

Plan de documentation

*N'hésitez pas à illustrer par des photos et pensez à rédiger sous une forme agréable à lire, lisible et compréhensible.
Pensez à vos lecteurs ;)*

Sommaire

I. Résumé du projet.....	1..
II. Présentation de l'équipe projet.....	1..
III. Exploration du problème	2
1. Les parties prenantes identifiées par le ARE IN	2..
2. les entretiens exploratoires	4..
3. Recherche documentaire :l'état de l'art, l'existant, les idées	4..
IV. Définition du problème	6
1. Persona.....	6...
2. Les problématiques identifiées	7..
3. Présentation du problème retenu	7..
V. Idéation et développement de la solution	8
1. synthèse des solutions.....	8
2. présentation de la solution retenue	9
VI. Prototypage.....	10
VII. Conclusion.....	13.
1. Plus value de votre solution	13
2. Potentiels et points de vigilance	13
VIII. Annexes/Bibliographie	13

I. Résumé du projet

Ecrivez en 10 lignes maximum, le résumé de votre idée de solution

Projet : Comment fédérer et intégrer les usagers des ports, les professionnels de la mer et les amateurs des pratiques nautiques autour des villages flottants ?

Résumé du projet général : Construction d'une ville flottante pour **vivre de manière permanente** avec une spécialisation des bâtiments selon leurs caractéristiques. Chaque maison est considérée comme un bateau juridiquement parlant (emplacement dans le port loué) d'autant plus que les bateaux seront aussi présents donc il y aura un mélange entre les habitations flottantes et les bateaux.

CPN : Comment pourrions -nous amener les marins -pêcheurs à contribuer au projet de village flottant en changeant la perception du lieu via de nouvelles fonctionnalités en mettant à profit leurs savoir-faire ?

Résumé de la solution : **La maison de la vision - Un village flottant à l'écoute de ses habitants**

Prototypage d'une maquette à construire soi-même inspirée des chantiers participatifs pour s'approcher au plus près de la réalité. Ce jeu de construction permet de se projeter dans une maison sur l'eau miniature et par réalité virtuelle dans un village flottant innovant créé grâce aux idées de tous.

Il s'agit d'un exercice à réaliser en autonomie (laissé à disposition dans un lieu stratégique) permettant de créer et aménager sa propre infrastructure et de pouvoir la modeler tout en laissant libre court à la créativité et à l'imagination.

II. Présentation de l'équipe projet

Présentez les membres de l'équipe projet avec une phrase pour chacun·e sur ce qu'il·elle a apporté au groupe (compétences, atouts, qualités...).

Celya : Ce qui me motive dans ce PIM est de voir comment nous étudiants de diverses formations pouvons co-crée ensemble vers un but commun en apportant nos connaissances et compétences dans le projet. Je serais contente en fin de semaine si on arrive à atteindre nos objectifs de finalité du projet dans les délais en étant content de notre travail de groupe.

Ma couleur de DISC c'est principalement le vert mais je bascule aisément au bleu.

Mes points forts sont l'organisation, l'utilisation d'outils numériques et ma créativité. En revanche, j'aurais besoin de votre aide pour canaliser mes idées afin que mon imagination ne déborde pas et ne dérive pas hors de l'objectif initial.

Jade : Ce qui me motive dans ce PIM est de pouvoir participer à une démarche innovante qui me permettra d'user de ma créativité. Je serais contente si en fin de semaine nous arrivons à apporter une solution à notre problématique, mais surtout avoir l'occasion de partager mes idées avec des étudiants venant de différents campus et avec différents domaines d'études.

Ma couleur de DISC est le vert.

Mes points forts sont plutôt ceux qui constituent le rôle de SCRIBE ou META. Mes prises de notes sont claires, je sais encadrer mes camarades quand les idées vont un peu trop loin. Mes défauts sont qu'au contraire je ne suis pas moteur d'idées mais j'arrive à les compléter ou à apporter des détails.

Abel : Ce qui me motive dans le cadre de ce PIM, c'est de mettre une application de l'intelligence collective avec d'autres collègues ayant différents backgrounds que moi pour répondre à une problématique par la proposition d'un projet concret. Je serais fière si nous pouvions réussir à utiliser efficacement cette compétence pour proposer une solution intéressante à Nicolas Bessec.

Ma couleur DISC est le jaune.

Mes points forts sont la réflexion, les propositions d'idées, le contrôle du temps. Mes points faibles sont mes capacités à vite m'imprégner des idées des autres, la capacité de faire évoluer le travail malgré les contraintes. Aussi, je n'ai pas la facilité de lâcher les idées que je trouve pertinentes.

Malo : Ce qui me motive dans ce PIM, c'est de pouvoir réfléchir ensemble à une solution concrète à un problème, en travaillant sur un sujet différent des problèmes traités durant mes études et en collaborant avec des étudiants venant de formations différentes, et ayant des visions différentes.

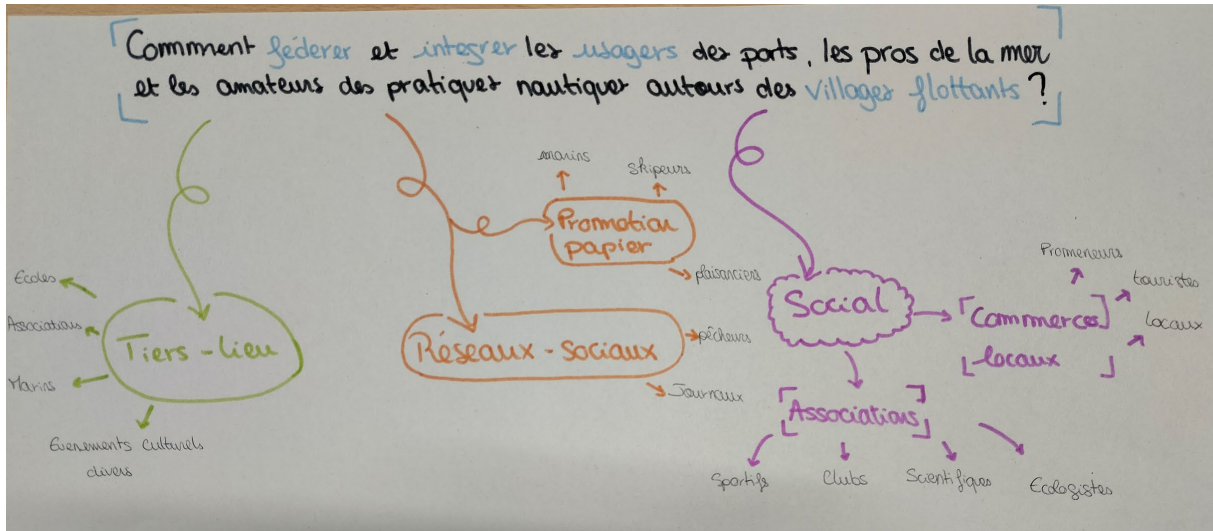
Ma couleur DISC est le jaune.

Mes points forts sont la capacité à creuser des idées, à mettre en place différentes pistes de développement. Je peux néanmoins parfois partir trop loin ou m'entêter sur une idée.

III. Exploration du problème

1. Les parties prenantes identifiées par le ARE IN

Notez chaque acteur·rice qui peut se retrouver sous chacune des lettres du ARE IN. Attention, certain·e·s acteur·rice·s peuvent être catégorisé·e·s sous plusieurs typologies.



Autorité : qui a l'autorité sur le sujet

- La préfecture maritime et du département
- Les collectivités territoriales (mairie, région, département) permet de délivrer les emplacements des maison flottantes dans le port
- autorités portuaires
- Affaires maritimes

Ressources : qui a les ressources (matérielles, financières, humaines...)

- Ville : espaces sur le quai / plan d'eau
- collectivités (financement)
- Investisseurs (banques, fonds)
- Association "Les Merriens" à l'origine du projet et les bénévoles
- Usagers pour leur implication dans la construction via les ateliers participatifs

Expertise : qui sont les expert·e·s du sujet

- Professionnels de la mer pour leur savoir et leur connaissance du plan d'eau
- Capitainerie pour la sécurité et la gestion des flux
- architectes et ingénieurs maritimes

Information : qui détient les informations utiles

- capitainerie
- gestionnaire des ports
- usagers des ports
- autorités publiques pour la réglementation
- Porteur du projet

Need/Besoins : qui a besoin de ce projet/sujet

- Usagers réguliers : skippers/navigateurs, pêcheurs, marins, plaisanciers, constructeurs navals, propriétaire de bateaux habitables, capitainerie et gestionnaires de ports, personne dans la maintenance navale, ingénieur maritime, association et club nautique...
- Usagers ponctuels : visiteurs, sportifs, armateurs, plongeurs, scientifiques, écoles (faire des interventions, parler de certains métiers), riverains du littoral
- Exclus → personnes qui ne sont pas directement concernées, car elles ne disposent ni des moyens, ni de l'espace, ni d'une localisation géographique adaptée.

⇒ Idée clé qui ressort : Les impacts sont différents selon le type d'usagers

Premières idées de solution survenue lors du brainstorming :

- Promouvoir, communiquer, intégrer
- Maison flottante comme Tiers-lieu pour faire du contact entre les marins.
- Promotion : rayonnement du village, accessibilité à l'eau, aux activités portuaires, aux espaces de travail (pêcheurs, skippers, constructeur naval...), lieu de repos pratique (sportifs, plongeurs, travailleurs) /lieu de vente directe (pêcheurs).
- Comment intégrer tout le monde : permettre que ces lieux soient des lieux de repos pratiques, accessibles. Pouvoir moduler son bâtiment à besoin d'espaces particuliers
- Pêcheurs/marins compliqués à convaincre car après la journée en mer juste l'envie première est de rentrer chez soi et ne plus voir la mer pendant un moment car représente son lieu de travail

2. Les entretiens exploratoires

Notez les 3 pépites, enseignements, que vous retenez de vos entretiens pour traiter votre sujet.

Entretien 1 : Jade BESSOUS kitesurfeuse (loisir) dans le sud de la France	Entretien 2 : Léo CHABANIER, moniteur de voile dans l'association « Base de loisirs de Garabit-Mallet »
---	---

- Projet plutôt pertinent pour les personnes plus âgées (pas étudiants) - Se poser la question aussi du lieu du village à port pas le meilleur endroit, besoin d'un profit particulier. L'aspect contact avec la nature est important. - L'usage premier de l'habitation n'est pas forcément le plus pertinent. - Relation homme/eau renforcée, vision futuriste. - Exploitation d'une surface inexploitée à l'heure actuelle et montée des eaux, surpopulation	- Déjà un village flottant temporaire (que l'été). - Ok pour de nouvelles infrastructures car besoin de plus de dynamisme sur le plan d'eau - Pas vraiment de lieu de rencontre avec les autres collègues et professionnels - Les saisonniers vivent sur leur lieu de travail donc le projet d'habitation flottante n'est pas pertinent pour lui - Éventuellement utilisé comme un tiers-lieu, un QG, un lieu de stockage plus qu'un habitat.
---	---

Conclusion de ces interviews : se focaliser sur le recrutement de personnes en permanence dans les ports. C'est le public le plus pertinent pour le projet, donc on va se concentrer sur eux pour notre problématique.

3. Recherche documentaire : l'état de l'art, l'existant, les idées

Notez les 3 éléments clés (chiffres, citation d'article, projets...) que vous avez gardés de votre recherche et qui alimentent votre réflexion et expliquez pourquoi.

Partie biblio :

Les marins-pêcheurs appartiennent à un groupe social se caractérisant par :

- une absence de mobilité professionnelle
- une absence de mobilité géographique
- Un habitat partiellement groupé avec 90 % des marins -pêcheurs interrogés habitent à moins de 30 km de leur famille d'origine, dont les 2/3 à moins de 5 km. Il ressort également de l'enquête que la grande majorité d'entre eux sont domiciliés dans des quartiers spécifiques de marins-pêcheurs, avec dans 42 % des cas de l'habitat de type groupé, et 47 % de l'habitat de type dispersé.

(Source [Spatialisation de l'habitat des marins -pêcheurs - Nathalie Meyer-Sable 2003](https://books.purh.7693) DOI [10.4000/books.purh.7693](https://books.purh.7693))

Les villages flottants sont déjà utilisés depuis très longtemps par des communautés Cambodgienne et Vietnamiennne. Ces villages s'organisent principalement autour de la pêche. Ce type de village est né d'une adaptation du mode de vie humain à des zones particulièrement

inondables, soumis à des fortes variations de niveau d'eau, ou simplement inaccessibles par voie terrestre. (source : <https://www.bynativ.com/guide-voyage/village-flottant-cambodge/> , 2024).

A l'heure actuelle, avec la hausse de la population mondiale, l'augmentation du niveau des mers et les menaces pesant sur l'écosystème, une nouvelle alternative est de plus en plus développée. Cette alternative est basée sur les villages flottants mais de nouvelle génération en prenant en compte des enjeux de développement durable dont l'objectif n'est pas de développer des villes associées à des design ou à de la technologie de pointe. (Source : [Les villes flottantes seront-elles la solution à la crise du logement mondiale ? | National Geographic](#) , Andrew Revkin)

Synthèse en 3 points :

- Projet innovant inspiré de mode de vie connu depuis longtemps mais avec un soucis de développement durable ajouté
- Les marins -pêcheurs représentent un public directement concerné par ce projet d'implantation dans un port mais représentent aussi le public semblant être le plus difficile à convaincre car ils sont habitués à la fonctionnalité du port qu'ils ont toujours connu ainsi
- Les usagers du port sont eux aussi concernés par ce projet et sont susceptibles d'y contribuer à leur échelle (différentes parties prenantes)

IV. Définition du problème

1. Persona

Insérez la copie de votre persona

OPEN FACTORY

Etat civil

Prénom: Claude

Age: 53 ans

Profession/statut: Petit pêcheur

Habite à: Quiberon

Besoins et problèmes (sur le sujet)

Ses attentes/besoins

- Proximité avec son travail
- Réduire ses dépenses énergétiques, son espace de vie (départ des enfants)
- Pouvoir s'engager dans un projet il a besoin d'en tirer une utilité / bénéfices

Ses frustrations/problèmes

- Dilemme entre sa vie actuelle et le projet proposé
- Habiter sur son lieu de travail (faire la part des choses entre la vie pro et perso)
- L'engagement dans des projets ne doit pas empêcher ses passions, passe-temps...

Personnalité Positionnez sur cette échelle ses tendances de personnalité

Rationnelle ----- X ----- Emotionnelle

Conforme ----- X ----- Créative

Calm ----- X ----- Active

Sur votre sujet

Ignorante ----- X ----- Conscient-e

Indifférente ----- X ----- Sensible

Bio Vie familiale (Parents, frères et sœurs, enfants), vie amicale, façon de vivre, chemin de vie, hobby, passions... tout ce qui permettrait de mieux connaître votre persona.

- Méta depuis ses 18 ans (suite de son père) pêcheur indépendant
- Se retrouve avec ses collègues régulièrement
- Vie de famille (femme + 2 enfants + animaux)
- Passionné de sport automobile
- Aime bricoler
- Avec son métier il participe occasionnellement à des sciences participatives suite à un contact avec des scientifiques pour résoudre son métier d'artisan
- Couleur de DISC : Rouge
- Grande maison avec jardin

Communautés A quel type de groupe participe votre persona ? Association sportive ou culturelle...

- Sciences participatives
- Appartient au club des "Fan Clubs de J. Halliday"

Elle-il a besoin de le problème c'est que

- Il a besoin de se rapprocher de son lieu de travail mais le problème c'est qu'habiter sur son lieu de travail sera difficile pour faire la part des choses entre sa vie pro et perso

2. Les problématiques identifiées

Listez minimum 4 problèmes sous la forme de CPN

- Comment pourrions-nous inciter / encourager l'engagement des marins-pêcheurs à apporter leurs connaissances professionnelles et personnelles dans un projet de village flottant situé sur le port de pêche devenu un lieu quotidien pour leur travail et dont l'habitude du lieu doit être modifiée ?
- Comment pourrions-nous aider les marins pêcheurs à moins se sentir au travail dans les villages flottants ?
- Comment pourrions-nous faire comprendre aux marins pêcheurs qu'ils ne seront pas coupés du monde (garder ses loisirs, son espace de bricolage/stockage) ?
- Comment pourrions-nous démontrer aux marins pêcheurs qu'il y a un bénéfice/une utilité à vivre dans les villages flottants ?
- Comment pourrions-nous encourager Claude à s'intégrer à notre projet de village flottant ?
- Comment pourrions attirer Claude (marin) à vouloir vivre / participer au projet de village flottant ?

3. Présentation du problème retenu

Indiquez le CPN retenu et expliquez pourquoi vous avez choisi celui-ci

Comment pourrions - nous amener les marins -pêcheurs à contribuer au projet de village flottant en changeant la perception du lieu via de nouvelles fonctionnalités en mettant à profit leurs savoir-faire ?

Comment peut - il prendre part au projet ? ⇒ en ajoutant une nouvelle fonctionnalité au port, quel utilisateur du village Claude serait ? Lieu de rencontre (attention il est assez solidaire), stockage/bricolage.

Nous avons choisi de sélectionner ce CPN dans le but de cibler la population semblant la plus inatteignable par ce projet. En effet, l'idée d'implanter des infrastructures flottantes dans le port peut apporter quelques idées reçues mais l'objectif ici est de montrer que ces maisons peuvent avoir un réel intérêt pour tous, et notamment les usagers du port qui seront amenés à fréquenter / voir régulièrement ce lieu qui fera un jour partie intégrante du décor sur le port de Saint-Malo. L'idée ici est de trouver une solution s'adressant particulièrement aux marins-pêcheurs mais sans oublier les autres usagers du port identifiés au début du marathon créatif.

Ainsi, pour aboutir à ce CPN, nous avons essayé de reprendre les idées pertinentes qui avaient été évoquées lors de la recherche individuelle du CPN. Nous avons ensuite fait le choix de regrouper plusieurs idées pour n'en former qu'une à terme.

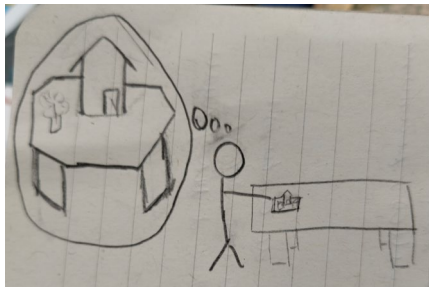
V. Idéation et développement de la solution

1. synthèse des solutions

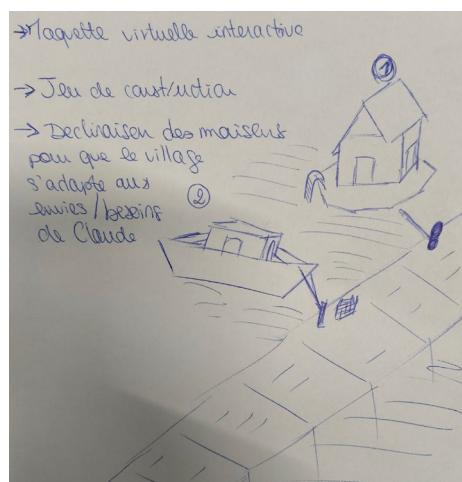
Insérez les photos des dessins individuels des solutions et expliquez les dessins..

Concept des dessins :

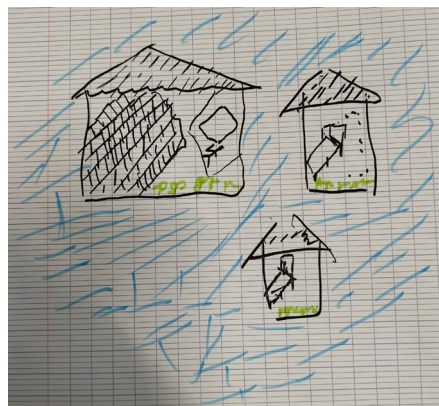
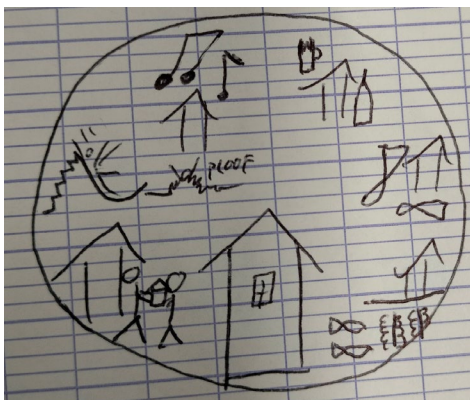
- Jeux de construction pour visualiser la maison, sa construction et son apparence finale. Permet de pouvoir toucher et se rendre compte des étapes de fabrication.



- Maquette interactive où l'on peut se déplacer et cliquer sur les éléments pour avoir des explications



- Plan avec les différentes déclinaisons de la maison (tiers -lieu, habitation, commerce...).
Proposé en X2



2. présentation de la solution retenue

Présentez la solution que vous avez retenue et expliquez quels ont été les critères ou éléments qui vous ont amené à ce choix.

Cf : le PDF intitulé “ PPT_Projet maquette interactive”

Liste définissant l'intérêt et le principe de la solution :

- Maquette à faire construire par l'intéressé (pièces numérotées style légo avec une fiche explicative servant aussi de tuto d'étapes comme sur les chantiers participatifs mais en miniature)
- Laisser des panneaux présentant les différentes déclinaisons (habitation, atelier de bricolage, épicerie...) de la structure pour les insérer afin de se projeter en ouvrant la porte de la maison et laisser ensuite les usagers imaginer le lieu de leur rêve en créant une nouvelle slide à insérer dans la maquette. La construction sera ensuite prise en photo et envoyée numériquement via un lien ou QR code par exemple
- Réaliser un événement dans le lieu ciblé afin d'inciter une première fois les personnes à se rapprocher du jeu et donc de l'association. Laisser ensuite le dispositif à disposition dans le lieu le plus fréquenté par les marins (bistrot...) pour bien cibler ces usagers habitués du port mais en laissant un mot les invitant en autonomie (incite la curiosité) à s'intéresser au projet et d'imaginer sa représentation.
- A terme, cela a pour objectif de les pousser à s'imaginer le projet et voir les maisons s'intégrer dans le décor du port lors d'un parcours virtuel de la ville créé par leurs idées au cours d'un atelier dans la maison prototype existante sur la réalité virtuelle.
- Pour faire le changement de perception utiliser les données générées par ce jeu de construction pour recréer un plan numérique synthétisant tous les projets afin d'avoir une immersion numérique avec les idées de tous (ici les marins mais potentiellement aussi les usagers du port où se situe le jeu ⇒ un peu dans l'esprit du jeu des sims)

Critères / éléments qui nous ont poussé à faire ce choix :

Pour nous l'enjeu était de bien cibler une catégorie de population dont il est difficile d'obtenir le retour quand à l'idée de voir un village flottant dans le port de Saint-Malo. Pour faire ce choix, nous avons choisi d'utiliser le principe des chantiers participatifs sous forme de jeu pour permettre de rendre compte que chaque personne peut à son échelle apporter une pierre à l'édifice selon ses compétences et connaissances. Il fallait donc avoir une solution qui soit :

- accessible par tous (imagée, expliquée, rapide, simple, parlante)
- recontextualisée avec une présentation rapide de l'association portée par Nicolas Bessec
- Des règles de construction claires

- Un accès à l'outil numérique limité pour récolter les données sans difficulté (usage et connaissance des QR codes)

VI. Prototypage

Prototypage de la solution sous forme de poster concept : insérez le poster concept.

Nom du concept : Maison de la vision

Slogan : Un village flottant à l'écoute de ses habitants

A qui s'adresse-t-il ? : Ce projet s'adresse dans un premier temps aux marins pêcheurs mais aussi à tout autre usager du port (habituel ou ponctuel) passant par le lieu où sera placé le dispositif interactif

Quel problème résout-il ? : Ce projet résout tout d'abord la question de disponibilité pour assister à un chantier participatif car il permet de rendre compte de ce qui s'y passe en quelques minutes de jeu. Ensuite, il montre aussi que tout peut être réalisé en fonction des besoins de chacun qui pourront être davantage étayés lors de la visite virtuelle du village avec tous les projets réalisés incluent dans un village fictif. Enfin, la question d'habiter sur le lieu de travail peut être résolue par le fait que potentiellement le marin n'a pas besoin d'un logement mais d'autre chose qui sera communiquée via le jeu.

Quelle est l'idée ? : L'idée ici est de créer un jeu ludique, simple et rapide (durée d'environ 5 min) qui permet de sonder les besoins des usagers du port

Illustration de comment cela fonctionne : cf le PDF "Affiche recto_verso consignes"

Indicateur de réussite :

- Facilité de construction pour toute classe d'âge
- Intérêt du public pour la maquette.
- Beaucoup de photos des différentes œuvres des utilisateurs de la maquette sur le site internet.
- Compréhension des utilisateurs : qu'ils aient compris le concept des Villages Flottants, mais aussi l'intérêt de la maquette. Il faut qu'ils comprennent que les villages flottants sont accessibles à tous et à tout type de projet.

Risque de non réussite :

- Les pêcheurs marins ne trouvent pas d'intérêt à jouer avec notre maquette.
- Les enseignes publiques ne veulent pas de notre maquette.
- L'utilisation du QR code et l'assemblage des pièces sont trop compliqués à comprendre.
- Passer trop de temps à la construction de la maquette.

Argumentaire sur la dimension de développement durable :

Grille synthétique de l'analyse de développement durable

Mode d'emploi

- La grille synthétique permet d'identifier le niveau d'impact escompté pour chacune des dimensions du projet.
- Si deux ou plusieurs sous-critères sont pertinents, l'impact prédominant sera retenu, en fonction du contexte.
- Si le projet présente des effets positifs et négatifs sur la même dimension (effets différenciés sur des populations, des territoires, des ressources), une double notation (-/+*) peut être appliquée.
- Les niveaux 1 à 3 sont progressifs et cumulatifs : le niveau supérieur ne peut être atteint que si les conditions du niveau inférieur sont remplies.

PILIER	DIMENSIONS	-2	-1	0	+1	+2	+3
PLANÈTE	BIODIVERSITÉ Préservation de la biodiversité, gestion des milieux et des ressources naturelles	Le projet dégrade la biodiversité et les ressources naturelles de façon significative et à long terme. Il est susceptible d'altérer significativement des habitats critiques ou il convertit/détruit des habitats naturels sans mesures compensatoires.	Le projet a des impacts résiduels sur la biodiversité et les ressources naturelles : - Il dégrade des habitats sensibles en l'absence de mesures d'atténuation ; - OU il dégrade des habitats naturels malgré la définition de mesures d'atténuation ; - OU il incite à des pratiques dommageables pour la biodiversité.	Le projet n'a pas d'effet négatif sur la biodiversité et les ressources naturelles et n'identifie pas d'opportunités de valorisation ou d'amélioration de l'état de la biodiversité ou des ressources naturelles.	Un dialogue a été mené avec la maîtrise d'ouvrage sur les enjeux de préservation de la biodiversité et/ou de gestion durable des ressources naturelles. L'impact du projet a des impacts positifs non intentionnels et non démontrés sur la biodiversité ou des ressources naturelles.	Le projet a pour objectif secondaire de contribuer à la préservation de la biodiversité ou à la gestion durable des ressources naturelles.	Le projet a pour finalité d'améliorer structurellement l'état de la biodiversité et/ou d'assurer la qualité écologique et la pérennité des ressources naturelles.
	BAS-CARBONE Transition vers une trajectoire bas-carbone	Le projet implique un effet de verrouillage à long terme qui met en péril la pertinence du recours à des solutions moins carbonées dans son secteur ou la mise en œuvre d'une trajectoire bas-carbone.	Le projet n'est pas cohérent avec les objectifs des politiques Climat du pays ou avec les enjeux identifiés dans le cadre de l'analyse de sa trajectoire bas-carbone.	Après analyse, le projet n'a pas d'effet sur les leviers de changement mais reste cohérent avec une trajectoire bas-carbone.	Le projet est aligné avec les enjeux Climat du pays et contribue à une trajectoire bas-carbone par son action sur au moins un levier parmi les suivants : (i) mesures techniques ; (ii) mobilisation des acteurs financiers et privés ; (iii) effets sur les politiques publiques.	Le projet contribue de façon significative à une trajectoire bas-carbone par son action sur au moins deux leviers parmi les suivants : (i) mesures techniques ; (ii) mobilisation des acteurs financiers et privés ; (iii) effets sur les politiques publiques.	Le projet contribue de façon structurante à une trajectoire bas-carbone du pays par son action sur tous les leviers de changement : (i) mesures techniques ; (ii) mobilisation des acteurs financiers et privés ; (iii) effets sur les politiques publiques.
	RÉSILIENCE Résilience au changement climatique	Le projet n'est pas cohérent avec les objectifs d'adaptation des politiques publiques et verrouille durablement le pays dans une trajectoire de développement non résiliente au changement climatique.	Deux cas de figure : 1) Le projet n'est pas cohérent avec les objectifs d'adaptation des politiques publiques ET peut accroître significativement les risques climatiques de la zone ; OU 2) Le projet est exposé à des risques climatiques significatifs ou l'acteur porteur du projet est exposé à des risques physiques, sans que des mesures d'adaptation soient prises pour y faire face.	Le projet et ses impacts sur le secteur (système) / territoire ne sont pas exposés à des risques climatiques significatifs, mais restent cohérents avec les objectifs d'adaptation des politiques publiques nationales (stratégies sectorielles, schémas d'aménagement...).	Le projet (ou l'acteur porteur du projet) est adapté : il prend en compte dans sa conception et sa mise en œuvre (ou dans ses procédures) les risques climatiques identifiés dans la zone d'intervention du projet, « adaptation du projet », en lien avec les politiques ou enjeux nationaux d'adaptation.	Le projet (ou l'acteur porteur du projet) est adapté : il prend en compte dans sa conception et sa mise en œuvre (ou dans ses procédures) les risques climatiques, en lien avec les priorités d'adaptation des politiques publiques ; ET il a des effets sur l'adaptation des secteurs/territoires et/ou des territoires vers des modes de développement plus résilients au changement climatique (adaptation par le projet) - OU il permet des actions de renforcement de capacités pour réduire les risques climatiques significatifs pesant sur le projet/territoire.	Le projet a un effet structurant sur la résilience climatique de la trajectoire de développement du pays, en lien avec les priorités en matière d'adaptation des politiques publiques, en activant les trois leviers ci-dessous : (i) il est adapté ; (ii) il réduit les risques climatiques pesant sur les secteurs / territoires ou prévoit des actions de renforcement de capacités réduisant les risques climatiques ; (iii) il est transformationnel ou intègre l'écocitoyenneté.
HUMAIN	SOCIAL Lien social : réduction des inégalités et inclusion	Le projet aggrave les inégalités et les phénomènes d'exclusion ou de discrimination envers un ou des groupes.	Le projet présente un risque non maîtrisé de dégradation des conditions de vie, de l'accès aux services essentiels, des opportunités ou des revenus.	Le projet n'a pas d'effet négatif sur le lien social (réduction des inégalités et inclusion).	Le projet améliore les conditions de vie par le biais d'actions sur l'accès aux biens et services essentiels, aux opportunités ou aux revenus, et a fait l'objet d'un dialogue avec la contrepartie sur l'intégration des populations défavorisées parmi les bénéficiaires.	Un des effets attendus du projet est de contribuer à la réduction des inégalités multi-dimensionnelles ainsi qu'au renforcement de l'inclusion (objectif secondaire).	La réduction des inégalités multi-dimensionnelles (collège des 40% des revenus les plus bas notamment) ainsi que le renforcement de l'inclusion sont les principaux objectifs du projet (objectif principal).
	GENRE Égalité femmes-hommes	Le projet présente un risque important d'aggravation des inégalités entre les femmes et les hommes.	Le projet présente une opportunité de réduction des inégalités femmes-hommes, sans qu'un dialogue ou des mesures soient prises en lien avec les inégalités.	Après analyse, le projet ne présente pas d'effet négatif en matière d'égalité femmes-hommes.	Les besoins et intérêts des femmes et des hommes ont été analysés et ont fait l'objet d'un dialogue avec la contrepartie permettant de déboucher, si possible, sur des mesures concrètes.	Le projet a pour objectif secondaire de contribuer à l'autonomisation des femmes et à la réduction des inégalités entre les femmes et les hommes.	Le projet a pour objectif principal de contribuer à l'autonomisation des femmes et à la réduction structurelle des inégalités entre les femmes et les hommes.
ÉCONOMIE & GOUVERNANCE	ÉCONOMIE Économie durable et résiliente, pensée avec l'humain et pour la planète	Le projet peut avoir pour effet de fragiliser l'économie (cadre législatif, normatif) OU est en contradiction avec l'un des sous-critères de gouvernance portés par l'AFD OU le montage du projet ne tient pas compte du rôle de régulateur de l'État.	Le projet peut fragiliser l'entreprise/territoire qui porte le projet OU favoriser le maintien de modes de production et consommation non durables.	Le projet n'a pas d'effet sur la durabilité et/ou la résilience de l'économie.	Le projet contribue à améliorer la performance sociale et/ou environnementale du modèle économique (compétitivité, création d'emplois décents, efficacité dans l'usage des ressources).	Le projet contribue de manière substantielle à une transition vers une économie plus durable et résiliente, à même de répondre aux défis futurs (démographie, épuisement des ressources, climat, etc.).	Le projet introduit des changements structurels dans les trajectoires économiques permettant d'assurer le développement humain dans le respect des limites écologiques.
	GOUVERNANCE Pérennité des effets du projet et cadre de gouvernance	Le projet n'est pas en adéquation avec l'environnement institutionnel (cadre législatif, normatif) OU est en contradiction avec l'un des sous-critères de gouvernance portés par l'AFD OU le montage du projet ne tient pas compte du rôle de régulateur de l'État.	Les faiblesses de la maîtrise d'ouvrage n'ont pas été suffisamment traitées dans le cadre du projet, mettant en risque sa pérennité OU malgré les mesures envisagées, l'analyse du contexte ne permet pas d'assurer la pérennité du projet.	Après analyse, la pérennité des effets du projet ne peut être déterminée : - absence d'effet sur le cadre de gouvernance ; - absence de dispositif de suivi-évaluation, coûts élevés, stratégie de sortie.	La pérennité des effets du projet est prise en compte dans le montage du projet (ressources humaines, financement de la maîtrise d'ouvrage, outils de suivi-évaluation, assistance technique) et les parties prenantes sont ciblées (instances de pilotage, comité de suivi).	Le projet prévoit des effets pérennes sur le cadre institutionnel via les modes d'élaboration de la décision (consultation et participation), l'information et la transparence.	Le projet prévoit des effets significatifs sur un ou plusieurs domaines structurels de la gouvernance (fiscalité, État de droit, droits humains, participation citoyenne, gouvernance des communs, etc.).

Uniquement la maquette et l'utilisation du site internet pour partager les photos des projets des utilisateurs et leurs commentaires :

Pilier planète :

- Dimension biodiversité : 0 ou +1 si on considère que le projet permet d'adhérer aux Villages Flottants qui, eux, permettent une gestion durable des ressources.
- Dimension bas-carbone : 0
- Dimension résilience : +1

Finalement, notre projet n'a pas d'impact particulier sur le pilier planète.

Pilier humain :

- Dimension sociale : 0
- Dimension genre : 0

Finalement, notre projet n'a pas d'impact particulier sur le pilier humain.

Pilier économique et gouvernance :

- Dimension économique : +1, le projet contribue à améliorer la performance sociale.
- Dimension gouvernance : 0

Ainsi, nous comprenons que notre projet est assez neutre dans toutes les dimensions abordées. Il va principalement permettre d'améliorer la performance sociale tout en utilisant très peu de ressources : les blocs de construction sont imaginés dans des matériaux low cost et écoresponsables/recyclés.

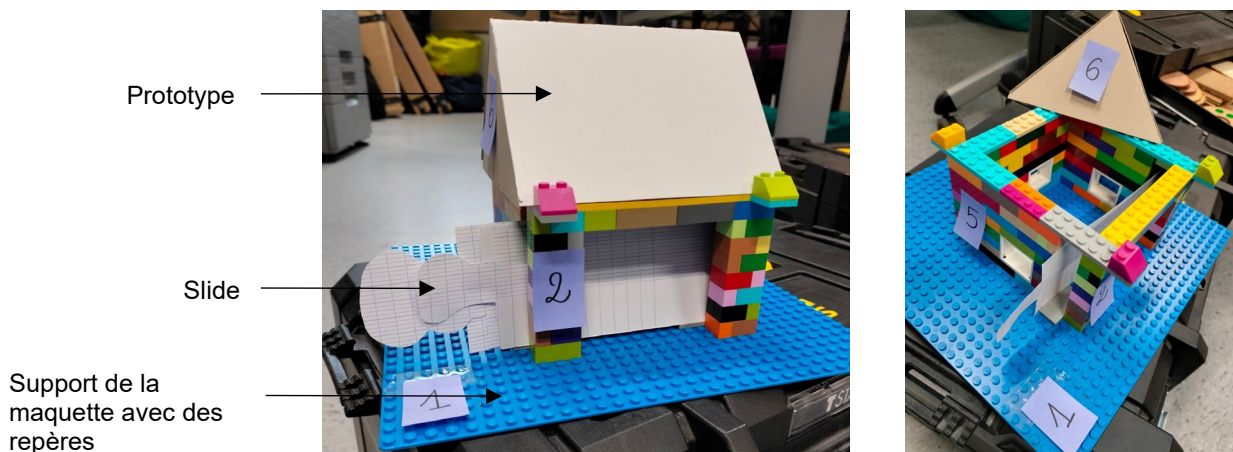
Notre projet est aussi bas carbone, la plus grande dépense carbone sera la publication des commentaires et des photos sur le site internet du projet.

Argumentaire sur la dimension innovante :

Notre projet est innovant car il permet aux utilisateurs de construire eux-même leur infrastructure. Cette construction permet une vraie compréhension de la structure des maisons mais elle permet aussi de mobiliser la créativité des utilisateurs, ce qui leur permettra d'avoir une meilleure projection de leur vie au sein des Villages Flottants.

Prototype (cf images ci-dessous) et expérimentation :

Prototype de la maquette vue de face et en vue supérieure



Avec les fichiers fournis, nous avons testé le prototype avec une tierce personne qui a été chronométrée lors de l'exercice pour savoir si le document pour comprendre comment cela fonctionne et ce qui est attendu était clair. Il a été observé que les Lego ne sont pas le matériel idéal pour cela car les pièces ne sont pas soudées les unes aux autres (pas possible de former 1 mur solide). Ainsi nous aurions probablement dû réaliser la maquette en carton avec un principe de

puzzle qui s'emboîte. Cela dit, l'exercice a été résolu en moins de 4 min, sans la partie dessin et envoi de l'œuvre, ce qui montre que le temps de mobilisation n'est pas trop important et ne dépassera probablement pas les 10 min.

VII. Conclusion

1. Plus value de votre solution

Argumenter de la dimension innovante et de la dimension durable de votre concept en 10 à 20 lignes.

Notre concept se distingue par sa dimension innovante grâce à une approche participative et ludique de l'habitat. Sous forme de maquette -jeu, il permet aux marins et marins -pêcheurs de concevoir eux-mêmes leur maison au sein d'un village flottant, selon leurs besoins réels et leur mode de vie. L'utilisation de modules et de "slides" représentant les espaces intérieurs rend le projet interactif, accessible et concret, même pour des personnes sans formation en architecture. Cette co-construction favorise l'appropriation du lieu, la créativité et l'adaptation des logements aux usages maritimes spécifiques.

La dimension durable du concept repose sur plusieurs aspects. Le village flottant limite l'artificialisation des sols et s'adapte à la montée du niveau de la mer. Les habitations peuvent être pensées avec des matériaux durables, recyclables ou biosourcés, ainsi qu'avec des solutions d'autonomie énergétique (panneaux solaires, récupération d'eau). En impliquant directement les futurs habitants, le projet encourage des choix responsables et une utilisation raisonnée des ressources. Enfin, il renforce le lien social et la résilience des communautés maritimes, inscrivant le concept dans une durabilité à la fois environnementale, sociale et économique.

2. Potentiels et points de vigilance

- *Quels sont les avantages et potentiels de votre solution en quelques lignes.*
- *Quels sont les points de vigilance que vous avez identifiés pour la suite de votre projet en quelques points.*

Cette solution permet d'inclure indirectement toute personne un peu curieuse mais pas suffisamment disponible ou en mesure de pousser la porte de la maison prototypée pour rencontrer l'association et son concept. Le potentiel de cette solution est qu'elle permet de faire passer un message clair et ciblé mais qui pourrait être étendu à un public plus large et diversifié pour connaître les besoins de chacun (diversité de profils).

Les points de vigilances :

Nous devons faire plus attention à l'attraction de la population ciblée. Nous devons trouver une solution pour attirer les marins-pêcheurs et les faire utiliser la maquette. Par exemple, nous avons

pensé à un événement qui va permettre de promouvoir la maquette pour que les marins-pêcheurs puissent être sensibilisés à notre projet. Ceci permettra sûrement d'attirer leur attention et leur curiosité.

Notre idée de conception 3D du village va aussi nécessiter l'intervention d'une personne professionnelle si la communauté ne compte pas un passionné à ses côtés. Ainsi la dimension économique est mise en jeu.

VIII. Annexes/Bibliographie

Listez ici les références, articles... Que vous avez pu trouver dans votre recherche documentaire.

[Spatialisation de l'habitat des marins -pêcheurs - Nathalie Meyer -Sable 2003](#) DOI
[10.4000/books.purh.7693](#)

<https://www.bynativ.com/guide -voyage/village-flottant -cambodge/> , 2024

[Les villes flottantes seront-elles la solution à la crise du logement mondiale ? | National Geographic](#)
, Andrew Revkin



Le village flottant: *Vivre merrien*

Groupe 4



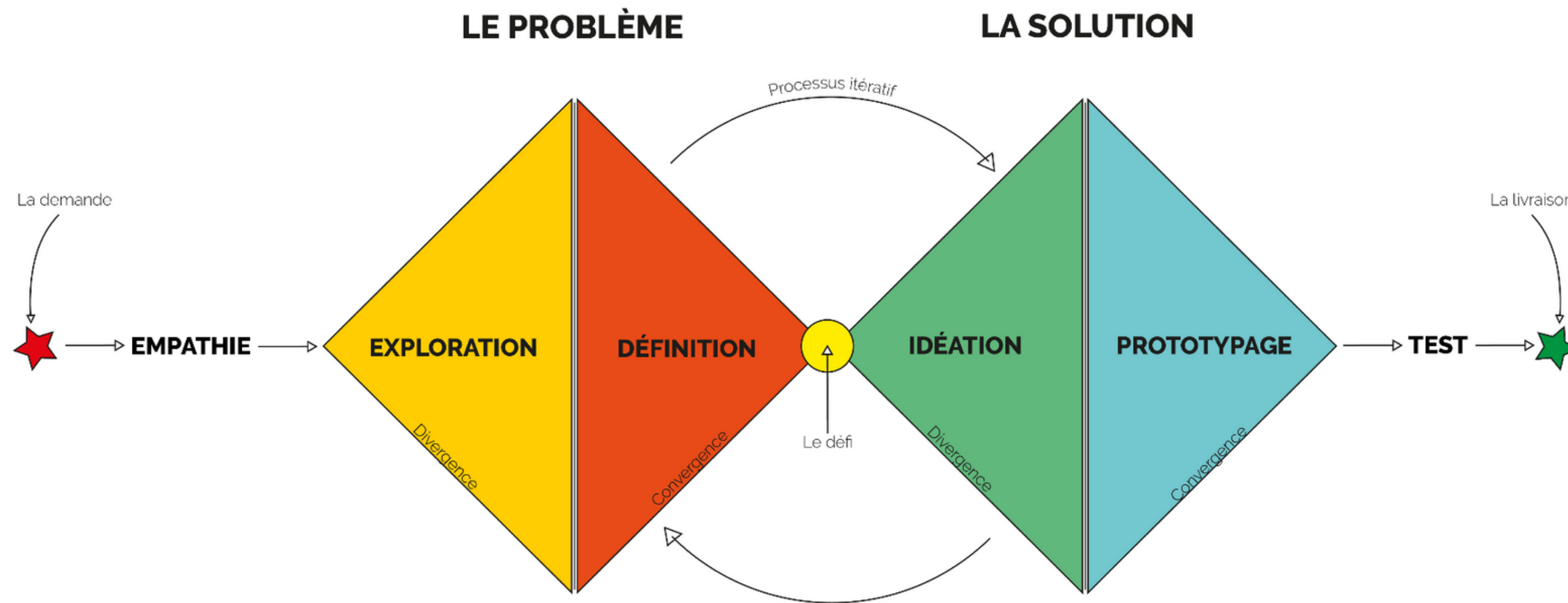
PROBLEMATIQUE

Comment fédérer et intégrer les usagers des ports, les professionnels de la mer et les amateurs des pratiques nautiques autour des villages flottants ?



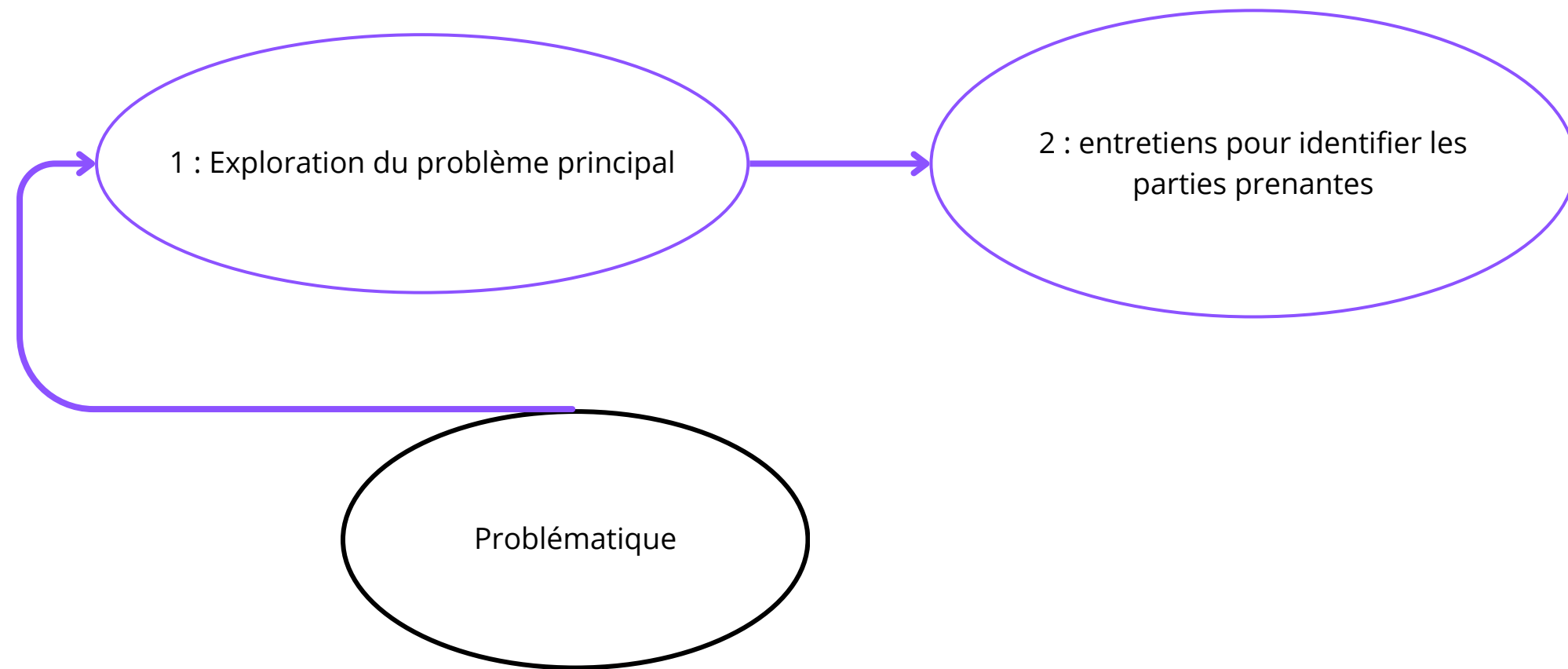
Méthodologie

LE DOUBLE DIAMANT

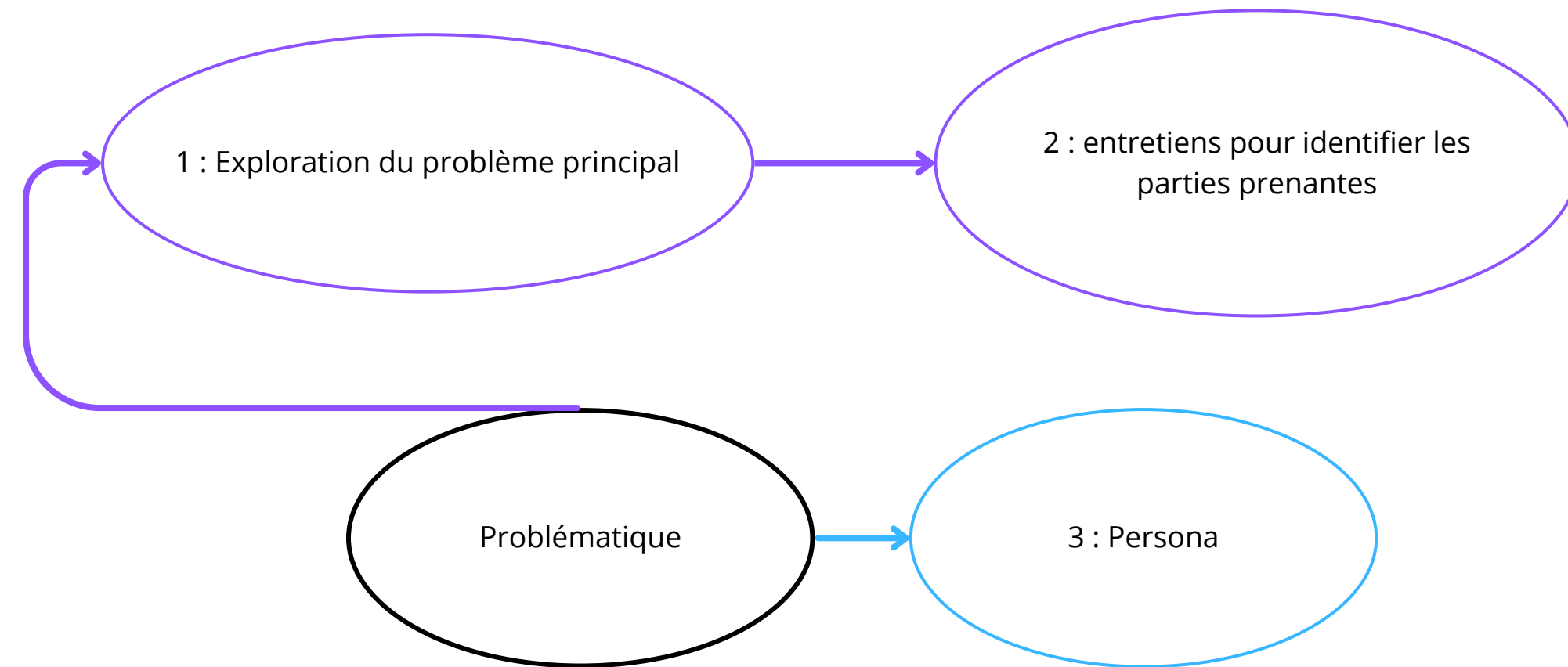


Découvrir / Comprendre	Définir / Choisir	Développer	Délivrer
Entretiens - Compréhension du problème - Interview des parties prenantes - Identification des enjeux	Synthèse - Synthèse des besoins utilisateurs - Formulation du défi (problématique)	Création - Génération d'idées - Développement des idées - Sélection	Évaluation - Prototypage - Pitches - Tests - Récolte des retours utilisateurs

Carte mentale



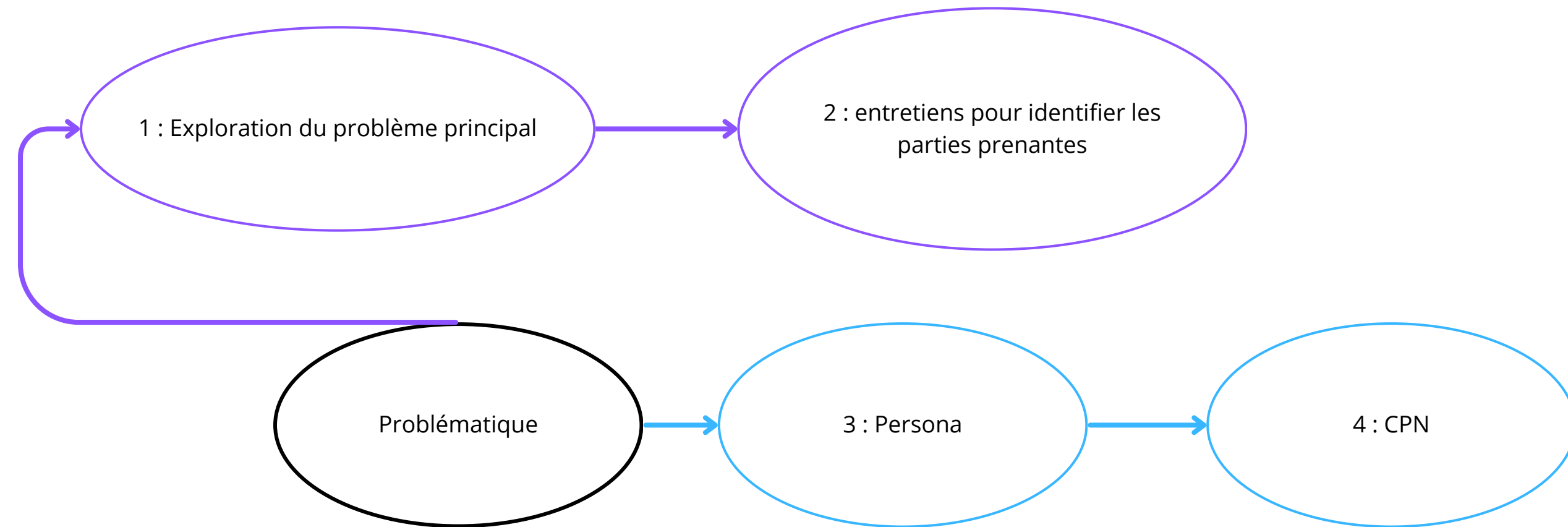
Carte mentale



- Claude
- 53 ans
- Marin pêcheur (suite de son père)
- Vie familiale
- DISC rouge
- Actif : bricolage, sciences participatives, passionné d'automobile

- Dilemme entre sa vie actuelle et le projet
- Habiter sur le lieu de travail
- Son engagement doit lui être bénéfique

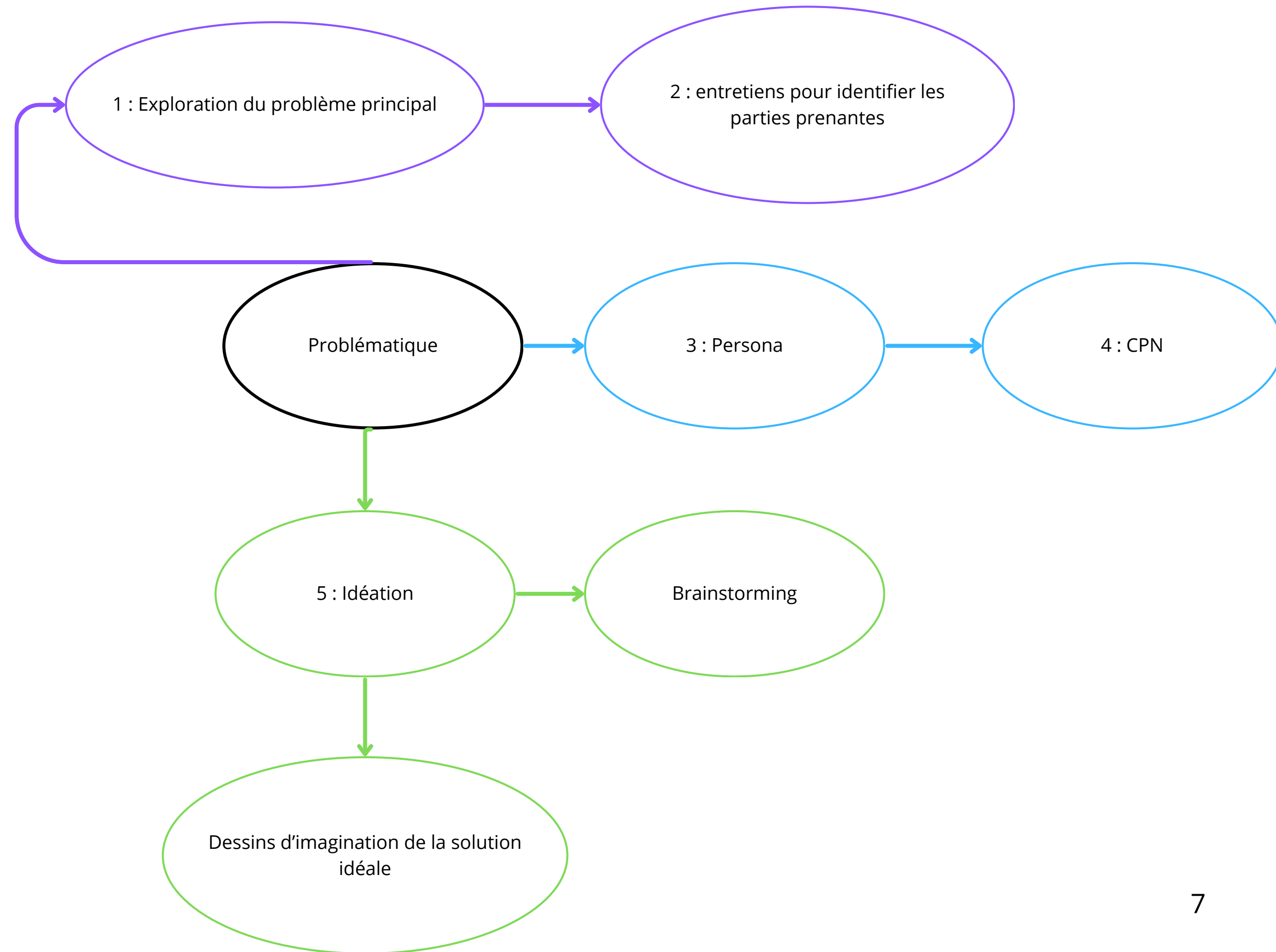
Carte mentale



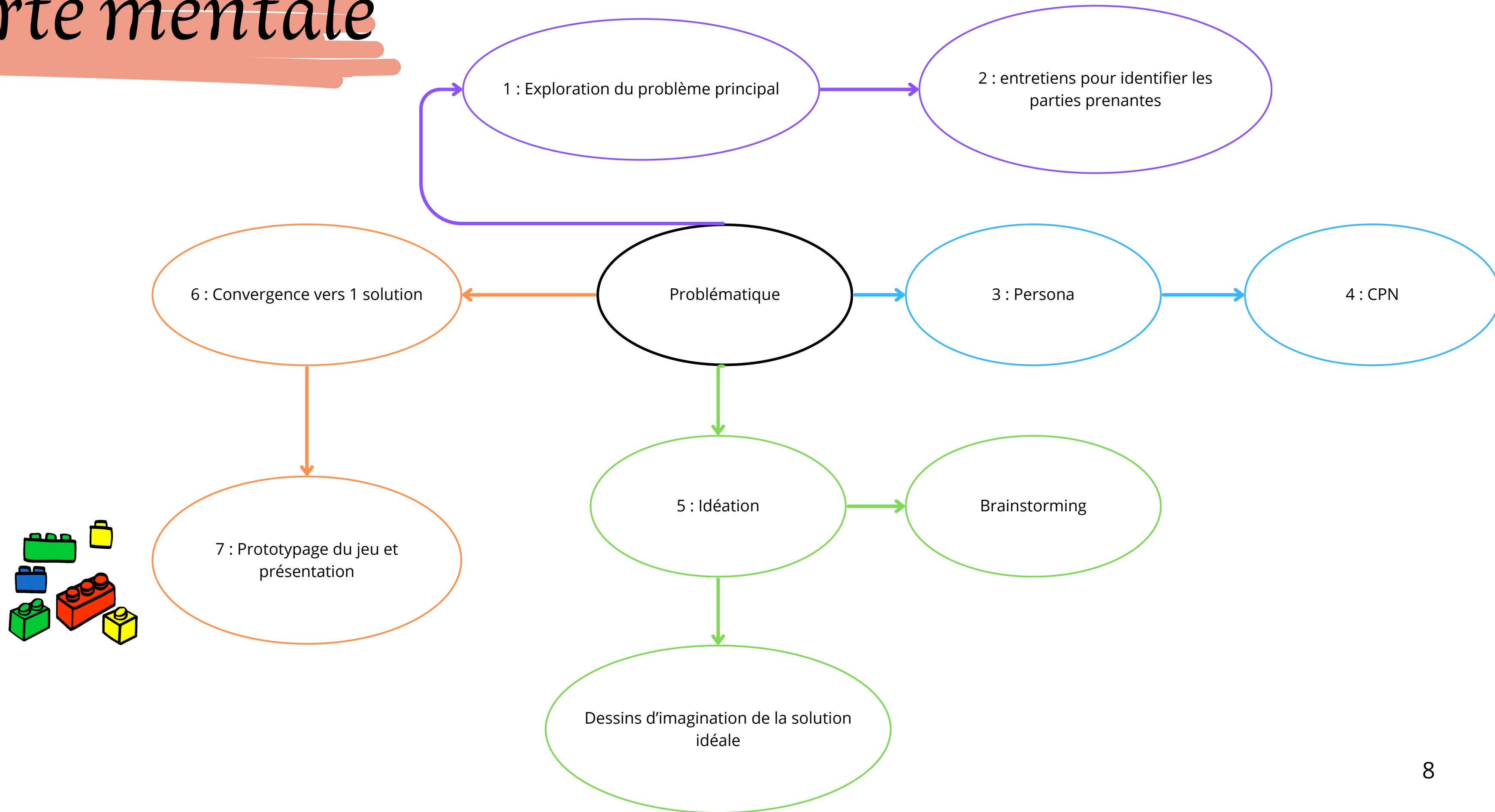
Comment pourrions-nous amener les marins-pêcheurs à contribuer au projet de village flottant en changeant leur perception via de nouvelles fonctionnalités mettant à profit leur savoir-faire ?



Carte mentale



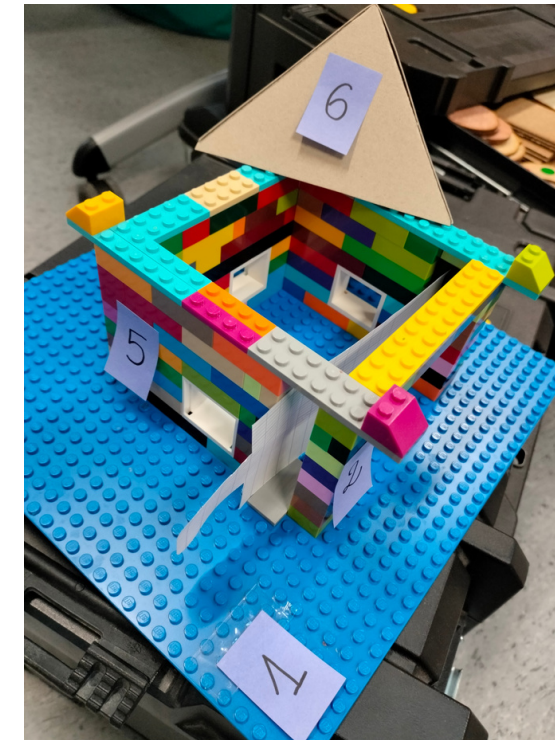
Carte mentale



Explications

Maquette à construire soi-même pour se projeter dans la structure et laisser son imagination créer le lieu de ses rêves

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.





Les Villages Flottants - maquette interactive



La maison de la vision : Un village flottant à l'écoute
de ses habitants

Qu'est-ce que les villages flottants ?

Cette maquette de construction est disponible pour toutes personnes ayant la curiosité de découvrir "Les Villages Flottants".

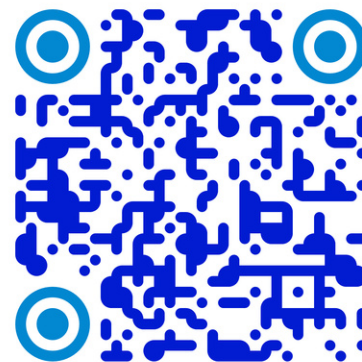
"Les Villages Flottants" est le fruit du projet mené par Nicolas Bessec dont la conviction est de créer un village éco-responsable flottant. Ce village est **inclusif**, il permet d'accueillir une **pluralité de personnalités** ayant des métiers et convictions différentes : les **merriens**.

La hausse de la population mondiale, la hausse du niveau des mers mais aussi la dégradation de nos écosystèmes nous poussent à trouver de nouvelles alternatives innovantes basées sur les villages flottants. Ceux-ci sont déjà très utilisés par les communautés Cambodgiennes et Vietnamiennes et s'organisent principalement autour de la pêche.

Cette maquette de construction vous permettra de vous **projeter** dans ces villages innovants, vous permettant de **créer** votre propre infrastructure, de pouvoir la modeler et rendre son utilisation propre à votre créativité : lieu de stockage, d'observation, de création... laissez libre court à votre **imagination**.

Que faire avec cette maquette constructible ?

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.
2. Insérez votre slide favorite dans la fente de votre infrastructure. Vous pouvez même en créer une grâce au slides vierges et les crayons à votre disposition !
3. Prenez en photo votre œuvre.
4. Scannez le QR code et postez votre photo !
5. Laissez-nous un petit commentaire décrivant votre projet.



QR code

1. Ouvrez votre appareil photo
2. Scannez le QR code
3. Déposez votre photo dans l'espace "photos des futurs merriens"
4. Laissez un mot en bas de notre page

Pour les curieux, voici une vidéo de présentation du village et de la philosophie autour de celui-ci : <https://www.youtube.com/watch?v=UdjhlapAqbA>

Sources

[Les villes flottantes seront-elles la solution à la crise du logement mondiale ? | National Geographic](#) , Andrew Revkin

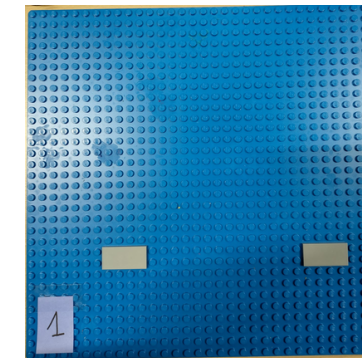
<https://www.bynativ.com/guide-voyage/village-flottant-cambodge/> , 2024).



Consignes de construction

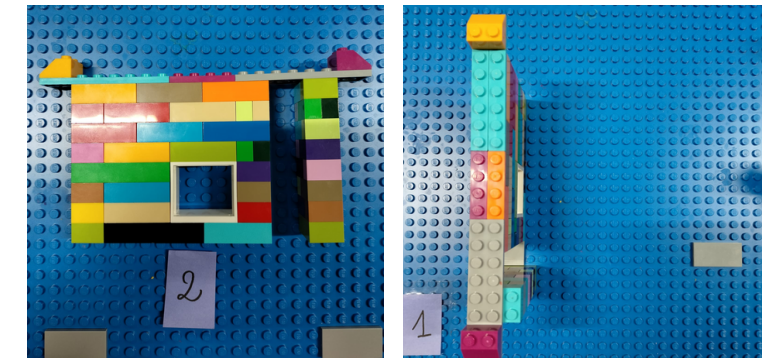


1.



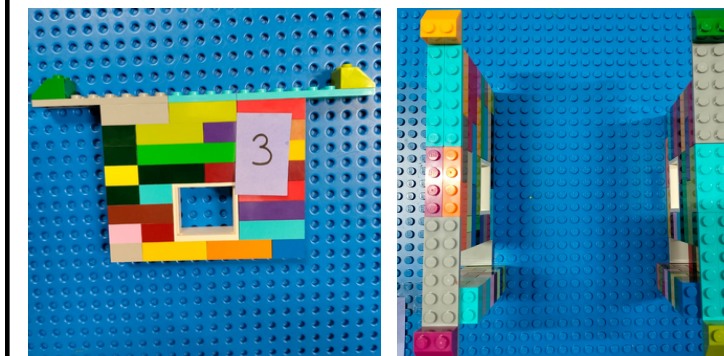
Cette première pièce sera le support de votre infrastructure.

2.



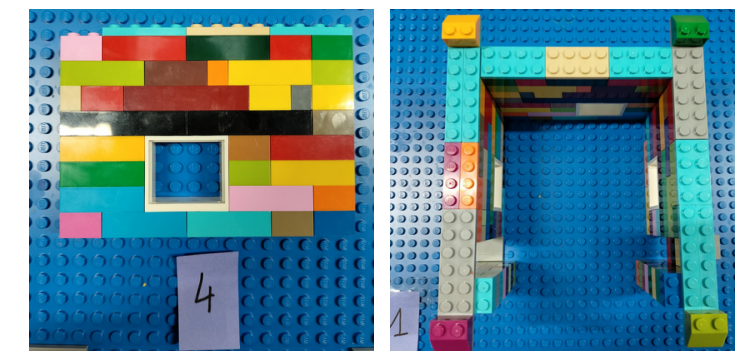
Placez la pièce n°2 de sorte à avoir la pièce grise gauche à moitié à l'extérieur de la maison, et l'autre moitié à l'intérieur de celle-ci via la fente.

3.



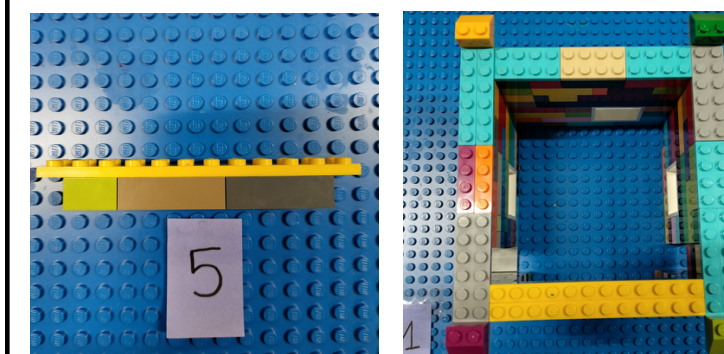
Placez la pièce n°3 de sorte à avoir la pièce grise droite complètement à l'extérieur de la maison.

4.



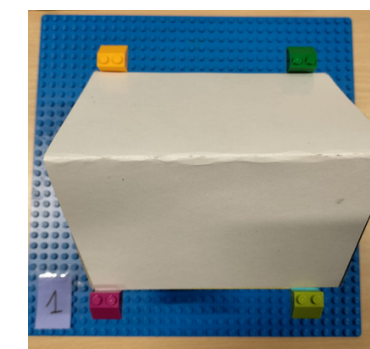
Placez la pièce n°4 entre la pièce n°2 et la pièce n°3.

5.



Placez la pièce n°5 entre la pièce n°2 et la pièce n°3.

6.



Placez la pièce n°6 sur l'ensemble des pièces

Explications

Maquette à construire soi-même pour se projeter dans la structure et laisser son imagination créer le lieu de ses rêves

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.
2. Insérez votre slide favorite dans la fente de votre infrastructure. Vous pouvez même en créer une grâce au slides vierges et les crayons à votre disposition !



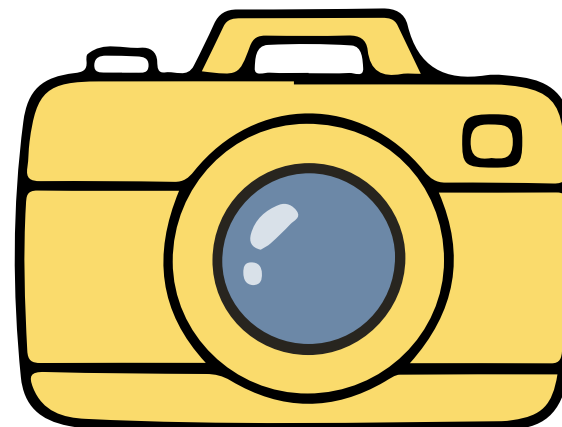
Explications

Maquette à construire soi-même pour se projeter dans la structure et laisser son imagination créer le lieu de ses rêves

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.

2. Insérez votre slide favorite dans la fente de votre infrastructure. Vous pouvez même en créer une grâce au slides vierges et les crayons à votre disposition !

3. Prenez en photo votre oeuvre



Explications

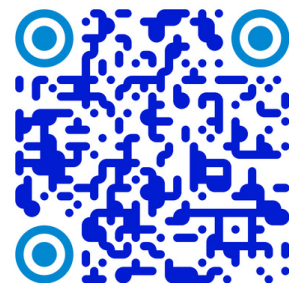
Maquette à construire soi-même pour se projeter dans la structure et laisser son imagination créer le lieu de ses rêves

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.

2. Insérez votre slide favorite dans la fente de votre infrastructure. Vous pouvez même en créer une grâce au slides vierges et les crayons à votre disposition !

3. Prenez en photo votre oeuvre

4. Scannez le QR code et postez votre photo !



Explications

Maquette à construire soi-même pour se projeter dans la structure et laisser son imagination créer le lieu de ses rêves

1. Assemblez votre infrastructure via les consignes au dos de la feuille.

2. Insérez votre slide favorite dans la fente de votre infrastructure. Vous pouvez même en créer une grâce au slides vierges et les crayons à votre disposition !

3. Prenez en photo votre oeuvre

4. Scannez le QR code et postez votre photo !

5. Laissez-nous un petit commentaire décrivant votre projet.



Méthode d'approche



Introduction aux villages flottants et à la mise en place du jeu via de la publicité diffusée (en ligne + sur le port)



Accueil des visiteurs lors de la mise en place de l'activité suite à la promotion de l'évènement



Appel à la participation en laissant l'activité en libre service dans le lieu pour attirer la curiosité



Création d'un village virtuel en 3D (réalité virtuelle) mis à disposition lors d'un rassemblement dans le prototype de la maison flottante