

Gamification

Gamification : les expériences

Réfléchissant à comment changer la communication avec son public, la bibliothèque Marie Curie a eu l'opportunité de se lancer dans la gamification. Un premier jeu, le jeu en réalité alternée nous a mis le pied à l'étrier ..., puis un serious game avec les étudiants du département Génie Industriel avant de poursuivre plus récemment avec notre premier escape game.

L'esprit gamification s'est développé en interne que ce soit au sein de l'équipe formation, avec la mise en place d'une game jam en 2015 afin de co-construire de nouveaux formats pédagogique ou plus globalement dans l'animation des groupes de travail au sein de la bibliothèque.

Cette page va nous permettre de relater ces diverses expériences.

Retour d'expériences et jeux en place

2013 : Jeu en réalité alternée "Libérons le campus !". Dans le cadre d'un partenariat avec une association étudiante et plus particulièrement deux anciens étudiants INSA, un ARG s'est tenu entre février et avril 2013. [Poster](#) [1] - [Article](#) [2]- [Présentation lors de la table ronde du 13/06/2013.](#) [3] - Retrouvez les sites webs associés : <http://www.libéronslecampus.fr> [4]/ , <https://echometeore.wordpress.com/> [5], et le site de [Vemgrater](#) [6]

2013/2014 et 2014/2015 : Doua Jones : réalisation du serious game Doua Jones par les étudiants de 4ème année du département Génie Industriel. Après avoir proposé de nombreuses actions, les étudiants ont transformé la bibliothèque en une vaste place boursière et le campus de l'INSA Lyon en Monopoly de la finance ! [Présentation du projet.](#) [7]

03 avril 2014 : Mène l'enquête - Animation programmée dans le cadre des Quais du Polar et encadrée par Marianne Chouteau, Céline Nguyen, enseignantes-chercheuses à l'INSA Lyon, travaillant [sur l'imaginaire dans la culture des élèves ingénieurs](#) [8]. [Présentation](#) [9]

2015/05/02 : Game-jam : L'équipe de la Bibliothèque Marie Curie de l'INSA, avec des collègues de la BUPMC ont vécu deux jours de game jam, animée par Marie Latour, élève conservateur, et Brice Clocher, game designer : l'objectif de cette game jam est de construire des formations pour les étudiants de l'INSA Lyon. [Storify](#) [10]

2016/06/02 : Escape Game "SAPRISTI ! sortirez-vous d'ici ?" - [Retour sur l'évènement.](#) [11]

2017 : Enquête sur la disparition d'une oeuvre de l'exposition d'automates grecs ! Dans le cadre des 60 ans de l'INSA, une médiation de l'exposition est organisée. Lors d'une visite guidée, nous découvrons la disparition d'une oeuvre ! [Carte heuristique du jeu](#) [12]. Synthèse à venir.

2018 : Clémentine DAMON, élève bibliothécaire ENSSIB, promo "Octobre Rouge". **Découvrez la BMC** [en ligne]. Disponible sur : <http://decouvrirBMC.insa-lyon.fr> [13]. Consultée le 09/03/2018. Mise en ligne du site Découvrir la BMC, proposant une visite ludique et en autonomie de la bibliothèque

via un smartphone ou autre application nomade.

2018/06 : Charlotte NOIREAUX, Les mots du veilleur. Jeu de plateau autour de l'outil collaboratif de veille. [[PDF du jeu](#) [14]]

Participation

2015/11/20. Table ronde "Pratiques et praticiens de la gamification" - Animation Brice DUBAT (LabSIC, Paris 13)

Intervenants : Myriam GORSSE, Guillemette TROGNOT, Marie LATOUR (Bibliothèques UPMC, INSA Lyon, Université de Guyane), Thomas ROYERE (Un rôle à jouer), Vincent PRIOU DELAMARRE (Cap'la), Guillaume ROISSARD (Imfusio), Antoine SEILLES (Naturalpad) dans le cadre du Colloque international "la gamification du travail", Modalités, effets, fonctions et limites de la translation du jeu au travail. [Programme](#) [15]. [Présentation](#). [16]

[16]

2016. Guillemette Trognot, Marie Latour, Myriam Gorsse, Pauline Laurent, Adrien Malavasi. Super-Open Librarians: become the new heroes of a free and open information strategy. Workshop in Bobcatsss, 2016/01/27-29. [Actes de congres](#). [17]

2017/03/20 : Gilles MORINIERE, Guillemette TROGNOT. [Jeu : retour d'expériences à la BUPMC et à la BMC de l'INSA Lyon](#) [18]. In : ABF Midi-Pyrénées. Journée d'Etudes « Faites vos jeux ! Pratiques ludiques en bibliothèques », 20/03/2017, Toulouse. [Présentation](#) [18].

2017/03/28 : Myriam GORSSE, Guillemette TROGNOT. Construire un projet de service par le jeu : retour d'expériences de la BUPMC et de la BMC de l'INSA Lyon. Intervention dans le cadre du stage de Formation Continue Enssib : [Jouer en bibliothèque](#) [19]. Responsable scientifique Julien Devriendt. [Présentation](#) [20].

2018/03/02 : Guillemette TROGNOT. Participation au forum des pratiques de la BM Lyon. [Support](#) [21]

Bibliographie

Marie Latour. La ludification en bibliothèque : utiliser le jeu comme médium dans la relation aux usagers. Sous la direction de Guillemette Trognot. Mémoire d'études diplôme de conservateur des bibliothèques : Bibliothéconomie : Villeurbanne, ENSSIB : 2014, 93p.

Guillemette Trognot & Marie-Paule Voïta. Communiquer autrement avec les étudiants : l'expérience du jeu en réalité alternée à la bibliothèque Marie Curie de l'INSA de Lyon. In *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'enssib, pp.128-139, 2015, La Boîte à outils, 979-10-91281-54-6.

[22]Christine Michel & Guillemette Trognot. «Accroître la valeur par l'expérience utilisateur en remplaçant l'utilisateur au cœur des bibliothèques universitaires.». I2D - Information, données & documents, 2015, vol. 2015, n°4, 3p. 2428-2111

Nicole Goetgheluck & Guillemette Trognot. Gamifier pour innover à la bibliothèque Marie Curie. Bibliothèque(s), Octobre 2016, n°85/86, pp 25-30.1632-9201.

[2]

Source URL: <http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/gamification>

Links:

[1] http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/poster_francais.jpg

[2]

http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/BAO34_Jouer-en-bib_Trognot_Voita.pdf

[3] <https://fr.slideshare.net/guillemettetrognot/arg-retour-sur-le-jpresentation-bmc>

[4] <http://www.liberonslecampus.fr/>

[5] <https://echometeore.wordpress.com/>

[6] <http://www.vemgrater.com/>

[7] <https://prezi.com/ifcrjxc06sj/doua-jones-equipe-bibacoeur/>

[8]

<http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/De%20l%E2%80%99imaginaire%20dans%20les%20objets%20ou%20comment%20les%20%C3%A9l%C3%A8ves-ing%C3%A9nieurs%20investissent%20leur%20culture%20technique>

[9] <http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/mene-lenquete-quais-du-polar>

[10] <https://storify.com/Docinsa/getting-started>

[11] http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/bilan_escape_game_2016.pdf

[12] <https://www.mindmeister.com/fr/837742027/jeu>

[13] <http://decouvrirBMC.insa-lyon.fr>

[14]

http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/201806_INSA_BMC_jeux_lesmotsduveilleur.pdf

[15]

http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/programme_colloque_gamification_def_2.pdf

[16] <http://fr.slideshare.net/guillemettetrognot/prsentation-colloque-gamification-au-travail>

[17]

<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66999-bobcatsss-2016-information-libraries-democracy-proceedings-abstracts.pdf>

[18]

<https://fr.slideshare.net/guillemettetrognot/retours-dexpériences-sur-les-experimentations-ludiques-en-bibliothèques-universitaires-la-bupmc-et-la-bmc-insa-lyon>

[19] <http://www.enssib.fr/offre-de-formation/formation-continue/17e4-jouer-en-bibliotheque>

[20]

<https://fr.slideshare.net/guillemettetrognot/construire-un-projet-de-service-par-le-jeu-retour-dexpériences-de-la-bupmc-et-de-la-bmc-de-linsa-lyon-73777364>

[21] http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/BMC_BML032018.pdf

[22] <http://www.enssib.fr/lecole/presses-de-lenssib>