

# Planification stratégique BUL 2018-2022

Démarche de consultation du personnel – initiative ciblée sur une programmation numérique à la BUL

Rencontre de remue-méninges, 12 janvier 2018

11 participants

## Objectif

Amorcer une collaboration avec l'ITIS autour d'une programmation numérique pour la communauté universitaire.

## Déroulement

Les participants sont regroupés en trois tables pour une période de remue-méninges d'environ 45 minutes suivie d'une mise en commun des idées en plénière.

## Résumé des échanges

### Prémises :

- La programmation doit avoir un lien avec la mission de la BUL;
- Les activités pourraient avoir pour finalité un projet qui sera utile à la Bibliothèque et à ses usagers;
- Les activités devraient s'inscrire dans la programmation de la BUL et dans celle de l'ITIS.

### Table 1 :

Thème proposé pour les deux prochaines années : les espaces intelligents

Le thème englobe des activités qui pourraient aborder différents sujets :

- Technologies interactives
- Géolocalisation à l'intérieur des bâtiments
- Applications mobiles
- Réalité augmentée
- Personnages 3D
- Utilisation des données massives pour une meilleure connaissance des clientèles afin dans un objectif d'amélioration des services (campus intelligent)
- Robots pour le service à la clientèle

Types d'activités :

La programmation pourrait se décliner en 4 ou 5 activités en lien avec le thème :

- 1) Conférence (plus générale)

- 2) Atelier accompagné d'une diffusion via Facebook live (p.ex. programmation sur Unity)
- 3) Exposition conjointe avec l'ITIS
- 4) Hackathon
- 5) La finalité : un projet pour la Bibliothèque qui pourrait être un prototype pour un campus intelligent (écran tactile, application pour guider les usagers pour le repérage des documents et services, etc.)

**Table 2 :**

Objectifs d'une programmation numérique à la Bibliothèque :

- La Bibliothèque pourrait devenir une vitrine de diffusion pour les projets des chercheurs (exemple 3D de la chapelle des Ursulines). Elle pourrait mettre en valeur d'une manière ponctuelle différents projets (nous sommes spécialistes de la diffusion et de l'accès).
- Stimuler et mettre en valeur le contenu créé par les usagers /diffusion et accès (liens avec la préservation et le BDA)
- Mettre le numérique en valeur au cours des événements existants à la Bibliothèque (p.ex. Longue soirée antiprocrastination)

Thèmes proposés :

- Éducation à l'utilisation des réseaux sociaux (fake news)
- Géolocalisation des documents
- Programmer des activités pour les enfants par le biais de la Didacthèque
- Développement durable et obsolescence programmée (recyclage/remise à jour des équipements)
- Éducation au sens critique
- Transformation du monde du travail

Types d'activités :

- Conférences
- Suivies par un atelier Wiki
- Animation / atelier « vie pratique / économie familiale » (réparer un grille-pain, coudre un bouton) Un learning lab élargi. *(Pas en collaboration avec l'ITIS nécessairement)*

Autres axes de collaboration proposés :

- Faire le lien avec la programmation culturelle
- Présence physique de la Bibliothèque dans les événements (mini expositions thématiques)
- S'inscrire dans la Semaine numérique de Québec
- La bibliothèque comme laboratoire des projets de l'ITIS (par exemple par l'ouverture de nos données BUL/UL, branchements aux antennes, utilisation du proxy)
- Former les employés de la BUL à la programmation (littératie)

### Table 3 :

#### Objectifs d'une programmation numérique à la Bibliothèque :

- Mettre en place des projets dédiés à l'amélioration des espaces et de l'accès aux ressources par les usagers.

#### Thèmes proposés :

- FABLAB laboratoire de création :  
La Bibliothèque est un endroit neutre favorisant la rencontre des disciplines, le partage et la collaboration entre étudiants. Il n'y a pas de culture de Fablab, rien à Québec. L'adhésion (utilisation) à un FABLAB est grandement dépendante de la programmation. Un fablab doit avoir une programmation pour fonctionner. Cette programmation pourrait être centrée sur l'économie familiale (p.ex. réparer un grille-pain), sur le développement durable.  
Besoin d'équipement mais aussi d'un responsable. Il faudrait valider les besoins de la communauté, rattacher l'équipement aux besoins des étudiants.  
Laboratoire de création numérique (multimédia) qui ne serait pas dédié à un domaine, mais à plusieurs. L'interdisciplinarité est importante.
- « Deep learning »

#### Types d'activités :

- Espaces d'exposition disciplinaires
- Série d'évènements participatifs sur différentes thématiques dédiées aux étudiants (Hackathon)
  - *Québec numérique* : La culture fait partie du fondement d'une société. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances.
  - *Culture pour tous* a comme mission de démocratiser les arts et la culture auprès de la population. Le Hackathon des Journées de la culture 2016 découle de cette mission et propose les objectifs suivants aux participants :
    - Rendre la culture plus accessible aux citoyens, par le numérique.
    - Favoriser la participation citoyenne à la culture d'ici.

#### Autres axes de collaboration proposés :

- La création de manuels scolaires en ligne et gratuits est en réponse au coût des manuels scolaires: <https://openlibrary.ecampusontario.ca/>. Le coût des manuels ne cesse d'augmenter et limite l'accès à de la formation de haute qualité.
- Manuel numérique gratuit – création et mise en ligne.
- Mettre de l'avant des entrepreneurs innovants de la région de Québec, start up, créer un contact entre les étudiants et les entrepreneurs innovants. Programmation de présentations. Rapprocher les étudiants du marché de l'emploi. En même temps, informer les entreprises des gens de hauts niveaux et qualifiés qui ont le goût d'aller en entreprise (il y a déjà un projet d'espace entrepreneurial au Pollack).
- L'ITIS pourrait nous aider à trouver des stagiaires pour développer des APP.

## Bilan et propositions pour l'ITIS

### **Objectifs de la collaboration :**

Proposer une programmation d'activités à la Bibliothèque autour d'un thème lié au numérique, afin de :

1. Faire connaître les projets soutenus par l'ITIS auprès de la communauté universitaire;
2. Sensibiliser les étudiants aux enjeux du numérique;
3. Stimuler et mettre en valeur le contenu créé par les usagers;
4. Mettre en place des projets dédiés à l'amélioration des espaces et de l'accès aux ressources par les usagers.

### **Prémises :**

- La programmation doit avoir un lien avec la mission de la BUL;
- Les activités pourraient avoir pour finalité un projet qui sera utile à la Bibliothèque et à ses usagers;
- Les activités devraient s'inscrire dans la programmation de la BUL et dans celle de l'ITIS.

### **Thèmes proposés :**

1. Les espaces intelligents
2. Éducation à l'utilisation des réseaux sociaux (fake news)
3. Géolocalisation des documents (pourrait-on juste dire Géolocalisation pour élargir la thématique?)
4. Programmer des activités pour les enfants par le biais de la Didacthèque
5. Développement durable et obsolescence programmée (recyclage/remise à jour des équipements)
6. Éducation au sens critique
7. Transformation du monde du travail
8. Fablab
9. Deep learning

### **Types d'activités :**

- Conférence (plus générale)
- Atelier accompagné d'une diffusion via Facebook live
- Atelier wiki
- Exposition
- Hackathon
- La finalité : un projet pour la Bibliothèque qui pourrait être un prototype pour un campus intelligent (écran tactile, application pour guider les usagers pour le repérage des documents et services, etc.)