

PROJETS „MAKER SPACE“

Bibliothèque du Goethe-Institut Côte d'Ivoire

DESCRIPTION

Notre société est en plein essor du fait de la transformation numérique. Cela vaut également pour le rôle des bibliothèques. L'utilisation des nouvelles technologies est une clé importante pour la participation sociale. L'égalité d'accès au savoir et l'équité numérique sont des facteurs importants dans le processus de transformation dans lequel se trouvent également les bibliothèques. Leurs tâches consistent désormais non plus à garantir l'accès à l'information, mais à permettre l'accès au savoir.

En conséquence, la bibliothèque du Goethe-Institut de Côte d'Ivoire poursuit, à travers de nombreuses mesures, l'objectif de renforcer les compétences et de garantir un accès libre et facile au savoir.

L'apprentissage par la pratique joue un rôle central. Nos visiteurs veulent essayer de nouvelles choses, être créatifs et partager leurs connaissances et leurs idées avec les autres. Notre Makerspace récemment aménagé leur offre cette possibilité.

OBJECTIF PRINCIPAL

- ▶ Renforcer les compétences et garantir un accès libre et facile au savoir.

OBJECTIFS SECONDAIRES

- ▶ L'apprentissage par la pratique.
- ▶ Amener nos visiteurs à essayer de nouvelles choses, être créatifs et partager leurs connaissances et leurs idées avec les autres en vue de leur contribution active et consciente aux ODD Agenda 2030
- ▶ Diversifier les offres de notre bibliothèque afin de la rendre plus attractive
- ▶ Permettre une diversité de visiteurs dans notre espace

PRESENTATION DU MAKER SPACE

Le Makerspace est un espace ouvert et sans barrières, équipé de nouvelles technologies, d'outils et de médias pour une utilisation créative libre. L'acquisition de connaissances, du Do-It-Yourself au Do-it-Together, est au premier plan.

L'équipement comprend des lunettes VR, un ordinateur portable VR et autres types d'usage simple, une imprimante 3D, une caméra 360 degrés, une TV 4K très haute définition, des casque Bluetooth et des équipements de podcast. Cette infrastructure est à la disposition de tous.

Notre Makerspace s'étendra techniquement avec du matériel innovant et sera développé en permanence.

LUNETTE DE REALITE VIRTUELLE



LAPTOP GAMING-REALITE VIRTUELLE



IMPRIMANTE 3D



Oct 30, 2016 *
Rating: Excellent

CAMERA 360°



STUDIO-PODCAST



BARRE DE SON



TV-65 POUCES 4K



PS4



CASQUE BLUETHOOTH



ACTIVITES POUR LE COMPTE DE 2022

Le Makerspace se veut un espace à la fois novateur et moderne dans l'assistance de nos usagers et la collaboration avec nos partenaires, en s'appuyant sur les défis contemporains tels que les objectifs de développement durable.

Pour y parvenir des activités et projets concrets paraissent plus que nécessaires:

LES LUNETTES DE REALITE VIRTUELLE

La réalité virtuelle est un concept encore peu exploré par nombre de pays africains et parmi ceux-ci figure la Côte d'Ivoire. Nous pensons donc qu'il est opportun pour nous en tant que Goethe-Institut, de mener des activités autour de ce concept afin de contribuer activement à sa promotion et à son incrustation dans le quotidien de nos partenaires et utilisateurs. Nous entendons par là:

Un Workshop sur la création de contenu virtuel 3D et l'utilisation des lunettes de réalité virtuelle.

1- ATELIERS :REALITE VIRTUELLE

Périodicité: une fois par mois

Cible: Étudiants/ élèves/ Lecteurs/ Slameurs/ Conteurs

Nombre: 10-30 personnes maxi/par séance.

Durée: 4h

Lieu: Maker Space ou autre.

Format: Présentiel ou en ligne (pour des écoles disposants de matériel informatique et de connexion internet de bonne qualité).

2- APRES-MIDI DE JEUX VR

En raison de la crise sanitaire qui a secoué le monde entier et des mesures préventives ou de lutte contre celle-ci, nous avons du surseoir à notre projet « Après-midi de jeux » jusqu'à présent.

Le réaménagement voire la rénovation de la salle internet est une parfaite occasion pour un retour à cet « Après-midi de jeux ». Toutefois, nous l'envisageons dans un format à la fois futuriste et adapté aux réalités du moment dues au Covid-19.

Il s'agira au cours de ces après-midis, de permettre à des internautes et Followers de passer un moment ludique dans notre Maker Space. Ainsi, ils visiteront autrement nos locaux. Ce qui nous permettra aussi bien d'accueillir physiquement de nouvelles personnes, mais aussi d'atteindre d'autres publics.

Pour y participer il faut une inscription préalable. À cet effet, une fiche virtuelle adossée à un lien est mise à disposition sur notre site et une fois l'évènement posté sur nos canaux sociaux et notre site internet, les désireux d'y participer peuvent s'inscrire au moins deux semaines avant la tenue du jeu. Nous les contactons donc à notre tour pour les inviter aux jeux. En plus de la VR, il y a d'autres jeux tels que; le E-sport, le Yenga et le PS4 qui sont disponibles.

Déroulement

Cible: Followers, Internautes, visiteurs

Périodicité: Tous les derniers mercredis du mois.

Durée: 14h-17h (3h)

Nombre de participants: 15 personnes

Lieu: Maker Space

Jeux: Réalité Virtuelle, E-sport, Yenga et PS4

3-IMPRIMANTE 3D

L'impression 3D (ou fabrication additive) est une méthode de production consistant à créer des objets en trois dimensions en empilant des couches de matière à partir d'un modèle numérique. Si le procédé paraît encore aujourd'hui relativement nouveau pour la Côte d'Ivoire et de nombreux autres pays africains, il faut noter qu'il remonte aux années 80.

A cet effet, La santé reste l'un des secteurs où le potentiel disruptif de l'impression 3D se remarque le plus dans le monde. L'Afrique n'y échappe pas, en témoigne le nombre d'initiatives dans des pays ayant rapport à ce domaine. Pour faire face à la crise sanitaire qui sévit dans le monde depuis 2020, on a ainsi pu constater que la fabrication additive a été utilisée dans les efforts de lutte contre la pandémie. Par exemple, notre partenaire BabyLab a produit des pièces, comme des visières, utilisées pour réduire la propagation du virus dès les premières heures où la Côte d'Ivoire a enregistré ses premiers cas.

Description

L'imprimante 3D dont nous disposons désormais, nous le pensons, doit être faite connaître à notre public et à nos partenaires afin de les y initier, car pouvant susciter des déliés ou des orientations socio-professionnelles pour une réponse efficiente aux besoins quotidiens des populations ou des usagers. C'est dans cette optique que nous organiserons des ateliers-concours aussi bien pour les jeunes que pour les adultes au sein même de notre MakerSpace.

Au nombre de 12 apprenants, ils seront repartis en 4 groupes de 3, composés chacun de jeunes et adultes sélectionné.e.s suite à un appel à candidature ou une sélection. Les apprenants suivront une formation de trois jours avec pour objectif l'élaboration d'un projet social et la conception d'un ou des outils 3D dans le cadre dudit projet. Ce format se tiendra tous les deux mois au cours du premier semestre de l'année. En ce qui concerne le second semestre, à partir du mois de septembre, il y aura des cours d'initiation à l'imprimante 3D une fois dans le mois avec des volontaires ou des cibles choisies. Aussi, tous les abonné.e.s qui ont conçu des objets 3D, pourront venir les imprimer librement à partir de notre imprimante.

Atelier-concours

Cible: jeunes, adultes, élèves, étudiants en médecine, etc.

Périodicité: durant 3 jours, tous les deux mois pendant le premier semestre

Nombre de participants: 12 personnes réparties en 4 groupes

Durée: 6h par jours pendant trois jours

Lieu: Maker Space

Format: En présentiel

4- CAMERA 360°

Une caméra 360°, aussi appelée caméra omnidirectionnelle possède un champ de vision à 360°. A l'aide de 2 objectifs adossés, elle capture l'équivalent d'une sphère. Les caméras 360 sont indispensables lorsqu'il s'agit de couvrir de grands champs visuels comme les prises de vues panoramiques.

A l'heure où la réalité virtuelle et augmentée est de plus en plus répandue dans les jeux vidéos et les applications interactives, les caméras sont aussi de plus en plus utilisées.

Dans notre cadre, ces caméras serviront surtout lors de nos ateliers digitaux en balayant tout l'espace afin de rendre visibles tous les participants ainsi que tout le matériel utilisé dans le cadre des ateliers.

5- STUDIO PODCAST

Podcast, c'est la contraction de « iPod » et « Broadcasting » : la diffusion des programmes courts à l'origine se fait sur iPod. Avec l'avènement de l'ultra-connexion, l'utilisateur profite de ces formats audio et vidéo sur tablette et smartphone. N'importe où, n'importe quand : l'information est désormais ultra-accessible, en toute simplicité.

Temps de trajet en transports en commun, voyage en bus, sortie running... les créateurs profitent de chaque instant de mobilité pour capter leur auditoire, en leur proposant un contenu à forte valeur ajoutée. L'auditeur est plus que disponible : il cherche à occuper son temps. Reste à attirer son attention grâce à des émissions audio ou vidéo percutantes.

Le Goethe-Institut prévoit à juste titre, utiliser ce canal si important et accessible au grand nombre, pour la diffusion de ses podcasts sur une thématique aussi importante qu'actuelle que l'intelligence artificielle. Au cours de l'année 2022, nous aurons une série de podcast avec des professionnels et acteurs de l'intelligence artificielle qui se succéderont tous les deux mois afin d'informer la population, mais aussi de l'emmener à explorer d'autres domaines ou moyens pour améliorer certains secteurs comme l'agriculture ou l'élevage afin de contribuer indéniablement au développement durable.

6- BARRE DE SON ET TV 4K

Au cours de cette année et des années à venir, ces acquisitions de pointe joueront un rôle pertinent dans la tenue des activités au sein de notre Maker Space. En guise d'exemple; lors des ateliers digitaux, l'on pourra utiliser la télévision 4 K en lieu et place d'un projecteur, en l'équipant d'une Webcam ou d'une caméra 360°, en plus du son de qualité que produira le haut-parleur lors des échanges ou la lecture de vidéos ou audios.

Au-delà des ateliers susmentionnés, ces outils modernes serviront à diffuser en permanence, à nos heures d'ouverture, des informations via le site officielle de la DEUTSCHE WELLE grâce à notre connexion internet très haut débit fournie par la fibre Orange que nous avons récemment installée.

La TV servira également pour le décor grâce aux images qui y défileront, lors de notre « Apéro littéraire » dont nous entendons changer le décor et le format au cours de cette année. Et enfin, elle servira de support de projection lors de nos rallyes de médias avec les écoles.

7- LA CONSOLE PLAYSTATION 4

Disponible depuis notre « après-midi de jeux », la console Playstation PS4 est restée tristement inutilisée depuis l'avènement du covid-19 qui a entraîné la suspension de cette activité. Cette année, avec le nouveau visage de la salle internet, désormais Maker Space, nous allons ajouter d'autres types de jeux en plus du football; à savoir des jeux de Réalité virtuelle conçus lors des ateliers que nous aurons autour de la VR et des jeux que nous acquérons.

8- CASQUE BLUETOOTH

En plus de la qualité de son et du confort qu'ils procureront à nos lecteurs ou visiteurs, l'utilisation des casques Bluetooth dans le Maker Space est la preuve de notre volonté d'offrir un meilleur service à nos abonné.e.s et visiteurs dans un premier temps, mais aussi mettre à leur disposition les outils de dernière génération afin de les fidéliser à notre espace.

Pour ce qui est de la TV 4k, certains visiteurs qui souhaiteraient regarder la chaîne DEUTSCHE WELLE sans déranger, peuvent utiliser les casques Bluetooth.

Par ailleurs, ils pourront servir également aux laptops aménagés pour nos lecteurs, lorsque ceux-ci voudront lors de leurs travaux, lire des vidéos ou des fichiers audio, sans que cela ne puisse gêner d'autres personnes autour.

9- LAPTOPS & FIBRE INTERNET

Le nouveau visage de la salle internet et l'appellation Maker Space en disent long sur ses nouvelles fonctions. Toutefois, nous ne balayerons pas du revers de la main sa fonction initiale qui était de permettre à nos lecteurs et abonnés ayant ou non des ordinateurs portables de pouvoir se connecter à internet pour une simple navigation ou des travaux de recherche. Cette fonction demeure fort bien par la présence de deux laptops aménagés spécialement à cet effet.

En plus des autres laptops acquis en faveur de nos abonné.e.s qui n'en disposent pas et à qui nous voulons bien faciliter la rédaction de leurs travaux de recherche, les deux laptops du Maker Space serviront à une consultation des mails ou des recherches rapides sur internet et ce, grâce à la connexion de qualité de 100 mb/s.

10- LE MAKER SPACE

L'aménagement et l'équipement de notre Medienraum, désormais Maker Space, ne nous a pas inspiré des projets uniquement. Mais ce joyau architectural pourrait être une source de revenu pour le Goethe.

L'espace est mis en location pour :

- Emissions télé
- Workshops à nombre de participants très réduit
- Visioconférences ou des séances de présentation.
- Tarifs : 300.000 Frs CFA la journée et 150.000 Frs CFA la demi-journée
- Tout le matériel cité plus haut est mis à disposition pour la location