



Le club
des p'tits
curieux





**Le club
des p'tits
curieux**

Être curieux, ça se développe jeune !

Afin d'encourager dès l'enfance de bonnes habitudes de découverte, notre application ludique intégrée au site de l'Espace Jeunes de la BAnQ est destinée aux abonnés de moins de 11 ans.

Sa mission ? Soutenir les enfants et leurs parents dans la quête des œuvres francophones cachées.

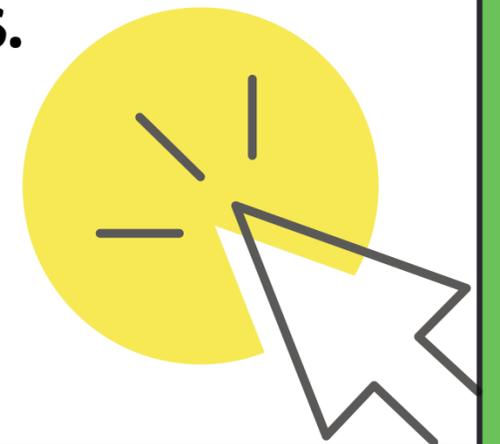
Dans une société numérique marquée par une surcharge informationnelle, ce sont souvent les mêmes contenus qui sont consultés, invisibilisant ainsi une grande partie des documents francophones.

Cette situation nuit à la fois aux bibliothèques, où une partie des collections reste inconnue, et aux usagers, qui passent à côté de documents pertinents dont ils ignorent l'existence.

Il devient donc crucial de mettre en place des solutions innovantes pour garantir la découvrabilité, en particulier pour les documents francophones (dont le texte original est en français, peu importe l'origine de l'auteur), et ce dès le plus jeune âge.



Notre projet consiste à proposer une application ludique intégrée à l'espace jeunesse de la BAnQ visant à promouvoir la découvrabilité des documents numériques francophones les moins empruntés auprès des enfants.





Notre solution

Un système de recommandation qui met en relation les données des usagers et les données des documents numériques de la BAnQ afin de proposer des documents qui, non seulement correspondent aux intérêts de l'enfant, mais qui le poussent aussi à découvrir des contenus différents de ses préférences habituelles.

Comment ça fonctionne?

L'interface est la plus simplifiée et la plus attrayante possible.

Elle propose à l'enfant un jeu de duel thématique destiné à cibler ces intérêts.

Après 3 questions, et en prenant en compte les autres données de l'utilisateur, l'application lui recommande des documents francophones les moins empruntés en lien avec ses préférences.

Préfères tu...?



Dragon

ou



Amitié

Si tu as aimé
l'amitié, tu aimeras
peut-être...

Le club
des p'tits
curieux



Comment ça fonctionne ?

Parallèlement, pour permettre à l'enfant de choisir lui-même les sujets du document numériques lui est recommandé, l'application propose aussi un moteur de recherche adaptée à son langage.



L'interface sera construit de manière à divertir l'enfant, tout en encourageant ses pratiques de découvrabilité via un parcours qui poussera l'enfant à développer une curiosité et une autonomie dans ses pratiques de lecture.

Pour pouvoir passer au prochain statut du parcours, les enfants récoltent des étoiles en choisissant un livre d'une catégorie nouvelle à ses habitudes.

Bravo! Tu es un super explorateur!

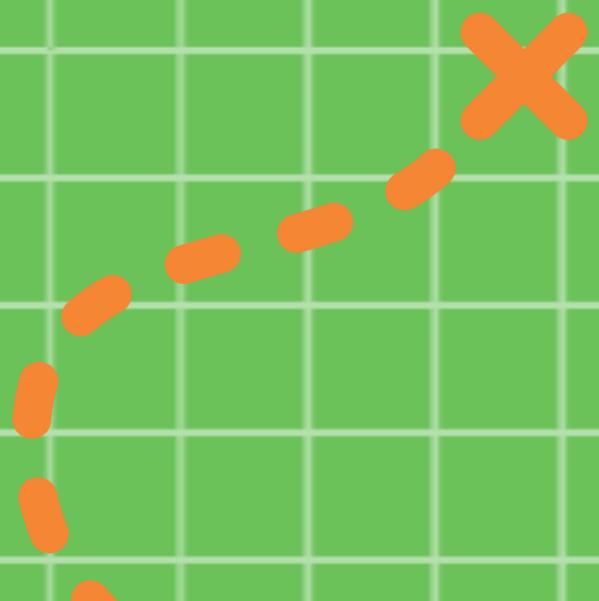


Schéma de la collecte des données

Données
du compte de l'application
(âge)

Données des choix du jeu de
duel

Données de l'historique
d'emprunts

Données bibliographiques des
« documents pour la
jeunesse » sans le sujet
« adolescent »

Recommandation basé
sur les intérêts (sans
étoile
ET
Recommandation en
dehors des intérêts (avec
étoiles)



Ce projet s'intègre parfaitement dans les initiatives de l'Espace Jeunes de la BAnQ, qui encourage l'autonomie des enfants de moins de 11 ans avec une carte d'abonnement spécifique. En associant notre application à cet abonnement, les enfants pourront s'amuser en découvrant des contenus, tout en renforçant leur pratique de lecture et leur curiosité. Le système de niveau et d'étoile vise à encourager la persévérance et l'autonomie, leur inculquant dès le plus jeune âge des réflexes favorisant l'ouverture à la découverte des contenus culturels francophones.



Les bibliothécaires de l'Espace Jeunes travailleront en collaboration avec l'équipe de l'application.

Sécurité des données personnelles

Nous nous assurerons d'inclure un consentement vérifiable des parents et/ou d'un tuteur qui autorise à collecter les données des enfants, en expliquant clairement de quelle façon ces données seront collectées, stockées et qui y aura accès.

Le compte créé par le parent pour l'enfant ne permettra pas de l'identifier, et les données liées au compte de la BAnQ qui seront mobilisées (nom complet, adresse) sont anonymisées.

Les données seront stockées sur un serveur sécurisé et chiffré, conforme aux normes de sécurité et à la législation de la protection des données des enfants.



Faisabilité du projet

Calendrier des tâches

Révision du projet (amélioration possible, feedback du jury): octobre

Développement auprès de l'incubateur et prototype (visuel, structure de l'interface, gestion et utilisation des données, plan de marketing): novembre à février

Test du prototype: mars

Présentation: 26 mars

Compétences des Membre de l'équipe

Christopher: Développement web, ludification de l'interface, programmation

Mathis: sciences sociales, programmation, numérique éducatifs

Marianne: communication, médias numériques, bibliothéconomie

Impact attendu

Faciliter l'accès des contenus francophones aux enfants qui ne peuvent pas fréquenter physiquement la BAnQ

Augmenter le taux de fréquentation du catalogue numérique de l'Espace Jeune de la BAnQ

Développer des réflexes de découvertes culturelles dès le plus jeune âge

Promouvoir une saine relation entre les écrans et les tout-petits