

2017  
2020

P O



R T



F O

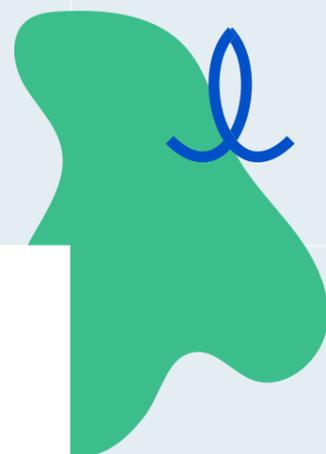


L I



**Références  
Numériques**

O



# L'agence

**Créée en 2013 par Clément Bonet et Lucas Linares, étrangeOrdinaire est une agence de design de service spécialisée dans la conception participative. En 2014 étrangeOrdinaire est incubée chez Alter'Incub, (l'incubateur de l'économie sociale et solidaire) pour son implication dans l'innovation sociale et les méthodologies de design centrée sur des usagers/ citoyens. En 2015 l'équipe d'étrangeOrdinaire s'agrandit avec l'arrivée de Baptiste Bodet qui devient 3 ans plus tard associé de l'agence. Aujourd'hui, étrangeOrdinaire regroupe des compétences en design de service, facilitation graphique, design graphique, design d'espace, UX et UI design, scénographie et design produit, et oeuvre pour des projets d'action publique de la conception à la réalisation. étrangeOrdinaire est, de plus, impliqué dans de nombreux projets associatifs et notamment partenaire du Fablab de Nîmes avec lequel nous travaillons étroitement.**

## étrangeOrdinaire

Notre métier chez étrangeOrdinaire c'est imaginer et concevoir des dispositifs (service, interface, produit, expérience, ...) au plus proche des besoins sociaux. L'idée n'est pas simplement de créer des systèmes qui répondent à des problématiques, mais plutôt de concevoir des dispositifs qui ré-enchantent l'expérience utilisateur. Aujourd'hui l'activité d'étrangeOrdinaire s'oriente autour de 8 sphères d'interventions dans lesquelles nous accompagnons nos clients :



Praticiens du CARE > Sphère médico-sociale  
(AP- HM...)



Façonneur d'avenirs > Sphère prospective  
(GDF suez...)



Pilotes d'entrepreneuriat > Sphère entreprendre autrement  
(Caisse des dépôts...)



Concepteurs durables > Sphère développement durable  
(ADEME...)



Génies des lieux et du vivre ensemble > Sphère lien social  
(Mairie de Port-de-Bouc...)



Déclencheurs de politiques innovantes > Sphère design des politiques publiques  
(L'Hérault...)



Explorateur numérique > Sphère développement numérique  
(Région Lozère)



Médiateurs de créativité > Sphère « accompagnement à la créativité »  
(1D touch...)

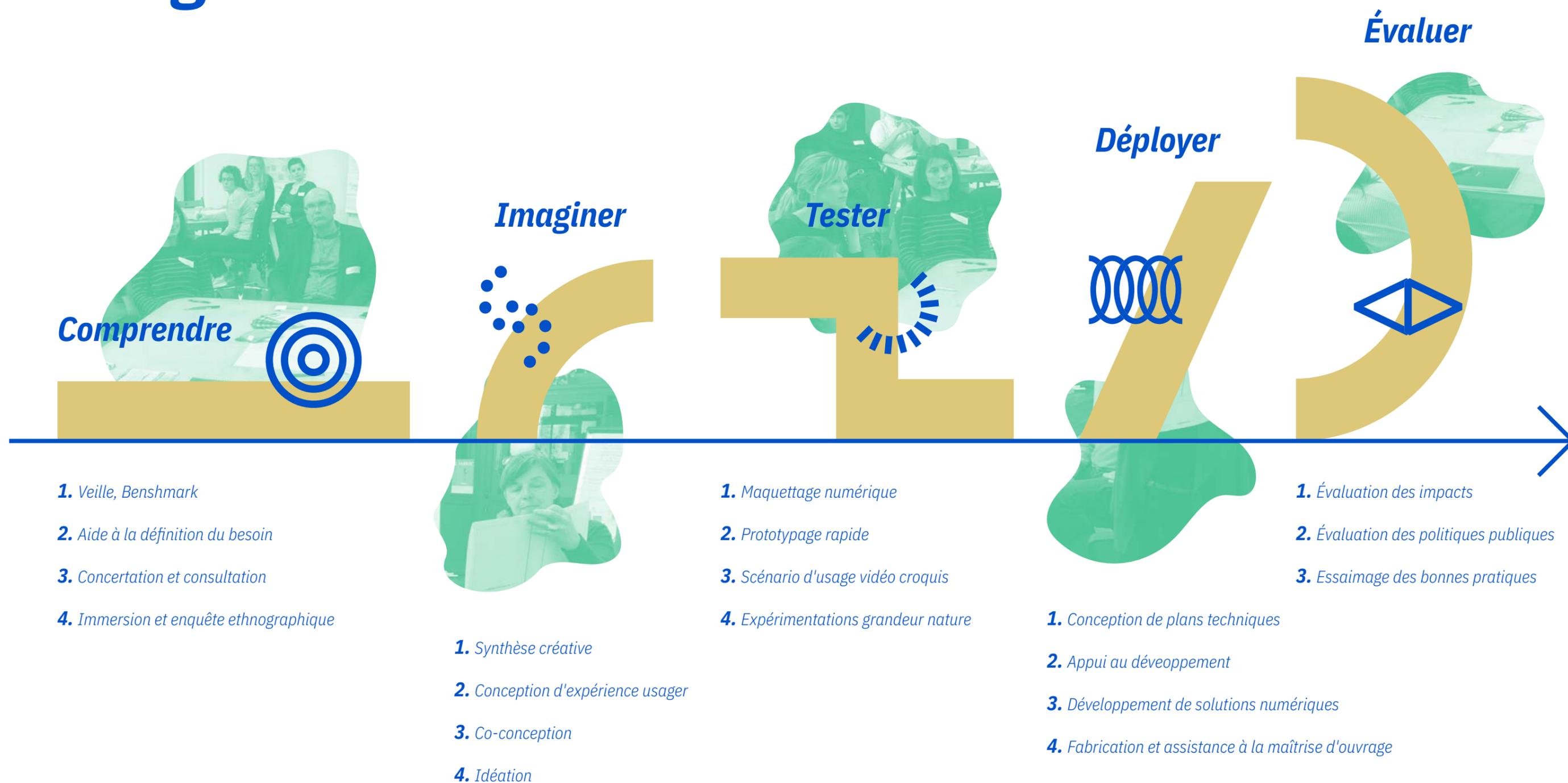


# Ils nous ont fait confiance ...

*pour nos compétences en UX design, en UI design, en design de service, en communication et plus largement pour nos savoir-faire dans l'accompagnement pour la mise en place de solutions numériques, ainsi que pour notre capacité à passer des discours et des études à la production d'objets concrets.*



# Une méthodologie générale



# Sommaire des projets

- 1 PLATE-FORME INFO-MÉTIERS**  
Accompagnement à la conception d'un guide numérique qui vous suit et vous aide durant votre parcours professionnel. p.7 à p.10
- 2 PLATE-FORME JEUNESSE (SBAA)**  
Accompagnement à la conception d'une plate-forme numérique pour la jeunesse locale afin de rendre accessibles les politiques jeunesse sur le territoire Saint Briec Armor Agglomération. p.11 à p.14
- 3 HUB LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ (LCA)**  
Accompagnement à la conception d'une plate-forme ressources pour l'apprentissage des langues antiques afin de faire connaître les LCA au plus grand nombre et ouvrir l'apprentissage des langues antiques vers d'autres publics. p.15 à p.18
- 4 PLATE-FORME FLE (FRANÇAIS LANGUE ETRANGÈRE)**  
Accompagnement à la conception d'une plate-forme pour faciliter et structurer le parcours usager dans le dispositif FLE (identifier, entrer, explorer, évoluer, s'émanciper). p.19 à p.22
- 5 PLATE-FORME E-FRAN**  
Accompagnement à la conception d'une plate-forme dédiée aux innovations pédagogiques pour le ministère de l'éducation et de l'enseignement. p.23 à p.26

- 6 APPLI QSU - QUALITÉ DE SERVICE AUX USAGERS**  
Accompagnement à la conception d'outils numériques permettant d'améliorer la qualité de service aux usagers pour le Ministère de l'Éducation Nationale. p.27 à p.30
  - 7 LA MINE D'INFOS**  
Accompagnement à la conception d'une plate-forme sur l'insertion pour la commune de La Grande-Combe. p.31 à p.34
  - 8 LE RÉSERVOIR À SOUVENIRS**  
Capter et sauvegarder une mémoire populaire afin de découvrir un territoire par la voix de ceux qu'y l'habitent ou qui l'ont habité. p.35 à p.38
  - 9 MACONDO - TIERS-LIEU RURAL**  
Accompagnement sur la communication du projet Macondo (tiers-lieu rural sur les basses technologies et l'habitat écologique). p.39 à p.42
  - 10 CYCLOASIS - CLIMATISATION NATURELLE ET CYCLIQUE**  
Accompagnement sur la communication du projet cycloasis (projet de R&D sur la conception d'une climatisation écologique et cyclique). p.43 à p.46
  - 11 CORTEXSCAPE, CORTEXVIRTUAL, CORTEXAGENCY**  
Accompagnement à la mise en place d'un escape game style steampunk, d'un escape game réalité virtuelle & d'un lab créativité & neurosciences. p.47 à p.50
-

## La mission

Accompagnement à la conception d'un guide numérique qui vous suit et vous aide durant votre parcours professionnel.



**Commanditaire**  
Région Bretagne



**Date / Période**  
Novembre 2018 à Mai 2019



**Partenaires**  
Indivisible, Détéa



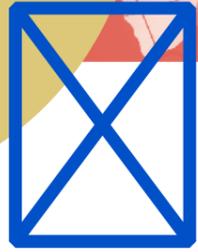
**Budget**  
45 000 € HT



# Plate-forme INFO-MÉTIER

PROJET N°

1

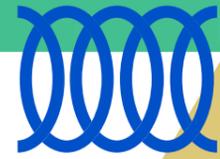


## Contexte de la mission

Le projet de plate-forme numérique info-métier porté par la région Bretagne avait pour objectif premier la création d'une plate-forme numérique devant favoriser le suivi et l'entrée des usagers dans les processus de formation, d'orientation et d'emploi. Des ateliers créatifs, précédant la démarche, avaient déjà permis de cibler un certain nombre d'idées pour la future plate-forme régionale info-métiers. Nous sommes repartis de ces éléments pour : 1 / constituer un catalogue de solutions numériques existantes & 2 / élaborer un scénario illustré "1er jet" de ce que pourrait être un outil numérique s'inscrivant dans des "usages longs termes" et pour des profils d'usages variés. L'objectif était d'affirmer un concept de navigation didactique.

Dans les deux cas, il s'agissait pour nous de constituer une série de "maquettes à réactions" à emmener sur le terrain et servant à animer des échanges, suivant différents formats méthodologiques (entretiens individuels ou collectifs, micro-trottoirs, ateliers créatifs), avec des usagers et des professionnels de l'orientation. Arriver avec des maquettes et des exemples inspirants permet d'avoir des échanges plus concrets et tangibles sur les problématiques et pratiques en présence et de tendre plus rapidement vers l'ébauche d'une solution opérationnelle. Ce type de méthode qui consiste à "proposer pour enquêter" ne limite pas la créativité des personnes rencontrées, bien au contraire. Les jeux de comparaison/construction/déconstruction d'une série de propositions permettent de comprendre les besoins des usagers et de converger vers un scénario de synthèse désirable. Les supports amendables résultats des ateliers ont ainsi été mis en débat et enrichis avec les potentiels futurs usagers de la plate-forme au cours de l'immersion qui s'est déroulée à travers la Région Bretagne.





# Récit de la mission



## Phase 1.

### COMPRENDRE

- COMPRENDRE LES DISPOSITIFS ET RESSOURCES NUMÉRIQUES (FONCTIONS, RÉPONSES APPORTÉES, PUBLICS CIBLES, ETC.) EN LIEN AVEC L'ORIENTATION, LA FORMATION ET L'EMPLOI (ANALYSE DES RÉSULTATS DES ATELIERS COLLECTIFS AVEC LES INSTITUTIONS ET SERVICES PUBLICS MENÉS EN AMONT.).

### Résultats :

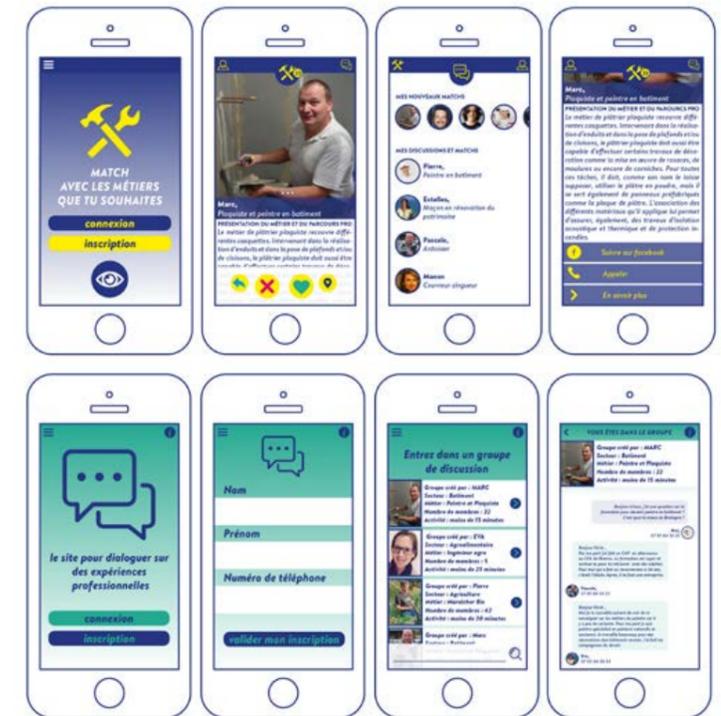
- Rapport d'analyse des temps d'atelier collectif menés par la région en amont du projet
- Benchmark inspirant : [http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/09/1.Benchmark.Région.Bretagne.projet.plate-forme.Orientation.formation.emploi\\_compressed-1.pdf](http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/09/1.Benchmark.Région.Bretagne.projet.plate-forme.Orientation.formation.emploi_compressed-1.pdf)

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- RENDRE TANGIBLE LES RÉSULTATS DES ATELIERS AFIN DE POUVOIR LES ÉPROUVER SUR LE TERRAIN
- RENDRE ACCESSIBLE LES ENJEUX (CRÉATION D'UNE GRILLE D'ENTRETIEN / TEST UTILISATEUR PAR UN DÉCOUPAGE DES PROBLÉMATIQUES PRINCIPALES EN PLUSIEURS SOUS-PROBLÉMATIQUES)
- FACILITER LA RÉACTION ET L'INTELLECTION DES PARTICIPANTS EN S'APPUYANT SUR DES MAQUETTES MARTYRES

Le travail sur le terrain s'est fait à la suite d'ateliers de co-conception. Nous avons utilisé les résultats des ateliers pour prototyper des plateformes numériques avec des grandes fonctions afin d'utiliser ces artefacts comme des éléments de discussion lors de notre travail terrain.



### Résultats :

- Rapport d'étude : [https://docs.google.com/presentation/d/1bidBFw2v7q6AD1qeoLQiRdpxREeYF-M8zRjMzWZd\\_90/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1bidBFw2v7q6AD1qeoLQiRdpxREeYF-M8zRjMzWZd_90/edit?usp=sharing)
- Prototypes martyres de plusieurs scénarios et wireframes à réaction

## Phase 4. DÉPLOYER

- MATÉRIALISER LES RETOURS TERRAINS SOUS LA FORME LA PLUS ADÉQUATE (WIREFRAME) POUR L'ÉTAPE SUIVANT DU PROJET, C'EST-À-DIRE SON DÉVELOPPEMENT.
- APPUYER LES SERVICES PUBLICS À LA RÉDACTION D'UN CDC POUR PASSER UNE COMMANDE PUBLIQUE. (PRÉ-CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES ET DÉCOUPAGE BUDGÉTAIRE)

Suite aux résultats du terrain, nous avons prototypé une plate-forme numérique permettant un suivi long-terme (passeport de l'orientation, de la formation et l'emploi), une expérience utilisateur immersive et personnalisable à contre-pied des sites actuels et comportant une boîte à outils modulables pour aider les usagers dans des problématiques en lien avec l'emploi, l'orientation et la formation (ex : l'annuaire pour trouver les bons acteurs, estimer le coût d'installation à côté d'un potentiel nouveau lieu de travail, etc.).



### Résultats :

- Wireframe finalisé
- Architecture technique de la plate-forme
- Cahier des charges avec hypothèse financière

# Résultats finaux



*Une plate-forme (en cours de développement) qui guide et appui les usagers dans leur parcours professionnel sur le long terme, devenant ainsi un élément de communication et d'information pour les acteurs de l'orientation, de la formation et de l'emploi, et leurs bénéficiaires (journal de bord de mon parcours pro).*

## La mission

Accompagnement à la conception d'une plate-forme numérique pour la jeunesse locale afin de rendre accessibles les politiques jeunesse sur le territoire Saint Brieuc Armor Agglomération



**Commanditaire**  
Saint-Brieuc Armor Agglomération



**Date / Période**  
Septembre 2018 à Juin 2019



**Partenaires**  
Indivisible, Détéa



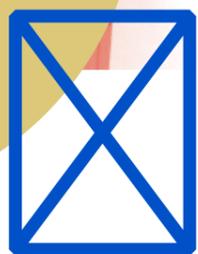
**Budget**  
30 000 € HT

# Plate-forme JEUNESSE (SBAA)



PROJET N°

2



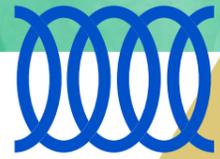
## Contexte de la mission

*La création d'une plate-forme numérique jeunesse est une action imaginée dans le cadre du projet « Vers un nouveau projet jeunesse de territoire en baie de Saint-Brieuc » qui a pour ambition de développer des politiques jeunesse innovantes, transversales et participatives.*

*La démarche de co-construction d'une plate-forme numérique a permis, grâce à de nombreuses enquêtes, de mieux comprendre les usages et pratiques de jeunes. Dans chacune des phases, la mission (de l'enquête au prototypage) des jeunes et des experts de la thématique (service jeunesse, acteurs de terrain) ont été associés à la démarche puisqu'il s'agit aussi de fédérer et mutualiser l'action de plusieurs acteurs à travers cet outil. Au-delà du support numérique, la mission a permis de penser la gouvernance de l'outils numérique : qui l'anime, comment, et quand. Un des enjeux de cette mission a donc été de connecter la plate-forme aux lieux d'accueil physiques.*

*C'est en associant les deux niveaux de conception (support numérique et contextes d'usages) que nous avons pu imaginer et projeter des usages contextuels de l'outil. La démarche de co-construction d'une plate-forme numérique a permis, grâce à de nombreuses enquêtes, de mieux comprendre les usages et pratiques de jeunes. Ce travail d'étude permet d'aboutir à la conception d'un outil numérique adapté au contexte, aux usagers (bénéficiaires et acteurs jeunesse) et aux ressources mobilisables par le SBAA (humaines, matérielles et financières).*



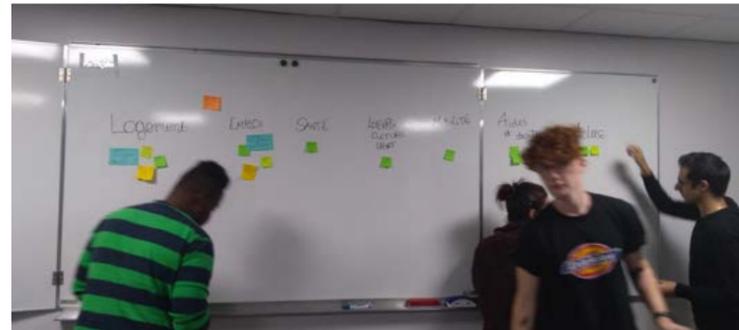


# Récit de la mission

## Phase 1.

### COMPRENDRE

- IDENTIFIER LES FORCES VIVES DU TERRITOIRE
- COMPRENDRE LES ACTIONS DES ACTEURS JEUNESSE ET LEURS INTERACTIONS
- RELEVÉ LES LEVIERS D'USAGES DE LA JEUNESSE ET LEURS BESOINS



Aller à la rencontre des acteurs jeunesse et des jeunes de 15 à 29 ans pour comprendre les usages et les besoins. Ce travail d'enquête a notamment permis de préciser les enjeux de la commande.

### Résultats :

- **Rapport sur l'état des lieux des actions, des dispositifs et des outils des acteurs jeunesse** : [https://docs.google.com/presentation/d/1zByfi\\_j7apYHYYKdJHfNyvyn3M60SsllGY9ks0kBFqQA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1zByfi_j7apYHYYKdJHfNyvyn3M60SsllGY9ks0kBFqQA/edit?usp=sharing)
- **Benchmark inspirant (local et extérieur)** <https://docs.google.com/document/d/1qejfzLkMRGqshrkmsKi2wBvgI00Fu2Anyz1semjuJR4/edit?usp=sharing>
- **Prototypes martyres** : [http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/07/Type\\_plate-forme.pdf](http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/07/Type_plate-forme.pdf)



## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- PRIORISER LES ENSEIGNEMENTS DU TERRAIN
- ASSEMBLER LES CHOIX FAITS ET PRODUIRE UNE HYPOTHÈSE DE RÉPONSE COHÉRENTE ET SÉRIEUSE PAR RAPPORT AUX RESSOURCES LOCALES (MATÉRIELLES, HUMAINES ET FINANCIÈRES)

Le temps de co-conception fût un temps de validation et d'approfondissement des grands éléments réflexifs émanant du terrain notamment en co-matérialisant ces éléments dans des maquettes d'application.

### Résultats :

- **Maquette numérique interactive pour présenter les aides financières** : <https://xd.adobe.com/view/68501ff9-b9d1-485f-670e-d6a0768b6961-1e61/http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/09/SBAA.SCREENS.pdf>



## Phase 4. DÉPLOYER

- PRODUIRE DES DOCUMENTS SUPPORTS POUR FACILITER L'APPROPRIATION DU PROJET PAR LES DÉCISIONNAIRES (ÉLUS)
- APPUYER L'ÉQUIPE DU SBAA AFIN DE FACILITER LE DÉPLOIEMENT DE LA SOLUTION NUMÉRIQUE IMAGINÉE

Production d'un prototype de la piste la plus pertinente en vue des éléments manquant sur le territoire, des besoins des jeunes et des acteurs et des contraintes techniques, financière et humaine du territoire en baie de Saint-Brieuc

Exposition et soumission de la maquette lors d'un Copil. Puis, rédaction d'un cahier des charges pour l'écriture d'un marché public en lien avec le développement de la plate-forme.

### Résultats :

- Wireframe finalisé
- Cahier des charges avec hypothèse financière



# Résultats finaux



**Une plate-forme numérique de recherche simplifiée sur les aides financières (de la ville, de la métropoles, départementales, régionales et nationales) à destination des jeunes permettant ainsi de trouver, suivant plusieurs champs, l'aide adéquate et l'acteur à solliciter pour être aidé dans les démarches d'obtention de l'aide choisie.**



## La mission

Accompagnement à la conception d'une plate-forme ressources pour l'apprentissage des langues antiques afin de faire connaître les LCA au plus grand nombre et ouvrir l'apprentissage des langues antiques vers d'autres publics.



**Commanditaire**  
Ministère de l'Éducation nationale



**Date / Période**  
Décembre 2017 à Janvier 2018



**Partenaires**  
Indivisible



**Budget**  
35 000 € HT

**HUB (LCA)  
Langues et  
cultures de  
l'Antiquité**

PROJET N°

3

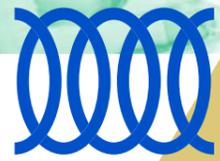


## Contexte de la mission

*Le projet HUB LCA nous a été confié pour que nous appliquions notre méthodologie combinant sociologie et design de service à l'enjeu générique du projet. Ce dernier était formulé de la sorte : créer un lieu numérique qui permet à la fois de sensibiliser aux langues et cultures de l'antiquité (LCA) les élèves, les parents et le grand public, mais aussi de faciliter pour les enseignants (des LCA ou non) le montage de cours et la collaboration. De ce fait, une enquête sociologique a été menée via différents temps d'entretien auprès d'élèves et de professeurs. Grâce à ce temps de captation des besoins d'utilisateurs, des axes de travail ont été identifiés. Deux ateliers de co-conception réunissant des professeurs ont été menés en vue de travailler sur ces axes de travail et de prémaquetter ce futur HUB.*

*Puis en interne, nous avons réinterprété les résultats d'atelier et produit un dossier martyr, support de discussion, devant susciter la réaction et des points de réajustement. Suite à ces retours, nous avons prototypé une maquette numérique non définitive pour exposer de façon directe ce que pourrait être le design du HUB, son architecture et ses fonctions.*





# Récit de la mission



## Phase 1.

### COMPRENDRE

- IDENTIFIER L'IMAGE VÉHICULÉE PAR LES LCA ET LA PERCEPTION DES ÉLÈVES

Les entretiens auprès d'élèves et de professeurs ont permis de comprendre les différents symboles, fonctions et perceptions gravitant autour des LCA pour les élèves en LCA et non en LCA et d'aboutir à une définition de plusieurs axes de travail amendés dans la phase suivante.

### Résultats :

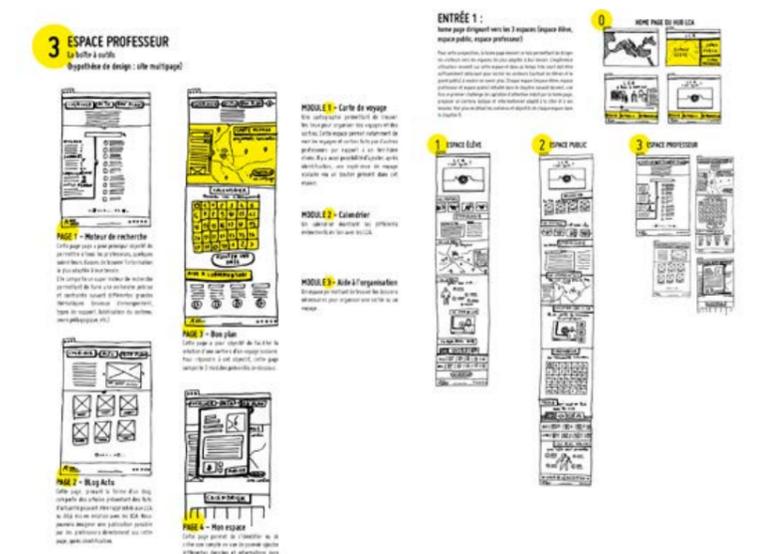
- **Compte-rendu de l'enquête :** [http://annexes.etrangeordinaire.fr/Projet\\_LCA/Dossier\\_enquete.pdf](http://annexes.etrangeordinaire.fr/Projet_LCA/Dossier_enquete.pdf)

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- ELABORER UNE STRATÉGIE POUR COMMUNIQUER, ATTIRER ET DÉSAMORCER LES CLICHÉS QUE PEUVENT VÉHICULER LES LCA
- FAIRE UN ÉTAT DES LIEUX DE LA COMMUNAUTÉ AUTOUR DES LCA

2 ateliers de co-conceptions ont été mis en place pour identifier les questions/réponses auxquelles le site devait répondre (comme rendre les LCA plus attrayantes, permettre aux parents de comprendre et de pouvoir en parler avec leurs enfants, favoriser l'entraide entre professeurs de LCA et créer une communauté autour des LCA.) ainsi que les fonctions et les différents usages suivant 3 profils (collégiens, parents et professeurs)



### Résultats :

- **Rapport d'analyse des résultats des ateliers**
- **Dossier de recherche marketing, d'ui design et de communication**
- **Wireframe martyr sur la plate-forme pour une prise de décision :** <http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/09/LCA.Doc.Recherche.pdf>

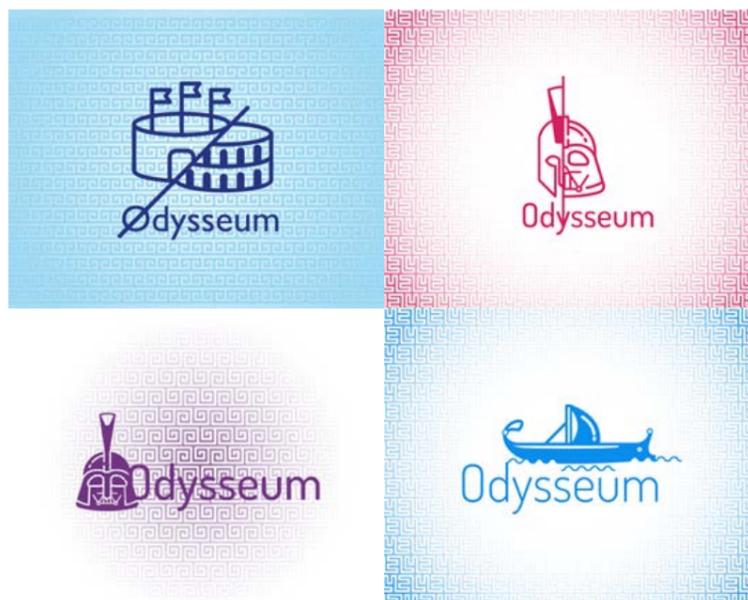
## Phase 4. DÉPLOYER

- PRODUIRE UNE PLATE-FORME NUMÉRIQUE COHÉRENTE AVEC LES ENSEIGNEMENTS DES ATELIERS ET LES CHOIX DES PARTICIPANTS

Prototypage d'un plate-forme numérique regroupant l'intégralité des éléments des ateliers de co-conception

### Résultats :

- Maquette interactive de la plate-forme : <https://xd.adobe.com/view/98ddffd9-46a8-4c81-89ce-6c3b775169c8/>



# Résultats finaux



**Une plate-forme avec 3 volets. Un volet de présentation des LCA à destination des Collégiens/lycéens (trouver les meilleurs leviers pour susciter la curiosité et engendrer l'adhérence des usagers) et un volet à destination des étudiant. Le troisième volet est à destination des enseignants et devra permettre d'avoir accès à des ressources et un forum d'échange inter-communautaire. Lien du site : <https://eduscol.education.fr/odysseum/>**



## La mission

Accompagnement à la conception d'une plate-forme pour faciliter et structurer le parcours usager dans le dispositif FLE (identifier, entrer, explorer, évoluer, s'émanciper).



**Commanditaire**  
Ville et Eurométropole de Strasbourg



**Date / Période**  
Décembre 2017 à octobre 2018



**Partenaires**  
Indivisible, Détéa



**Budget**  
80 000 € HT



**Plate-forme FLE  
(Français Langue  
Etrangère)**

PROJET N°

4

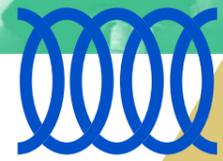


## Contexte de la mission

*L'EuroMétropole de Strasbourg a connu un accroissement des usagers du FLE et ainsi une diversification des besoins et de la demande. Dans cette ville, de nombreux lieux ressource et points de contact divers sont spécialisés dans l'apprentissage du FLE. Comment les usagers, divers, peuvent-ils se retrouver dans cette offre multiple et évolutive ? Lors d'une première étape, l'équipe a menée une étude centrée sur les usagers, mais aussi les professionnels et bénévoles actifs. Une deuxième étape a consisté dans la mise en place du parcours par un accompagnement proche des professionnels pour faire bouger les habitudes et modalités d'organisation (inscription, accès, accompagnement des apprenants...).*

*La mission a reconfiguré, par un changement de "porte d'entrée" du point de vue de l'utilisateur, l'ensemble de l'écosystème FLE sur la ville. Les apprenants peuvent désormais choisir leur cours sur une plate-forme unique avec une série de critères élargis (niveaux, méthodes pédagogiques, lieux...). Aussi, l'accompagnement dans la durée a permis de clarifier les rôles de chacun et a finalement résulté dans une vraie appropriation du parcours d'usage et de l'outil numérique par les professionnels.*





# Récit de la mission

## Phase 1.

### COMPRENDRE

- QUESTIONNER LES PUBLICS CIBLES AVEC DES OUTILS ADÉQUATES POUR FACILITER L'ÉCHANGE MALGRÉ LA BARRIÈRE DE LA LANGUE
- FAIRE UN ÉTAT DES LIEUX SUR LES PRATIQUES NUMÉRIQUES
- IDENTIFIER LES NORMES ADMINISTRATIVES ET LES DIFFÉRENTES PRATIQUES DES PROFESSIONNELS



Création d'outils d'enquête adaptés à des publics de cultures variées et ne parlant pas forcément bien français. Rencontre avec la pluralité des acteurs travaillant dans le dispositif FLE (acteurs isolés animant des cafés-discussion, association, structures publiques). Questionnement à partir d'outil visuel et d'un prototype martyr pour favoriser la projection dans l'usage des participants.

### Résultats :

- Bilan d'enquête sur le lien entre public et pratique numérique, le lien entre numérique et acteurs du dispositif FLE, le parcours (connaissance, entrée, évolution, sortie, etc).



## Phase 2. & Phase 3.

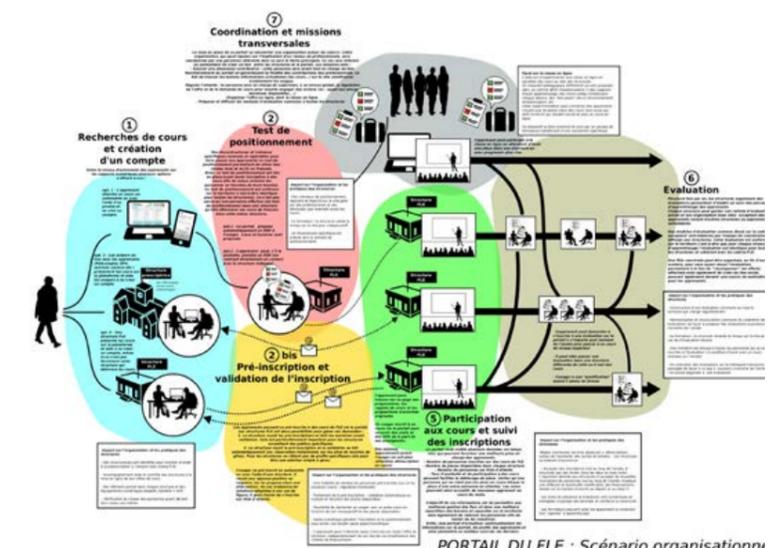
### IMAGINER & TESTER

- FAIRE RÉAGIR ET METTRE EN CONFIANCE NOTAMMENT EN S'APPUYANT SUR DES ÉLÉMENTS TANGIBLES (MAQUETTES MARTYRES) AFIN D'ÉVITER L'ABSTRACTION

Plusieurs ateliers d'une heure ont été mis en place en se greffant notamment à des cours FLE et devenant ainsi une activité du cours.

### Résultats :

- **Rapport des retours d'usage sur les prototypes martyres**
- **Schéma organisationnel** : <http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/10/sce%CC%81narios-organisationnels.pdf>



## Phase 4. DÉPLOYER

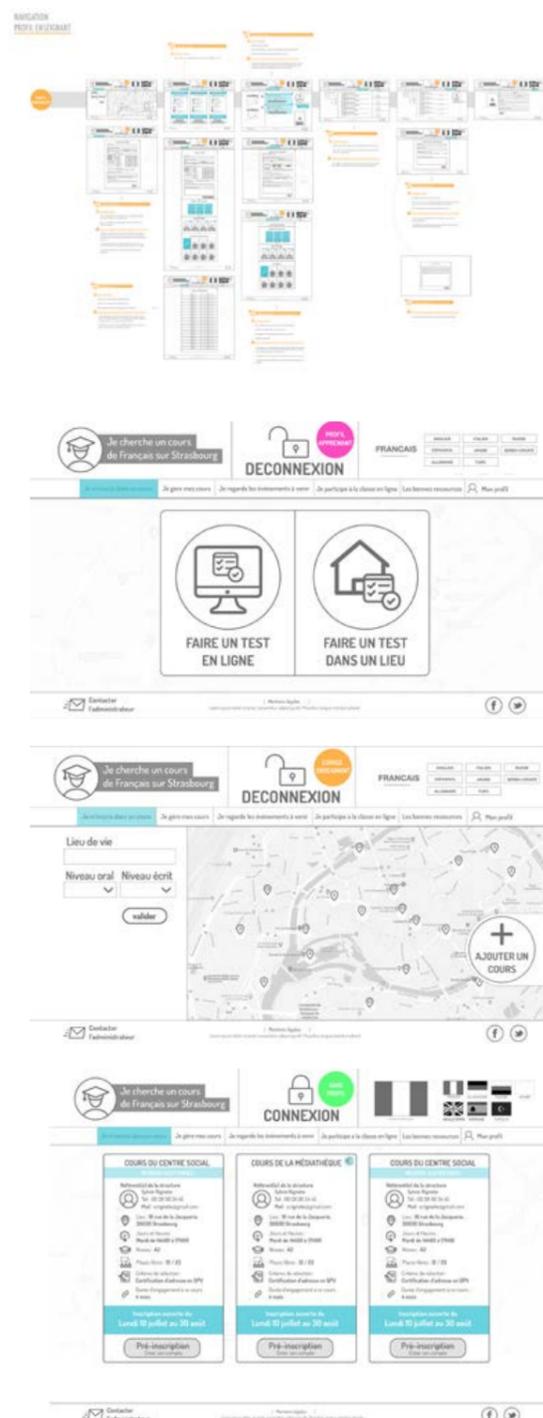
- MATÉRIALISER LA COMPLEXITÉ DE LA PLATE-FORME EN PRODUISANT UNE MAQUETTE INTERACTIVE MONTRANT LES DIFFÉRENTES ACTIONS ET USAGES POSSIBLES SUIVANT 2 PROFILS DIFFÉRENTS (APPRENANTS, ENSEIGNANTS)

Prototypage d'une plate-forme numérique regroupant l'intégralité des éléments des ateliers de co-conception et du temps d'enquête

Présentation de la maquette et du chemin de fer lors du Copil de fin de projet. Temps d'échange avec le prestataire technique pour le développement de la plate-forme.

### Résultats :

- **Chemin de fer & Maquette interactive**  
: <https://xd.adobe.com/view/e7df0f16-7f25-43c0-b9af-8a6ad29cad1f-b28c/>
- **Cahier des charges avec préconisation technique et budgétaire**
- **Document de Copil** : <https://docs.google.com/presentation/d/1z7ISpdLcSrLnRWZyDFJwR9Ls04nfNrZTgX069Gaq4b8/edit?usp=sharing>



# Résultats finaux



**Une plate-forme numérique permettant aux apprenants de trouver facilement un cours suivant leur profil, d'avoir accès à des cours en ligne et des ressources. La plate-forme permet aussi de pouvoir s'inscrire et d'avoir des rappels des cours à venir sur son téléphone via des SMS. Pour les enseignants, la plate-forme permet d'ouvrir des classes, de gérer ces inscrits et d'avoir accès un ensemble d'informations sur les apprenants. Une équipe sera aussi dédié pour produire du contenu numérique pédagogique. La plate-forme fera un lien entre la validation des acquis en classe et la validation des acquis via les cours numériques. Cela devra permettre de pouvoir faire rapidement évoluer les apprenants dans des niveaux les plus adéquates.**

## La mission

Accompagnement à la conception d'une plate-forme dédiée aux innovations pédagogiques pour le ministère de l'éducation et de l'enseignement.



**Commanditaire**  
Ministère de l'Éducation Nationale



**Date / Période**  
Novembre 2017 à février 2018



**Partenaires**  
Indivisible

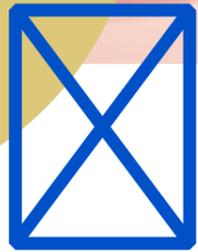


**Budget**  
30 000 € HT

**Plate-forme  
E-FRAN**

PROJET N°

5



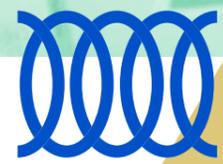
## Contexte de la mission

*L'appel à projet e-FRAN vise à accompagner les transformations numériques de l'école en favorisant des espaces d'expérimentation et de recherche. Le comité e-FRAN, accompagné par la mission e-FRAN et la Direction du numérique, souhaite renforcer la coopération entre acteurs des projets lauréats e-FRAN et ainsi préfigurer, voire faciliter, la diffusion des innovations émergentes. Afin de cadrer et de stimuler ce processus, la construction d'une plate-forme web dédiée fût faite via différents temps collaboratifs. Ce futur "outil" a été pensé dans sa dimension socio-technique (enchaînement des outils, réseaux, pratiques et dynamiques de travail).*

*L'intervention d'une démarche de socio-design de service appliquée au développement de ce site web a permis : prendre en compte le point de vue des usagers (de leurs usages et pratiques) dans le positionnement de l'outil-site et de la construction des fonctionnalités ; mieux comprendre les pratiques et cultures de collaboration entre acteurs ; structurer et matérialiser les productions sous forme de maquette numérique ; nourrir la réflexion globale sur la démarche de coopération (y compris en s'inspirant d'exemples ailleurs).*

*Plus globalement, la démarche a contribué à atteindre deux objectifs plus larges : l'émergence et la formalisation d'une communauté e-FRAN ; le développement d'un outil-plate-forme transférable à d'autres démarches.*





# Récit de la mission

## Phase 1.

### COMPRENDRE

- INTERROGER LES ACTEURS ET LES PORTEURS DE PROJETS D'E.FRAN AFIN DE POUVOIR COMPRENDRE LEURS BESOINS ET LEURS SPÉCIFICITÉS

Pour un souci de rapidité pour cette mission, il a été choisi un mode d'enquête par téléphone afin de rapidement constituer un panel d'utilisateurs à interroger. Plutôt autour de profils d'experts, nous avons pu mieux comprendre les enjeux cachés des différents projets d'innovation regroupés sous les financements e-Fran. En effet, différents groupements d'entreprises et de laboratoires développent des innovations pédagogiques différentes avec le même financement, il y a donc des enjeux de confidentialité alors même qu'un désir de mutualisation est porté par les financeurs.

### Résultats :

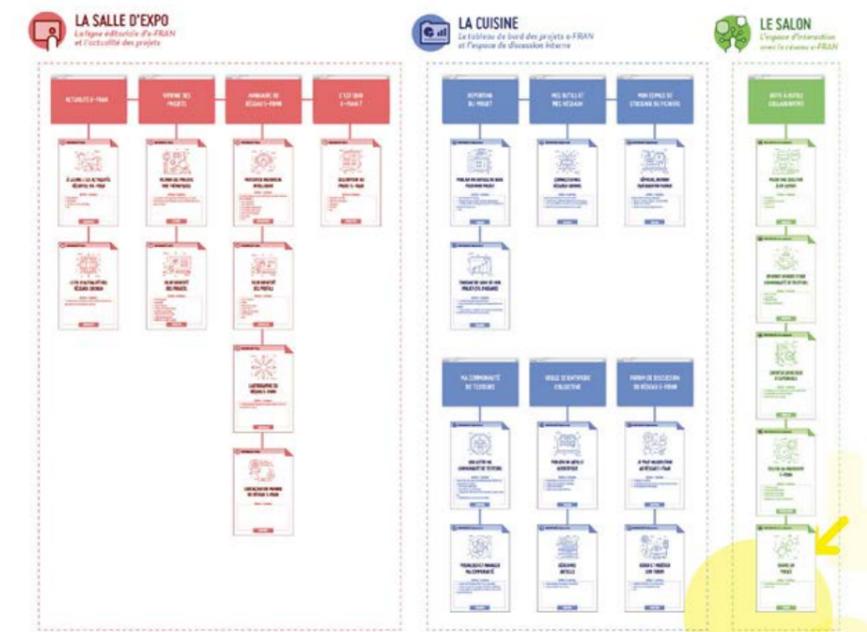
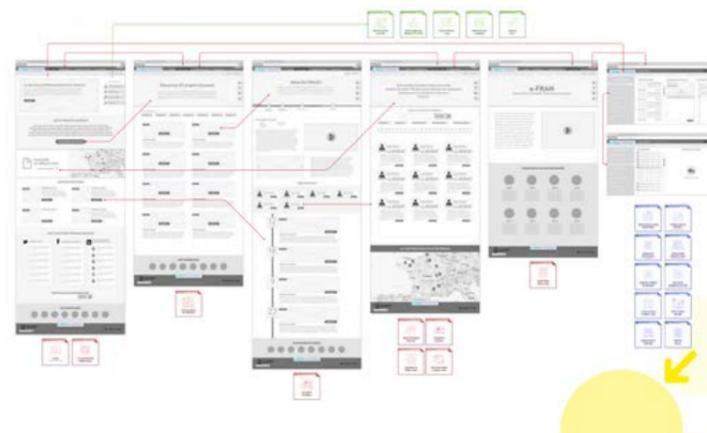
- Rapport d'enquête téléphonique

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- QUESTIONNER COLLECTIVEMENT DIFFÉRENTS AXES DE TRAVAIL AFIN DE STRUCTURER LES USAGES DE LA FUTURE PLATE-FORME DU PROJET

Ces éléments de diagnostic nous ont permis de dégager des axes de conception radicalement différents que nous avons pu mettre à l'épreuve lors d'ateliers de co-conception. Les acteurs et le ministère ont donc pu s'exprimer pleinement, partager leurs attentes et leurs craintes.



### Résultats :

- Compte-rendu d'atelier et préfiguration de l'architecture de la plate-forme : [https://docs.google.com/document/d/1te0wwDqMUzng-wU5xme7xgRFb0SmBIAsQ\\_k1-rkN8Qs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1te0wwDqMUzng-wU5xme7xgRFb0SmBIAsQ_k1-rkN8Qs/edit?usp=sharing)

## Phase 4. DÉPLOYER

- PASSER DE L'IDÉE AU CONCEPT NOTAMMENT EN CONCEVANT PLUSIEURS MAQUETTES NUMÉRIQUES MARTYRES AMENDER LORS DE TEMPS DE RÉUNION
- RENDRE LE PLUS APPROPRIABLE POSSIBLES LES FONCTIONNALITÉS DE LA PLATE-FORME NOTAMMENT EN UTILISANT LE SUPPORT VIDÉO

C'est sur la base de ces expressions et les pistes de conception développées durant les ateliers que nous avons pu fabriquer les maquettes d'une plate-forme répondant aux attentes des utilisateurs. Malheureusement avec le changement de gouvernement ce projet a été mis en arrêt provisoire. Il reprendra lorsque les porteurs de projet devront valoriser leurs travaux financés par le ministre.

### Résultats :

- **Maquette finale :** <https://xd.adobe.com/view/beee3545-398c-4980-8187-191ce94d10d4/>
- **Cahier des charges et préconisations techniques sur les modalités de développement.**
- **Maquette Mobile :** <https://xd.adobe.com/view/a8dd0012-b7cc-4053-9f14-865da1987233-fd8e/>



- **Suite de vidéos-tuto de la plate-forme**
  - 1 menu : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/1-menu.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/1-menu.mp4)
  - 2 home page : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/2-homepage.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/2-homepage.mp4)
  - 3 e-FRAN : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/3-e-fran.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/3-e-fran.mp4)
  - 4 projet : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/4-projet.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/4-projet.mp4)
  - 5 acteurs : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/5-acteurs.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/5-acteurs.mp4)
  - 6 publication : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/6-publication.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/6-publication.mp4)
  - 7 outils : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/7-outils.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/7-outils.mp4)
  - 8 forum : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/8-forum.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/8-forum.mp4)
  - 9 backoffice : [http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet\\_EDUCNAT/MissionLe-fran/9-backoffice.mp4](http://annexes.etrangerordinaire.fr/Projet_EDUCNAT/MissionLe-fran/9-backoffice.mp4)

# Résultats finaux



**Une plate-forme numérique ayant 3 principales fonctions. La première est une vitrine pour le grand public permettant de comprendre le projet E.FRAN et les projets innovants lauréats. La deuxième est la mise en place d'un répertoire afin de mettre en relation des porteurs de projets, leurs équipes et leurs compétences afin de faciliter les partages d'information et de compétence ainsi que le lien entre projet. La troisième vise à pouvoir suivre l'avancée des projets notamment à donnant la main aux porteurs de projet à leur espace projet afin que ces derniers puissent ajouter du contenu et mettre à jour leur feuille de route.**

## La mission

Accompagnement à la conception d'outils numériques permettant d'améliorer la qualité de service aux usagers pour le Ministère de l'Éducation Nationale.



**Commanditaire**  
Ministère de l'Éducation Nationale



**Date / Période**  
Août 2019 à septembre 2020



**Partenaires**  
Indivisible



**Budget**  
48 000 € HT



**APPLI QSU**  
**Qualité de Service**  
**aux Usagers**

**PROJET N°**

6



## Contexte de la mission

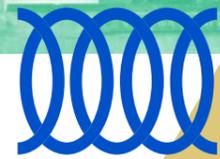
*Le Réseau Marianne, groupe interministériel travaillant à l'amélioration continue de la qualité de service aux usagers, souhaite développer un outil léger et polyvalent d'auto-diagnostic pour les agents de la fonction publique de catégories A, B et C. Notre équipe a mené une étude immersive auprès des structures de l'Education Nationale (de l'administration centrale aux DSDEN), et conduit des ateliers de co-conception auprès des agents pour itérer en continu sur les prototypes d'outils. L'application finale est un outil ludique, visant à accompagner la réflexivité des agents et à développer une culture commune.*

*Le défi étant que le dispositif soit autonome et accessible au plus grand nombre d'agents, dans toute leur diversité, afin de constituer un niveau "zéro" de sensibilisation à la qualité de service aux usagers dans la fonction publique, d'introduire des notions clefs, et d'orienter vers la formation interne.*

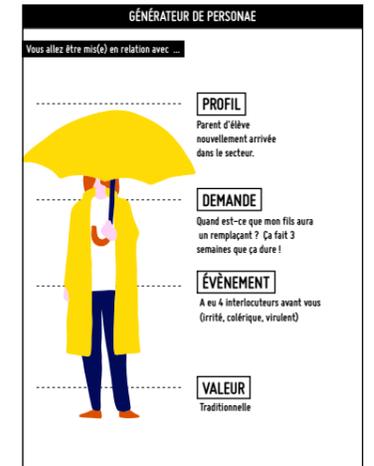
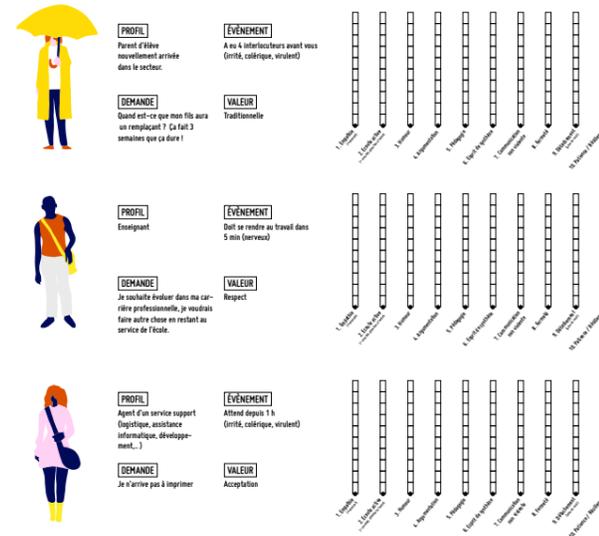
**Vous êtes le dernier  
agent présent**



**L'administration est sans dessus-  
dessous !  
Vous êtes le seul aujourd'hui à  
pouvoir apporter une première  
réponse aux usagers**



# Récit de la mission



## Phase 1.

### COMPRENDRE

- COMPRENDRE LES PARCOURS USAGERS POSSIBLE DANS LE SYSTÈME DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
- IDENTIFIER LES TEMPS D'INTERACTION USAGER ET DE GESTION DES DEMANDES

Nous avons mené lors d'une première immersion une étude visant à comprendre les usages potentiels au sein de différents services de l'Education nationale (bureau des collègues, DSDEN, rectorat de Paris). Nous avons, durant cette étude, identifié plusieurs freins et opportunités de diffusion et d'appropriation du dispositif à imaginer, mais également des leviers d'engagement possible des agents.

### Résultats :

- Rapport d'immersion avec cartographie des services et des interactions avec les usagers
- Benchmark inspirant <http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/09/3.Benchmark-QSU.docx.pdf>

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- PROTOTYPER DES SOLUTIONS NUMÉRIQUES ET PHYSIQUES MARTYRE POUR FAIRE PREUVE DE CONCEPT
- TESTER AVEC DES PROFILS DIVERS LES IDÉES PROTOTYPÉES AFIN DE CAPITALISER SUR CES DERNIÈRES ET D'AUGMENTER NOTRE TEMPS D'ENQUÊTE



A partir des éléments recueillis durant les immersions, nous avons développé une première maquette numérique et physique dite "martyre" que nous avons pu tester sur le terrain, permettant de relier une mécanique pédagogique à des éléments de contenus. Cette maquette a été le fruit d'un processus itératif avec les agents et les parties prenantes de l'Éducation nationale durant des phases d'immersion et d'ateliers de co-conception. Tenant compte d'observations et des retours durant ce premier test, nous avons abouti à un prototype avec un échantillon d'agents avec lesquels nous l'avons conçu, testé dans la perspective de préparer les expérimentations à plus grande échelle du dispositif.

### Résultats :

- Prototypes des idées
- Rapports sur les résultats des tests
- Conception d'une maquette interactive sur la solution priorisée : <https://xd.adobe.com/view/87e8470d-f850-408d-b389-1cca1c9e3cc1-d2bb/>

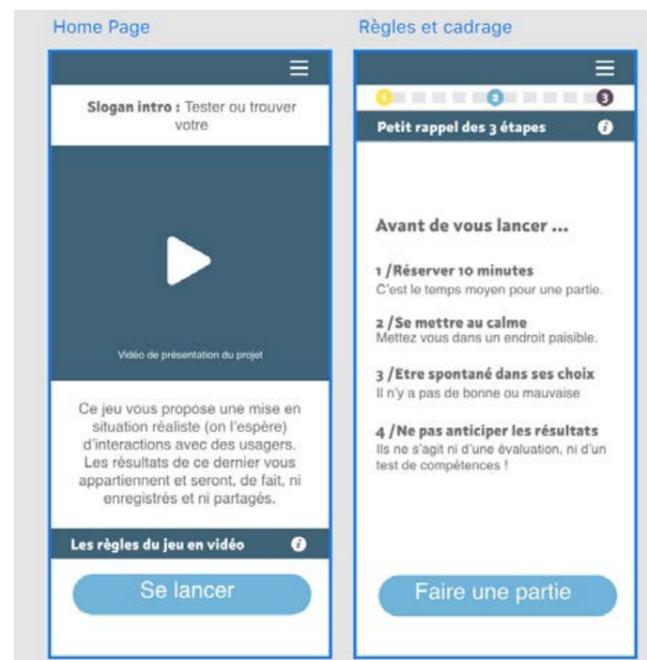
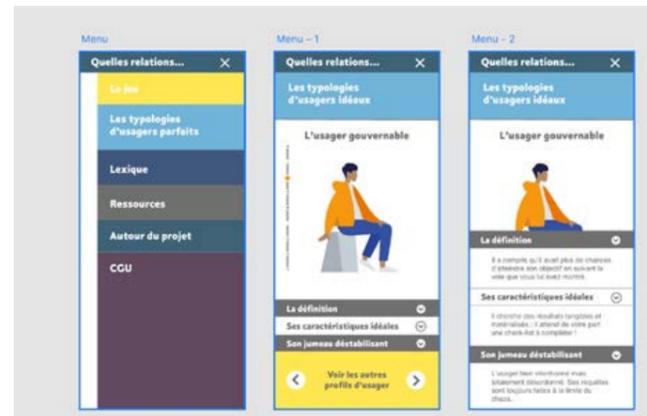
## Phase 4. DÉPLOYER

- ÉPROUVER LA SOLUTION CHOISIE LORS D'UN TEMPS DE TEST PLUS À GRANDE ÉCHELLE

Nous avons lancé une vague d'expérimentation auprès de nouveaux acteurs. Le dispositif a pu être expérimenté à une plus large échelle grâce à la participation des acteurs de la communauté Marianne.

### Résultats :

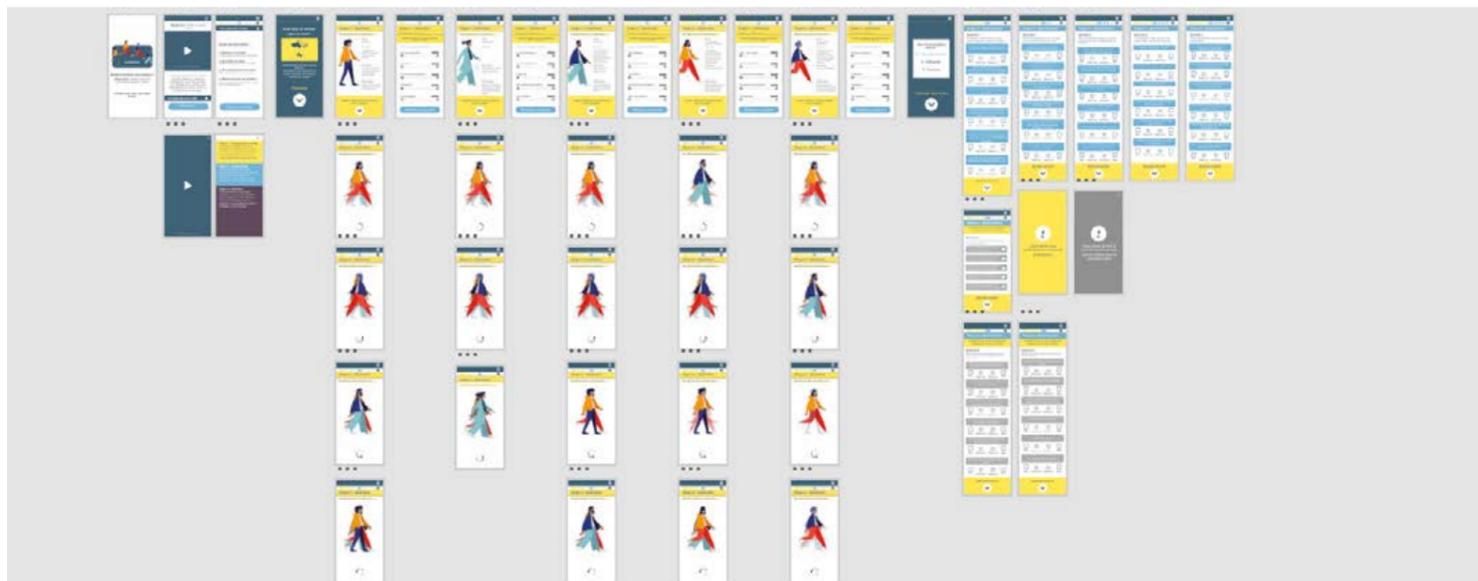
- Maquette numérique finalisée avec les retours d'usage du test
- Cahier des charges pour le développement technique



# Résultats finaux



**Application web (en WPA) reprenant la forme d'un test de personnalité mais orientée sur la relation à l'usager avec une suite de question à choix multiple. Cette application a vocation à délivrer à chaque participant un profil. Le profil peut par la suite donner lieu à un temps d'échange collectif organisé par les services. Plusieurs fonctions annexes sont adossées à cette application comme un calendrier des formations, un espace ressource et un forum de partage.**



## La mission

Accompagnement à la conception d'une plate-forme sur l'insertion pour la commune de La Grande-Combe



**Commanditaire**  
Département du Gard



**Date / Période**  
Janvier à novembre 2019



**Partenaires**  
Solidarnet



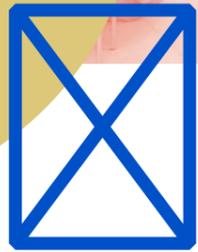
**Budget**  
31 000 € HT

**La mine d'infos**



**PROJET N°**

**7**



## Contexte de la mission

*Le projet de plate-forme numérique "La grande combine" est le résultat d'un projet de co-conception en vue de produire, grâce au numérique, une solution facilitant l'accès au droit des publics précaires sur la localité de la Grande Combe.*

*Les temps de co-conception avec des agents et des usagers ont permis de trouver un nom, de valider des parcours utilisateurs, de penser différentes fonctions adaptés (tuto-vidéo sur l'accès au droit, utilisation des sms pour annoncer des événements ou actualités) et d'identifier le style esthétique du site. Le collectif c'est aussi invité lors de la phase de prototypage en vue de faciliter la prise de décision et de valider différents éléments de la plate-forme (les concepts forts, la charte graphique, les fonctions et leurs agencements sur la maquette).*





# Récit de la mission

## Phase 1.

### COMPRENDRE

- COMPRENDRE LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DU PUBLIC CIBLE ET DES ACTEURS DE L'INSERTION

Différents temps ont été mis en place avec des acteurs sociaux et des bénéficiaires des services sociaux en vue de questionner leurs perceptions des outils numériques publics qui utilisent pour l'accès aux droits.

### Résultats :

- Rapport d'enquête sur la compréhension des parcours d'usage sur l'insertion et les étapes de pratiques numériques dans ces derniers

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- TROUVER COLLECTIVEMENT DES CHOIX DE FONCTIONS CORRESPONDANT À DES USAGES FAIBLEMENT EXPLOITÉS PAR LES SITES ACTUELS
- QUESTIONNER DES FACTEURS DIFFÉRENCIANTS (USAGES, ESTHÉTIQUES, ORGANISATION ET GESTION) PAR RAPPORT À L'EXISTANT EN VUE DE PRODUIRE UN SITE QUI RÉPONDE AUX BESOINS ET COMPLÈTE DES MANQUES PAR RAPPORT AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES DÉJÀ PRÉSENTES



L'idéation comportant un cycle d'atelier permettant de questionner l'identité du site, ces fonctions, le parcours usager idéale ainsi que de trouver le nom et le champ lexical désiré. L'objectif de ces ateliers était de produire des éléments devant permettre de produire un site hors norme par rapport au paradigme des sites institutionnels.

Suite aux différents résultats des ateliers, 3 pistes ont été développées avec des identités, des champs lexicaux et des fonctions différenciants.

### Résultats :

- Compte-rendu d'atelier permettant de définir des grandes fonctions, les ébauches d'une architecture de numérique de la plate-forme et de l'esthétique (champ lexicale et champ graphique)

## Phase 4. DÉPLOYER

- CONSTRUIRE LE SITE DE MANIÈRE ITÉRATIVE AVEC LES SERVICES QUI VONT S'OCCUPER DE SON ANIMATION

Les pistes ont été soumises lors d'un Copil élargie. Cela a abouti lors d'un temps collaboratif à une prise de décision consensuelle sur une piste.

Suite à un travail itératif permettant de produire la version finale du site, un accompagnement à l'usage de ce dernier a été mis en place avec des agents et des bénéficiaires.

### Résultats :

- Wireframe du site
- Design des différentes pages
- Accompagnement à l'usage
- Appui au développement



# Résultats finaux



**Un site web avec une direction artistique sortant du style administrative pour un service public permettant de trouver via un menu proposant différentes thématiques, des réponses et les acteurs locaux à solliciter pour en savoir plus. Le site a été pensé comme un moteur de recherche simplifié permettant d'auto-clarifier sa demande et d'avoir en conséquence des réponses adaptées ou/et une direction vers les bons acteurs. Voir le lien du site en cours de finalisation : <https://laminedinfos.gard.fr/>**

## La mission

Capter et sauvegarder une mémoire populaire afin de découvrir un territoire par la voix de ceux qu'y l'habitent ou qui l'ont habité.



**Commanditaire**  
Ville de Nîmes, Ville de Port de Bouc  
Ville de Villeurbanne, Ville de Cherbourg



**Date / Période**  
De 2017 à 2020



**Partenaires**  
Centres sociaux des villes



**Budget**  
20 000 € HT par mission

## Le Réservoir à Souvenirs



PROJET N°

8



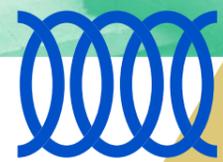
## Contexte de la mission

*Le Réservoir à souvenirs a pour vocation de “ré-enchanter” l’âme des quartiers, d’en révéler ses charmes et ses spécificités. En fédérant les habitants autour de ce projet par l’échange et le partage intergénérationnel, nous créons une dynamique collective génératrice de lien social. “Aimer son quartier, c’est mieux l’habiter !” C’est sur ces mots que le Réservoir à souvenirs se focalise afin de créer une mémoire citoyenne. Cette transmission orale et écrite du patrimoine immatériel provoque une nouvelle compréhension de nos lieux de vie. Reconsidérer et valoriser l’espace urbain grâce à ses habitants et leurs histoires participe à incarner des quartiers et faire découvrir des lieux de vie à des gens qui y sont étrangers.*

*Réelle mosaïque de témoignages, l’archive citoyenne est une banque de données ouverte à tous. Cette multitude de petites histoires enregistrées contribue à bâtir et à préserver ensemble un patrimoine citoyen ancré dans nos espaces urbains. Elle propose une approche sensible et émotionnelle de son environnement et permet, tout en donnant la main aux habitants, de mieux comprendre ce qui fait l’âme du lieu. Rendez-vous sur le site internet !*



- **Vidéo de présentation du projet**  
: [https://www.youtube.com/watch?v=w2DDBjENPBs&feature=emb\\_logo&ab\\_channel=%C3%A9trangeOrdinaire](https://www.youtube.com/watch?v=w2DDBjENPBs&feature=emb_logo&ab_channel=%C3%A9trangeOrdinaire)



# Récit de la mission

## Phase 1.

### CAPTER

- COLLECTER LES SOUVENIRS ET DÉLIER LES LANGUES

Ce projet commence et nécessite des temps de terrains de collecte de souvenir au format audio. Ainsi pour chaque territoire visité, nous avons mis en place des temps de résidence voués à cette action.

### Résultats :

- Des souvenirs audio - exemple de souvenirs récoltés à Villeurbanne en 2020 : [https://docs.google.com/presentation/d/1-cbMxC3M\\_wAQ0tCIE0Ad3vKsfnWLrvX21hAvGG2d7fU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1-cbMxC3M_wAQ0tCIE0Ad3vKsfnWLrvX21hAvGG2d7fU/edit?usp=sharing)

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- MONTRER LES SOUVENIRS ET LES CLASSER AFIN DE FACILEMENT POUVOIR CIBLER DES TYPES DE SOUVENIRS À ÉCOUTER

Afin de rendre le partage des ressources audio collectées, nous avons conçu une plate-forme numérique, sorte d'archive, permettant de trouver facilement les souvenirs et les consultés. Nous avons décidé de mettre en place une classification par le temps (frise chronologique permettant de faire apparaître ou non les souvenirs suivant des périodes) et l'espace (géolocalisation). La plate-forme a aussi été pensée pour permettre aux utilisateurs de poster leur souvenir, de construire des playlists.



### Résultats :

- Une maquette amendé avec un panel d'utilisateur
- Un charte graphique
- Une plate-forme numérique : <http://lereservoirasouvenirs.com/>

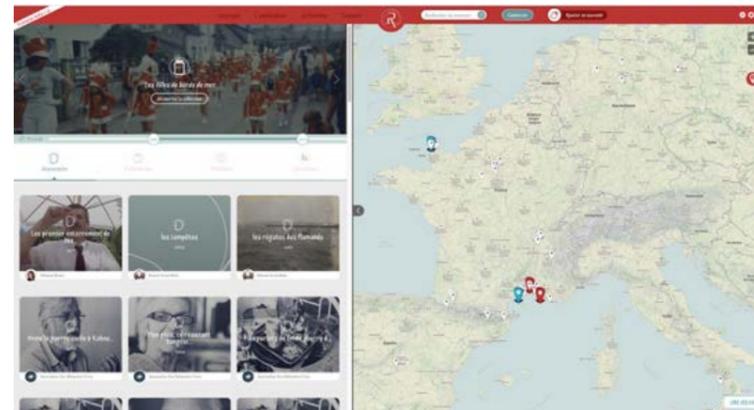
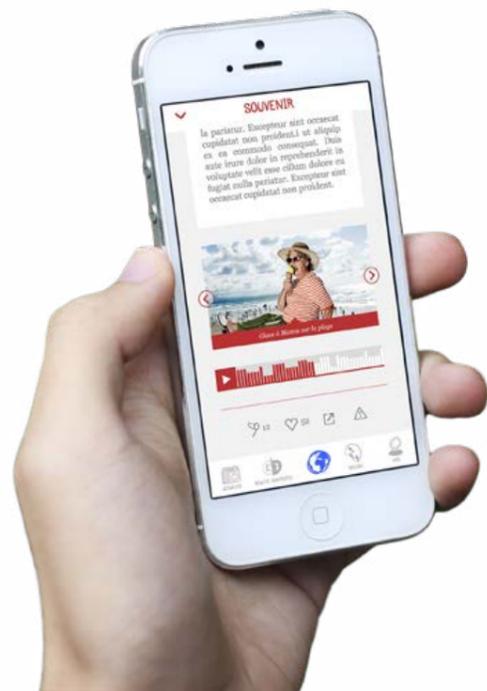
## Phase 4. DÉPLOYER

- CRÉER DES PARCOURS DÉCOUVERTE D'UN TERRITOIRE EN UTILISANT LE SOUVENIR

En vue de proposer une nouvelle expérience d'écoute, nous avons décidé de développer une application permettant d'avoir accès à des parcours suivant un territoire et de pouvoir parcourir ce dernier en déambulant de souvenir en souvenir.

### Résultats :

- Une maquette interactive de l'application : <https://xd.adobe.com/view/7976ad92-8c6e-433e-6838-95f6cb9c4ccb-0f47/>



# Résultats finaux



**Une plate-forme numérique pensée comme une archive citoyenne pour la consultation de la mémoire populaire et une application en cours de développement permettant de déambuler sur un territoire en découvrant suivant des parcours, des souvenirs. Voir le lien de la plateforme : <http://www.lereservoirasouvenirs.com/>**

## La mission

Accompagnement sur la communication du projet MACONDO  
(tiers-lieu rural sur les basses technologies et l'habitat écologique).



**Commanditaire**  
Ecosec



**Date / Période**  
2020



**Partenaires**  
Fab Lab de Nîmes



**Budget**  
6 000 € HT

**MACONDO**  
**tiers-lieu rural**



**PROJET N°**

9



## Contexte de la mission

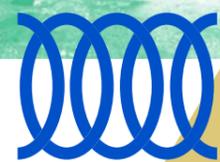
Suite à la rencontre avec le Maire de MONTARNAUD, la perspective de monter une communauté de production, un projet collaboratif de grande ampleur orienté vers les basses technologies commence à mûrir. Ce terrain permettra enfin de rapprocher l'atelier et le pôle R&D d'Ecosec en réalisant des « recherches action » de valorisation agronomique d'urine et fèces sur site, ainsi que la conception des cabines sur un même lieu en regroupant sur place l'ensemble des partenaires de production d'Ecosec.

L'ambition n'est rien de moins que devenir un porte drapeau du monde qui nous attend : Sobriété, Entraide, Adaptation, Résilience et Partage Le projet Macondo s'inscrit dans un projet global dit « Eco-Site », situé sur le Mas Dieu permettant le développement et l'implantation d'équipement et structures liés à des activités environnementales et culturelles. L'Eco-Site du Mas Dieu a une vocation d'intérêt général et est porté par le S.I.A.D.E (Structure d'Initiative pour l'Aménagement et le Développement de l'Eco-Site du Mas Dieu).

En réunissant les concepteurs et fabricants de Montpellier engagés dans une transformation profonde de notre rapport aux objets et aux déchets en général, nous créons une plateforme unique en France qui devient à la fois un lieu de conception, de production, de réparation et de formation. L'objectif du projet Macondo est de s'inscrire dans la démarche de la règle des 4R : Réparer, Réduire, Réutiliser, Recycler.

- **Dossier de présentation du projet :** <http://ecosec.fr/macondo-sort-de-terre/>





# Récit de la mission



## Phase 1.

### CAPTER

- APPUYER LA STRUCTURATION DES INFORMATIONS
- MARKETING DE L'OFFRE DE SERVICES ET DU CONCEPT

Différents temps ont été mis en place avec les différentes parties prenantes du projet afin d'avoir une vision claire et décidée collectivement.

### Résultats :

- Rapport des réunions
- Benchmark inspirant

## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- REPRÉSENTER LE PROJET PAR UN CHAMP LEXICAL ET UNE IDENTITÉ GRAPHIQUE COHÉRENTE

En s'appuyant des résultats des temps de collectif, un champ lexical fut trouvé (naming, univers philosophique et conceptuel)

### Résultats :

- Charte graphique et poétique : <http://etrangeordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/08/Charte.graphique.Macondo.pdf>
- Maquette et wireframe du site vitrine
- Production vidéo (prez rapide) [https://www.youtube.com/watch?v=9Bg791rDv58&ab\\_channel=Ecosec](https://www.youtube.com/watch?v=9Bg791rDv58&ab_channel=Ecosec)



### 1 - LE GÉNÉRIQUE

#### → ZONE DE PROTECTION & PHOTO

Zone de protection induite par la flèche du logo de chaque côté

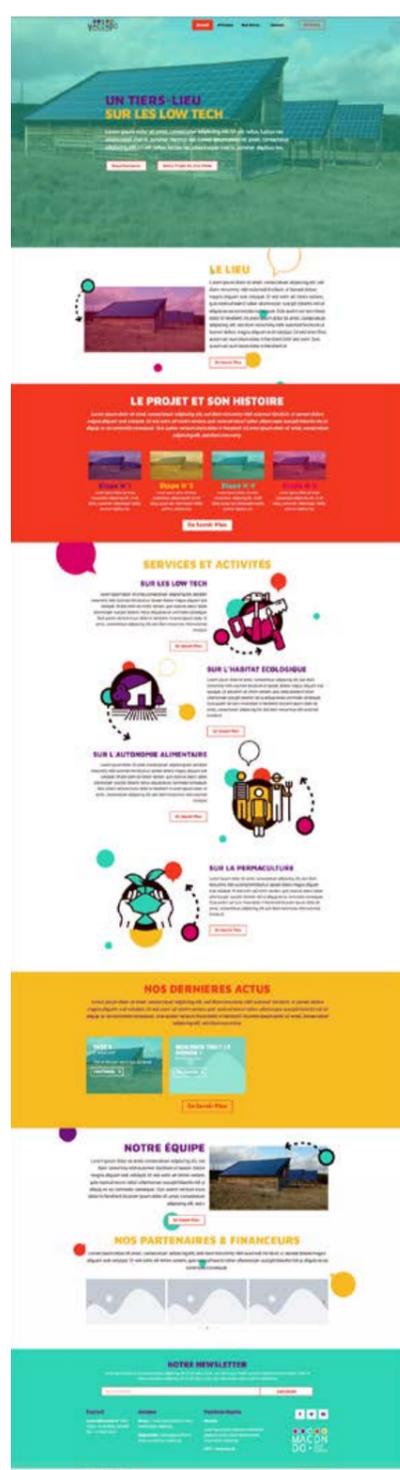


# Phase 4. DÉPLOYER

- PRODUIRE DIFFÉRENTS SUPPORTS MULTIMÉDIA
- CONCEVOIR LE SITE ET DONNER LA MAIS SUR CE DERNIER POUR LE REMPLISSAGE DU CONTENU

## Résultats :

- Vidéo de promotion
- Site internet (CMS)
- Documents de communication (print & multimédia)



# Résultats finaux

Une site vitrine pour le projet et plusieurs supports de communication (print, vidéo, numérique, esquisse 3D) pour appuyer et suivre la communication du projet ainsi que son marketing. voir le site : <https://www.macondo.coop/>

## La mission

Accompagnement sur la communication du projet CYCLOASIS  
(projet de R&D sur la conception d'une climatisation écologique et cyclique).



**Commanditaire**  
Ecosec, Lez'Coop, ecofilae,  
Surya consultants



**Date / Période**  
2020



**Partenaires**  
Fab Lab de Nîmes



**Budget**  
6 000 € HT

**CYCLOASIS**  
**climatisation**  
**naturelle et**  
**cyclique**



PROJET N°

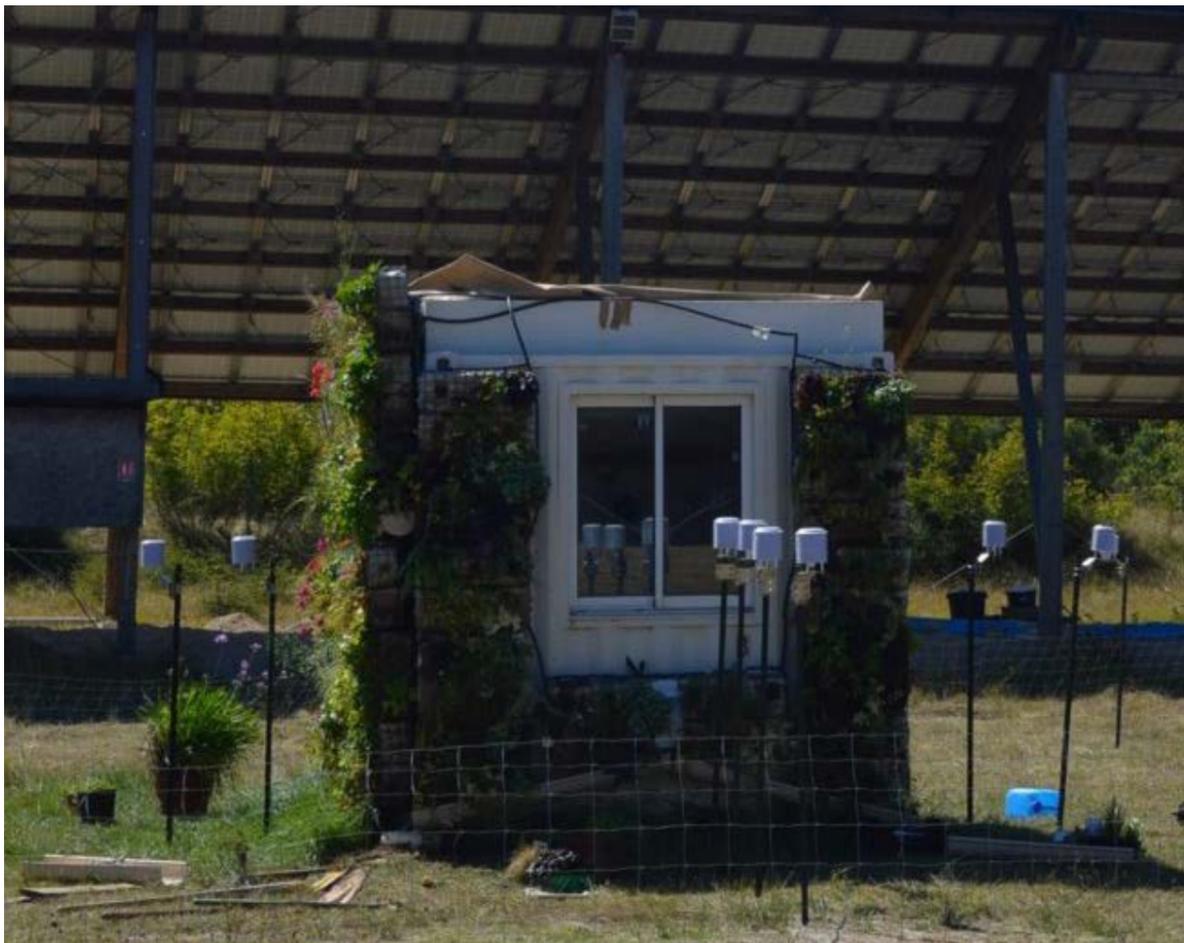
10



## Contexte de la mission

*La végétalisation de nos villes et nos immeubles a une foule d'avantages, de la fraîcheur qu'elle procure jusqu'au bien être des habitants esthétique, acoustique, en passant par la biodiversité produite. Dans ce projet, nous utilisons nos déchets pour servir les besoins de cette végétalisation : le substrat (biodéchets de la cuisine et déchets inerte de chantier) ; l'eau (les eaux grises) et les éléments nutritifs (les urines).*

*L'utilisation de l'évapotranspiration naturelle pour refroidir un bâtiment est le système de climatisation le plus économe en énergie développé à ce jour. L'objectif de ce projet est de prouver qu'avec assez peu de technologie, un investissement raisonnable et relativement peu de maintenance, la valorisation d'un ensemble des biodéchets et liquides est possible en augmentant considérablement notre qualité de vie dans une région ou les pics de chaleurs seront un enjeu considérable à gérer.*



- **Vidéo de présentation du projet**  
: [https://www.youtube.com/watch?v=vGx0xK5-0tQ&ab\\_channel=Ecosec](https://www.youtube.com/watch?v=vGx0xK5-0tQ&ab_channel=Ecosec)



# Récit de la mission

## Phase 1.

### CAPTER

- QUESTIONNER UNE IDENTITÉ GRAPHIQUE DÉJÀ POSÉE
- FAIRE CONSENSUS POUR UN CHANGEMENT DE DIRECTION ARTISTIQUE

Le changement de direction artistique cette faite à distance (période COVID) avec la mise en place de plusieurs itérations s'appuyant sur des dossier de recherche graphique martyre.

### Résultats :

- Dossier de recherche graphique pour une prise de décision

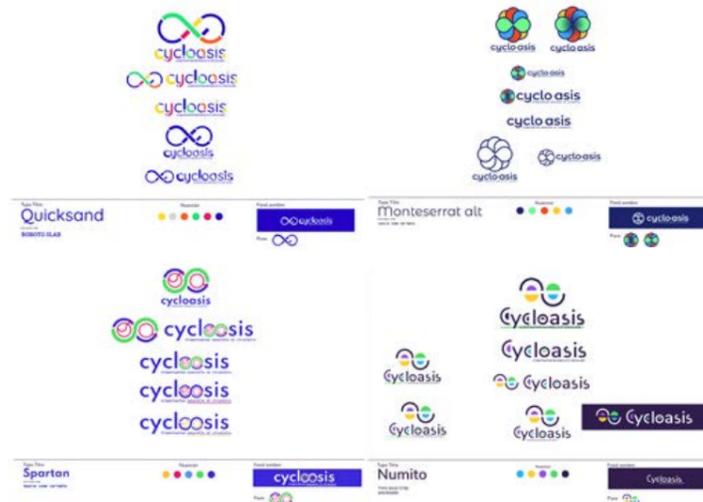


## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- DÉVELOPPER D'UNE CHARTE GRAPHIQUE COHÉRENTE AVEC LE PROJET ET LES PARTENAIRES

En s'appuyant des retours de chacun, une charte graphique fut posée en deux temps avec plusieurs itérations de calage intermédiaire.



### CHARTE GRAPHIQUE

Juillet 2020



### Résultats :

- Charte graphique et poétique : <http://etrangerordinaire.fr/wp-content/uploads/2020/08/Charte.graphique.pdf>
- Maquette et wireframe du site vitrine



## Phase 4. DÉPLOYER

- PRODUIRE DIFFÉRENTS SUPPORTS MULTIMÉDIA
- CONCEVOIR LE SITE ET DONNER LA MAIN SUR CE DERNIER POUR LE REMPLISSAGE DU CONTENU

### Résultats :

- Vidéo de présentation : [https://www.youtube.com/watch?v=vGxOxK5-0tQ&ab\\_channel=Ecosec](https://www.youtube.com/watch?v=vGxOxK5-0tQ&ab_channel=Ecosec)
- Site internet (CMS)
- Documents de communication (print & multimédia)



# Résultats finaux



*Un site vitrine pour le projet et plusieurs supports de communication (print, vidéo, numérique) pour appuyer et suivre la communication du projet ainsi que son marketing. Voir le site : <http://cycloasis.fr/>*

## La mission

Accompagnement à la mise en place d'un escape game style steampunk, d'un escape game réalité virtuelle & d'un lab créativité & neurosciences.



**Commanditaire**  
Cortexscape (Famille Robineau)



**Date / Période**  
Juin 2018 à octobre 2019



**Partenaires**  
Orgacompte

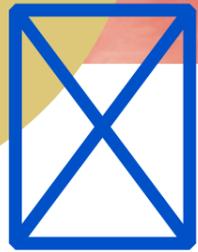


**Budget**  
32 000 € HT

**CORTEXSCAPE,  
CORTEXVIRTUAL,  
CORTEXAGENCY**

PROJET N°

11

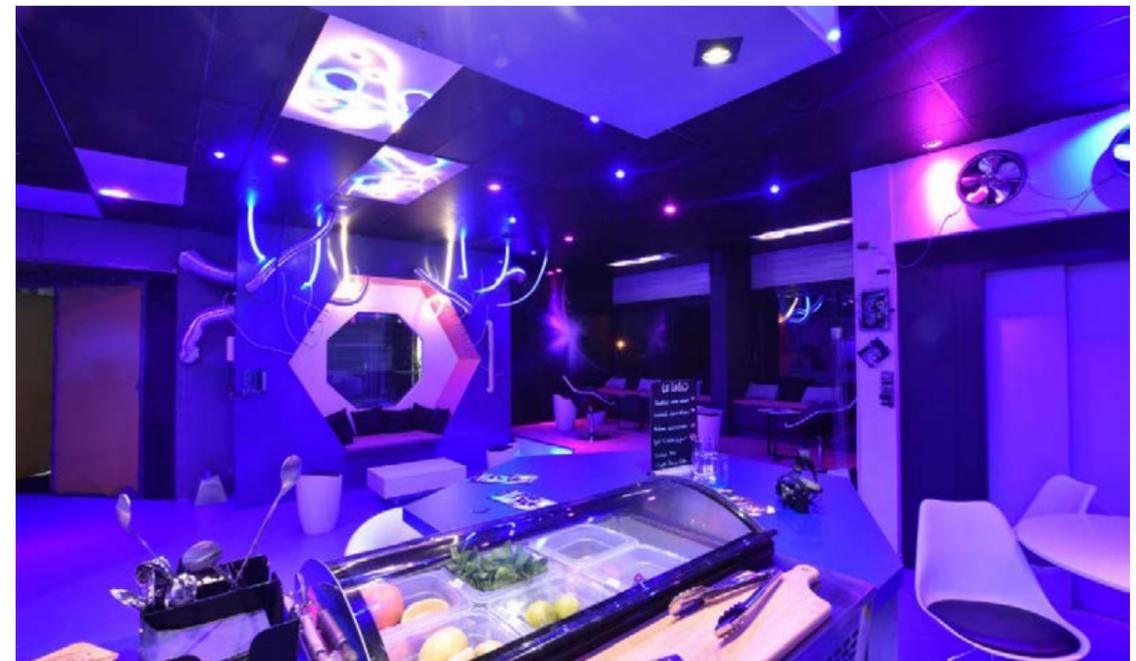


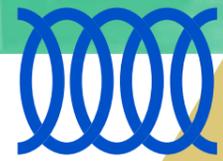
## Contexte de la mission

Les projets CortexScape, CortexVirtual et CortexAgency forme un ensemble comprenant un escape game traditionnel avec une ambiance et une identité steampunk, un escape game en Réalité Virtuelle (VR) avec une ambiance et une identité futuriste et un espace lab sur les neurosciences et la créativité. Notre travail consista à accompagner la famille Robineau via une démarche de design global sur le long terme afin d'imaginer et de co-construire le design graphique, le design d'espace et le design numérique des sites pour les trois projets.



- **Article dans la presse :** <https://cortexscape.com/blog/presse/le-dauphine-libere/>





# Récit de la mission

## Phase 1.

### CAPTER

- CONCEVOIR UNE IDENTITÉ GRAPHIQUE FAISANT LE PONT ENTRE LE STYLE STEAMPUNK, L'UNIVERS NEUROSCIENTIFIQUE ET L'AMBIANCE ESCAPE GAME.

#### Résultats :

- Charte graphique et poétique
- Naming



## Phase 2. & Phase 3.

### IMAGINER & TESTER

- ACCOMPAGNER LE CLIENT DANS UNE DÉMARCHE DE DESIGN GLOBAL (DESIGN ET RENDU 3D DE L'ESPACE, CONCEPTION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION, CONCEPTION DU SITE WEB)

Suite à la validation de l'identité graphique nous avons conçu l'espace de lieu Cortexscape en partant d'une maquette martyre échelle 1/50 pour par la suite produire une 3D et des esquisses. L'objectif était de valider au fur et à mesure avec Fabien et Dorothé différents points du lieu en prenant en compte les contraintes induites par l'identité et l'espace ainsi que les flux humains imposés par le jeu (cadrage de l'équipe, accueil, entrée et sortie d'une salle énigme, etc).



#### Résultats :

- Le design et la construction de l'espace du lieu CortexScape la conception de son identité graphique ainsi le design et le développement de son site web



P O



R T

F O



L I

***En savoir plus :***  
***<http://etrangeordinaire.fr/>***

O

