

24 Avril 2019

(R)éveillons nos pratiques

## Compte-rendu photo de la matinée

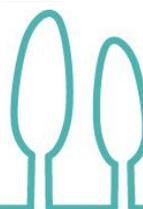
Introduction par le TUBA, qui a mis à disposition sa salle des coffres et l'atelier des possibles pour accueillir l'événement.

Le TUBA est un lieu d'innovation et d'expérimentation pour la ville de demain. Il vise à favoriser l'innovation, l'incubation et le développement de services urbains en s'appuyant sur les données numériques privées et publiques.



A vous de jouer ! Les équipes sont rapidement constituées. Place au 1<sup>er</sup> jeu : Le Bon Jargon, conçu par l'Atelier sans tabou (L-AST), avec EnvirobatBDM.

Inspiré du Time's up, ce jeu amène les participants à se découvrir rapidement et à explorer ensemble quelques concepts (parfois très techniques) propres au monde du bâtiment et de la construction.





Une fois la glace parfaitement fondue, le second jeu est lancé... Le VADemecum du Projet Urbain. Conçu avec les professionnels de la plateforme Habiter et huit étudiants en game design de l'Université de Lyon 2 GAMAGORA, il consiste à se mettre dans la peau d'un autre acteur de la Fabrique de la ville, et participer avec le reste de l'équipe à l'aménagement d'un projet urbain.





## Résultat des 4 projets urbains proposés pour Terrain des Cœurs...

### Equipe 1

A l'image de l'équipe 1, l'équipe 4 a orienté son projet vers le logement, avec du logement social, de l'habitat participatif et des bâtiments de petit collectif, assorti d'un groupe scolaire et d'un îlot de commerces renforcé.

Le groupe scolaire, BEPOS, dispose d'une surface de baies vitrées optimisée. Le petit collectif a quant à lui fait l'objet d'un soin particulier, avec un très bon confort thermique d'été et des équipements favorisant l'appropriation et les bons gestes par les futurs usagers (cage d'escalier incitant à privilégier la marche plutôt que l'ascenseur, locaux de qualité pour le tri des déchets...). Il a fait l'objet d'une visite en phase chantier avec les élus et les riverains.



### Equipe 2

Résolument engagée, cette équipe a pris le parti de retravailler la commande en amont du projet, avec la collectivité et l'aménageur, pour une plus grande diversité fonctionnelle du quartier, et l'intégration d'un objectif supplémentaire de construction de bureaux.

Elle a ainsi choisi d'implanter sur le Terrain des Cœurs une pépinière d'entreprises et un espace destiné à des pop-up stores, en plus de la résidence intergénérationnelle, du groupe scolaire et des logements sociaux.



Le projet est équipé de nombreux services et espaces à destination des résidents : conciergeries, chambre d'amis mutualisés, salle commune flexible et évolutive, composteur, toiture végétalisée intensive, espace de jeux pour enfants devant le groupe scolaire.

Le logement social, desservi par une piste cyclable, est particulièrement soigné avec des espaces extérieurs de qualité et des dispositifs de réduction des consommations électriques assorti d'un guide d'usage du bâtiment permettant aux résidents de maximiser leur reste à vivre.

La découverte d'une pollution des sols aux HAP, n'a pas empêché l'équipe d'atteindre quasiment tous ses objectifs.



### Equipe 3

Un projet plutôt résidentiel, alliant logement social, résidence intergénérationnelle et maison de quartier, ainsi qu'un immeuble mixte bureau logement / services.

Un soin particulier a été apporté aux services pour les nouveaux habitants, avec une buanderie et d'autres espaces mutualisés pensés avec un ergonomiste, l'animation de jardins partagés en pied d'immeuble et deux conciergeries.

Des espaces publics tournés vers les mobilités douces et la gestion écologique des espaces en écopaturage, avec plus de 50% de pleine terre. Une approche également énergie / carbone, avec calcul d'énergie grise, matériaux sains biosourcés.

L'équipe a enfin su mobiliser les bons atouts pour se prémunir des aléas du projet d'aménagement (exemple : apparition de moisissures évitée grâce aux dispositifs QAI mis en place !)



### Equipe 4

Ce quartier regroupe une résidence intergénérationnelle mettant les matériaux biosourcés à l'honneur, un groupe scolaire avec toiture végétalisée, des commerces de proximité avec services renforcés et un bâtiment passif de logement social.



Un soin particulier est apporté à la qualité de l'air intérieur, avec le Label intAIRieur dans le groupe scolaire et des dispositifs adaptés pour la résidence intergénérationnelle.

Les espaces publics allient mobilité douce (piste cyclable et mail végétalisé), art et culture (œuvres d'art participatives), prévention des risques naturels et gestion écologique en écopaturage.

Un bel esprit d'équipe et une vraie vision stratégique (décision collective de cacher les scores pour se concentrer sur le sens des cartes), permettant d'atteindre tous les objectifs du scénario malgré quelques difficultés sur chantier (accident de chantier, problèmes de coordination) et un changement de couleur politique en cours de projet !



## Idées pour alimenter le VADemecum

---

**Constats : les joueurs ont tendance à se détacher de leur rôle propre et à jouer les cartes tous ensemble, en coopération complète / les joueurs partagent globalement la même vision du projet, et se mettent donc assez facilement d'accord mais sans sortir de leur zone de confort / renforcer la dimension sensibilisation sur le contenu des différents métiers et aller vers un jeu qui permette d'observer comment les choix de chacun participent à la constitution d'une équipe et à (pour) l'aménagement d'un projet urbain**

- Persona à repréciser (leur donner des objectifs, pouvoirs et contraintes individuelles, spécificités métiers et personnelles). -> *Ajoute une tension dans le jeu*
- Possibilité de laisser le choix en début de partie entre un jeu entièrement collectif ou un vrai jeu de rôles où chacun affirme les spécificités de son métier
- Accentuer le format « compétition » entre les équipes qui jouent en parallèle -> *Conserve la dimension collaborative et la volonté d'atteindre les objectifs globaux*
- Ajouter un texte sur le contenu métier de l'acteur, **réfléchir aux messages que l'on souhaite faire passer** -> *Information / sensibilisation métiers*
- Renforcer le rôle de l'animateur en tant que collectivité : négociations possibles, animation politique, remise en question des solutions proposées par l'équipe, AR sur la proposition de nouveaux contenus, évolution du scénario, encourager à repenser global / recadrer le projet... -> *Renforce les échanges et l'aspect jeu de rôle*
- Laisser plus de latitude à l'équipe pour construire son équipe projet -> *Découverte / réflexion métier*
  - Ajouter une phase de jeu sur la définition de l'équipe :
    - Collectivité choisit la personne qui sera son aménageur, qui choisit XX et XX, etc. et/ou
    - Offrir la possibilité de choix entre plein de cartes métier avec différents pouvoirs (mais obligation d'en avoir une jaune, une verte...)
  - Ajouter des cartes métier vierges à compléter en fonction des envies de l'équipe
- Ajouter l'usager (positivement) et le client final, via les cartes aléas ou une carte métier -> *Information / sensibilisation importance de l'usager*

**Constats : des tables de jeu se sentent trop contraintes, d'autres pas assez (avec les mêmes cartes et scénario) / le groupe qui a le mieux répondu aux objectifs a joué sans regarder les points / le comptage des points est chronophage / incompréhensions sur le placement des cartes / retours sur le calibrage des cartes / diversité de choix très intéressante.**

- Prévenir de la dimension subjective des points attribués à chaque carte, bien qu'ils aient été proposés par des professionnels -> *Diminue la responsabilité des points alloués à chaque carte*
- 1. Phase découverte du scénario -> *Importance du contexte, ludification, projection*
  - Avoir davantage de précisions sur le scénario, une meilleure connaissance du contexte (ex. de choix à faire sur l'existant si RU). Possibilité par ex. de piocher 3 cartes (Objectifs politiques, spécificités du terrain, contextualisation, demandes des usagers actuels, ...) spécifiant le scénario



- OU à définir par les joueurs eux-mêmes en début de partie pour commencer à la fois à affirmer son métier et jouer collectivement + Possible remise en question des cartes piochées ou de la carte scénario – échange avec la collectivité
- 2. Phase constitution de l'équipe (cf ci-dessus) -> *Découverte / réflexion métier*
- 3. Phase de jeu
  - Constitution du plateau de jeu ensemble ? 1 EP ou plusieurs ? Organisés différemment ? Les rendre plus centraux dans la réflexion ? Arriver à faire le lien espace public / bâtiment ?
  - Ajouter des phases amont avec la dimension quartier / amont / documents d'urbanisme
  - Ouvrir les modes de jeu avec plusieurs phases différentes, très ouvertes au début, très contraintes en fin de partie -> *Adaptation aux besoins / niveaux de chacun, ludification, variété*
  - En amont les joueurs consultent tout leur paquet de cartes et ont la possibilité d'en ajouter. Il peut aussi y avoir des cartes joker permettant de proposer un élément de son choix en cours de partie (imaginé pour repenser, adapter, faire évoluer le projet). Le calibrage des points sera validé par la collectivité -> *Mise en situation, réflexion métier, ludification, implication*
  - Proposer quelques combinaisons de cartes offrant des bonus / malus -> *ludification*
- 4. Phase finale
  - Possibilité de poser des cartes supplémentaires s'il reste du temps, de la surface de terrain et du budget -> *diminue frustration de fin de partie*
  - Possibilité de revenir sur des choix qui ont été faits s'il reste du budget/temps -> *diminue frustration de fin de partie / apprentissage rex*
  - Mise en récit du projet et/ou dessin, en vue d'une restitution aux autres groupes. Permettra de déterminer le projet retenu -> *Prendre de la hauteur sur le projet + motivation à collaborer, répondre aux objectifs de la commande, apporte l'aspect « compétition » entre équipe*
- Comptage des points
  - *Doit surtout permettre d'analyser en fin de jeu la nature des choix, les options prises (si on a privilégié ou négligé tel ou tel aspect...). Après le comptage un temps de (re)présentation à l'équipe est nécessaire, avant la phase de débriefing*
  - Soit en s'appuyant sur des jetons, posés sur les cartes bâtiments (idéalement, qui construisent le bâtiment au fur et à mesure !) -> *faciliter le travail de l'animateur, plus simple – visible – appropriable – ludique pour l'équipe*
  - Soit via un plateau de jeu, spécifiant les emplacements des cartes et le comptage des points -> *faciliter le travail de l'animateur et récupérer la donnée, plus simple – visible – appropriable – ludique pour l'équipe*
  - Soit via un programme informatique -> *faciliter le travail de l'animateur et récupérer la donnée (mais apporte moins de sens ?)*