

21 juin 2024

Synthèse ateliers créatifs



Ateliers créatifs

Les défis

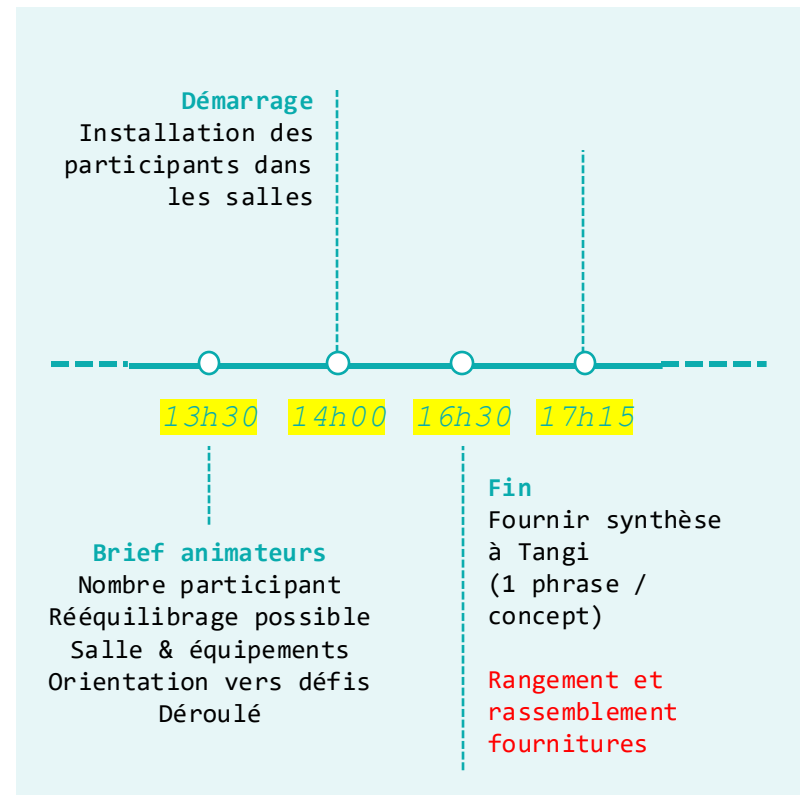
1
Inventer les
pratiques
sportives libres et
inclusives de
demain

2
Stimuler l'activité
physique sur
l'espace public
par l'art

3
Transformer les
campus en
terrains de jeux du
quotidien



Déroulé





Synthèse par atelier



DÉFI CRÉATIF - N°1 :

Inventer les pratiques sportives libres et inclusives de demain

1. ÉQUIPE


(Nom de l'équipe)

CROSSTEAM

(Présentation du groupe)

- Mathias VINCENT
- HANA MELDA OZTURK
- NEIGE ROUX
- YOHANN BERLIN
- DENNIER NEIGERT + HARRY
- Hind GAIG
- ALBÉRIC AUBRON

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- CONCERTATION 
- ADAPTABILITÉ
- APPROPRIATION
- SAISONNALITÉ

Laisser du espace
~~à la~~
laisser à la
disposition des
habitants.

Signalétique incitant à
changer la manière de voir
l'équipement
Créer des espaces d'expé-
rience - et communiquer des

Co-construction
en dialogue citoyen
collectif / individuel
- les équipements existants

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

GRAND PUBLIC / DIVERSITÉ GENRES / AGES

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

REpondre aux besoins exprimés des pratiquants
par des consultations réalisées sur site

NOTRE (solution / nom / titre)

ACTIVAGORA

C'EST (définition / catégorie)

DES ESPACES MARQUÉS

UNE AGORA ACTIVE

QUI (caractéristiques / description)

BOLS MARQUÉS TEMPORAIRES AFFICHAGE

PORTÉ PAR UNE / PLUSIEURS ASSOS PARTENAIRES

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant, ...)

ÉVOLUTIF (MODIFIABLE)

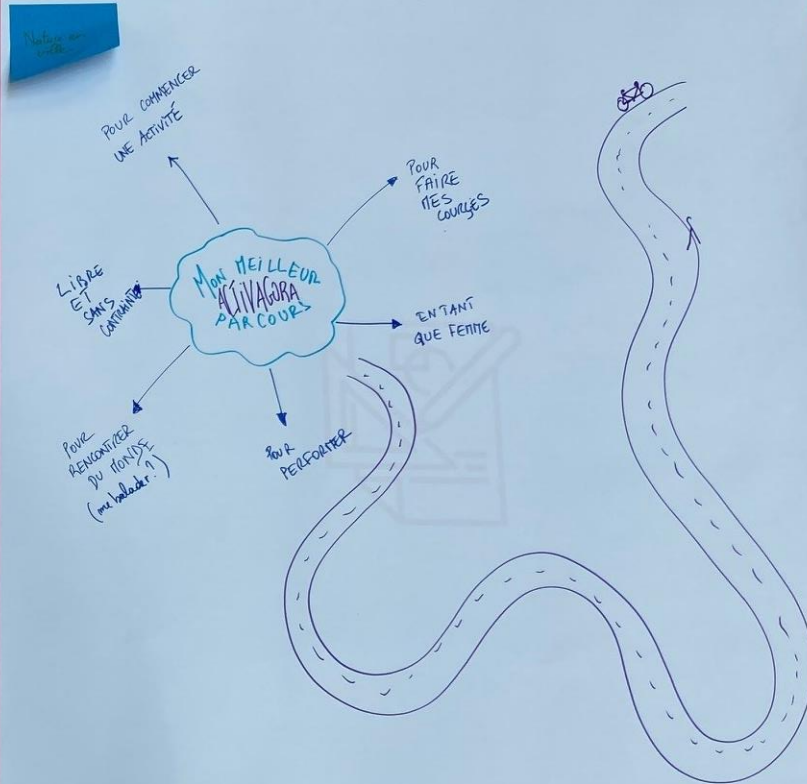
CONCEPT

Titre de l'idée : **ACTIVAGORA**



3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)

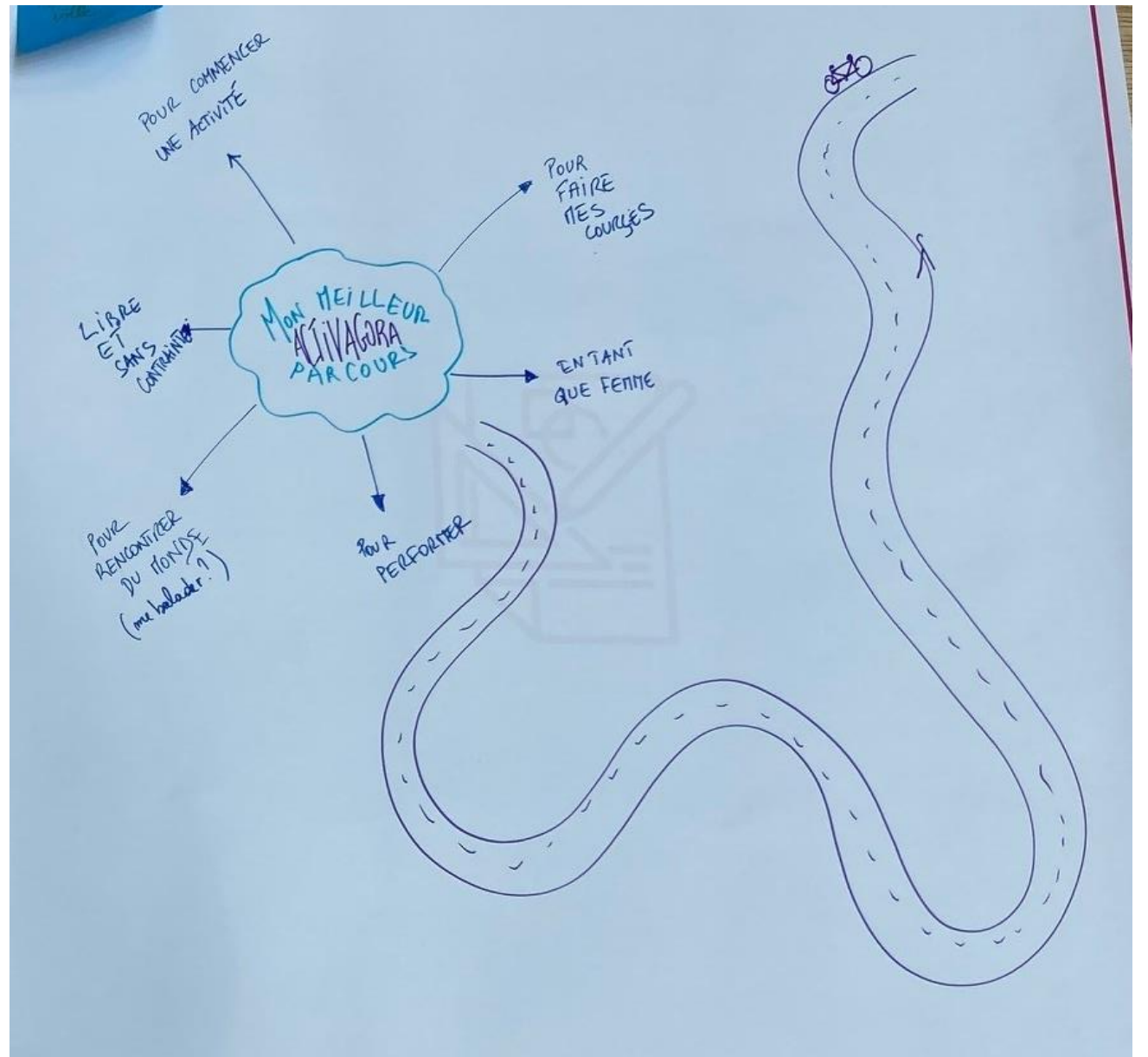




Nom : Activagora

Principe :

Un espace urbain modulaire imaginé par et pour les collectifs citoyens sportifs (blocs, rampes, agrès...). Cet espace change fréquemment d'usage selon les besoins. Il s'adapte. Les changements sont, de fait, discutés en concertation par les collectifs citoyens sportifs.





DÉFI CRÉATIF - N°1 :

Inventer les pratiques sportives libres et inclusives de demain

1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

Star*Terre

(Présentation du groupe)

- Maëwen
- Gérard
- Yuqi
- Faiza
- Arthur
- Maxime



4. LES POINTS FORTS de l'idée

- un parcours adapté et adaptable à tout public selon les besoins
- Sécurité du parcours
- Pratique à toute heure.
- Pratique facilitée aux femmes

Notes :

(Pour aller plus loin)

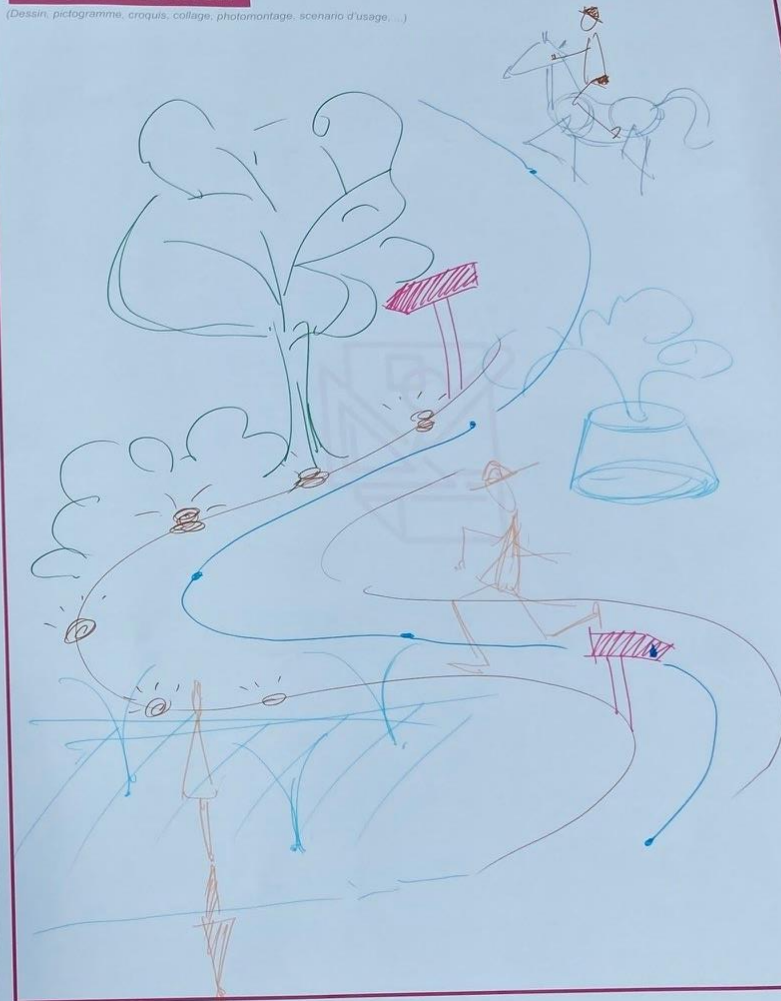
CONCEPT #.....

Titre de l'idée : *La Ligne Bleue*



3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)



Défi créatif n°1 - Forum national du design actif 18.06.2024



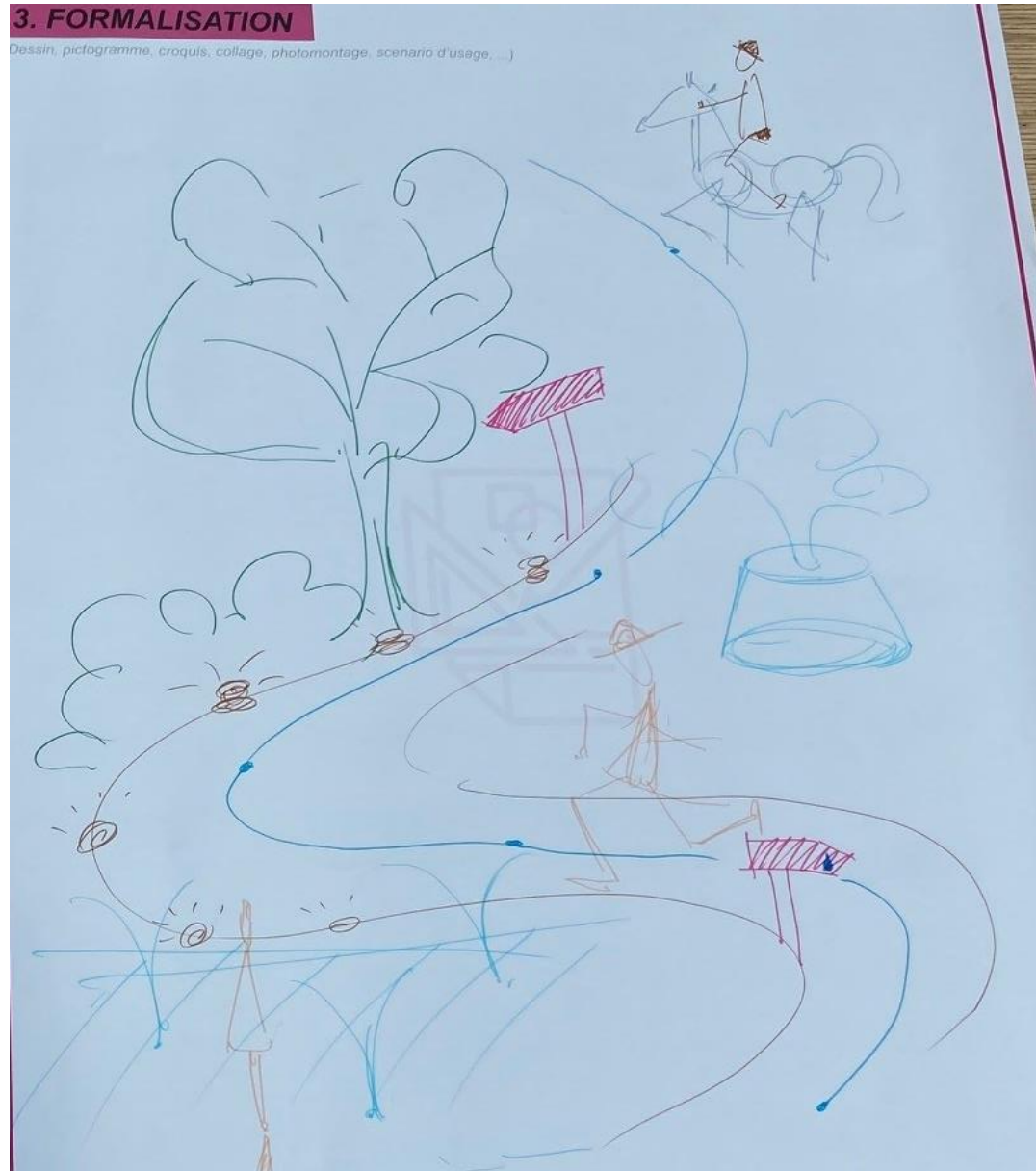
Nom : La ligne bleue

Principe :

une ligne urbaine qui propose des activités sportives libres en toute sécurité mais également un parcours permettant un accès aisé aux sanitaires. Le « bleu » signifiant "points d'eau"

3. FORMALISATION

Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)





DÉFI CRÉATIF - N°1 :

Inventer les pratiques sportives libres et inclusives de demain

1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

LA VILLE ACTIVE

(Présentation du groupe)

- Vincent
- Julien
- Mathieu
- Célia
- Maxime
- Félix
- Clément
- Agnès

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- Simple à mettre en place (ex. budget)
- Intégrée à l'existant (ou s'appuie sur l'existant)
- Évolutif
- Universel

Notes :

(Pour aller plus loin)

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

- Tout public
- Multi-générationnel
- PSH
- Sportifs ou non, habituels ou occasionnels

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

- ceux qui se sentent seuls, isolés, qui ont du mal à trouver leur place
- rendre la pratique sportive accessible, inclusive, ludique
- accessible, sociale, diversifiée
- dynamiser la pratique sportive / communautaire

NOTRE (solution / nom / titre)

- Parcours actifs urbains

C'EST (définition / catégorie)

- des parcours thématiques, dynamiques
- balisés via signalétique (visuelle, sonore) à toute hauteur
- un concept de design actif

QUI (caractéristiques / description)

- permet de créer de façon simple, ludique et sécurisée
- s'appuie sur des lieux et espaces stratégiques (intersections, points de convergence)

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant...)

- itinéraires à thème

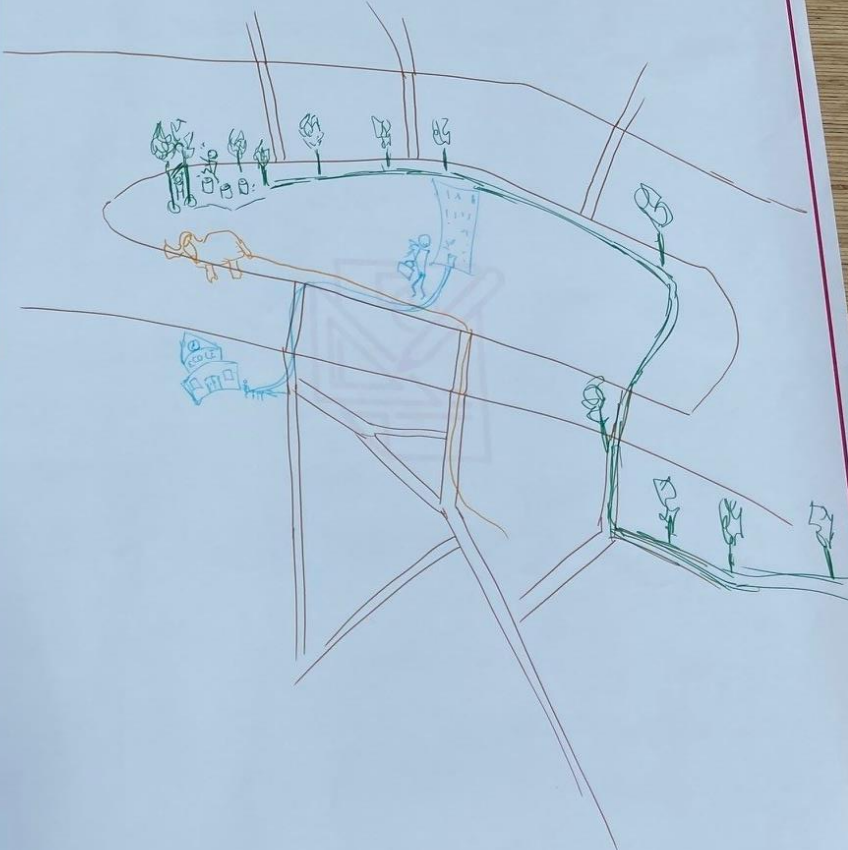
CONCEPT

Titre de l'idée : PARCOURS ACTIFS



3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage...)

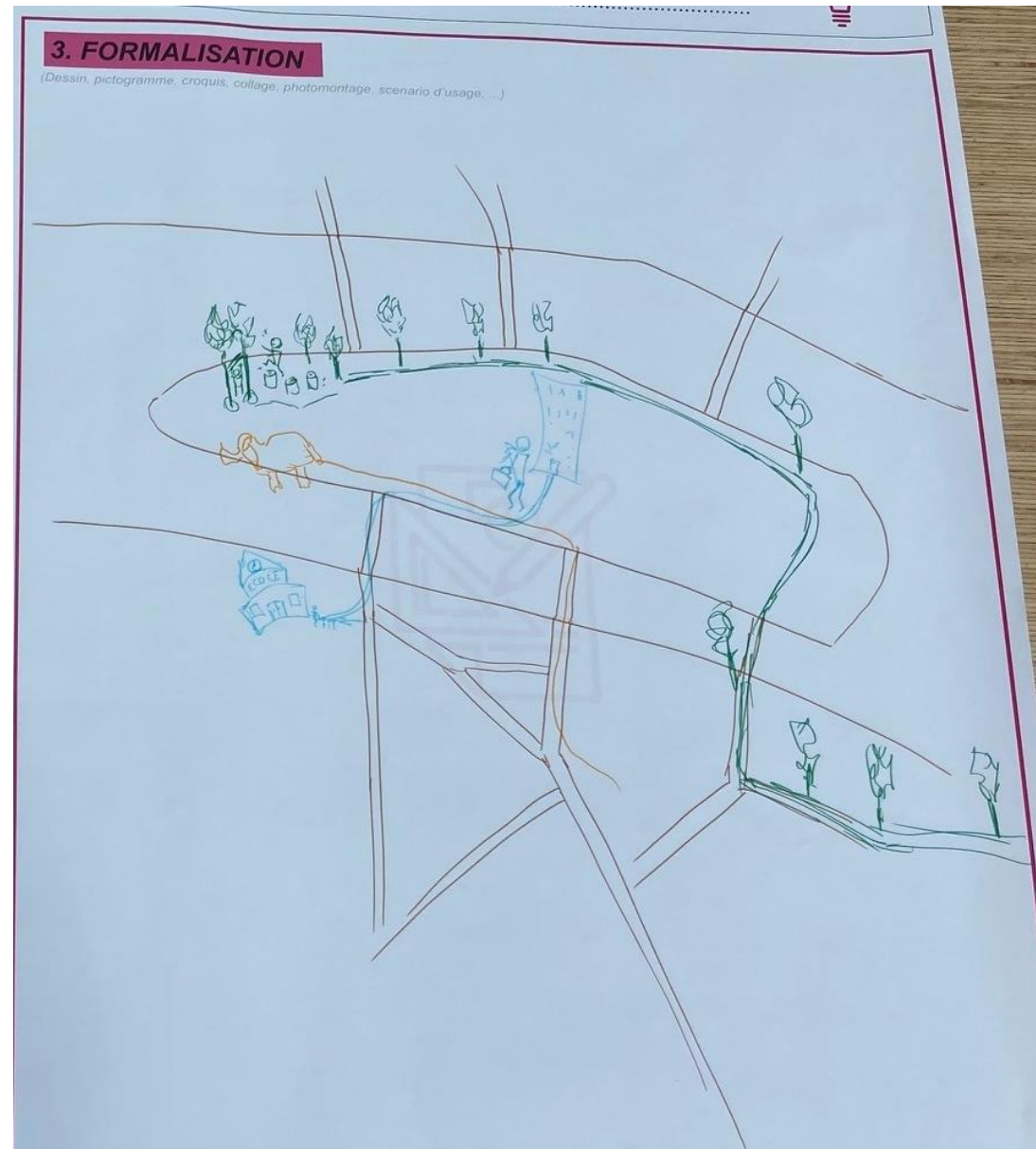




Nom : Parcours actifs

Principe :

Pour rendre la vie quotidienne plus active, le concept proposé, vise à mettre en place des parcours plus ou moins difficiles et accessibles selon les capacités, les besoins et les envies de chacun



DÉFI CRÉATIF - N°2 :

Stimuler l'activité physique sur l'espace public par l'art

1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

(Présentation du groupe)

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- ① Univers J. Demy
- Nantes
- ② Track "Nougémé"
Univers MIXTE
- Comédie Musicale
- Attractif Filles/Jeunes
- ③ Multi-activités
- ④ FUN
- ⑤ SPORTIF

Notes :

(Pour aller plus loin)

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

tout public
tout niveau sportifs
tout âge

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

Se promener
Se défouler
S'amuser
Découvrir

Approche en s'amusant
ou séjournant

NOTRE (solution / nom / titre)

Cinecoit / Track Immersif
Musical Carter Hobbits Lounge

C'EST (définition / catégorie)

une piste avec plusieurs voies intégrée
dans un univers artistique lié à J. Demy,
avec des décors et projections vidéos
de cinéma

QUI (caractéristiques / description)

faites du sport en s'amusant
découvrir les films de J. Demy

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant, ...)

Mise en valeur originale du patrimoine
Formes et installations originales
Inter-générationnel
Immersion au
Mix Culture et pratique Sportive

CONCEPT #

Titre de l'idée : PAS DE DEMY MESURE 

3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)

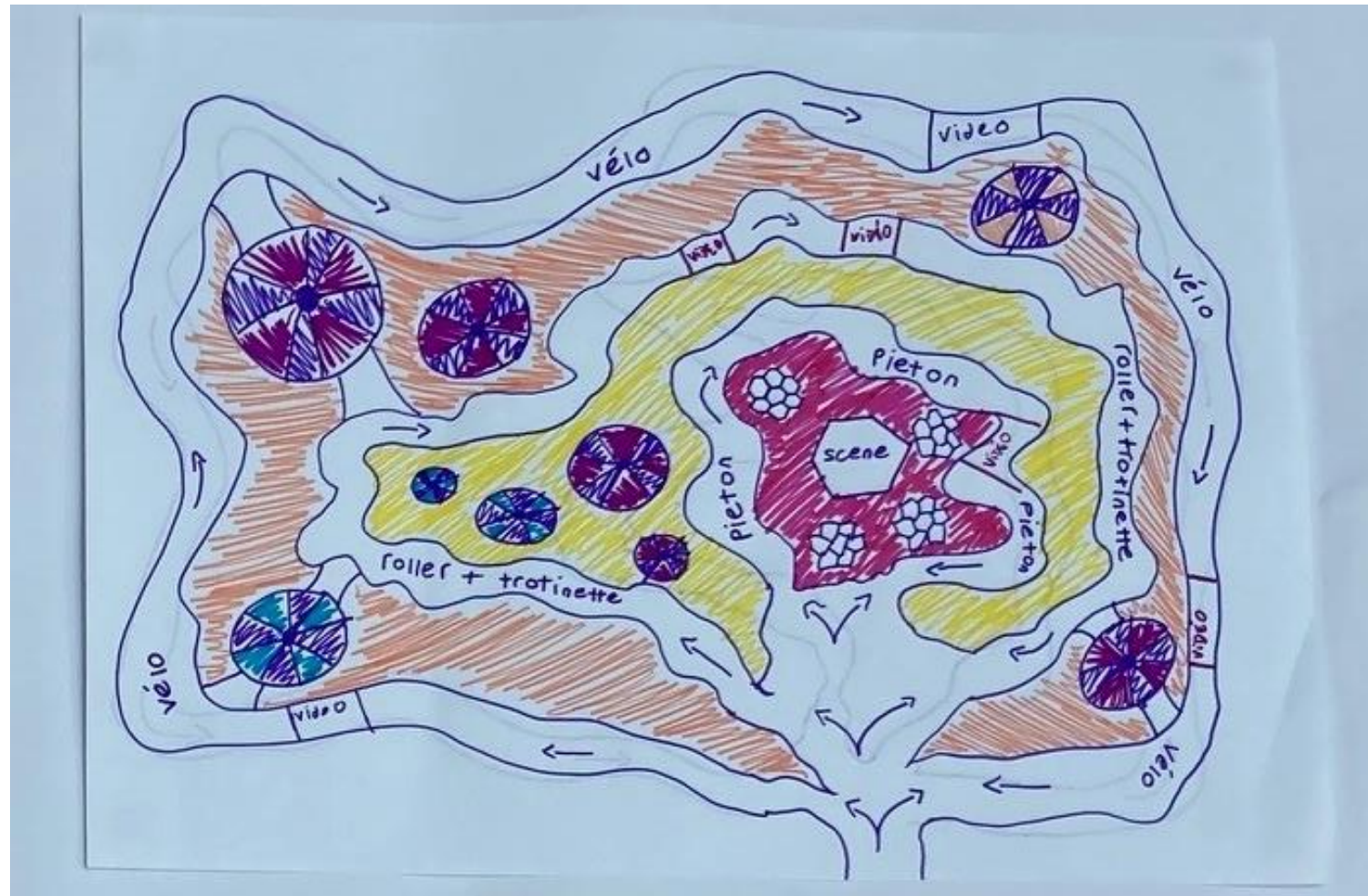


insatiable
de J. Demy

Nom : Pas de DEMY mesure

Principe :

Circuit multimodal immersif dans l'univers de Jacques DEMY, sur la place de la petite hollande





1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

LES CRO-MAGNONS

(Présentation du groupe)

ROTHANE STEIN
STACY SANDY
PRÉSCILIA GEROMETHA
MICHAEL BURCOL
MICHAEL VINCENT

4. LES POINTS FORTS de l'idée

UN RECIT D'AVENTURE
LIER ESPACE ACTIVITÉ
(MAGMAA)

EVOLUTIF / PARTICIPATIF
(ON PEUT LAISSER
DES EMPRENTES)

INTUITIF

& qui ne restreint pas les usages déjà existants de l'espace

Notes :

(Pour aller plus loin)

Replacer l'art rupestre notion d'empreinte, formes primitives



Allée Frida Khalo
Ecole des Beaux Arts

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

≠ PARCOURS POUR CHAQUE PUBLIC

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

DU CHALLENGE, DE L'AGILITÉ
JOUER A PLUSIEURS

NOTRE (solution / nom / titre)

SOLUTION

"CA BRULE"

C'EST (définition / catégorie)

UN PARCOURS
AVEC PLUSIEURS ITINÉRAIRES
POUR TRAVERSER LA LAVE

QUI (caractéristiques / description)

JOUE SUR DES PLATEFORMES DE ≠
HAUTEUR

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant...)

ASPECT EVOLUTIF / INCLUSIF
VISUEL FORT + COHÉRENT

3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage...)

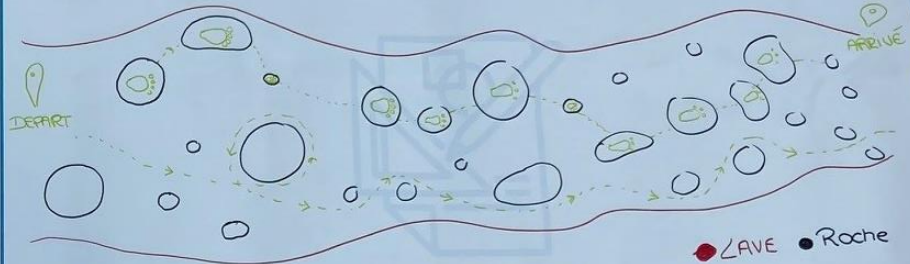
MAGMAA

ÉCOLE DES BEAUX ARTS

COUPE

LIEN DE L'ESPACE

VUE EN PLAN



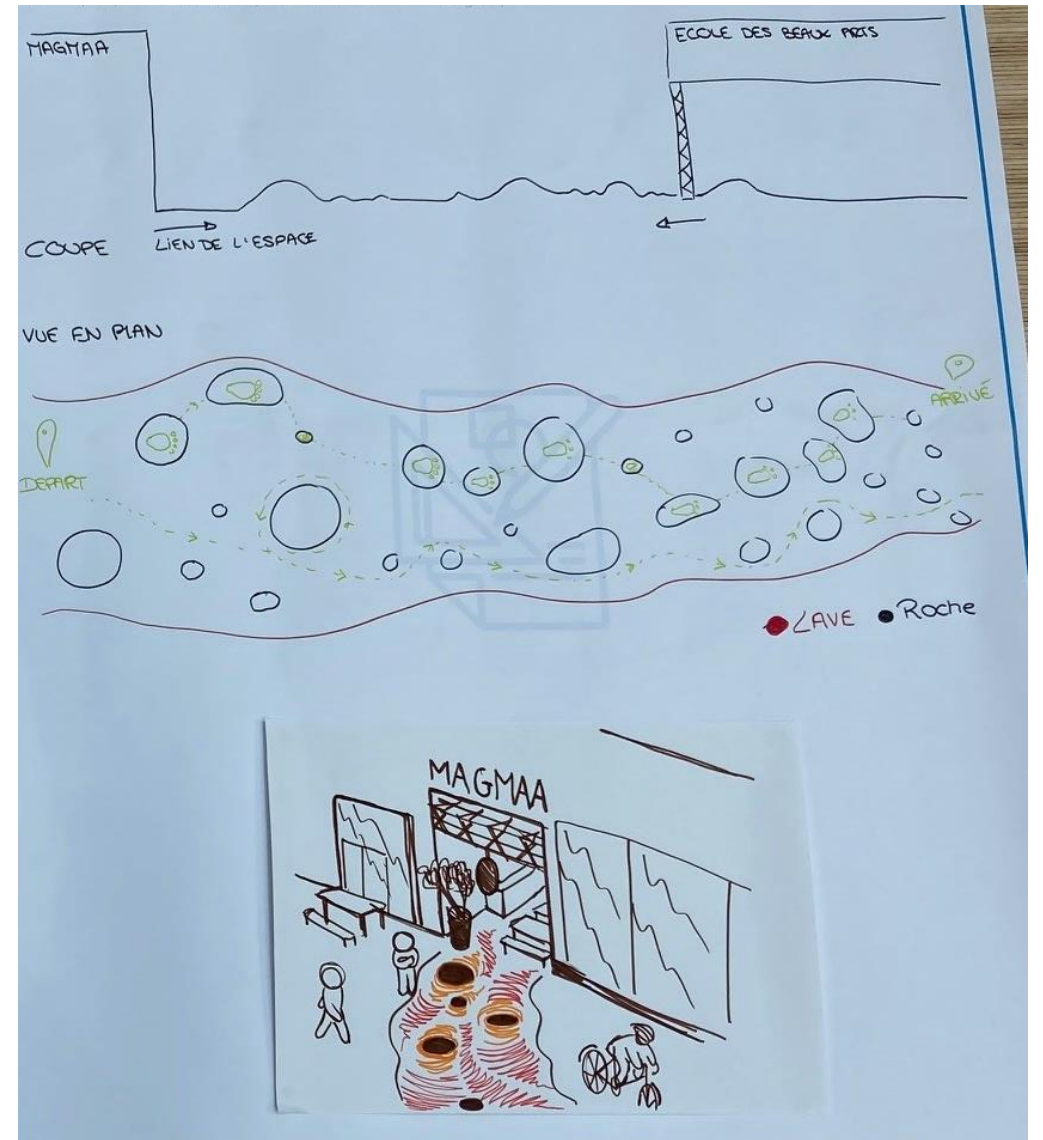
2

Nom : Ça brûle

Principe :

Ça brûle est une installation au sol qui prend sa source au Magmaa et se propage sur le parvis des halles 1 & 2. Sous la forme d'une coulée de lave, de laquelle émergent des rochers, les usagers traversent littéralement cette "rivière ardente". La taille et l'espacement des rochers varie tout en laissant l'épreuve accessible à tout public et en respectant les usages existants (livraisons, ...).

Chaque usager, en sautant de rocher en rocher, laisse une empreinte révélant le chemin emprunté d'une couleur qui lui est propre. Ainsi l'œuvre est peu à peu révélée et créée de manière évolutive et participative. Chaque trace de pas se résorbe petit à petit dans le temps.



DÉFI CRÉATIF - N°3 :

Transformer les campus en terrains de jeux du quotidien

1. ÉQUIPE  **88888**

(Nom de l'équipe)

LES ACTIVES

(Présentation du groupe)

- Marine BUTIN
- Léa CERUTI
- Charlotte RUCKI
- Emora LEJEUNE
- Maryline BAUVOINE

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- ~~x la sèdette de l'opération~~
- x DISPONIBILITÉ DE L'INFO QUOTIDIENNE ET SUR TOUS LES CAMPUS

Notes :

(Pour aller plus loin)

Bourses d'information dispersées le long des chemins.

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

- ETUDIANTS
- NÉO-PATRIQUANTS

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

- être en bonne santé
- ne pas être isolé et faire de nouvelles rencontres
- être informé sur les pratiques sportives

NOTRE (solution / nom / titre)

- "Bouge tes lignes"

C'EST (définition / catégorie)

- parcours sportif reliant les campus, symbolisés par des lignes qu'il faut suivre et qui nous font découvrir une nouvelle manière d'appréhender l'information (sens de l'idée)

QUI (caractéristiques / description)

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant, ...)

- gratuit
- à la portée de tous
- l'aspect ludique et expérimental
- rendre les étudiants acteurs dans le recueil de l'information

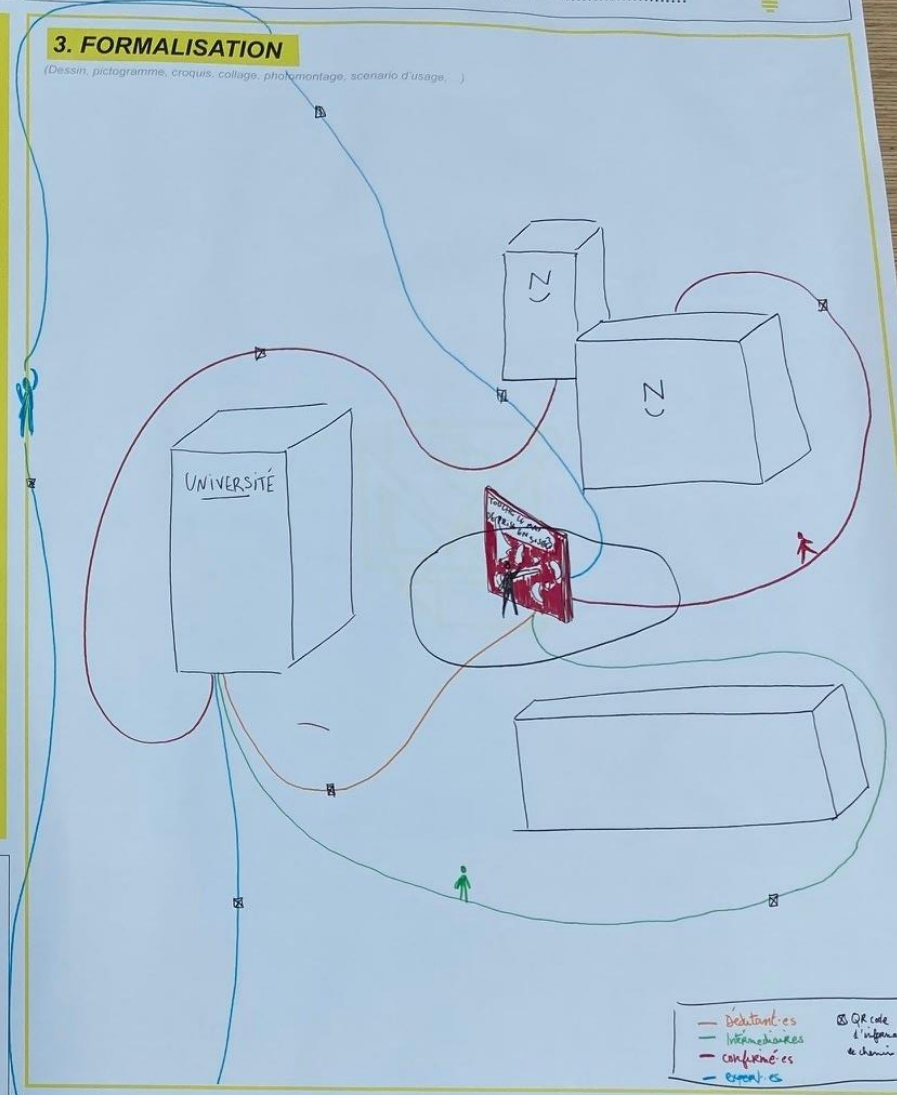
CONCEPT #

Titre de l'idée : "BOUGE TES LIGNES"



3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)

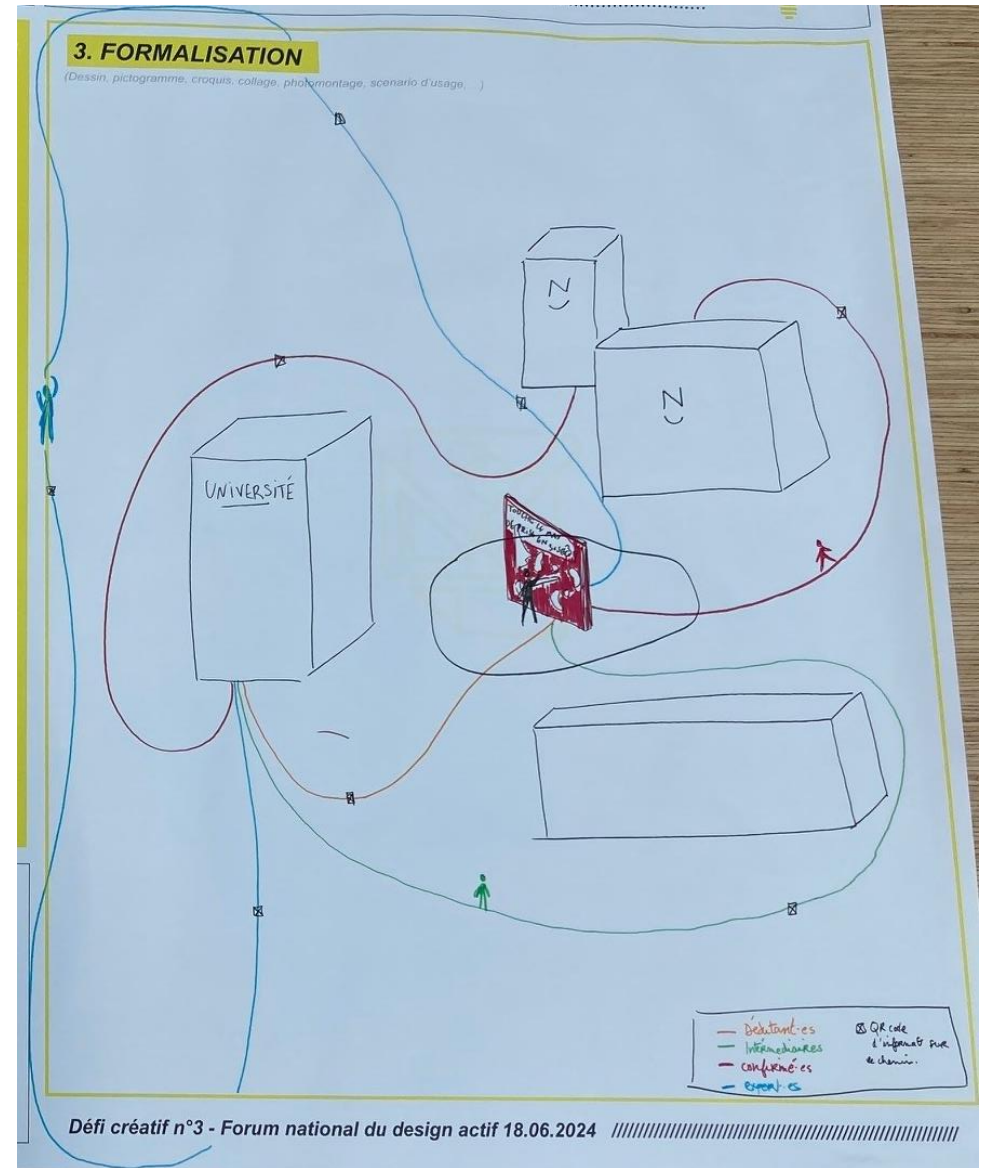


3

Nom : Bouge tes lignes

Principe :

Parcours découverte qui relie les campus les uns aux autres par des lignes de couleur, comme celle du Voyage à Nantes - sur chaque ligne on y retrouve des activités de design actif et toutes convergent vers un mur numérique interactif de partage d'information sur le sport dans les campus. #information



DÉFI CRÉATIF - N°3 :

Transformer les campus en terrains de jeux du quotidien

1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

(Présentation du groupe)

- Cléopâtre
- Flavie Brest Rom
- Simon

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- Modulaire / évolutif
- Transposable ~~sur~~ ^{pour} les différents campus
- Mesurable (indicateurs sportifs)

Notes :

(Pour aller plus loin)

- Pour le temps du midi, ticket à prendre à la cafétéria et en attendant faire une activité physique
- Accessibilité

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

- Étudiant
- Personnel universitaire
- Personnel externe

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquels répond le concept)

- Désire un loisir pas d'une façon ludique
- Rendre plus ludique le déplacement sur le campus

NOTRE (solution / nom / titre)

- Chemin balais, comme le voyage à Nantes (déplacement)

C'EST (définition / catégorie)

- Chemin balais pour se déplacer d'un point A à B
- tout en faisant une activité physique

QUI (caractéristiques / description)

- Chemin balais + activités sur chaque station

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant, ...)

- La longueur régulière des stations / lignes
- ↳ Modulaire

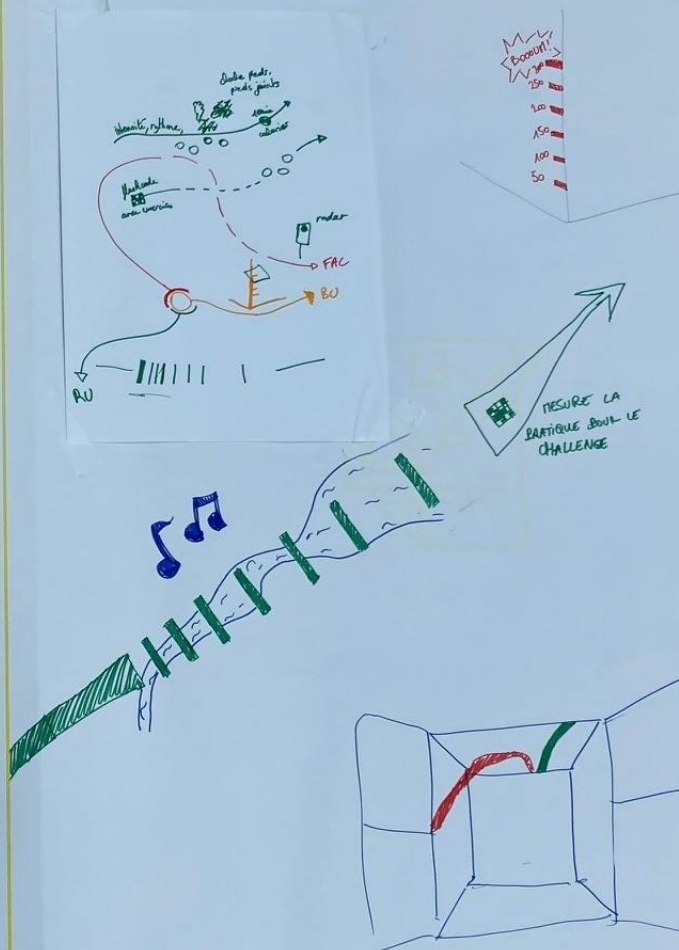
CONCEPT #.....

Titre de l'idée : LES...LIGNES...ACTIVES.....



3. FORMALISATION

(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage, ...)

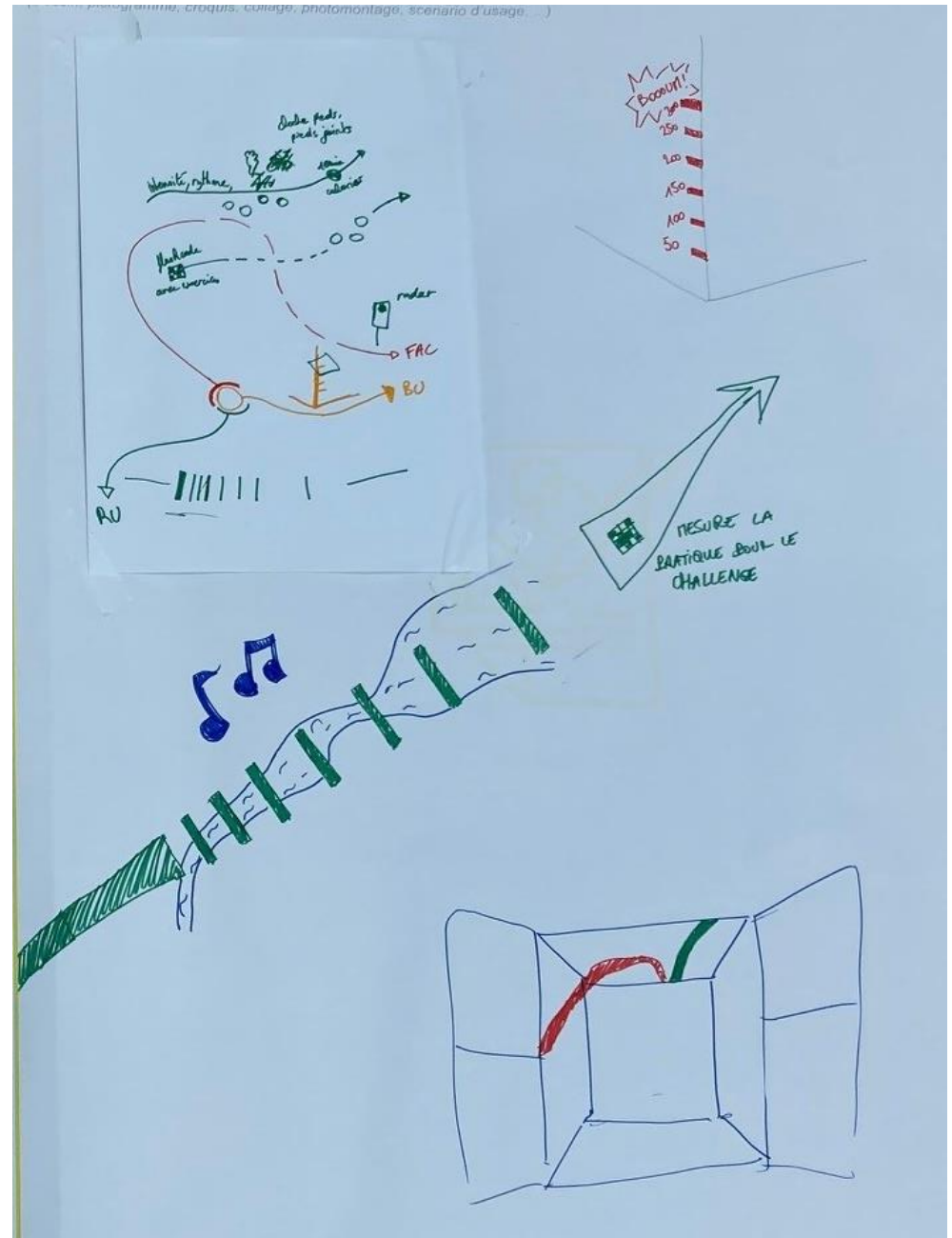


3

Nom : Les lignes actives

Principe :

Chemins balisés sur les trajets déjà utilisés par les étudiants (exemple : de l'amphi au CROUS, de l'amphi au tram...) avec activité de design actif mesurable (exemple : saut en longueur, vitesse, saut en hauteur....) pour que l'étudiant soit tenté de faire évoluer son score au fur et à mesure de ses passages. L'idée est aussi que les ateliers soient modulables et interchangeables. #optimisation



DÉFI CRÉATIF - N°3 :

Transformer les campus en terrains de jeux du quotidien

1. ÉQUIPE

(Nom de l'équipe)

(Présentation du groupe)

- Juliette Château
- Malory Couasnon
- Gaëlle Conseil
- Jocelle Martin-Gauthier

4. LES POINTS FORTS de l'idée

- PÉRENITÉ / FRÉQUENCE / INTENSITÉ
- TRANSFORME & EXPLOITE L'EXISTANT
- PRATIQUE MINIMUM DE SPORTS
- S'ADAPTE AUX CONTRAINTES TEMPS ÉTUDIANTS
- OBLIGATOIRE MAIS FLEXIBLE
- INCLUSIVE (APPLI S'ADAPTE AU PROFIL)
- RÉFÉRENCIEMENT

Notes :
(Pour aller plus)

CPN avoir des infrastructures accessibles selon les contraintes de temps ^{pour} des étudiants qui ont un planning personnel qui leur semble saturé ?

2. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES de l'idée

POUR (type d'utilisateur, caractéristiques des usagers)

Tous les étudiants avec un caractère obligatoire → Accès points ECTS

QUI SOUHAITE (les besoins, envies auxquelles répond le concept)

pratiquer des activités sportives sans contraintes horaires ni matériel, sans engagement (et sans frais)

NOTRE (solution / nom / titre)

C'EST (définition / catégorie)

- une application pour localiser les cours
- des infrastructures locker / valider
- des lieux réservés au prêt, casiers (pour casiers / accès douches (+ parking vélos))

QUI (caractéristiques / description)

Permet pour tous d'accéder à la Perennité + fréquence + intensité

ET SE DÉMARQUE À TRAVERS (aspect nouveau, différenciant...)

- Univers Colode - voyages de J. Verne
- Parcours dans la ville
- Découverte de sports / pratiques
- Aspect ludique (gamification)
- Classements / challenges
- Puteaux par des gains (TU / diét...)

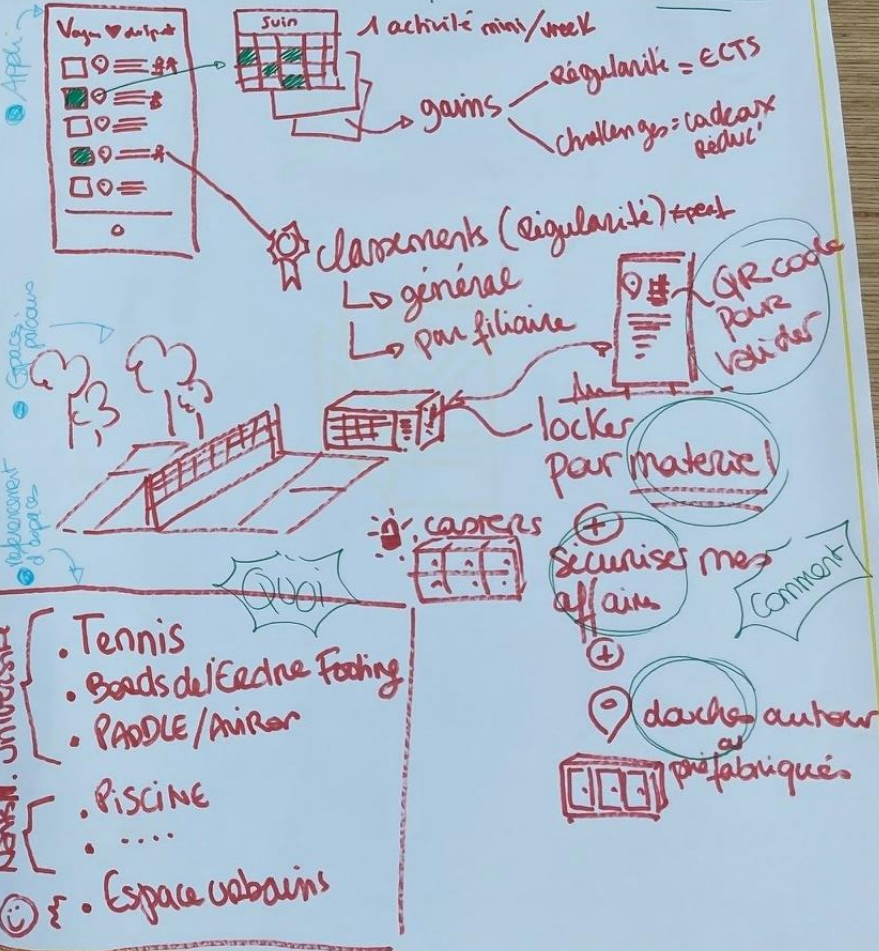
CONCEPT #

Titre de l'idée : VOYAGE AU CŒUR DU SPORT



3. FORMALISATION

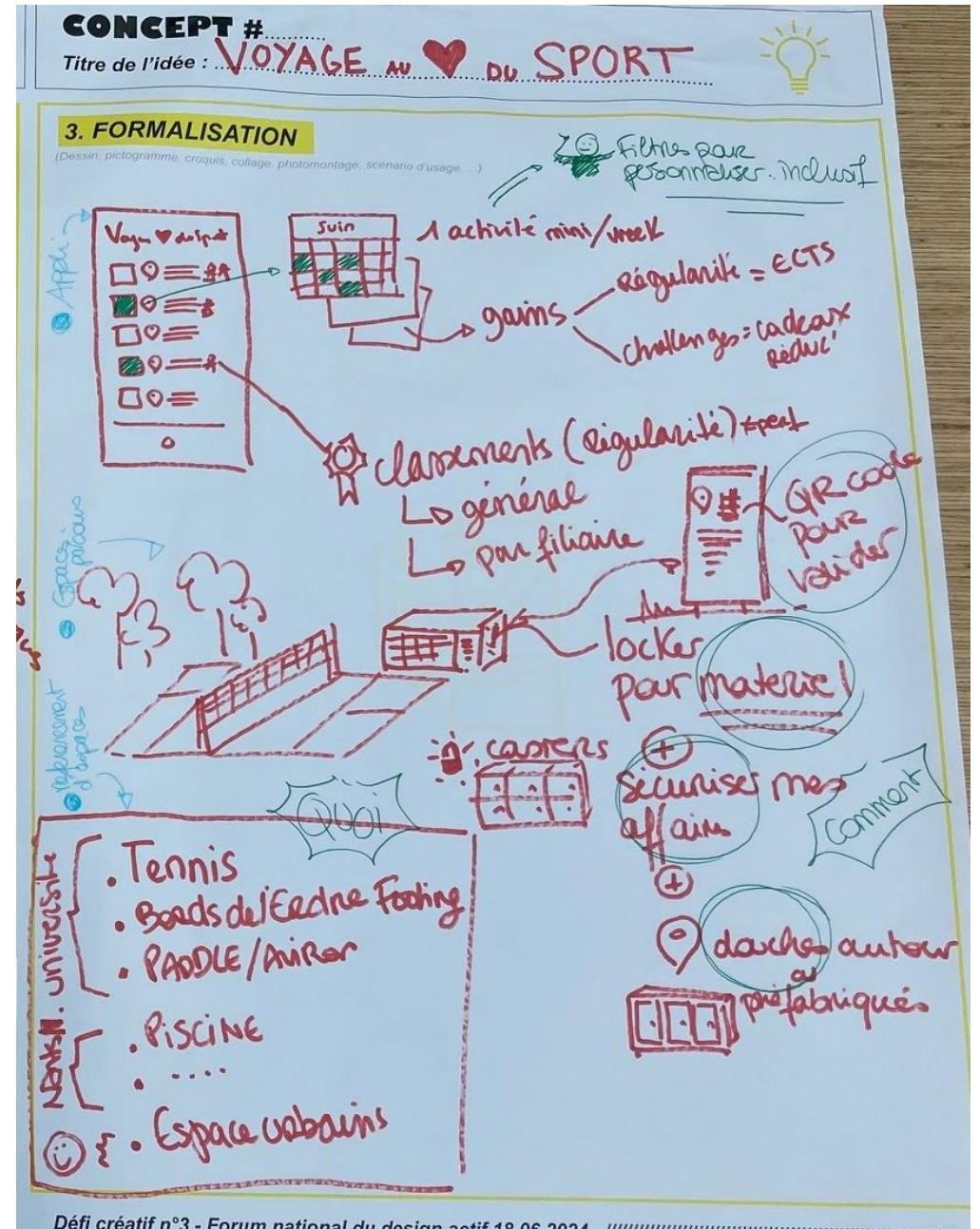
(Dessin, pictogramme, croquis, collage, photomontage, scénario d'usage...)



Nom : Voyage au cœur du sport

Principe :

Il s'agit d'une application qui identifie et localise toutes les différentes infrastructures sportives déjà disponibles sur les campus et qui, par la gamification, incite les étudiants à pratiquer de façon libre ou encadrée. A gagner, entre autres, des crédits ECTS dans leur cursus scolaire. #motivation



samod

**FABRIQUE
URBAINE
& CRÉATIVE**

de l'île de Nantes