

Journées nationales des Bibliothèques numériques de référence (BNR) FORUM DES PROJETS

Jeudi 13 décembre – 14h30-17h

1 Médiathèque départementale de l'Isère

Appli hour

L'appli hour, des applications en réalité augmentée pour la jeunesse !

Avec : **Cassandra Weihoff**, assistante de conservation, et **Alexandre Ferraud-Ciandet**, médiateur numérique



→ Où ? *Espace Enfants – RDC*

2 Médiathèques de Rennes Métropole

Bilan de l'offre en ligne du portail des médiathèques : quels usages des ressources numériques ? Quels questionnements et perspectives ?

Depuis janvier 2017, le site Les Médiathèques Rennes Métropole permet à tout abonné d'une des 54 bibliothèques de la métropole d'accéder à une large offre de ressources numériques, à un agenda mutualisé, des articles rédigés par les bibliothécaires, des informations pratiques... La bibliothèque des Champs Libres a réalisé un bilan de l'usage des ressources numériques au bout d'une année qui a permis de dégager des pistes de réflexion sur l'offre en ligne.

Avec : **Marine Bedel**, directrice de la Bibliothèque des Champs Libres, **Miguel Bernard**, webmestre du portail des médiathèques, et **Malo Pimor**, animateur de communautés du site



→ Où ? *Vie du Citoyen – 1 (accès par le rez-de-chaussée du hall)*

3 Médiathèque départementale de l'Hérault

Chut! Jeu vidéo et liberté d'expression

Le Conseil départemental de l'Hérault a commandé « Chut! », jeu vidéo participatif sur la liberté d'expression, au studio Them Games, pour continuer à faire vivre le débat mené par sa médiathèque sur ce sujet essentiel suite aux attentats de Charlie Hebdo, et face à des dialogues difficiles avec une partie du public : l'atelier proposé détaille le projet et présente le jeu en avant-première.

Avec : **Jean-André Ithier**, directeur de la médiathèque départementale de l'Hérault



→ Où ? *La marelle, Pôle Mezzanine - Mz*

4 Focus sur la musique !

4.a. **ACIM (association pour la coopération des professionnels de l'information musicale)**

L'ACIM organise tous les ans un congrès rassemblant 200 professionnels de l'information musicale. Tout au long de l'année elle contribue à la discussion, au partage d'informations et au débat sur les sujets relatifs à la musique en bibliothèque, notamment sur la question du numérique.

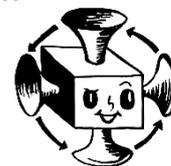
Avec : **Dominique Auer**, secrétaire de l'ACIM,
Sophie Cornière, vice-présidente de l'ACIM



4.b. **Ziklibrenbib : la musique libre s'invite dans les médiathèques**

Ziklibrenbib est un collectif qui œuvre pour la diffusion de la musique libre dans les médiathèques, à travers différentes actions : publication régulière de chroniques d'albums sur le site ziklibrenbib.fr (3 chroniques par semaine en moyenne), mise à disposition d'outils de communication, élection du titre de l'année, organisation de tournées en médiathèques, journées de création musicale, etc.

Avec : **Antoine Viry**, animateur multimédia et chargé de communication, Médiathèque de Pacé



4.c. **L'Opus à l'oreille – Un biblioblog musical collaboratif départemental (Médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine)**

La Médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine organise depuis 2012 des comités d'écoute musicale entre bibliothécaires. Après chaque séance, une playlist et l'ensemble des titres sont mis en ligne collectivement sur l'Opus à l'oreille (pitch, visuel, vidéo, player embarqué), site édité via Blogger. Ce blog est à la fois une aide aux acquisitions et un outil de médiation et d'écoute destiné au public.

Avec : **Bruno Guérin**, bibliothécaire référent
Image & Son



→ Où ? Pôle Musiques - 2

5 Bibliothèque municipale de Nantes

Relation à l'utilisateur en ligne : quels services proposer et quelles implications organisationnelles ?

S'inscrire aux actions culturelles, s'abonner en ligne, accéder aux informations pratiques sur smartphone : les services en ligne évoluent et les pratiques professionnelles changent. Venez découvrir les services offerts et les projets en cours à la Bibliothèque municipale de Nantes tout en abordant les réflexions engagées sur le parcours usager et les évolutions organisationnelles.

Avec : **Laurent Favreau**, directeur adjoint, et
Véronique Ferdinand, cheffe de projet e-service



→ Où ? Pôle Sciences et Vie pratique – 3

6

Médiathèque départementale du Pas-de-Calais

Mutualisation d'une bibliothèque numérique à l'échelle départementale

Lancée en janvier 2017, la bibliothèque numérique du Pas-de-Calais propose plus d'un million de ressources en ligne, elle compte aujourd'hui près de 9 000 usagers et 8 000 sessions mensuelles. Le programme développé en concertation avec les bibliothèques partenaires a permis de construire une offre numérique et des conditions techniques adaptées à tous les publics et toutes les bibliothèques.

Avec : **Eric Jolie**, responsable ressources numériques, et **Odile Freset**, animatrice des réseaux sociaux



→ Où ? Pôle Langues et Littératures – 4

7

Médiathèques de Valence Romans

« L'empreinte » : d'une démarche UX aux communs du savoir

Les médiathèques de Valence Romans Agglo ont lancé leur nouvelle bibliothèque numérique patrimoniale appelée « L'Empreinte , histoires de Drôme et d'Ardèche ». Un portail donnant accès aux collections patrimoniales numérisées en open access et réalisé dans une démarche de design Expérience Utilisateur (UX).

Avec : **Lionel Dujol**, responsable développement numérique



→ Où ? Pôle Langues et Littératures – 4

8

9

Médiathèques de Brest

Jeux vidéo, de la gestion à la médiation – Médiathèque des Capucins

Présentation de l'espace jeux vidéo de la médiathèque des Capucins : de l'offre de jeux (consoles, PC, tablettes, VR) à la gestion de l'espace (passages le jour-même et réservations à distance), en passant par l'action culturelle et la formation des collègues.

Avec : **Anaig Trebern**, assistant Environnement numérique secteur jeux vidéo, et **Emmanuel Pauwels**, adjoint Environnement numérique secteur adultes

Un studio d'animation à la médiathèque des Capucins ?

La médiathèque des Capucins met à disposition du public un espace de création numérique. Cet espace est composé d'ordinateurs optimisés pour la création numérique. Des logiciels de création numérique professionnels permettent de laisser libre cours à la création ou à la réalisation. Modélisation 3D, vidéo, programmation, réalisation multimédia,... tout ceci avec accompagnement de bibliothécaires aguerris aux outils multimédia.

Avec : **Claire Le Borgne**, responsable numérique/cheffe de projet BNR, et **Nourredine Berkaoui**, assistant environnement numérique section adultes



→ Où ? Pôle Art, société, civilisation – 5

10 Médiathèque départementale du Morbihan / Médiathèques Auray Quiberon Terre Atlantique (AQTA)

MORBICRAFT - Le jeu vidéo au service du Patrimoine

Cette animation, portée par la Médiathèque départementale du Morbihan et animée par les bibliothèques du territoire, propose de rassembler des jeunes « Crafteurs » autour d'un projet patrimonial, de façon collective et ludique. Depuis 2017, quatre épisodes ont déjà été organisés. L'enceinte urbaine d'Hennebont, le fort Penthièvre, la citadelle de Port-Louis et le château de Suscinio ont été entièrement reconstruits dans le jeu Minecraft.

Avec : **Christophe Porchet**, coordinateur réseau des médiathèques AQTA, et **Sophie Lemoulinier**, Médiathèque de Quiberon



→ Où ? *La chambre noire, Pôle Art, société, civilisation – 5*

11 Laboratoire D.P.N. (Design et Pratiques Numériques) - EESAB Rennes

Médiation numérique en réalité augmentée et réalité virtuelle (sur inscription préalable)

Présentation des technologies de réalité augmentée et réalité virtuelle au service des dispositifs de médiation.

Avec : **Erwan Mahé**, professeur à l'EESAB Rennes

→ Où ? *La Borderie, Pôle Patrimoine – 6*



12 Association Electroni[k]

La Réalité Augmentée : un outil pour la médiation et l'action culturelle

Présentation de l'exposition « Rêveries Augmentées » réalisée par l'artiste WAI-WAI et les élèves de l'école du Chat Perché dans le cadre d'une résidence en milieu scolaire à Janzé. Découverte de dispositifs de lectures en réalité augmentée. Réalisation d'une carte postale en réalité augmentée.

Avec : **Laura Athéa**, chargée d'action culturelle, et **Laurène Le Meitour**, médiatrice

→ Où ? *Muséocube – H*

