

## Compte-rendu 2e atelier CUB-Citélabo, jeudi 10 mars 2011, Bordeaux

L'objectif de ce deuxième atelier était de sélectionner pour chacune des quatre thématiques (cf CR 1er atelier : <http://citelabo.reseau.fing.org/blog/ThierryMarcou/read/59571/communaut-urbaine-de-bordeaux-ateliers-citelabo>) 2 idées parmi toutes celles formulées lors du premier, puis de les travailler pour produire un micro-scénario accompagné d'un communiqué de presse. Le respect de ces règles de départ a été variable selon les groupes. Les différentes idées et pistes d'innovations ont maintenant acquis des degrés de maturité variable.

Nous reviendrons dans le 3e atelier sur ces idées en s'attachant à repérer les points de blocage, les moyens de les contourner, à resserrer certains projets qui embrassent trop de choses, en se focalisant sur les aspects réellement transformateurs, sur la production d'informations neuves et utiles, sur l'existence et la pertinence des données publiques réutilisées, sur l'ergonomie des services ...

### Sélection des idées

La première étape de sélection s'est appuyée sur une grille de 11 critères, ou défis, incarnés dans un jeu de cartes avec lequel les participants de chaque groupe ont pu évaluer toutes leurs premières idées. Une carte blanche était à la disposition des participants qui souhaitaient introduire un nouveau critère.



### Idées retenues après sélection

- **Données citoyennes** : Crowdcubbing, SimCub/Coulisses de la Cub
- **Nouvelles représentations du territoire** : GPS Déroutant, Données sensorielles de la Cub
- **Mobilité plus libre et plus durable** : Au prochain arrêt, Données sensorielles de la ville
- **Co-construire la ville durable** : Serious game déplacement, Monnaie Ville durable

### Micro-scénarios :

#### Crowdcubbing :

La Cub déploie une plate-forme de crowdsourcing pour compléter, enrichir ses jeux de données publiés. Des campagnes d'enrichissement de données sont lancées par la Cub à partir de cette plate-forme.

Exemples de campagne :

- Compléter les données sur la couverture végétale dans l'espace public urbain en invitant les habitants à renseigner sur la plate-forme quelles sont les espèces végétales présentes dans leur jardin, sur leur balcon ou leur terrasse.
- Compléter des données sur l'architecture et l'urbanisme : types de fenêtres, portes, linteaux, ornements (cariatides, atlantes ...)
- collecter des données sur les déplacements, par exemple sur la marche

#### SimCub :

L'objet du jeu est de prendre la place d'un élu de la Cub, en choisissant une commission (environnement, transports, urbanisme). Le jeu se cale sur l'agenda officiel de la Cub, et des réunions de travail en commission programmées. Le joueur bénéficie des mêmes informations que l'élu réel (dossiers, rapports, plans ...), et d'outils de simulation (calculatrice financière lui permettant d'apprécier l'impact de sa décision sur les finances de la Cub). A chaque nouvelle étape du process, les données de la réalité sont réinjectées dans le jeu.

#### Au prochain arrêt :

Pour se déplacer dans la ville, on combine différents réseaux de transport public : le tramway, le bus, le vélo partagé, etc. Pour faciliter le choix de l'itinéraire le plus approprié, on trouve des affichages dans la ville et dans les moyens de transport. Par exemple, dans le tramway, un écran informe de la disponibilité des Vcubs aux alentours de l'arrêt de tramway suivant. S'il n'y a pas de vélo libre, on peut descendre deux arrêts plus loin. Les informations sont mises à jour et assurent une meilleure optimisation du réseau. Pour en savoir plus, il existe aussi une application qui donne des informations détaillées en temps réel.

## GPS Déroutant :

Produire des trajets aléatoires (random) et mémoriser les trajets déjà proposés aux mêmes utilisateurs pour toujours lui en proposer un nouveau. Le GPS propose lors du trajet de s'arrêter pour regarder autour de soi, de découvrir des points d'intérêt, d'aller parler à quelqu'un par hasard et tout simplement de se perdre pour changer le rapport que l'on a avec la ville.

**Version 1:** GPS mobile ou web qui permet de se déplacer d'un point A à un point B via un trajet aléatoire et surprenant. L'utilisateur en fonction de son profil (plus de bancs, beaucoup de marche, prendre les transports en commun) et de son temps disponible, se perd et s'arrête au cours de son trajet pour découvrir de nouveaux lieux et des détails inconnus de la ville.

**Version 2:** Le GPS propose différentes typologies de profils (jeune, sénior, etc.), de trajets (A -> B, A -> ?), d'émotions (surprise, peur, rencontre, aventure) et de thématiques (patrimoine, culture, shopping, gastronomie, vin, musique, etc.). En fonction de ces typologies, le GPS guide de manière visuelle ou audio l'utilisateur vers de nouveaux lieux pour se perdre de manière intelligente dans la ville.

**Données utilisées:**

- Données publiques : bancs, toilettes, agenda des événements, espaces verts, points d'intérêt touristique, état de la voirie, transport en commun, etc.
- Par le public (données crowdsourcées) : point d'intérêt, j'aime/j'aime pas, événements, informations Wikipédia géolocalisées, Flickers, Foursquare sur certains lieux, connaissance des habitants sur des petits points d'intérêt et leurs histoires (à coupler avec un wiki local).
- Lowtech : fiches imprimées à disposition dans les lieux publics, les maisons de retraite, etc., que l'on choisi au hasard et qui propose un trajet avec les informations locales, les points d'intérêt ("faites 60 pas et arrêtez vous 5 min").
- Audioguide touristique / routes qui n'existent pas...

**Communiqué de presse:** Laissez-vous surprendre par votre GPS, pour découvrir la ville autrement, en fonction de vos goûts, du temps disponible et des émotions recherchées. Perdez-vous à la découverte de nouveaux horizons.

Le GPS propose lors du trajet de s'arrêter pour regarder autour de soi, de découvrir des points d'intérêt, d'aller parler à quelqu'un par hasard et tout simplement de se perdre pour changer le rapport que l'on a avec la ville.

Le GPS nous conduit donc à découvrir de nouveaux lieux, à s'arrêter pour regarder une rue dans le détail au lieu de banalement la traverser le reste du temps, à faire des détours plutôt que d'aller au plus court, à être informé des lieux et des événements sur son trajet et à parler avec d'autres possesseurs de ce type de GPS, etc. Au fond, le GPS Déroutant permet échapper au déterminisme induit par les processus d'aide à la décision.

## Données sensorielles de la ville

**Version 1:** Sentir le pouls de la ville : dispositif dans un espace public collectant différents indicateurs (bruit, cris dans les rues, transport, circulation, nombre de visiteurs dans les lieux public, personnes géolocalisées, check foursquare, tweets locaux, nombre de sms et communications téléphoniques, etc.) pour les matérialiser à travers l'ouïe (pouls, etc.), le toucher (vibrations, mouvements), la vue (jeux de lumière, etc.) et l'odorat (intensité), et ainsi sentir le niveau de mouvement de la ville à un instant donné.

**Version 2 :** Place(s) de l'environnement : greffer des données sur le mobilier urbain ou sur l'architecture pour visualiser simplement et clairement le niveau de dépense énergétique des quartiers et de l'agglomération.

Ex. : Statue du recyclage, immeuble dont les étages sont allumés en fonction de la consommation d'électricité, fontaine qui matérialise la consommation d'eau des différentes parties de l'agglomération, dispositif en bas des lampadaires qui modifie leurs couleurs en fonction de la pollution dans la rue, densité des réseaux wifis dans l'espace.

**Version 3:** État des lieux de la CUB / Mon territoire en mouvement : prendre conscience du territoire qui nous entoure avec des indicateurs démographiques, économiques, sociaux (nombre d'habitants, âge moyen, revenu par quartiers, nombre de connexions internet (données AEC), naissances/décès, nouveaux arrivants dans la ville, nationalités représentées) grâce à des représentations visuelles (projection) sur différents supports (façades, sol d'une place, surface de l'eau, etc.). Les données sont visualisées à travers des pictogrammes à petite échelle (un habitant représenté par un pictogramme de quelques centimètres) qui sont projetés sur une grande surface pour "matérialiser" le nombre d'habitants. Faire la même chose avec l'ensemble des données, les m<sup>3</sup> d'eau consommés, le nombre de voitures qui circulent dans l'agglomération, de vélos et de V3, etc.

**Communiqué de presse:** Les données sensorielles de la ville : vivez la ville avec vos cinq sens. Un dispositif dans l'espace public vous permet d'appréhender en fonction des lieux le pouls de la ville (Sentir le pouls de la ville), sa qualité environnementale (Places de l'environnement) et son évolution sociodémographique (État des lieux de la CUB). Les données sont matérialisées à travers différents dispositifs dans l'espace public, pour que les données ne restent pas seulement des chiffres abstraits mais soient palpables, appréhendables et compréhensibles d'un simple coup d'œil.

## Serious game déplacements

Sur mon PC :

- \* je choisis un profil : handicapé, avec une poussette, mobilité réduite, beuré, etc.
- \* je choisis un mode de transport (vélo, marche, multimodal)
- \* je choisis un itinéraire et un horaire
- \* je choisis un mode de parcours : touristique, gourmand, culturel, flaneur, sécurisé, utile, et je déroule le parcours choisis.

Il y a un mode de jeu "hypothèse" où on teste une version hypothétique de la ville. Ce mode est utile à l'acteur public. Les acteurs publics déclarent leurs projets, leurs actions. Ils mettent à jour le jeu. Ils expliquent, ils étudient, ils répondent aux suggestions.

Pendant le jeu je peux modifier et rajouter des éléments et évaluer/voter pour :

- \* des suggestions
- \* des améliorations
- \* des problèmes
- \* des informations

## Monnaie Ville durable

Une carte, nominative préchargée ou blanche et sans crédit, est largement distribuée dans toute la CUB (bureaux de tabac, boulangeries, marchands de journaux, etc.), à tous les habitants comme à toutes les personnes qui passent sur le territoire de la CUB. Je reçois des crédits lorsque je contribue à la ville durable : recyclage du papier, etc. Par exemple, quand j'utilise le VCUB je gagne des points. Au passage, mon abonnement VCUB peut être payé par des crédits CUB. Donc plus je consomme des VCUB et moins ils me coûtent -- on est dans une logique de cercles vertueux. Autre exemple : je vais chercher un stop-pub en mairie et je gagne x crédits (on ne vérifie pas ce genre d'usage).

La CUB reçoit des places, des choses en nature qui pourraient être redistribuées via ces crédits. Exemples : place dans des salons, dans des spectacles. La CUB publie des statistiques d'usage de cette monnaie. On sait où elle est produite, où elle est consommée. La conversion de cette monnaie en services de la CUB peut varier automatiquement en fonction de l'usage. Par exemple : si l'usage des transports en commun devient trop important alors le prix des places en crédits CUB augmente. De même, à certaines heures de la journée ou certains jours, la monnaie CUB permet de "d'acheter" plus de certaines choses.

Cette forme de consommation commence à ce se mettre en place avec par exemple le réseau social Go too <http://www.gotoo.fr/>. Plus on se déplace en mode « durable » plus on collecte de soleillos. Avec des soleillos on gagne des trottinettes électriques...