

Universcience

LA TRANSFORMATION DE LA BIBLIOTHEQUE DE LA CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

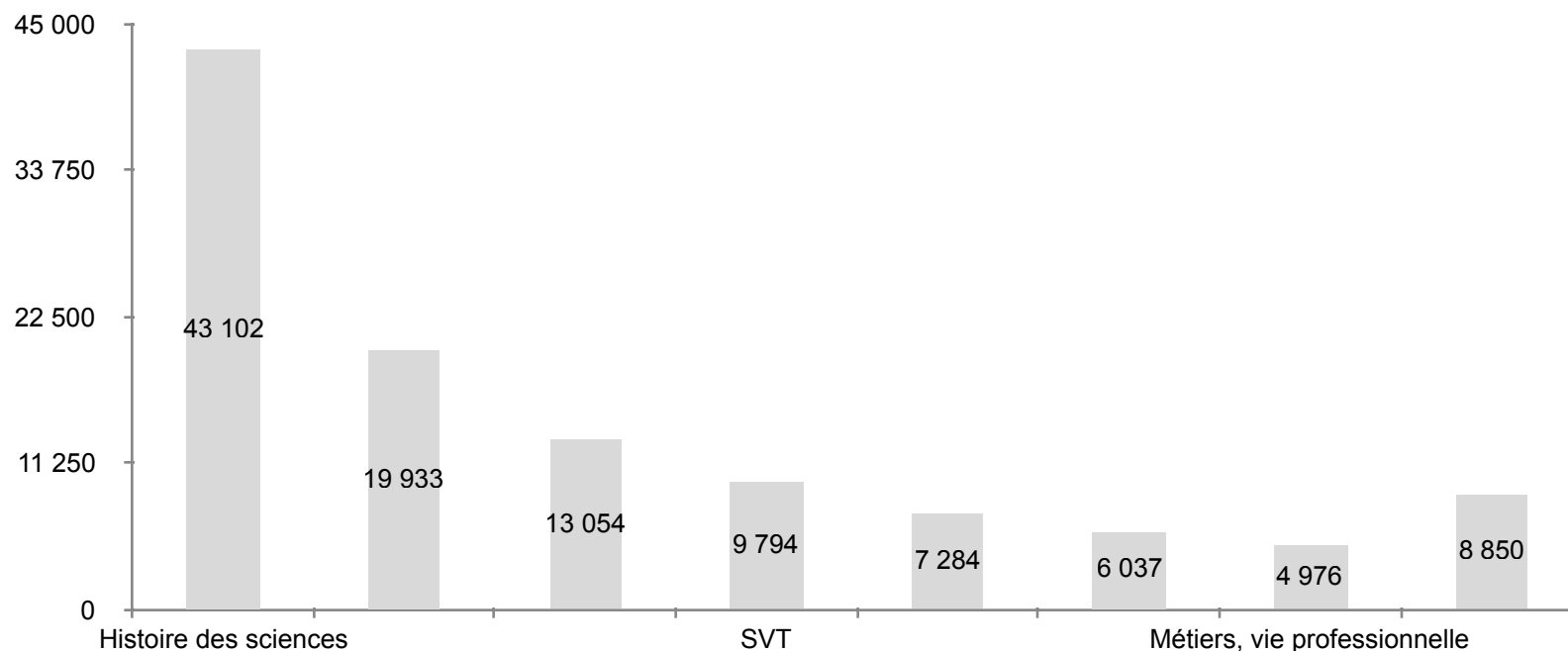
Direction de la Bibliothèque et des ressources documentaires

SOMMAIRE

1. LA BIBLIOTHEQUE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE
2. LE PROJET DE TRANSFORMATION DE LA BSI
3. LE CALENDRIER DES OPERATIONS

CONTRAIREMENT A LA BPI OU LA BNF, LA BSI EST SPECIALISEE DANS LA VULGARISATION DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES

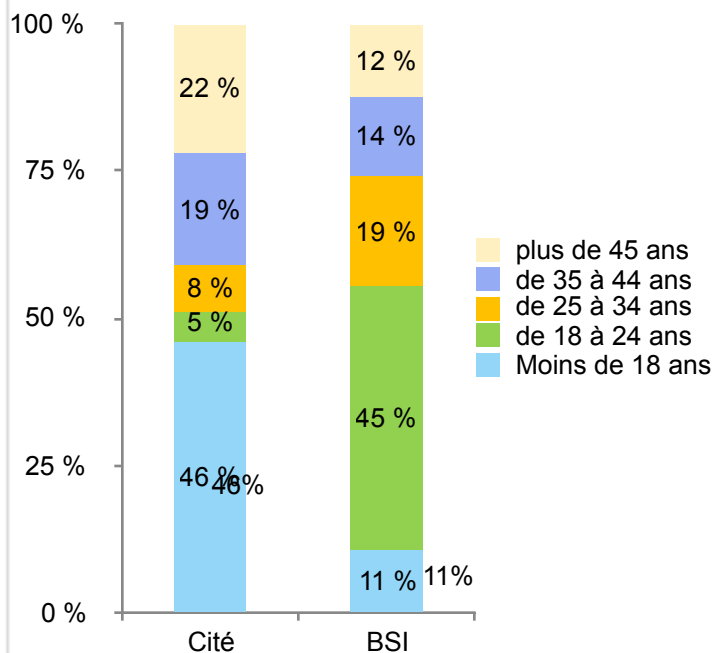
Répartition des collections en nombre d'exemplaires



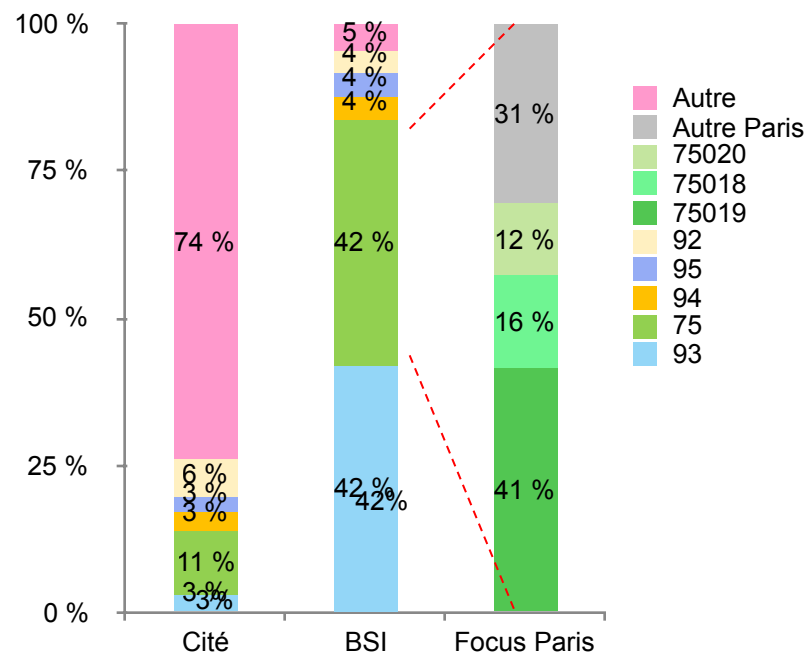
Note *Autres : Habitat, territoire, transports, Sciences & sociétés, Agriculture, Alimentation, Matériaux, Micro, Nano-technologies
Source : Extract Aleph, 2015

45% DES USAGERS DE LA BSI SONT DES JEUNES DE 18-24 ANS HABITANT A PROXIMITE (64%) DE LA CITE

Répartition des usagers par classe d'âge



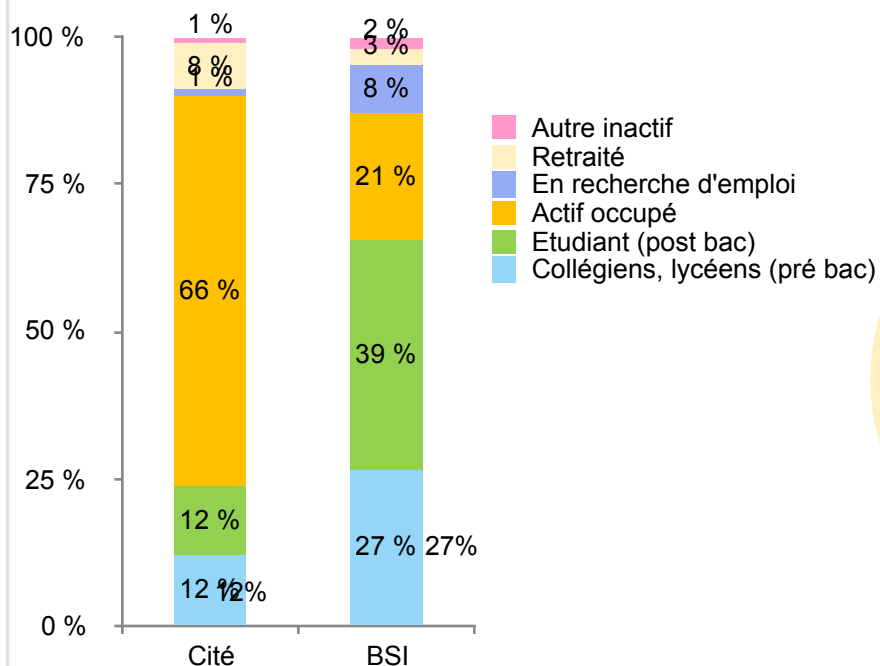
Répartition des usagers par origine géographique



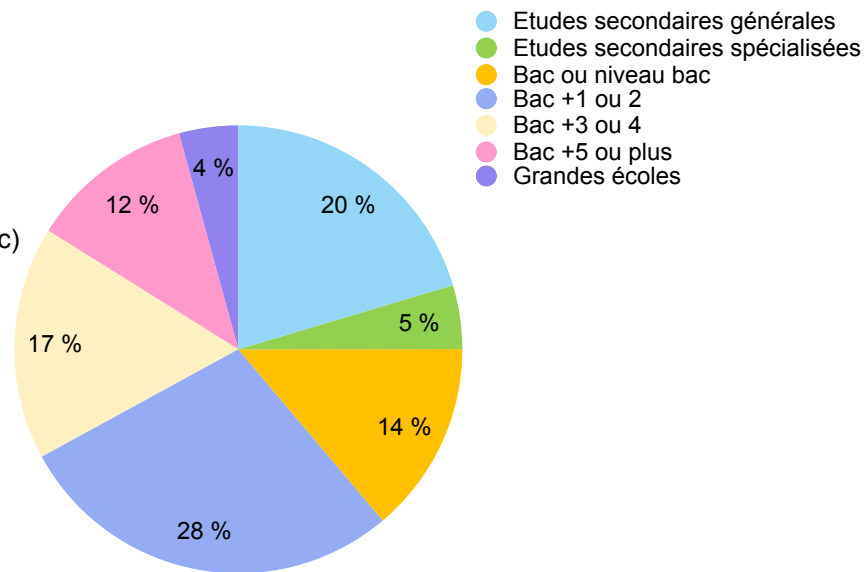
Sources : Analyse de la fréquentation, DGPAD ; Enquête sur les publics de la médiathèque de la Cité des Sciences, 2004-2005, Kynos

66% DES USAGERS DE LA BSI SONT DES ETUDIANTS, COLLEGIENS OU LYCENS. 67% ONT UN NIVEAU D'ETUDE INFERIEUR OU EGAL AU BAC

Répartition des usagers par activité



Répartition des usagers de la BSI par niveau d'études

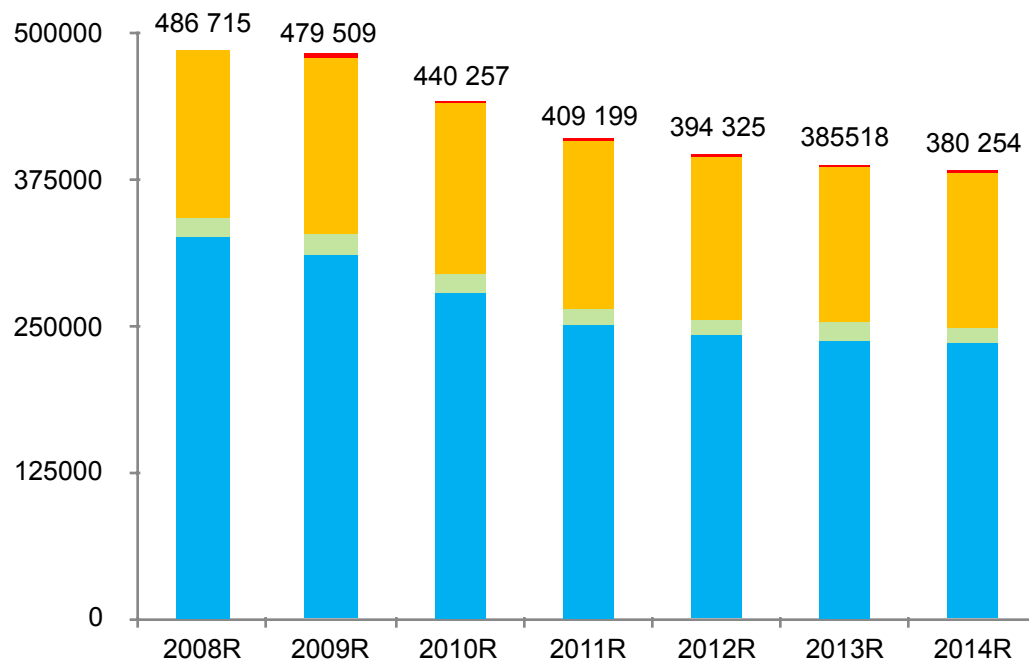


Sources : Enquête sur les publics de la Cité, DGPAD ; Enquête sur les publics de la médiathèque de la Cité des Sciences 2004-2005, Kynos

AVEC LE DEVELOPPEMENT D'INTERNET, LE MODELE DE LA BSI EST EN CRISE AVEC UNE FREQUENTATION EN BERNE

- Abonnés
- Cité des Métiers
- BHS
- Bibliothèque + Jeunesse + Cité de la Santé

Nb de visiteurs et nb d'abonnés, 2008R-2014R



TCAM*
2008R-2014R

-1,6%

-1,1%

-5,4%

-7,3%

-4,0%

Global

Note : *TCAM : taux de croissance annuel moyen
Source : Extract Digitik, 2015

SOMMAIRE

1. LA BIBLIOTHEQUE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE
2. LE PROJET DE TRANSFORMATION DE LA BSI
3. LE CALENDRIER DES OPERATIONS

LA TRANSFORMATION DE LA BSI REPOSE SUR 3 CONSTATS LIES AU DEVELOPPEMENT DU NUMERIQUE

CAPACITATION des publics

Émergence de nouvelles offres en bibliothèques permettant de renforcer la capacité d'action et l'émancipation pour rendre accessible les nouveaux dispositifs technologiques, les nouvelles pratiques d'apprentissage, de collaboration et de co-création.

RÉINCARNATION du numérique

Développement de communautés virtuelles réclamant des lieux d'échange présentiels que peuvent offrir les bibliothèques, véritables « tiers-lieux ».

Pratiques de l'économie COLLABORATIVE

Les bibliothèques parce qu'elles favorisent les échanges horizontaux entre individus, peuvent devenir un point d'ancrage physique à de nouvelles démarches collaboratives.

**EN
SCIENCES,
INDUSTRIES,
TECHNOLOGIES,
NUMERIQUE**

LA PROGRAMMATION DE LA NOUVELLE BSI SE DECLINE AUTOUR DE 3 AXES OPERATIONNELS S'APPUYANT SUR UN SOCLE DOCUMENTAIRES

1

J'APPRENDS

- Travailler et étudier en autonomie, seul ou en groupe
- Ateliers pour acquérir un socle d'informations et de compétences indispensables aux usages et aux métiers du futur, pour gagner en autonomie :
 - Découvrir des outils
 - Découvrir des méthodologies
 - S'informer sur sa santé
 - S'informer pour construire son projet professionnel

2

JE FAIS

- Reproduire, détourner, concevoir, prototyper et fabriquer pour s'approprier la culture scientifique et de la faire évoluer au quotidien :
 - Découvrir / tester
 - Co-concevoir
 - Fabriquer / réparer
 - Incuber son projet

3

JE PARTAGE

- Favoriser la sérendipité en créant des opportunités de rencontre valorisant la mixité sociale et intergénérationnelle, les échanges de compétences et de savoirs :
 - Echanger sur les problématiques et des leviers d'innovation
 - Diffuser / mutualiser des compétences
 - Valoriser / promouvoir ses actions

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Pour permettre aux publics de creuser une information/un concept approché au cours d'une activité d'apprentissage, de réalisation, de partage, en travaillant, en étudiant, en révisant seul ou en groupe

LE PROGRAMMATION S'APPUIE SUR UN SOCLE DE RESSOURCES DOCUMENTAIRES

OBJECTIFS

- Travailler, étudier, réviser seul ou en groupe
- Creuser une information/un concept approcher au cours d'un atelier, d'un entretien conseil, d'un temps de partage en groupe
- Apprendre tout au long de la vie

PERIMETRE

- Diversité des collections dans le champs restreint des sciences, techniques, technologies, industries, numérique
- Collections resserrées sur les publics cibles identifiés
- Collections régulièrement mises à jour pour s'adapter aux besoins et usages de ses publics cibles (cf. catégories de publics)

MISE EN VALEUR

- Travail sur la lisibilité et la signalétique des collections aussi bien physiques que numériques

L'OFFRE DE LA NOUVELLE BSI S'ADRESSE AUX JEUNES DE 12-25 ANS (+ DE 50% DES PUBLICS ACTUELS), DE LA PROXIMITE DE LA CITE (64%)

<12 ans

PROFILS :

- Enfants âgés de 0 à 12 ans (accompagnés ou pas)
- Centres de loisirs
- Classes du CP à la 6ème

ATTENTES :

- Activités de loisirs pédagogiques, lecture
- Accompagnement scolaire
- Rencontres

12-25 ans

PROFILS :

- Collégiens de 12 à 15 ans
- Lycéens de 15 à 18 ans
- Etudiants de 1er cycle
- Décrocheurs scolaires, jeunes en réinsertion/reconversion
- Geeks, gamers, designers, bricoleurs
- Entrepreneurs

ATTENTES :

- Accompagnement scolaire
- Bien-être physique et psychologique
- Orientation et recherche d'un projet professionnel
- Accompagnement à la création d'entreprise
- Accompagnement de projet
- Rencontres / se faire connaître

Actifs > 25 ans

PROFILS :

- Actifs en reconversion professionnels
- Créateurs d'entreprises
- Demandeurs d'emplois

ATTENTES :

- Bien-être physique et psychologique
- Recherche d'un emploi ou d'une reconversion professionnelle
- Accompagnement à la création d'entreprise
- Formation tout au long de la vie
- Rencontres

Seniors

PROFILS :

- Actifs en fin de carrière
- Retraités

ATTENTES :

- Préserver son bien-être physique et psychologique
- Aide à l'utilisation des NTIC
- Valoriser ses acquis / expériences
- Rencontres / transmission

OFFRES ENFANTS <12 ANS

EXEMPLES

1

J'APPRENDS



PROGRAMME TON ROBOT

Atelier d'initiation à la programmation robotique. avec Lego



LIRE, ECRIRE, COMPTER, CODER

Atelier d'accompagnement scolaire sur les savoirs élémentaires

2

JE FAIS



RELEVER LES DEFIS TECHNOS

Challenge collectif pour fabriquer un objet mû par une source naturelle avec le Rectorat



FABLAB KID

Préfiguration d'un Fablab dédié aux enfants

3

JE PARTAGE



CLUB DE GAMERS

Bourse d'échanges de jeux vidéo entre joueurs passionnés avec Game to Game

OFFRES 12-25 ANS / GEEKS, GAMERS, DESIGNERS ET BRICOLEURS

EXEMPLES

1

J'APPRENDS



MODELISATION 3D

Atelier d'initiation
à la modélisation
avec le logiciel
3D BLENDER

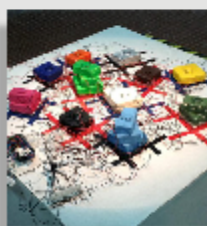


S'INFORMER SUR SA SANTE

Atelier d'infor-
mation : droits,
vie affective et
sexuelle, dro-
gues, sommeil
avec des
organismes de
prévention

2

JE FAIS



LE JEU CONCEPTUEL

Hackathon de
co-crédation d'un
jeu artisanal à
contrôleur
conceptuel



REPAIR CAFES

Journées de
réparation col-
lective pour don-
ner une seconde
vie à ses objets
cassés
avec Repair Café
Paris

3

JE PARTAGE



1er SAMEDIS DU LIBRE

Rencontres et
découvertes
autour du
logiciel libre



MINECRAFT EDU

WE d'immersion
au sein du jeu
de construction
et exploration de
ses atouts péda-
gogiques
avec Microsoft

OFFRES 12-25 ANS / SCOLAIRES ET ETUDIANTS

EXEMPLES

1

J'APPRENDS



APPRENDRE A APPRENDRE

Ateliers pour exercer sa mémoire, sa concentration, apprendre des méthodologies et rechercher des documents



ORIENTATION SCOLAIRE

Speed meeting de découverte professionnelle pour les 3ème

2

JE FAIS



FABRIQUER L'INTERDISCIPLINARITE

Hackathon pour co-concevoir des contenus, favorisant l'interdisciplinarité à l'école et hors l'école avec Lab School Network



EDITATHON

Atelier de contribution collective sur le thème Femmes de sciences avec l'Oréal et Wikimedia

3

JE PARTAGE



SOUTIEN SCOLAIRE

RDV régulier pour mutualiser ses compétences en maths et physiques avec l'APSV



MEET UP

Réunion présentielle d'étudiants des MOOC sur le thème des révisions du Bac et du Brevet avec FUN

OFFRES 12-25 ANS / JEUNES DECROCHEURS, EN REINSERTION, RECONVERSION

EXEMPLES

1

J'APPRENDS



LA FABRIQUE DE CODEURS

Formation qualifiante cycle long (3 mois) et cycle court (1,5 mois) au code informatique avec Simplon

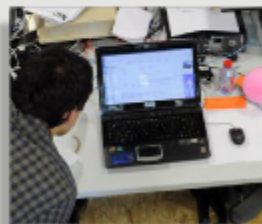


IDENTIFIER SES ATOUTS ET SES COMPETENCES

Atelier pour mieux connaître son profil pour mieux se valoriser auprès des employeurs avec Pôle Emploi

2

JE FAIS



HACKATHON EMPLOI

Imaginer collectivement des solutions pour faciliter la recherche d'emploi, l'embauche d'une personne, et l'orientation avec la Ville de Paris



FORUM DE L'INDUSTRIE

Ateliers pour décomposer un objet industriel en autant de métiers, de compétences, d'entreprises, notamment celles qui embauchent en Île de France

3

JE PARTAGE



CLUB VALORISER SON PARCOURS MIGRATOIRE

RDV régulier pour identifier ses compétences informelles ou non reconnues par le marché du travail (études, bénévolat, etc) avec Key Tutors

OFFRES 12-25 ANS / JEUNES ENTREPRENEURS

EXEMPLES

1

J'APPRENDS



DESSIN VECTORIEL

Atelier d'initiation au logiciel de dessin vectoriel avec Inkscape



DEVELOPPER SON ETUDE DE MARCHÉ

Atelier pour connaître les démarches et les informations pour développer votre étude de marché avec Pôle Emploi

2

JE FAIS



LIVINGLAB

Co-concevoir et tester des innovations dans les domaines de la pédagogie et de l'apprentissage, de la santé, de la robotique, du gaming, etc



RESIDENCES DU FABLAB

Accompagnement de projets pour prototyper une preuve de concept

3

JE PARTAGE



ENTREPRENDRE AU FEMININ

RDV régulier d'un collectif de femmes migrantes portant un projet de création d'activité



UTILISATEURS FABLAB

RDV régulier de présentation de projets réalisés au FabLab

LA PROGRAMMATION DE LA NOUVELLE BSI EST SYSTEMATIQUEMENT CO-PRODUITE AVEC DES PARTENAIRES



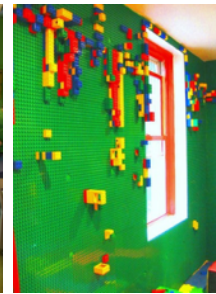
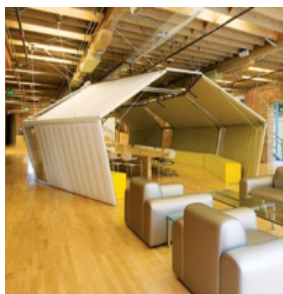
LA TRANSFORMATION DE L'OFFRE SE DOUBLE D'UNE TRANSFORMATION DES ESPACES

SURFACES

Près de 10 000 m² dont 8 000m² d'espaces publics répartis sur 3 plateaux

PRINCIPES DE PROGRAMMATION

- Espaces modulaires
- Equipements boîte à outils, au service des projets
- Aménagement fondés sur un jeu autour des codes de la bibliothèque



BUDGET

10M€ financés par le Ministère de la culture et le Ministère de la recherche

SOMMAIRE

1. LA BIBLIOTHEQUE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE
2. LE PROJET DE TRANSFORMATION DE LA BSI
3. LE CALENDRIER DES OPERATIONS

L'OUVERTURE OFFICIELLE EST PREVUE POUR LE 1^{er} SEMESTRE 2018

