

I2D. Information, données & documents

vol. 54, mars 2017, numéro 1

ÉDITORIAL

01

De l'importance d'innover...

Michèle Battisti

Rédactrice en chef

MÉTIERES ET COMPÉTENCES

04-06

Ils changent, ils changent les métiers de la documentation audiovisuelle

Claire SCOPSI

claire.scopsi@lecnam.net

Les métiers de la documentation audiovisuelle évoluent et s'ouvrent à d'autres secteurs. De nouvelles opportunités apparaissent pour les professionnels à condition qu'ils développent de nouvelles compétences.

07-09

La neutralité de l'Internet, un enjeu pour la documentation à l'ère du numérique

Francesca MUSIANI, Hervé LE CROSNIER

francesca.musiani@cns.fr, herve.lecrosnier@unicaen.fr

Les problèmes et enjeux liés à la neutralité du Net et les mesures que la communauté des bibliothèques peut adopter à ce sujet ont fait l'objet d'une session au Congrès mondial des bibliothèques et de l'information 2016. Puis d'une déclaration par l'Ifla dans laquelle elle insiste pour que ce principe de neutralité s'inscrive dans la loi.

10-11

La vie en Gold : enjeux et risques pour les chercheurs

Chérifa BOUKACEM-ZEGHMOURI, David NICHOLAS

cherifa.boukacem-zeghmouri@univ-lyon1.fr, Dave.Nicholas@CIBER-research.eu

Parmi les sujets qui agitent l'actualité de la publication scientifique, le développement de la voie dorée de l'Open access (Gold Road) est l'un de ceux qui captent le plus l'attention des différents acteurs impliqués. L'offre « Gold » qui s'étoffe pose de nouveaux enjeux pour la communication scientifique et pour les stratégies de publication des chercheurs.

MÉTHODES, TECHNIQUES ET OUTILS

12-14

Publier des données liées et ouvertes en sept étapes

Alain COLLIGNON, Cécilia FABRY, Clotilde ROUSSEL, Elise MOREAU, François PARMENTIER, Nicolas THOUVENIN

alain.collignon@inist.fr, cecilia.fabry@inist.fr, clotilde.rousseau@inist.fr, elise.moreau@inist.fr,

francois.parmentier@inist.fr, nicolas.thouvenin@inist.fr

Toute personne chargée d'un projet de mise en ligne de données liées et ouvertes trouvera des repères méthodologiques dans ce guide rythmé par une alternance de propos théoriques et d'études de cas.

15-17

Indexation automatique en SHS : bilan d'une expérimentation

Sabine BARREAUX, Béatrice DAILLE, Évelyne JACQUEY

Sabine.Barreaux@inist.fr, beatrice.daille@univ-nantes.fr, Evelyne.Jacquey@atilf.fr

La masse d'informations en IST ne cesse de croître et, avec elle, la recherche de systèmes d'indexation automatique performants. Dans cet objectif, le projet TermITH a mis au point des méthodes originales d'indexation automatique qu'il confronte à des méthodes de référence pour des disciplines des sciences humaines. Les résultats sont encourageants.

De la circulation des données et des savoirs: sortir des silos pour diffuser les capacités d'innovation

La chronique de Yann BONNET. Co-auteur Jan KREWER

Ingénieur de formation, **Yann BONNET** rejoint le Conseil national du numérique en 2013 en qualité de rapporteur général puis de Secrétaire général. Chargé du pilotage de la concertation nationale sur le numérique lancée en 2014, initiative qui a eu comme résultat la loi République numérique, il a également piloté l'élaboration des rapports sur la fiscalité à l'heure du numérique, le volet numérique des négociations du partenariat transatlantique de commerce et d'investissement (TTIP) entre les États-Unis et l'Union européenne, la lutte contre le terrorisme et le projet de loi sur le renseignement. Il est membre bénévole du CSA Lab.

yann.bonnet@cnumerique.fr

En ce début d'année, nous avons commémoré le 4e anniversaire de la mort tragique d'Aaron Swartz avec une consolation certes maigre mais notable : la loi pour une République numérique a consacré un principe qui avait guidé l'action de « l'enfant du Net » - celui de l'open access.

DROIT DE L'INFORMATION

20-22

Droit d'auteur et marché unique numérique I. Impact sur les métiers de l'information et de la documentation

Florence GAULLIER

contact@verckengaullier.com

Le projet de directive sur le droit d'auteur, présenté le 14 septembre 2016 par la Commission européenne, entend moderniser les règles du droit d'auteur dans un contexte de marché unique numérique. Quelles conséquences aurait-il pour les métiers de l'information et de la documentation ?

23-24

Droit d'auteur et marché unique numérique II. Conséquences pour les hébergeurs et la liberté d'expression

Ronan HARDOUIN

ronan.hardouin@ulys.net

Le projet de directive européenne sur le droit d'auteur entend renforcer la responsabilité de certains prestataires de services en ligne. Ces dispositions auraient un impact tant sur le plan économique que sur celui de la liberté d'expression.

25-26

La nouvelle exception de panorama : une vue d'ensemble

Cédric MANARA

[Twitter@cedricmanara](https://twitter.com/cedricmanara)

Le saviez-vous ? Certaines photos que vous avez prises en ville, dans un parc ou sur une place étaient peut-être illégales. Une situation cocasse qui appelait une modification du droit d'auteur.

27

Chantier 2016/2017 : on revoit sa copie à propos de la copie de documents

La chronique de Sarah MARCKIEWICZ

Sarah MARKIEWICZ est doctorante en droit des technologies de l'information à l'Université d'Aix-Marseille et de Montréal (Québec). Sa thèse porte sur les aspects juridiques du records management en entreprise. Titulaire d'un certificat « Maîtrise de l'archivage à l'ère numérique » du Cnam et d'un microprogramme « Gestion des documents numériques » de l'Université Laval (Québec), elle est chargée de travaux dirigés à la faculté de Droit et science politique de l'Université d'Aix-Marseille et enseignante au Cnam.

sarah.markiewicz@etu.univ-amu.fr

Les articles 1316 et suivants du Code civil laissaient perdurer la dichotomie original/copie où le premier prévaut sur la seconde. Aujourd'hui, avec l'introduction de l'article 1379, original et copie tendent à être sur un pied d'égalité.

28 à 69

DOSSIER

LE DESIGN THINKING : L'UTILISATEUR AU CŒUR DE L'INNOVATION

Dossier réalisé sous la direction de Nicolas BEUDON (Bibliothèque de Bayeux)

Nicolas BEUDON est conservateur de bibliothèque. Il est actuellement directeur de la lecture publique à Bayeux où il est chargé de concevoir l'organisation et les services d'une nouvelle médiathèque intercommunale. Passionné par l'innovation dans le monde de la culture et par les transformations actuelles des bibliothèques, il est l'auteur du blog Le Recueil factice consacré à ces questions (<http://lrf-blog.com>). En tant que consultant, il intervient régulièrement auprès de professionnels de la culture et de l'information pour les former à la conduite de projets centrée sur l'utilisateur. En 2015, il a coordonné la traduction du *Design thinking en bibliothèque*, un guide conçu par l'agence de design Ideo.

nicolas.beudon@gmail.com

Autrefois, l'information était une ressource rare et l'enjeu principal était de la rendre disponible. Nous vivons désormais dans un contexte d'abondance. Que l'on songe par exemple au Big data : cette somme considérable de données n'a de valeur que si elle est compréhensible et utilisable. Pour les professionnels de l'information, cette mutation implique des questions nouvelles : comment améliorer l'interaction entre un utilisateur et des données par exemple ? Comment transformer un stock d'informations en véritable service ? Le « *design thinking* » est une méthode dont la finalité est précisément de concevoir des services centrés sur l'utilisateur. L'objet de ce dossier est d'examiner de quelle façon cette approche innovante peut bénéficier aux professionnels de l'information et de la documentation.

30 à 35

Pôle 1 - NOTIONS CLÉS ET REPÈRES CONCEPTUELS

30-31

Pôle 1 - D'où vient la « pensée design » ?

Après un parcours de consultante en marketing stratégique, **Tiphaine GAMBA** s'est formée en stratégie d'innovation par le design à l'École nationale supérieure de création industrielle (ENSCI). Dans le cadre de ce mastère spécialisé, elle a conduit une recherche sur le *design thinking* en France. Elle travaille actuellement au sein du département User Intelligence de l'agence Babel.

tiphaine.gamba@gmail.com

Popularisé dans les années 1990-2000 par des chercheurs et consultants de la Silicon Valley, le *design thinking* se diffuse en France depuis quelques années au sein des communautés d'innovation. Cette notion est présentée comme une nouvelle approche de l'innovation dont la principale caractéristique est de s'appuyer sur la méthodologie des designers et, plus largement, sur la « pensée design ». Loin d'être un concept nouveau, le *design thinking* s'inscrit en fait dans l'histoire de la théorie du design. Avec ce premier pôle du dossier, voyage au cœur de cette notion complexe qui invite les entreprises et institutions à changer leur façon de penser pour mieux innover.

32-33

Pôle 1 - Le vocabulaire du design thinking

Nicolas BEUDON est conservateur de bibliothèque. Il est actuellement directeur de la lecture publique à Bayeux où il est chargé de concevoir l'organisation et les services d'une nouvelle médiathèque intercommunale. Passionné par l'innovation dans le monde de la culture et par les transformations actuelles des bibliothèques, il est l'auteur du blog Le Recueil factice consacré à ces questions (<http://lrf-blog.com>). En tant que consultant, il intervient régulièrement auprès de professionnels de la culture et de l'information pour les former à la conduite de projets centrée sur l'utilisateur. En 2015, il a coordonné la traduction du *Design thinking en bibliothèque*, un guide conçu par l'agence de design Ideo.

nicolas.beudon@gmail.com

Le *design thinking*, comme n'importe quelle méthode, a son vocabulaire propre, ses concepts clés et même son jargon. Voici un panorama des principaux termes qui émaillent ce dossier et qui méritent une clarification.

34

Pôle 1 - À quoi sert le design UX ?

Carole LAIMAY est actuellement consultante indépendante en design UX. Elle a travaillé pendant 6 ans dans des agences spécialisées en UX afin de répondre à de nombreuses problématiques utilisateurs pour de grands comptes. Issue d'un

master en psychologie/ergonomie, elle ne perd pas son objectif de vue : concilier les besoins des entreprises et des utilisateurs en impliquant l'humain.

carole.laimay@gmail.com

On entend souvent parler d'UX dans le monde de l'informatique et de la conception des interfaces homme-machine. La notion d'expérience utilisateur est bien plus large, la méthodologie du design UX s'appliquant à tous les domaines où l'on s'adresse à des usagers ou des utilisateurs.

35

Pôle 1 - « N'oubliez pas pourquoi vous êtes là ! » **Entretien avec Nathalie Clot**. Propos recueillis par Nicolas Beudon
Nathalie CLOT est directrice de la bibliothèque universitaire d'Angers depuis 2013, après avoir été chargée d'un projet de numérisation, responsable d'une minuscule bibliothèque puis chef de projet pour l'extension d'une bibliothèque universitaire et de ses horaires d'ouverture. Son projet du moment : diffuser les méthodes de design UX en bibliothèque, à Angers et ailleurs.

nathalie.clot@gmail.com

Nathalie Clot a coordonné la traduction française d'Utile, utilisable, désirable, un manuel de design UX en bibliothèque. Dans l'entretien qui suit, elle évoque son expérience et sa profonde conviction de l'importance de ce type d'approche dans les services aux utilisateurs.

36 à 49

Pôle 2 - MÉTHODES ET OUTILS

36-38

Pôle 2 - Mener un projet avec le design thinking

Nicolas BEUDON est conservateur de bibliothèque. Il est actuellement directeur de la lecture publique à Bayeux où il est chargé de concevoir l'organisation et les services d'une nouvelle médiathèque intercommunale. Passionné par l'innovation dans le monde de la culture et par les transformations actuelles des bibliothèques, il est l'auteur du blog Le Recueil factice consacré à ces questions (<http://lrf-blog.com>). En tant que consultant, il intervient régulièrement auprès de professionnels de la culture et de l'information pour les former à la conduite de projets centrée sur l'utilisateur. En 2015, il a coordonné la traduction du *Design thinking en bibliothèque*, un guide conçu par l'agence de design Ideo.

nicolas.beudon@gmail.com

Le *design thinking* peut être défini comme une philosophie et un état d'esprit mais c'est surtout une méthode, un processus, composé d'un certain nombre d'étapes à suivre et d'outils à employer pour atteindre un objectif. C'est de là que découle une partie de son succès (il suffit de suivre le « mode d'emploi »). Mais cet aspect peut également susciter une certaine méfiance (comme n'importe quelle « recette » qui semble un peu trop simple). En quoi consiste le processus de design et de quelle façon le *design thinking* se distingue-t-il d'autres méthodes de résolution de problème et de conduite de projet ? Les contributions réunies dans ce pôle répondent à ces questions en détaillant plusieurs méthodes et outils qui peuvent être employés dans le cadre d'un projet de design.

39-41

Pôle 2 - Des espaces de travail qui favorisent créativité et collaboration

Diplômée de l'ESCP Europe et d'un master de l'École centrale de Paris, **Véronique HILLEN** a toujours travaillé sur des projets à forte composante technologique. Experte en innovation et stratégie depuis 15 ans, elle a développé une compétence scientifique et pédagogique en *design thinking* depuis 2006 et est l'ancienne directrice académique du département « Génie industriel » de l'École des Ponts ParisTech. En 2012, elle fonde la d.school Paris au sein de l'ENPC.

hillenv@dschool.fr

Catherine BOURREAU est diplômée du Ravensbourne College of Design and Communication (Londres). Après un master of arts, elle part à Séoul où elle se spécialise dans le design interactif pour ensuite s'installer à Miami où elle travaille en tant que chef de projet pour une agence de design. Depuis 2013, elle est en charge du développement du projet d.school et notamment de ses actions de communication, qu'elles soient liées à la pédagogie ou à la valorisation internationale de la marque d.school Paris.

bourreauc@dschool.fr

Notre soif d'innovation n'a jamais été aussi forte : les universités et les entreprises cherchent à accroître leur quotient d'innovation. Cependant, le rôle des espaces physiques est souvent négligé alors qu'ils permettent de définir une culture d'exploration en dessinant les frontières d'un nouveau territoire.

42-43

Pôle 2 - UX et ethnographie en bibliothèques : convergence et différences

Conservateur des bibliothèques au SCD de l'Université de Strasbourg, **Benjamin CARACO** est responsable du département Services aux publics. Il a publié un article « Les enquêtes ethnographiques en bibliothèque : l'apport américain » (*Bulletin des Bibliothèques de France*, 2013) et a traduit, avec Nicolas Beudon, l'ouvrage *Comment faire de l'anthropologie en bibliothèque ?* d'Andrew Asher et Susan Miller (ADBU, 2016).

caraco@unistra.fr

Les outils utilisés traditionnellement en bibliothèque pour connaître les publics sont généralement fondés sur des méthodes quantitatives. Depuis quelques années, des méthodes qualitatives inspirées de l'ethnographie ont fait leur apparition. Portant directement sur des usages et des pratiques, elles peuvent être exploitées dans une démarche de design pour améliorer l'expérience utilisateur.

44-45

Pôle 2 - La pensée visuelle

Bibliothécaire à l'Université Paris Descartes, **Magalie LE GALL** s'intéresse aux méthodes d'*active learning*, à la créativité professionnelle et à la pensée visuelle. Elle est titulaire d'une certification en *visual mapping* obtenue auprès de Philippe Boukobza. Elle pratique le *sketchnoting* et partage ses visuels sur son compte Twitter@magaliegall.

magalie.le-gall@parisdescartes.fr ; blog pro : <https://sacamainetsacados.wordpress.com>

Le design thinking s'attache à rendre une idée concrète dès que possible en réalisant des prototypes rapides et en utilisant des méthodes de visualisation : diagrammes, schémas, dessins, croquis. Ces techniques dites de « pensée visuelle » permettent de représenter des idées abstraites, de développer sa créativité et d'améliorer la communication entre des interlocuteurs venant d'univers différents, sans passer par les détours de l'écrit, des concepts ou du jargon professionnel.

46-47

Pôle 2 - Méthodes de design UX et démarche qualité appliquées aux bibliothèques universitaires 46

Docteur en psychologie ergonomique, spécialiste des interactions homme-machine et de l'expérience utilisateur, **Guillaume GRONIER** est *senior researcher* au Luxembourg Institute of Science and Technology (LIST) depuis 2007. Auteur de plus de 60 publications dans des revues ou des actes de conférences nationaux et internationaux, il a coécrit l'ouvrage *Méthodes de Design UX* paru chez Eyrolles en 2016.

guillaume.gronier@list.lu

La qualité de services repose sur une démarche itérative qui commence par l'étape d'identification des besoins des usagers. À cette étape, les méthodes de design de l'expérience utilisateur, telles que les *personas* et les *experience maps*, sont des outils pertinents capables d'accompagner l'approche de *design thinking*.

48-49

Pôle 2 - Faciliter un atelier de créativité 48

Sprint designer chez nod-A, **Claire CHICKLY** conçoit et facilite des ateliers d'innovation collaborative pour des organisations qui cherchent à travailler de manière plus agile et à retrouver le plaisir de faire ensemble. Avant de travailler pour des grandes entreprises, elle a animé des ateliers de créativité et de codesign pour des réseaux de bibliothèques (Envidoc, Archirès, Mediabib91, etc.) et des entreprises de l'économie sociale et solidaire chez MakeSense.

claire.chickly@nod-a.com

Un atelier de créativité est une session de travail courte mais intense qui mobilise l'intelligence collective pour résoudre un problème sur lequel les solutions traditionnelles ne fonctionnent pas. Voici quelques conseils pour vous lancer dans de bonnes conditions.

50 à 67

Pôle 3 - EXPÉRIENCES ET RÉALISATIONS

50-51

Pôle 3 - L'impact du design thinking

Nicolas BEUDON est conservateur de bibliothèque. Il est actuellement directeur de la lecture publique à Bayeux où il est chargé de concevoir l'organisation et les services d'une nouvelle médiathèque intercommunale. Passionné par l'innovation dans le monde de la culture et par les transformations actuelles des bibliothèques, il est l'auteur du blog *Le Recueil factice* consacré à ces questions (<http://lrf-blog.com>). En tant que consultant, il intervient régulièrement auprès de professionnels de la culture et de l'information pour les former à la conduite de projets centrée sur l'utilisateur. En 2015, il a coordonné la traduction du *Design thinking en bibliothèque*, un guide conçu par l'agence de design Ideo.

nicolas.beudon@gmail.com

Une fiche *persona* ou un *brainstorming* suscitent davantage de scepticisme qu'un diagramme de Gantt ou une réunion traditionnelle... Et c'est bien naturel. Face à une approche nouvelle ou peu connue, on souhaite d'abord être rassuré et convaincu : est-ce que ça marche ? est-ce que c'est efficace ? Le *design thinking* est une méthode orientée vers l'action mais quels sont les résultats concrets dont il peut se prévaloir ? Pour répondre à cette question, il faut non seulement se plonger dans des études de cas et des retours d'expérience mais également faire preuve d'esprit critique pour voir au-delà des effets d'annonce. Les contributeurs de ce troisième pôle ont bien voulu jouer le jeu : ils évoquent avec franchise leurs projets, leurs réussites mais aussi leurs tâtonnements et leurs interrogations.

52-54

Pôle 3 - Le design du « care » en bibliothèque : du tiers lieu au lieu d'inclusion sociale

Marie D. MARTEL est conseillère pour les nouvelles bibliothèques à la Direction des bibliothèques de Montréal. Elle participe au volet recherche et innovation et accompagne les arrondissements en projet dans la programmation de nouveaux services et de nouveaux espaces dans un contexte de transition numérique.

mariedmartel@gmail.com

Une bibliothèque publique à Montréal en 2016 est un tiers lieu dont le projet social s'inscrit dans un territoire, un quartier, une communauté. Le défi aujourd'hui consiste à imaginer une nouvelle génération de bibliothèques capables de travailler avec les citoyens. Pour faire émerger des tiers-lieu de co-création dans les bibliothèques de Montréal, différentes méthodes apparentées au *design thinking* ont été employées. Ces démarches intègrent de façon originale des pratiques issues du *design social* et on peut véritablement parler de « *design du care* ».

54-56

Pôle 3 - Le Bibliolab : un lieu d'expérimentation

Diplômée d'un master en Sciences et technologies de l'information et de la communication de l'Université libre de Bruxelles, **Julie WILLEMS** travaille à la bibliothèque de l'Université du Luxembourg depuis 2007 et occupe la fonction de responsable du service aux usagers depuis 2010.

julie.willems@uni.lu

Issu d'un parcours universitaire à Nancy 2 en histoire puis en info-com avec l'obtention d'un DUT Métiers du livre et des bibliothèques, **Jean-Marie CARLIG** a rejoint la bibliothèque de l'Université du Luxembourg en 2015 et collabore sur différents projets, dont la plateforme de publications ORBilu et la mise en place d'un prêt entre bibliothèques.

jean-marie.carlig@uni.lu

Le Bibliolab, lieu temporaire qui préfigure le futur *learning centre* de l'Université du Luxembourg, donne lieu à plusieurs expérimentations. Cet article présente les méthodes d'observation employées, ce qu'elles apportent à un projet de construction de bibliothèque et, plus globalement, comment elles permettent d'améliorer l'expérience des utilisateurs.

57

Pôle 3 - d.lib, le projet de learning center de l'École des Ponts

Titulaire d'un troisième cycle en organisation, **Isabelle GAUTHERON** a été successivement chef de service documentaire à la Cité des sciences puis directrice de l'Infothèque Léonard de Vinci à la Défense. Depuis 2009, elle dirige la documentation et le patrimoine à l'École des Ponts ParisTech.

isabelle.gautheron@enpc.fr

Baptisé d.lib (d. pour design et digital, lib. pour *library*), le projet visant à reconcevoir la bibliothèque de l'École des Ponts concerne l'aménagement des espaces physiques, la politique documentaire et l'offre de services. Retour sur une expérience originale de gestion de projet qui s'appuie sur la démarche du *design thinking*.

58

Pôle 3 - Le design thinking à la bibliothèque de l'École centrale de Lyon

Après un master Culture de l'écrit et de l'image à l'Enssib, Arnaud DUBOS a occupé plusieurs postes à la bibliothèque de l'Université Lyon 3 Jean Moulin, puis à la bibliothèque de l'IUT-Espé du Puy-en-Velay. Il est aujourd'hui responsable des services aux publics, de la communication et de la valorisation des collections de la bibliothèque Michel Serres de l'École centrale de Lyon.

arnaud.dubos@ec-lyon.fr

L'École centrale de Lyon est porteuse du programme Idea, une formation au *design thinking* qui s'adresse aux managers et aux entrepreneurs. Elle a également introduit ces méthodes pédagogiques dans le cursus des élèves ingénieurs. Dans ce cadre, les formateurs de la bibliothèque ont été amenés à collaborer avec les enseignants du programme Idea sur la mise en place d'une formation « *Design thinking et recherche documentaire* ».

59-61

Pôle 3 - Utiliser le design thinking pour repenser la signalétique en bibliothèque universitaire

Edward LUCA et Bhuva NARAYAN. Traduction et adaptation de Nicolas BEUDON

Cet article a été publié en anglais sous licence CC BY dans la revue en ligne *Weave* sous le titre « Signage by Design: A Design-Thinking Approach to Library User Experience » :

<http://quod.lib.umich.edu/w/weave/12535642.0001.501?view=text;rgn=main>

Déambuler sans but d'un rayonnage à l'autre peut être une expérience agréable, mais lorsqu'on est peu familier des bibliothèques, on peut facilement être désorienté par leurs richesses. Une bonne signalétique permet au public de trouver son chemin. En revanche, une signalétique incohérente ou mal conçue fait fuir les usagers. Le *design thinking* permet de traiter cette question.

62-64

Pôle 3 - La méthode du tri par cartes pour concevoir un site web

Joris PAILLARÉ est chef de projets numériques à la bibliothèque de Sciences Po. Il a exercé auparavant des fonctions d'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMOA) de projets web dans différentes organisations (banque, SSII). Il est diplômé de l'INTD-Cnam (2005).

joris.paillare@sciencespo.fr

En 2016, la bibliothèque de Sciences Po a optimisé l'architecture de l'information de son site web en faisant directement participer les usagers, grâce à la technique du tri par cartes.

65-66

Pôle 3 - Un petit pas pour la bibliothèque, un pas de géant pour l'utilisateur

Conservateur des bibliothèques depuis 2004, **Frédéric DESGRANGES** a successivement exercé au SCD de l'Université de Haute-Alsace et à l'Université Paris- Sorbonne comme chef de section. Il a rejoint l'équipe de la Bibliothèque universitaire d'Angers en janvier 2013 en tant que responsable de la BU Saint Serge. Il est également en charge de la mission numérique et des projets Ux.

frederic.desgranges@univangers.fr

Les tests d'utilisabilité font partie intégrante de la sphère du design UX. Ils permettent d'observer directement comment une personne utilise un produit ou un service. Ils ont la particularité de se situer dans une zone à très fort enjeu, celle des points de contact entre le service proposé et ses utilisateurs.

67

Pôle 3 - Design thinking et édition, réflexions d'un éditeur indépendant

Jean-Louis SOUBRET travaille depuis 15 ans dans l'édition, d'abord dans le groupe Hachette puis aux Éditions NecPlus qu'il a créées. Parallèlement, il prépare son doctorat en SIC (dir. G. Chartron, Dicen, Cnam) qui porte sur le *design thinking* dans l'édition ; il intervient également comme consultant design global.

jlsoubret@gmail.com

Le *design thinking* est appliqué dans de multiples domaines mais, en France, on trouve peu d'exemples dans le secteur du livre. Quels sont les freins qui limitent l'adoption de cette approche, destinée à favoriser l'innovation, dans cette « industrie de prototypes » qu'est l'édition ?

68-69

Pôle 3 - Le design thinking : l'utilisateur au cœur de l'innovation - SOURCES ET RESSOURCES. Sélection proposée par Nicolas BEUDON (Bibliothèque Bayeux)

nicolas.beudon@gmail.com

RECHERCHE EN SCIENCES DE L'INFORMATION

70-79

Représentation informelle de connaissances issues de documentation technique : une expérience

Après un cursus littéraire suivi d'un doctorat en informatique relatif à la représentation des connaissances pour la géotechnique, **Nicolas FAURE** entreprend un post-doctorat à l'Inria Sophia-Antipolis dans le domaine de la classification automatique de documents, puis s'oriente vers la recherche et catégorisation d'informations à partir de documents techniques, en lien avec des entreprises d'expertise géotechnique. Revenu depuis à des activités plus littéraires, il reste néanmoins impliqué dans la recherche, notamment au CR Magellan (IAE Lyon 3).

mkd.onto@gmail.com

Ingénieur en chef des ponts et chaussées, son enseignement à l'École nationale des Travaux publics de l'État conduit **René-Michel FAURE** à s'intéresser au transfert de connaissances. Depuis le projet franco-canadien XPENT (Système expert en stabilité de pentes) qu'il a initié en 1988, il a poursuivi sa recherche en animant le projet Wasss (World Area

Slope Stability Server - 1999) puis dans le cadre des trois projets européens dans lesquels le Centre d'étude des tunnels a été impliqué (2003 à 2008). Le projet MKD est le cadre actuel de ses recherches pour proposer un système automatique de création d'ontologies de domaine.

rmfaure@pentest-tunnels.eu

La formalisation conceptuelle d'un domaine, si elle est propice à l'informatisation des tâches de recherche et de gestion d'information et de connaissances, présente l'écueil majeur d'induire une normalisation à laquelle les experts sont souvent rétifs car elle ne correspond pas toujours à leur point de vue sur le domaine. Il est donc question dans cet article d'élaborer un système qui puisse être pris en main collaborativement et dans son intégralité par les experts de domaine, sans passer par un intermédiaire - ingénieur des connaissances ou ontologiste -, et dont les différentes composantes sont simples et peu coûteuses à mettre en œuvre. Après quelques considérations d'ensemble sur le domaine d'application premier, la nature des connaissances et les systèmes à base de connaissances, les auteurs de l'article, Nicolas FAURE et René-Michel FAURE, présentent les bases de la structure d'un tel système, puis ses usages bibliométriques et, enfin, sa composante plus spécifique de représentation des connaissances, avant de conclure en s'intéressant à l'évolution des approches de cette dernière.

80

NOTES DE LECTURE

En ligne sur www.adbs.fr>>Accéder à la doc professionnelle>>Nous avons lu...