

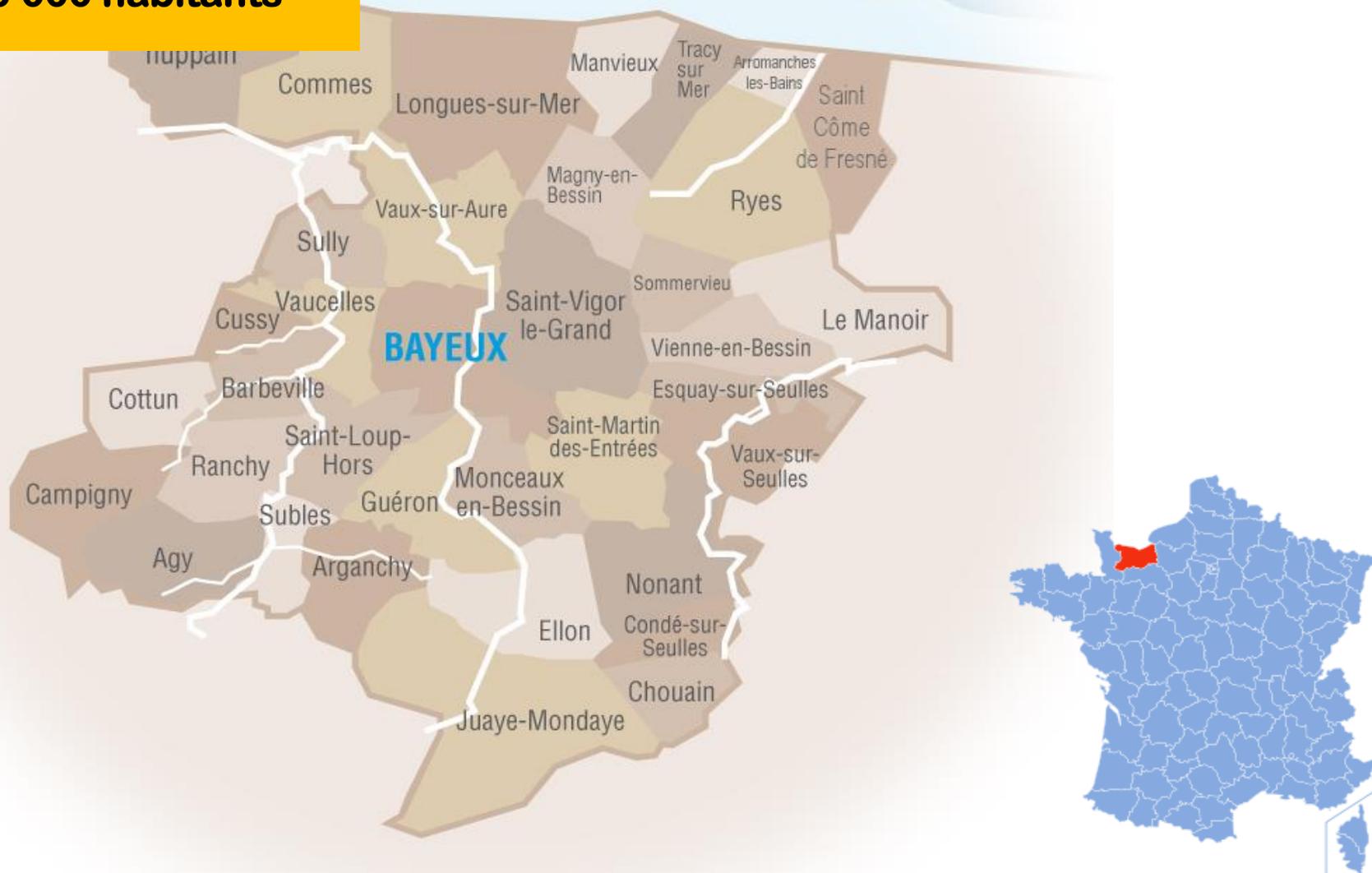
Nicolas Beudon

Expérience utilisateur et analogies dans les 7 lieux

**Journée professionnelle
BAnQ 2019**

**Quelques mots à propos
des 7 lieux**

Bayeux :
14 000 habitants
Bayeux intercom :
30 000 habitants



Pourquoi « les 7 lieux ? »



**Le café presse,
La galerie,
Le forum,
L'atelier,
Le patio,
La salle de travail**



Le Plateau (1000m2)



2500 m2 au total





**Les 7 lieux ont ouvert
le 2 février 2019**

Tarif libre



**48h d'ouverture
Hebdomadaire
(c'est beaucoup)**





**Environ 60 000
documents
+
40 000 documents
patrimoniaux**

14 bibliothécaires



A young woman with long brown hair and glasses, wearing a dark blue puffer jacket, is seated at a black digital piano in a bright, modern library. She is looking down at the keys. Another young woman with long curly brown hair and glasses, wearing a dark grey puffer jacket over a white t-shirt with 'lev' on it, stands behind her, looking at a blue book titled '30 Classical Music Masterpieces'. The book is open and resting on the piano. The library has white bookshelves, a large window with a white frame, and a ceiling with recessed lighting. In the background, other people are visible, including a man in a red jacket and a woman in a white top. A yellow guitar is visible on a stand to the left of the piano.

**Un accent sur les
savoirs et les
savoir faire...**

**...Et une attention
particulière à
l'expérience
utilisateur**



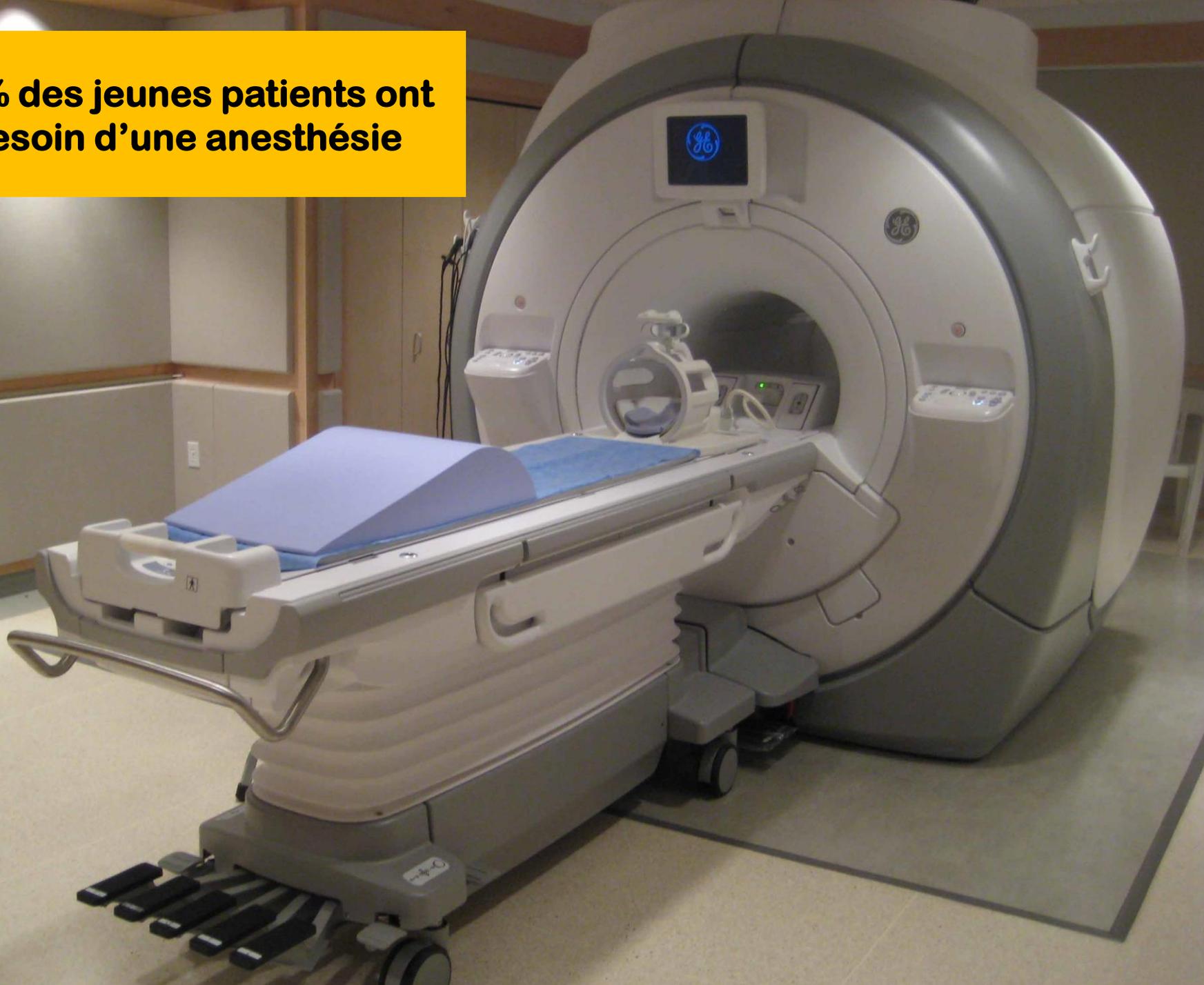
**Qu'est-ce que
l'expérience utilisateur ?**

A close-up portrait of a middle-aged man with short, light brown hair, looking directly at the camera with a neutral expression. He is wearing a dark-colored jacket or sweater. The background is softly blurred, showing what appears to be a tree with green leaves.

**Doug Dietz,
Ingénieur General
Electrics santé**



**80% des jeunes patients ont
besoin d'une anesthésie**



**Une nouvelle apparence
mais surtout une nouvelle
expérience**

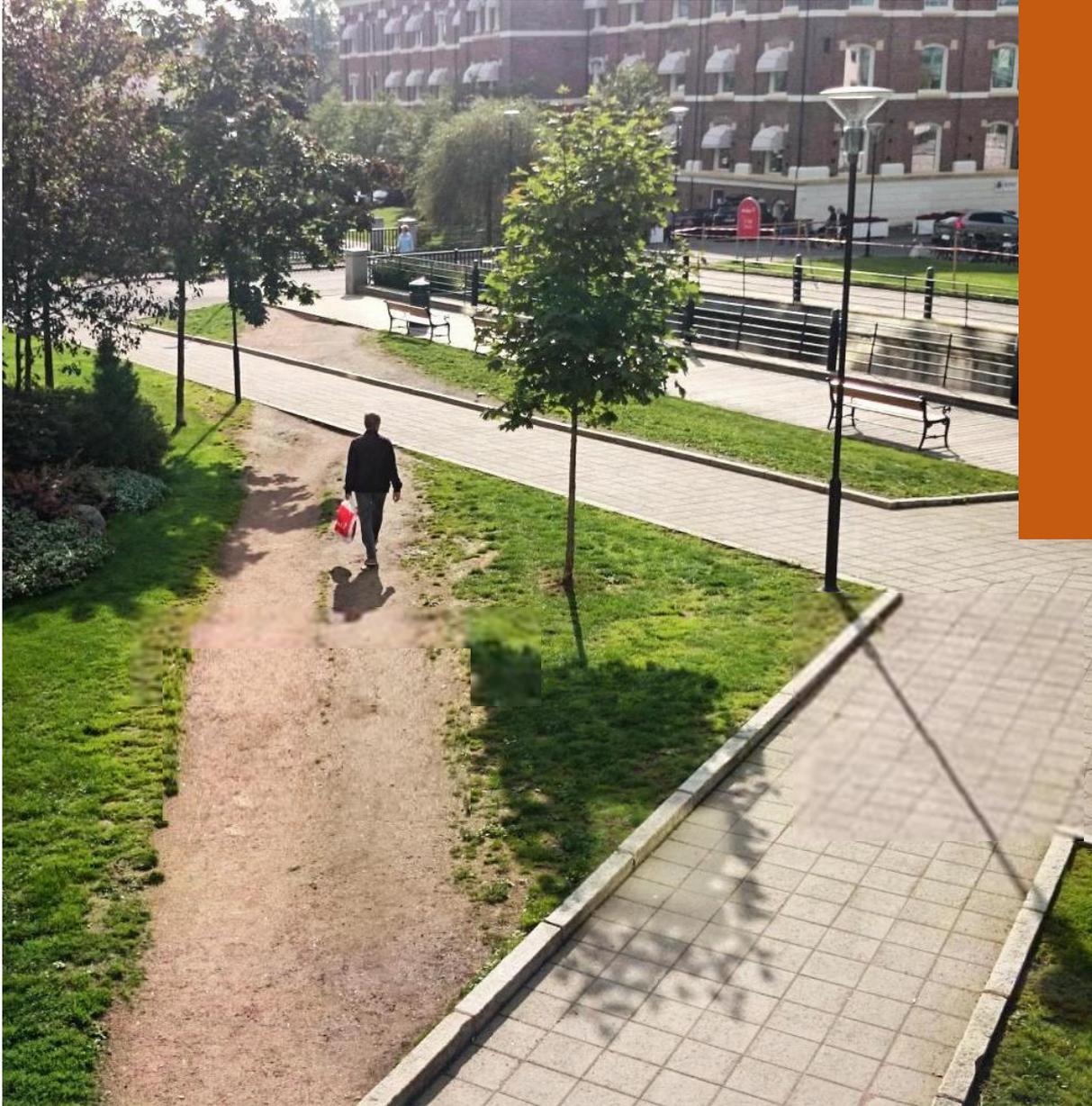


« l'UX, c'est tout ce que quelqu'un ressent et perçoit lorsqu'il utilise un produit ou un service, virtuel ou réel »

Aaron Schimdt,
Amanda Etches

<https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68252-utile-utilisable-desirable.pdf>





Pourquoi il faut tenir compte de l'expérience utilisateur...



**Quel rapport avec
les bibliothèques ?**



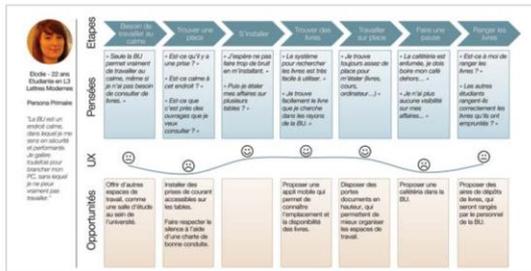
**Bibliothèques
=
Services
=
Expériences**

Le design UX :

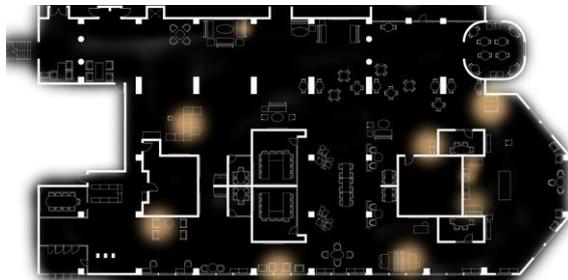
**Un ensemble de processus,
de méthodes, d'outils
pour comprendre,
modéliser, améliorer
l'expérience utilisateur**

Méthodes UX / ethnographiques

Fig. 1
 Expérience map du persona d'Élodie, qui décrit son parcours-type en tant qu'usager de la BU du Sauley à Metz. (G. Gronier)



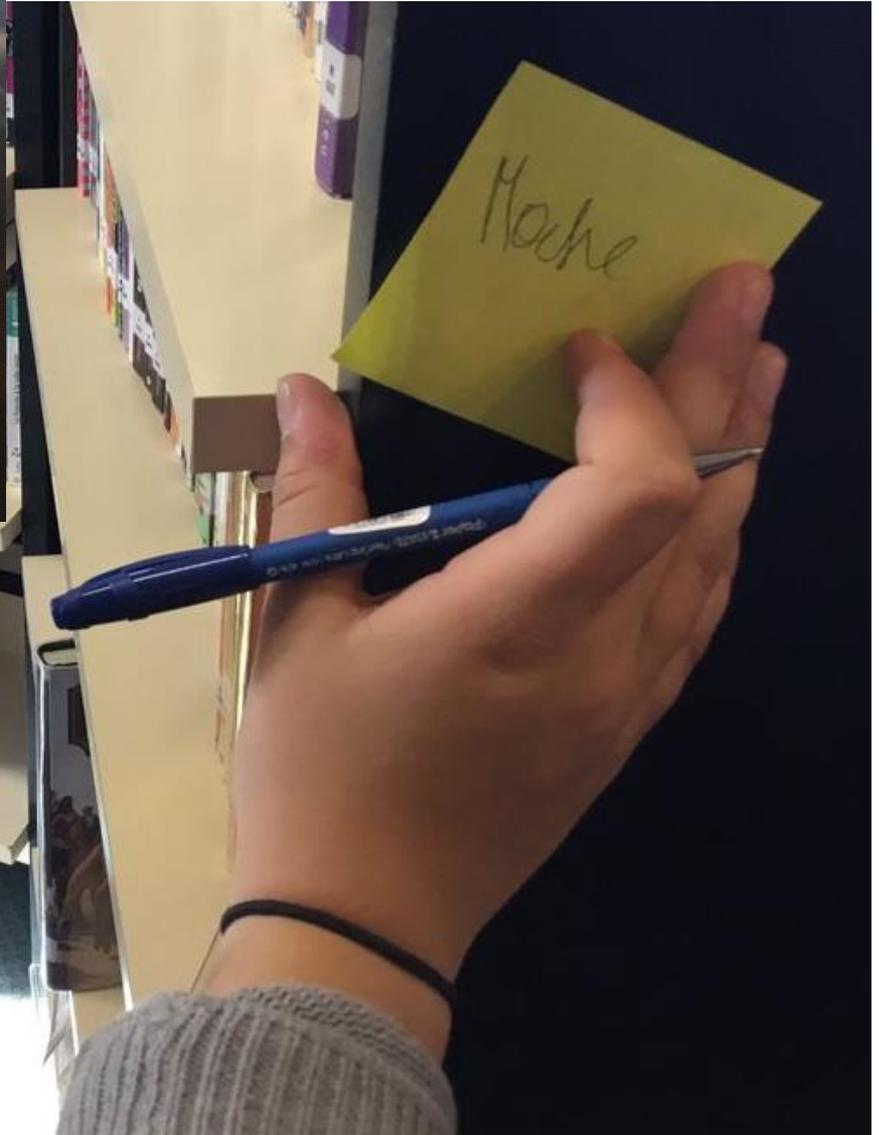
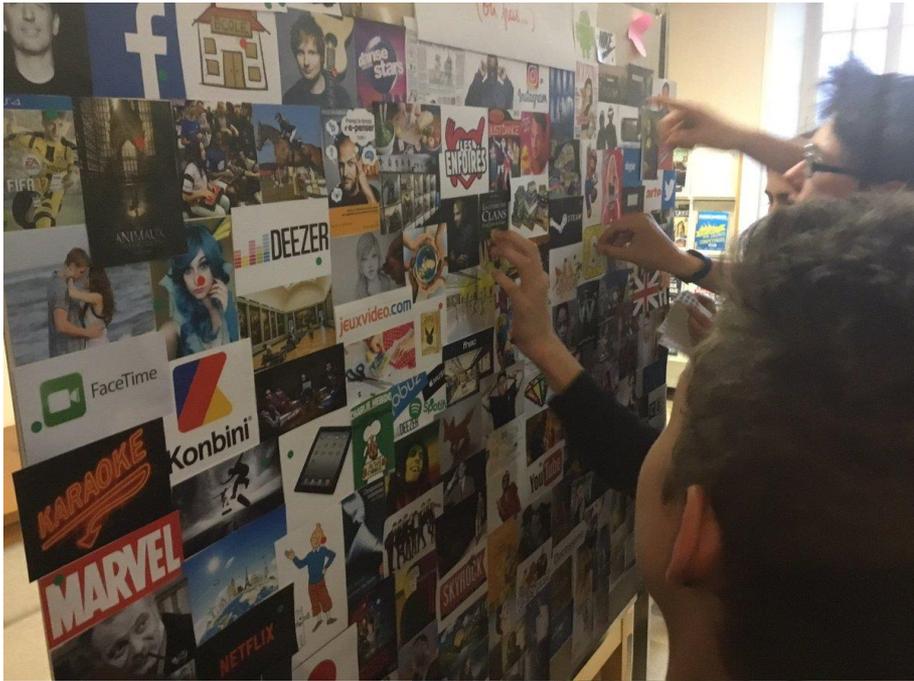
Parcours utilisateur



Cartographies



Tri de carte



« Guerilla UX »

L'analogie, une approche UX

Pourquoi chercher des analogies ?

Prefecture



**Une expérience n'est
jamais propre à un
seul lieu**



Apple store



**IKEA
réinvente
la file
d'attente
devant le
Centre
Pompidou
pendant
un week-end**

<https://vimeo.com/279623820>

Pourquoi chercher des analogies ?



Stephen McMennamy, <http://combophotos.squarespace.com/>

**Un exercice de
créativité**

Besoins, actions, émotions... en bibliothèque

Faire la queue

*Chercher dans
des rayonnages*

*Chercher dans
un catalogue*

*Demander un
conseil personnalisé*

*Travailler longuement
assis à une table*

Se sentir bien accueilli

Autres lieux... mêmes besoins, actions ou émotions

**Préfecture, Apple store, IKEA,
cinéma, gare, parc d'attraction...**

**Librairie, supermarché,
boutique...**

**Site de vente en ligne, menu d'un
restaurant...**

**Agence de voyage, coiffeur,
banquier...**

**Bureau, école, espace de
cotravail, café type Starbucks...**

**Spa, hôtel de luxe, une soirée
entre amis...**

Un exemple en bibliothèque universitaire



**Bibliothèque
universitaire d'Angers**

Le recours aux analogies dans les 7 lieux



**Aller chercher
l'inspiration
ailleurs**



Analogie 1 : la maison



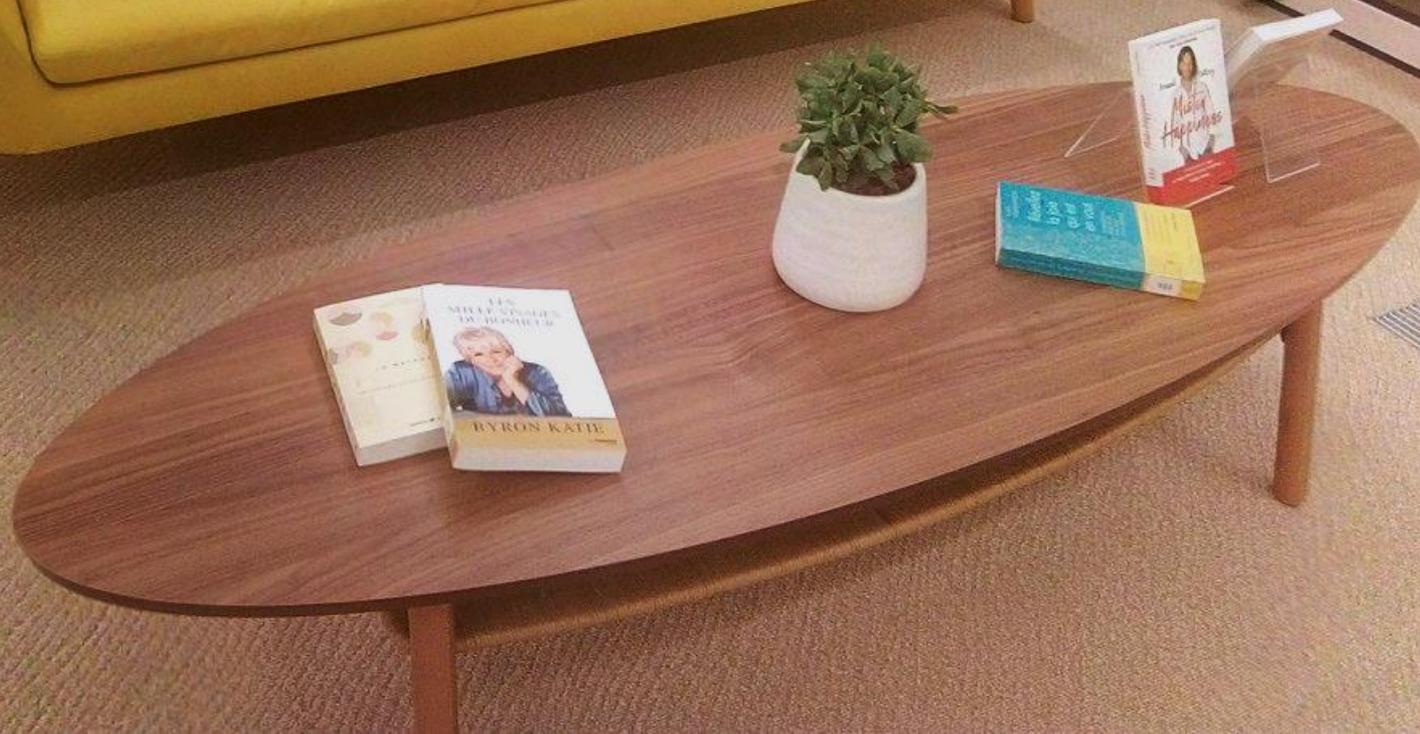
Un esprit « habitat »

Analogie 1 : la maison



Un esprit « habitat »

Des petits salons



Des petits salons





De la déco

**Des marques
sensibles à l'UX,
comme Steelcase**



Analogie 2 : la cour de récréation



Un mur d'expression





**Un jeu de
l'oie pour
explorer les
documentaires
jeunesse**



**Des jouets pour inventer
ses propres histoires**

Analogie 3 : la librairie



**Classer...
comme dans une librairie**

Manga

Analogie 3 : la librairie

THEME	SUJET	Ligne cote 1	Ligne cote 2	Ligne cote 3	Commentaires, guide de classement
cuisine	*	LOI	CUI	*	Classer ici les guides généraux, les essais et les études historiques sur la cuisine, la gastronomie. Les ouvrages sur l'industrie alimentaire sont plutôt classés en SCIENCES ET SOCIETE. L'alimentation est en SANTE
cuisine	alcool	LOI	CUI	alc	Vins, champagne, guides et accords
cuisine	autres boissons	LOI	CUI	boi	café, infusions, cocktails, boissons non alcoolisées,
cuisine	chefs	LOI	CUI	che	Cuisine de chef et personnalités (sauf si la thématique est plus mise en avant que le chef) Classer ici les émissions TV
cuisine	desserts et confiseries	LOI	CUI	des	Pâtisseries, confiseries, chocolat, viennoiseries, macarons...
cuisine	facile et rapide	LOI	CUI	fac	Cuisine facile, rapide, économique, cuisine pour étudiants. Cuisine ménagère, cuisine de tous les jours
cuisine	ingrédients	LOI	CUI	ing	Cuisine par type d'ingrédient (poissons, légumes, pâtes...), pain
cuisine	plats	LOI	CUI	pla	Entrées, soupes, pizza, sandwiches...
cuisine	régions et pays	LOI	CUI	reg	Cuisine du monde, cuisine des terroirs, cuisine régionale, nationale ou ethnique
cuisine	saine et végétarienne	LOI	CUI	sai	Les livres de recettes santé, diététique, etc. sont classés ici. Les ouvrages sur les régimes sont classés en VIE QUOTIDIENNE/SANTE
cuisine	spécialités	LOI	CUI	spe	Cuisine atypique ou spécialisée, cuisine inspirée d'univers de fiction
cuisine	techniques	LOI	CUI	tec	Modes de cuisson, ustensiles, techniques
loisirs créatifs	*	LOI	LOI	*	Ouvrages généraux sur la créativité ou traitant de plusieurs techniques, DIY en général
loisirs créatifs	accessoires	LOI	LOI	acc	Bijoux, perles, bracelets brésiliens, sacs
					Couture, tricot, broderie, point de croix, crochet, motifs, patrons, doudous et poupées, patchwork, dentelle
					Méthodes de dessin ou liées au trait : anatomie, perspective, nu, portraits, nature morte, bd, carnets de croquis, gravure, calligraphie. Techniques sèches. Encre

**Environ 430 cotes adultes,
170 cotes jeunesse**

**Implanter le mobilier...
comme dans une librairie**



Implanter le mobilier... comme dans une librairie



Implanter le mobilier... comme dans une librairie





**Mettre en avant...
comme dans une librairie**

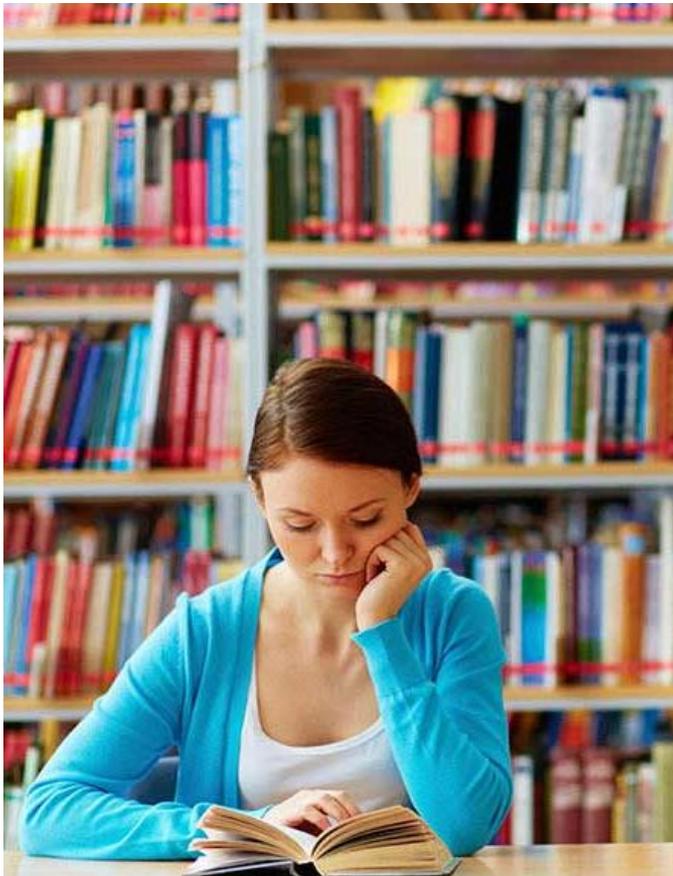


**Mettre en avant...
comme dans une librairie**



**Mettre en avant...
comme dans une librairie**

**Le risque des analogies :
le conflit d'usage !**





jeunesse
albums jeunesse



**Un principe de design :
itération, adaptation**

Pour conclure :
3 raisons d'aller
voir ailleurs

**1. Raisonner en terme
d'expérience**

**2. Développer
notre créativité**

**3. Faire nous-mêmes
...mais ne pas
réinventer la roue**

Merci de votre attention !



Le site des 7 lieux :
<http://les7lieux.fr>

Mon site :
<http://nicolas.beudon.com>
Mon blog :
<http://lrf-blog.com>