

LA GAMIFICATION DU DON EN LIGNE

PROFIL DES ÉTUDIANTS

4 étudiants manifestant un intérêt pour le monde associatif et humanitaire et le fundraising. Des compétences en gestion de projet, communication et marketing seront appréciées.

INSTITUTION PARTENAIRE

Bibliothèques Sans Frontières (BSF)
www.bibliosansfrontieres.org

PERSONNE RESPONSABLE DU PROJET

Barnabé Louche

Directeur des Partenariats et de la Collecte de Fonds

PRÉSENTATION DE L'INSTITUTION ET CONTEXTE DU PROJET

BSF est une ONG fondée en 2007, à l'initiative de l'historien Patrick Weil, qui œuvre pour donner à toutes et tous l'accès à l'information, l'éducation et plus largement au savoir. Les bibliothèques favorisant l'autonomie, la liberté et la citoyenneté, l'ambition de Bibliothèques Sans Frontières est de développer des projets qui prennent en compte à la fois, les missions des bibliothèques et les transformations sociales contemporaines afin que chacun, à travers le monde, puisse vivre dignement. Présente aujourd'hui dans 31 pays, BSF a touché plus de 4 millions de bénéficiaires. Elle est reconnue dans le monde entier pour son travail et a reçu de nombreux prix comme le Grand Prix Culturel de l'Institut de France, le prix du Google Impact Challenge, ou celui du prix du gouvernement La France S'Engage. Elle porte également des campagnes de plaidoyer, telles qu'"Ouvrons +" en 2014 ou "Rapprochons les bibliothèques" en 2017.

Ces quatre dernières années, l'association a connu une forte croissance en passant de 15 à 83 salariés et à un budget d'un million à dix millions d'euros, entraînant une nécessité pour l'organisation d'accroître ses ressources.

Ainsi, en parallèle des dons issus des partenaires publics et privés, BSF a trouvé nécessaire de développer la collecte de fonds auprès des particuliers afin de diversifier ses ressources. Pour ce faire, des partenariats ont été noués avec des structures innovantes en matière de collecte de dons auprès des particuliers (Lilo, Goodeed...) et BSF souhaite prolonger cette démarche en s'engageant sur la voie de la "gamification" des dons en ligne.

CONTENU PÉDAGOGIQUE DU PROJET

Dans un contexte de fort développement, BSF développe aujourd'hui les dons auprès des particuliers. Cela lui permettra de renforcer l'indépendance financière de l'association et d'investir dans des projets de recherche et développement. Le numérique bouleverse le monde du mécénat. De nouvelles façons innovantes de collecte de dons émergent dont la gamification du don qui consiste à mêler un aspect ludique au don.

La mission des étudiants consistera à proposer un nouveau modèle de don en ligne qui soit ludique et innovant pour Bibliothèques Sans Frontières :

- Appropriation des problématiques des ressources d'une ONG avec un passage à l'échelle en cours et un modèle économique hybride.
- Appropriation des problématiques de la collecte de dons auprès des particuliers pour des associations (SWOT, mapping etc)
- Étude et benchmark sur la gamification du don en ligne (benchmarking des dernières innovations)
- Création et proposition de gamification du don
- Définition d'un plan de développement / plan de communication
- Création d'un partenariat avec une école d'ingénieur pour développer l'outil
- Développement du projet

RÉSULTAT ET PRODUITS ATTENDUS

Le résultat final attendu est la réalisation d'une animation/page de don sur le site internet de BSF. La forme et le contenu de la page de don seront définis par les étudiants et leur tuteur dans l'association au cours du travail.

MÉTHODOLOGIE

Les étudiants choisiront la méthode de travail qui leur convient (enquêtes de terrain, analyse de documents...). Ils auront un tuteur au sein de notre organisation qui se chargera de les encadrer et de les aider dans leur travail. Ils auront aussi accès à tous les documents nécessaires au sein de l'organisation.

CALENDRIER

- Septembre/novembre : intégration au projet, découverte de BSF, étude et benchmark sur la gamification du don en ligne
- Décembre/janvier : proposition d'un jeu en phase avec les missions de BSF, définition d'un plan de communication
- Février/mars : création d'un partenariat avec une école d'ingénieur pour développer l'outil
- Avril : finalisation du projet

LOGISTIQUE

Les étudiants auront accès à tous les outils nécessaires à leur projet. Ils pourront utiliser les locaux de BSF, les salles de réunion, les fournitures de bureau, les ordinateurs et vidéoprojecteurs. Ils auront également à leur disposition tous les documents relatifs à BSF.

Les étudiants auront accès à la salle des projets collectifs de Sciences Po, munie d'un ordinateur, d'un écran plasma, d'une imprimante et d'un téléphone.