

# 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 ;-)

## I. Résumé du projet

Notre projet est de démontrer, mesurer et valoriser les différents impacts des villages flottants à l'échelle du territoire et au-delà. Pour répondre à ce projet nous avons visé à convaincre un élu de l'agglomération de Lorient qui est à la commission d'aménagement du territoire. Afin de le convaincre, l'attractivité de la ville a été notre cible, pour cela nous avons créé un jeu dans lequel sont mis en jeu plusieurs axes de l'attractivité.

Le jeu est un jeu plateau qui se compose de cases et de cartes qui permettent de montrer l'attractivité économique, écologique, sociale et culturelle.

## II. Présentation de l'équipe projet

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

| Thomas                                                                                                             | Jacques                                                                                                 | Delphin                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sculpture en pâte à modeler<br>Communication<br>Créativité<br>Analytique chimique<br>Grand comique<br>Beau parleur | Cartographie<br>Géologie<br>Biologie marine<br>Géographie humaine et environnementale<br>Hydrodynamisme | Esprit d'analyse<br>Bon style de rédaction<br>Rédaction de plan d'affaire<br>Analyse de performance des indicateurs de succès d'un projet |
| Valentin                                                                                                           | Emma                                                                                                    |                                                                                                                                           |
| Fabrication soustractive<br>Modélisation numérique<br>ACV<br>Programmation machine outil                           | Chimie marine<br>Matériaux physique<br>Optique<br>Communication                                         |                                                                                                                                           |

## III. Exploration du problème

### 1. Les parties prenantes identifiées par le ARE IN

Notez chaque acteur/ice qui peut se retrouver sous chacune des lettres du ARE IN.

Attention, certaines acteur/ices peuvent être catégorisé/es sous plusieurs typologies.

Partie prenantes

Merriens: habitent les maisons flottantes et participent au dynamisme du village.

Artisans qui font vivre le village: Ajout d'une économie portuaire et d'activité en période creuse (hivernale et automnale).

Riverains (terrestres): Population locale, profite des activités du village flottant.

Autorités/ collectivités: Ont un droit institutionnel sur le port et les commodités urbaines.

Touriste: Sources de revenu pour les commerces du village et côtier.

Industries (fournisseur matériaux de construction):

Entreprise intéressé aux projets pour s'installer:

## 2. les entretiens exploratoires

Nous avons réalisé les entretiens avec un élu et une personne n'étant pas très enthousiasmée par le projet de village flottant.

| L'élu                                                                                                                                                                                                                                   | Personne non engagé dans le projet                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ L'attractivité et développement pour la ville</li><li>➤ La question du budget: coup pour la ville et pour le merrien.</li><li>➤ Conflit économique avec les autres activités du port.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Le confort du logement</li><li>➤ Lieu convivial, abordable et animé</li><li>➤ Notion de charge mentale impliquant de vivre tant que merrien</li></ul> |

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

Un jeu vidéo a déjà été réalisé sur les villages flottants : <https://www.ouest-france.fr/gaming/tests/test-flotsam-le-jeu-video-ecolo-ou-lon-construit-une-ville-sur-leau-en-recyclant-des-dechets-5076ace4-db66-11f0-8d76-cbe9a6da9c82>

Ce jeu se focalise plus sur la survie en réalisant une vraie utopie flottante.

Voici un document sur quelques chiffres sur les tiers lieux :

<https://observatoire.francetierslieux.fr/donnees/>

A retenir :

882 Md'euros de chiffre d'affaires pour 3500 tiers lieux, avec 49% du chiffre d'affaire provient du subvention publique.

46% des tiers lieux sont engagés dans l'économie circulaire.

59% des tiers lieux font du lien social avec le voisinage

51% des tiers lieux proposent des activités culturelles

## IV. Définition du problème

### 1. Persona

**OPEN FACTORY**

**Etat civil**  
 divorce - Républicain  
 Age: 45 ans  
 Profession/statut: Elu de l'agglomération - Artisan bois dans la bâtiment  
 Habite à: Lorient

**Besoins et problèmes**  
 Pour le sujet  
**Ses attentes/besoins**  
 - Se faire aider  
 - Stabilité économique  
 - Eau de l'entreprise  
 - Attire la population  
 ↳ Dynamiser la ville  
 ↳ la rendre attractive  
 Mettre en avant l'identité maritime de Lorient

**Personnalité** Positionnez sur cette échelle ses tendances de personnalité  
 Rationnelle 70 30 Emotionnelle  
 Conforme 90 10 Créative  
 Calme 25 75 Active

**Sur votre sujet**  
 Ignorante 95 5 Consciente  
 Indifférente 50 50 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  
 Vie familiale: 2 enfants (Primo: 15 ans et Valentin: 20 ans)  
 divorce sensible à l'avenir de ses

**Ses frustrations/problèmes**  
 - L'argent  
 - (restriction budgétaire)  
 - L'école pas majoritaire  
 - Conflit entre majorité et ses électeurs conservateurs  
 - Peux des écoles et de l'activisme

**Vie amicale**: Copains du café du port.  
 sortie 1/2 mardi  
**Façon de vivre**: Vieillesse familiale tous les jours pour venir au travail  
 mange local, fait de la région  
 pas spécialement sensible à l'écologie  
 sport: kayak de mer plus qu'ennui  
 famille qui moderne Oise: dominant sanguin

**Communautés** A quel type de groupe participe votre persona? Association sportive ou culturelle...  
 Club de kayak Copains du café du port.  
 Club de la commission  
 Salariés de la recherche

**Elle/il a besoin de ..... le problème c'est que .....**  
 • Il a besoin de dynamiser la ville, le problème c'est les électeurs.  
 • d'une stabilité économique, le problème c'est qu'il n'a pas assez de ressources économiques  
 • Dynamiser mais ça coûte trop cher.

### 2. Les problématiques identifiées

- Comment pourrions-nous convaincre un élu local à soutenir publiquement le projet de village flottant ?
- Comment pourrions-nous prouver à un élu local la viabilité économique du projet de village flottant ?
- Comment pourrions-nous faire adhérer les élus au projet?

- Comment pourrions-nous convaincre un élu que notre projet peut apporter de l'attractivité à leur territoire ?

### 3. Présentation du problème retenu

Comment pourrions-nous convaincre un élu que notre projet peut apporter de l'attractivité à leur territoire ?

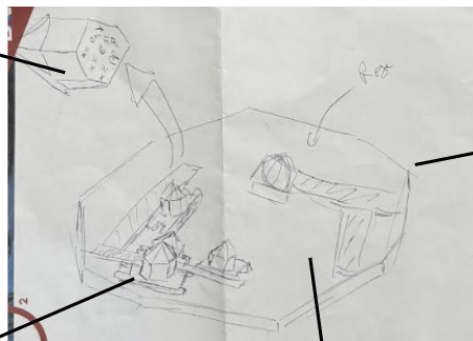
Nous avons choisi ce CPN car Stéphane à besoin de dynamiser sa ville et cette problématique est de l'intérêt général, ce qui apporte pour toutes les personnes présentent dans la ville.

## V. Idéation et développement de la solution

### 1. synthèse des solutions

Possibilité de prendre une pièce de la maquette pour lire les informations sur l'apport d'attractivité de la pièce

Village Flottant



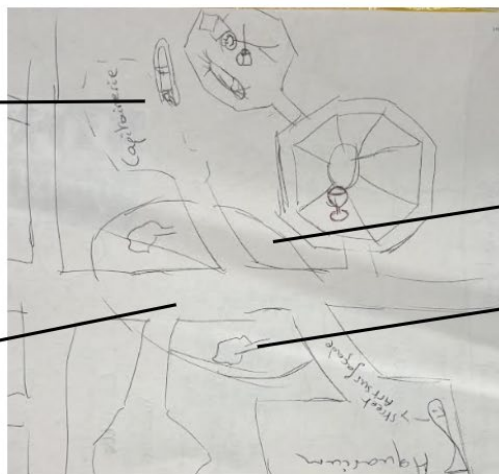
Port de Lorient

Maquette

Maquette vue du haut

Lieu d'intérêt personnel de notre élu

Forme d'animal (tortue)

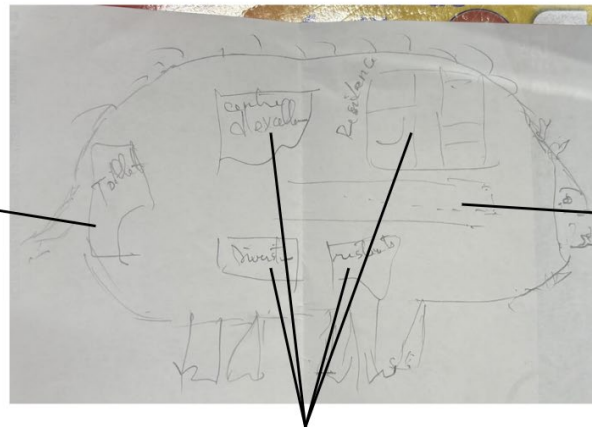


Place conviviale

Végétalisation

### Maquette en forme d'animal (dauphin)

Observer le  
côté traitement  
des déchets



Zone centrale qui  
donne accès à toutes  
les plateformes

Différents lieux  
attractifs du village

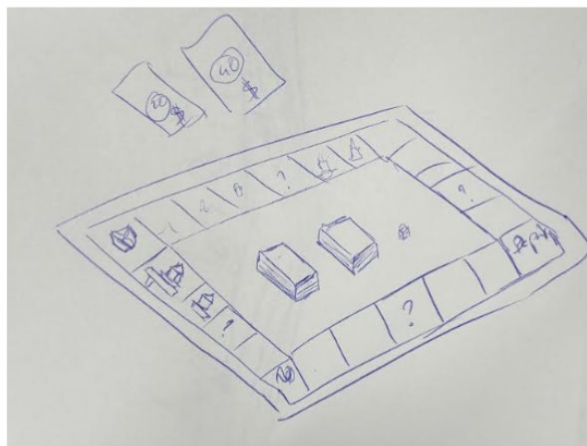
### Livre 3D

Forme 3D pour  
visualiser le  
village flottant



Explication de  
l'attractivité différents  
éléments

### Jeu de plateau



Inspiration du monopoly = Flotopoly



## 2. présentation de la solution retenue

Nous réalisons un jeu de plateau destiné à appréhender l'intérêt de la commune à adopter le projet de village flottant. Le jeu consiste à la gestion des membres et des événements du village flottant au tour par tour. Le jeu est semblable à un monopoly avec des points d'attractivités à la place de la monnaie.

## VI. Prototypage



### POSTER CONCEPT

**NOM DU CONCEPT** Flotopoly

**SLOGAN** Un village flottant vous met de bonne humeur

**À QUI S'ADRESSE-T-IL ?**

Les élus, principalement Stéphane.

Le concept est adaptable à tout le monde.

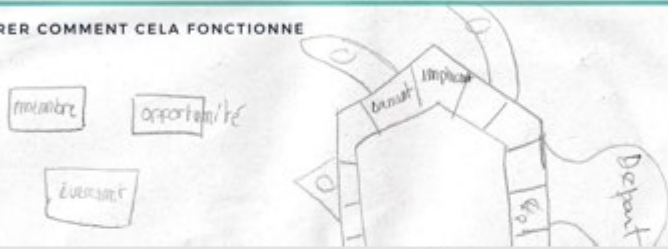
**QUEL PROBLÈME RÉSOUT-IL ?**

Permet de communiquer les élus des atouts attractifs du village flottant afin de l'implanter dans le territoire.

**QUELLE EST L'IDÉE ?**

Un jeu de plateau réalisé en low tech. Permet d'une manière ludique les bénéfices pour le territoire.

**ILLUSTRER COMMENT CELA FONCTIONNE**



**INDICATEURS DE RÉUSSITE**

Jeu interactif, ludique, pédagogique.

Engagement personnel dans l'évolution du village.

**RISQUES DE NON RÉUSSITE**

Temps du jeu (chronophage).

Il m'accroche pas au jeu.

**PROTOTYPE ET EXPÉRIMENTATION**

① Fabrication d'un plateau en carton, des jetons de récupération, des feutres et des feuilles. Expérimentation avec personnel du FabLab.

② Fabrication au FabLab avec découpeuse laser avec bois de récupération. Expérimentation avec des Mériems.

③ Amélioration du design et commercialisation avec envoi de colis prior à Stéphane.

**ARGUMENTAIRE SUR LA DIMENSION DURABLE**

Réalisé en low tech, indépendant de la technologie, sensible à un mode de vie bas carbone, créa du lien social, intergénérationnel, open source.

**ARGUMENTAIRE SUR LA DIMENSION INNOVANTE**

Mettre en avant l'attractivité à la place de l'argent.

### Règles du jeu :

Chaque personne possède un village et a pour but de gagner un maximum de points pour gagner en attractivité. Le premier à atteindre 50 points a gagné

Pour gagner en attractivité il faut réaliser un maximum d'évènements et d'opportunités grâce aux différents membres du village. Chaque personne a le droit à 7 emplacements dans son village, à eux de bien choisir les opportunités et les membres. Les membres vous permettent de réaliser certains évènements/ opportunités grâce à leurs différentes caractéristiques.

En début de partie chaque joueur possède un emplacement et une personne qui sert de joker afin de faire avancer plus facilement le début de partie.

Le but de ce jeu est de valoriser l'intérêt d'un village flottant de part son attractivité importante,

### Plateau de jeu :

En forme de tortue, des cases sont présentes sur le corps et les pattes et la queue représente les villages. Les cases sont soit affiliées à des cartes pour pouvoir les tirer, soit des emplacements et soit transports à gagner.

Les transports permettent de gagner en attractivité pour certains évènements.

Les cases emplacements permettent de gagner un emplacement.

### Idées de cartes :

| Carte membre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Carte évènements                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Carte opportunités                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>Paysagiste</u> : aime la nature, l'écologie +4</p> <p><u>Etudiant</u> : Peut organiser des soirées lors d'opportunité/ évènements, est bruyant et sociable +4</p> <p><u>Climato-sceptique</u> : A peur de la pluie et des tempêtes, à le mal de mer et il adore le matcha +0</p> <p>S'il s'en va prématurément -7</p> <p>S'il ouvre son pop up store Matcha +15</p> <p><u>Famille</u> : il n'aime pas le bruit, ils font de la bonne pub +4</p> <p><u>Cuisto</u> : Il rêve d'ouvrir son restaurant, pas très écolo +4</p> | <p><u>Sabotage</u> : climato coule un emplacement, -5 il faut donc le réparer +5, coûte de l'argent.</p> <p><u>Financement</u> : gagne de l'argent pour réparer un emplacement</p> <p><u>Festival</u> : organisé dans un tiers lieu +6 doublé si transport +12</p> <p><u>Pluie</u> : le climato sceptique croit que sa maison coule, il part.</p> <p><u>Documentaire animalier</u> : il faut le tiers lieu, +3</p> <p>paysagiste (convaincu par les enjeux économique du village et le documentaire il décide de vous rejoindre)</p> | <p><u>Restaurant low tech</u> : +5 Il veut un cuisto (Obligatoire)</p> <p><u>Tiers lieu</u> : +2 Besoins de la famille ou du bricoleur ( permet d'organiser des évènements)</p> <p><u>Jardin botanique</u> : +5 Il vous faut le paysagiste</p> <p><u>Pop up store matcha</u> : Il vous faut le parisien</p> |

Les caractéristiques des membres ou évènements/ opportunités sont notées sur le recto des cartes mais les points positif ou négatif sont inscrits sur le verso afin de ne pas les dévoiler tout de suite.

Il y a la possibilité de choisir ou non la carte membre ou opportunité tirée sauf certaines qui sont obligatoires.

## VII. Conclusion

### 1. Plus value de votre solution

Notre jeu de plateau se distingue des jeux classiques par le remplacement de l'argent, souvent central, par l'attractivité. Cela apporte une nouvelle vision de la réussite en mettant en avant l'influence, le social et l'image à la place des gains financiers. Cela apporte à notre élu une nouvelle vision des villages flottants qu'il peut voir comme une perte d'argent et de temps.

De plus, le jeu met en place la collaboration lors de certains évènements, contrairement aux jeux classiques qui sont purement compétitifs. Cette collaboration permet de gagner en attractivité pour chacun des joueurs respectivement, et donne une nouvelle dimension du jeu avec l'importance du travail collectif et apporte une dimension sociale présente dans le projet.

Le jeu est réalisé avec une démarche low tech grâce à l'utilisation de matériaux de récupération, de bois et de cartons. Cela permet de limiter l'impact environnemental et valorise le réemploi. Cela permet de rendre accessible la réalisation.

D'autre part, les jeux sont considérés comme intergénérationnels ce qui permet à tout le monde de pouvoir jouer à ce jeu, cela renforce le côté social et culturel. De plus, il ne dépend pas de la technologie, ainsi il peut être utilisé à long terme.

### 2. Potentiels et points de vigilance

Le jeu reste encore à tester afin de pouvoir modifier et améliorer les règles.

Voici les axes d'amélioration aux quels nous avons pensé :

- Le développement des cartes membres, opportunités et évènements, cela pourrait permettre de réaliser plus de liens entre les différentes cartes
- Vérifier le nombre de point gagner en attractivité, si cela va trop vite ou pas et changer soit le nombre gagnant (50) soit les chiffres sur les cartes
- Revoir le nombre de carte, d'emplacement au niveau des cases du plateau
- Compléter les règles
- Ajouter des chiffres concret de qu'apporte une opportunité réellement par exemple un tier lieu