientifique
- Le renouvellement de notre pédagogie
- La participation à la recherche



Le Jeu

- associer le plaisir à l'organisateur
- faire faire ce que le joueur ne fait pas d'habitude
- créer des interactions

INSA

Identifier le réseau potentiel local, national /physique, virtuel

Vie associative
Les étudiants joueurs
Les bibliothécaires volontaires

Les enseignants chercheurs
Les projets universitaires
Les structures type IREM

Et de votre côté ?

- Convention du Jeu et de l'Imaginaire
- IREM de Lyon, MMI
- Etudiants

Surtout inlassablement provoquez les opportunités !

INSA

Connaitre son public

- **Les étudiants**

« Les étudiants sont sur-connectés et très réceptifs aux courtes formes médiatiques au détriment de la communication classique à laquelle ils n'accordent que peu d'attention. »

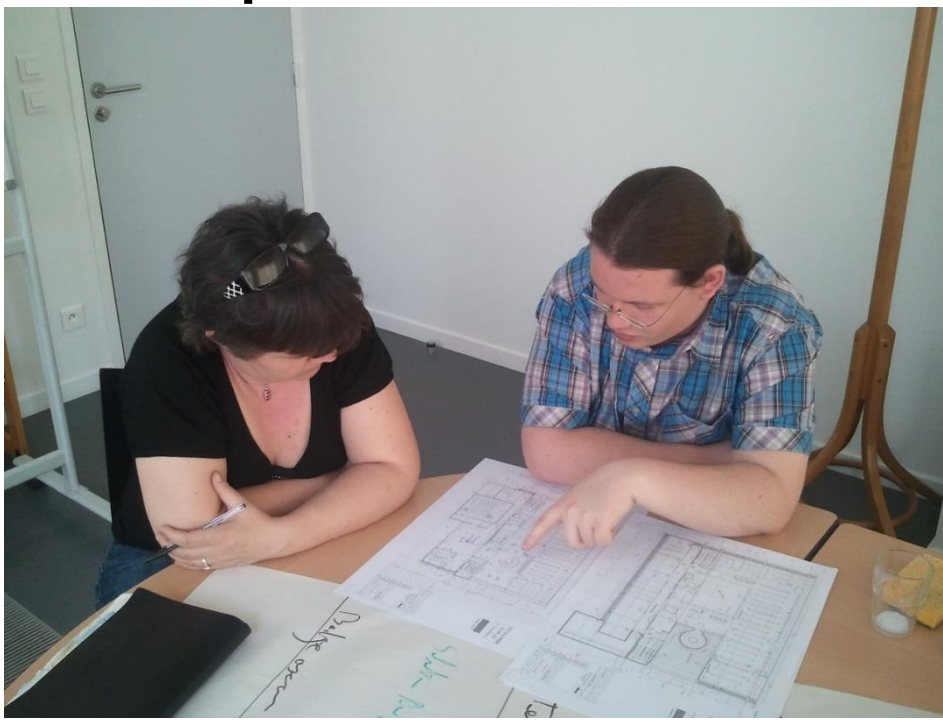
Brice Clocher

- **Les personnels, leur famille**

Concevoir le jeu

Construire un scenario élaboré ou très simple

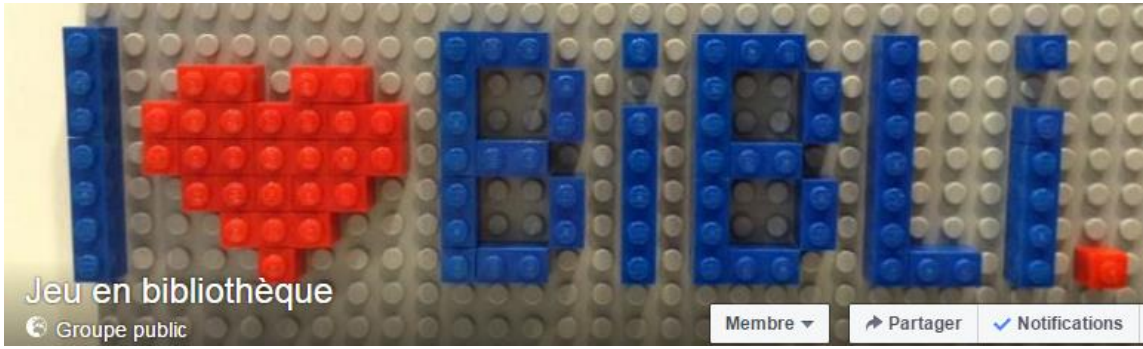
- **Créer des rôles**
- **Imaginer l'environnement**
- **Sélectionner des activités**



Tester le scénario

INSA

Vous manquez d'idées ? Répertorier les ressources



Veille

- Scoop-it
- Groupes Facebook
- Revues
- Site web

Ressources internes

- Livre jeu, Thiagi, livres d'activité,
- Jeu de société, vidéo,
- Etc.

Issues de domaines variés

- Animation
- Pédagogie
- Management

INSA

Obtenir l'aval et l'appui de sa hiérarchie

Dans le cas d'actions spécifiques;-)

Autorisation à demander auprès :

- **Des tutelles**
- **Du PC sécurité,**
- **Du Directeur Général des Services**
- **De la Direction du Patrimoine**
- **Etc.**

Obtenir l'adhésion de son équipe

Sinon risque de perdre le joueur !

INSA

Imaginer la communication

Utilisez les codes de son public cible

Communication

- **Directe**
- **Indirecte en générant du buzz**

INSA

Jouer

INSA

Penser le retour sur investissement

Mise en place d'indicateurs

- **Nombre de participants**
- **Nombre de posts, de pages vues, de like, de tweets, de commentaires, retour sur le buzz, etc.**

Focus groups, enquête de satisfaction,

Journée d'études, poster

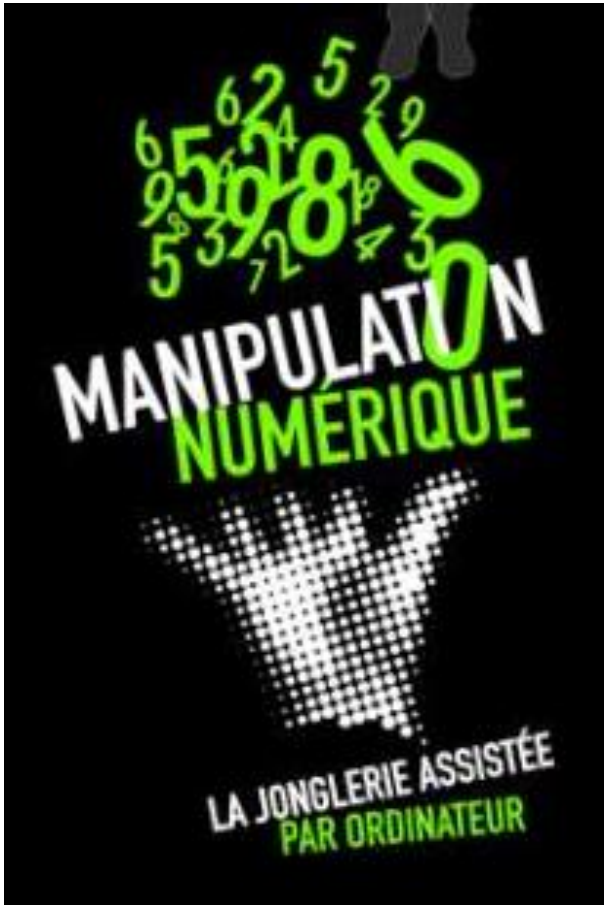
Pérennisation du projet ?

INSA

Réalisations : objectif communication

- **2013 : jeu en réalité alternée**
- **2014/2015 : serious game Doua Jones**
- **2016 : escape game : focus sur un service BMC**

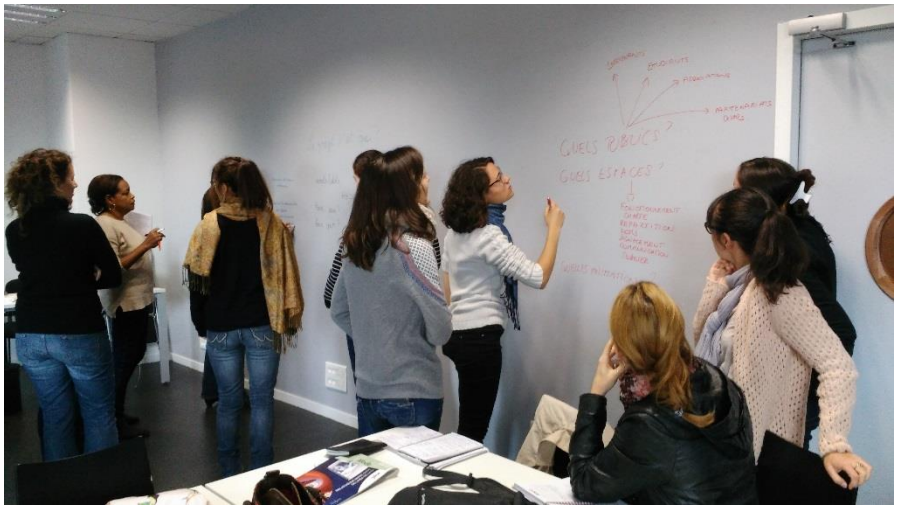
Réalisations : objectif animation



INSA

Réalisations : objectif pédagogie

- **Game jam**
- **Refonte de la formation de 1ere année**
- **Visite ludifiée de la BMC**



Réalisations : objectif recherche

BOBCATSSS LYON 2016
JANUARY 27-29 2016

Conception de jeux sur l'open access, l'identité numérique, etc.

Ouverture de nos portes pour des expériences :

- **Danse sur les fonctions (IREM de Lyon)**
- **Chorégraphie sur l'ADN F-J Lapointe (Univ Montreal)**

INSA

Des résultats concrets

- La bibliothèque est bien perçue par son public : voire même elle devient une structure avec laquelle monter des projets est possible !
- Il n'est pas certain que le(s) jeu(x) améliore(nt) l'usage des services et ressources
- Les liens se sont rapprochés avec notre public cible mais celui-ci est très mouvant

Et après ? Quelques idées de projets

- Créer un jeu pérenne pour une visite de la bibliothèque en autonomie
- Conquérir le cœur des personnels !
- Aller plus loin dans la gamification de nos enseignements
- Etc.

INSA

Vos questions ?

En savoir plus :

BMC : http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/gamification

Crédits photos : pixabay, BMC

Crédits ppt : Guillemette Trognot