

# NOS OUTILS

  
**WHAT TIME IS I.T.**  
MANUFACTURE D'IMAGINAIRES

# NOS OUTILS



**L'IMAGINABOX**  
Stimulateur d'imaginaires



**DEBAT MOBILE**  
Le « CUB »



**L'IMAGINOGRAPHE**  
Salon itinérant



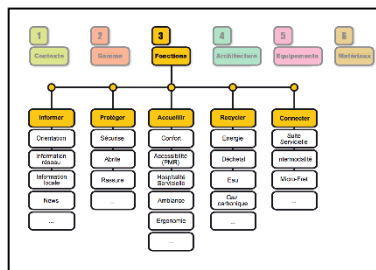
**LA MIXETTE D'IDEES**  
Mobile de l'échange



**LE VELOCAR**  
Mobile de l'échange



**LA CAPSULE ET SES SATELLITES**  
Mise en scène et mise en récit



**Eco6TM**  
Un « serious game » entre  
design thinking et design fiction

# L'IMAGINABOX | Stimulateur d'imaginaires

## C'EST QUOI ?

L'imaginabox est un format d'atelier participatif, développé par What Time Is I.T., destiné à croiser données quantitatives et qualitatives.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Les participants, équipés d'un boîtier de vote électronique, répondent en direct à un sondage et échangent à partir des résultats qui s'affichent instantanément.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Nombre de participants :**

jusqu'à 80 personnes

**Durée :** 2h

**Lieu :** Salle, extérieur

**Matériel nécessaire :**

écran + projecteur + kit « imaginabox »

## CA MESURE QUOI ?



Des imaginaires



Des idées



Des tendances

## CA PRODUIT QUOI ?



Des données chiffrées



Des idées argumentées

## CA SERT A QUOI ?



Support  
d'échanges



Vote



Influence

## EXEMPLES D'UTILISATION

**Libre comme l'R :** Mission d'accompagnement de Clermont Communauté dans l'organisation d'une concertation publique (assises de la mobilité).

**Hétérotopia :** Mission d'appui pour la conception et l'animation d'une démarche de prospective participative sur le thème de la transition à Grande-Synthe.



# L'IMAGINABOX | Stimulateur d'imaginaires



**Un kit « clé en main »**  
télécommandes + récepteurs



**Un diaporama interactif**  
questions multicritères



**Des statistiques**  
critères et formes  
ajustables



# DEBAT MOBILE | Le « CUB »

## C'EST QUOI ?

Le débat mobile est un **comptoir ambulant** qui combine information, participation et communication. Son format compact lui permet de s'installer **au cœur des flux**.

## CA MESURE QUOI ?



Degré de compréhension et de connaissance du projet



Sondage sous forme de questionnaires réalisés « In situ »

## CA SERT A QUOI ?



Interpeller la population dans les lieux de passage



Elargir l'audience des débats

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Le « débat mobile » est :

1. un **point d'information** sur le projet.
2. un **point de rendez-vous** pour débattre, échanger,
3. Un **point de contact** sur le territoire pour donner de la visibilité au projet

## CA PRODUIT QUOI ?



Des données d'audience



Du verbatim et des idées argumentées



Des articles en ligne

## EXEMPLES D'UTILISATION

**Métro ligne 3 Toulouse** : Débats mobiles dans le cadre du projet de la nouvelle ligne de métro de la grande agglomération toulousaine.

**CAP 2020 Dunkerque** : Animation de 25 débats mobiles pour la Commission nationale du débat public (CNDP) concernant le projet d'agrandissement du port de Dunkerque (quai à conteneurs)

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Le comptoir s'étire entre 1 mètre et 4,70 mètres. Sa longueur est modulable pour s'ajuster aux contraintes du contexte : marchés, lycées...

### Equipements :

Sono / TV/ Micro HF / Panneau d'info...

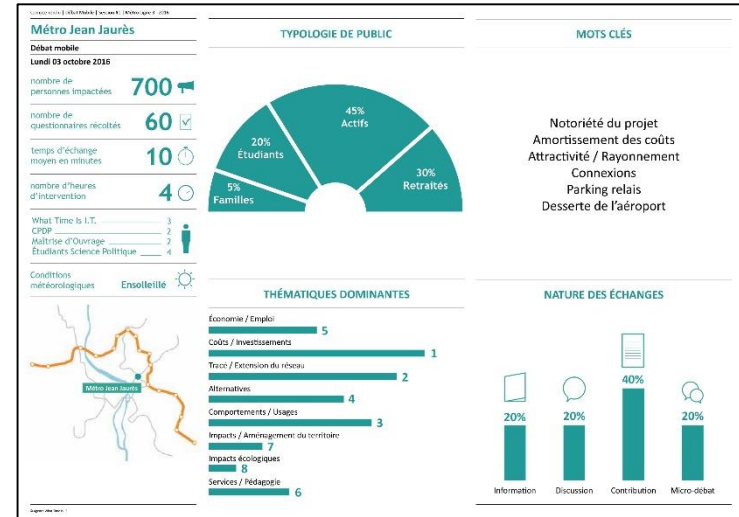
## CA RESSEMBLE A QUOI ?



Comptoir d'échange + Panneaux d'informations + Salon de lecture



# DEBAT MOBILE | Le « CUB »



**Un dispositif ambulant et compact**  
comptoir dépliant

**Des fiches de synthèse**  
données d'audience, verbatims, tendances



# « L'IMAGINOGRAPHE » | Salon itinérant

## C'EST QUOI ?

Le bus « Imaginographe » est un salon itinérant équipé d'une télé et d'un système de diffusion sonore pour pouvoir organiser des ateliers de créativité « hors les murs ».

## CA MESURE QUOI ?



Des imaginaires



Des idées



Des tendances

## CA SERT A QUOI ?



Arpenter  
le territoire



Signaler,  
Communiquer



Animer des  
ateliers



Organiser  
des débats

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Habillé aux couleurs de la démarche, il fait escale en différents endroits pour promouvoir le projet ou servir d'agora mobile.

## CA PRODUIT QUOI ?



Du verbatim et des  
idées argumentées



Des cartographies  
de données

## EXEMPLES D'UTILISATION

**33 Tours** : Mission d'assistance pour la mise en place et le pilotage de la concertation citoyenne en Gironde.

**33tours.fr**

**Ilotopia** : Mission d'AMO pour l'implication des citoyens dans la production d'espaces publics - Île de Nantes.

**Ilotopia.fr**

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Nombre de participants** : 8 à 10 pers (intérieur)

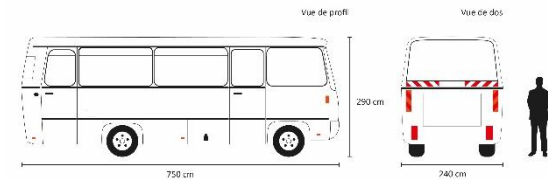
**-Format salon extérieur** : 30 à 40 m<sup>2</sup>

**Lieu** : Lieux mouvements (gare d'échange, parc relais, stations de tramway...) / Extérieur (marché, cour d'un lycée...)

**Equipements** :

Sono / TV

## CA RESSEMBLE A QUOI ?





# « L'IMAGINOGRAPHE » | Salon itinérant



Objet  
signal,  
support  
de com'



## Salon extérieur

objet signal support de com', rassemblement



## Salon intérieur

échange, synthèse de terrain créative



# LES MOBILES DE L'ECHANGE | La mixette d'idées

## C'EST QUOI ?

A l'image d'une table de mixage, la mixette d'idées propose de jouer avec des variateurs pour qualifier des orientations et justifier des choix.

C'est un outils d'aide à la scénarisation sur des thèmes comme l'habitat, l'énergie, les transports...

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Cet outil permet de :

- Dédramatiser la prise de parole
- Mettre en tension des solutions
- Donner une mesure quantitative aux imaginaires

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

### Ludique

La mixette repose sur le principe de la table de mixage, afin de faire bouger des « variateurs » illustrant des tendances.

### Léger

Compact et simple d'utilisation, ce dispositif s'installe partout.

## CA MESURE QUOI ?



Des imaginaires



Des orientations

## CA PRODUIT QUOI ?



Du verbatim et des idées argumentées

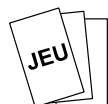


Des tendances

## CA RESSEMBLE A QUOI ?



## CA SERT A QUOI ?



Jouer « cartes sur table »

## EXEMPLES D'UTILISATION

**33 Tours** : Mission d'assistance pour la mise en place et le pilotage de la concertation citoyenne en Gironde.

**Libre comme l'R** : Mission d'accompagnement de Clermont Communauté dans l'organisation d'une concertation publique (assises de la mobilité).

## LES MOBILES DE L'ECHANGE | Dédramatiser la parole



## La mixette d'idées

jeux de cartes et table de mixage

# LES MOBILES DE L'ÉCHANGE | Le vélocar

## C'EST QUOI ?

Le « vélocar » est un prototype fonctionnel qui permet de faire réagir les habitants sur la thématique de la mobilité et des nouvelles pratiques de déplacement.

Cette voiture à pédales suscite la curiosité, c'est un prétexte à l'échange qui libère la parole.

## CA MESURE QUOI ?



Des imaginaires



Des expériences

## CA SERT A QUOI ?



Utiliser le prototype comme support de projection et de discussion.



Innover dans le domaine de la concertation pour capter le jeune public.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

La voiture à pédales est le « mobile » de nos échanges sur les enjeux de la mobilité.

Il aide les participants à se questionner sur l'intermodalité, l'énergie, le co-voiturage...

## CA PRODUIT QUOI ?



Du verbatim et des idées argumentées, des retours d'expérience



## EXEMPLES D'UTILISATION

**Métro ligne 3 Toulouse** : Débats mobiles dans le cadre du projet de la nouvelle ligne de métro de la grande agglomération toulousaine.

**WAVE/Jacky44** : Conception et animation d'un village sur les « makers » sous les Nefs de Nantes dans le cadre d'une exposition internationale de BNP Paribas.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

### Démonstrateur Mobile & Ludique

Le vélocar est une forme d'incarnation des enjeux sur la mobilité, à la fois support interpellateur de rencontre et sujet de discussion.

### Prototype manufacturé

Bricolé avec la complicité des habitants à partir de deux VTT, il illustre l'ingéniosité populaire et les savoir-faire propres aux activités manufacturées.

**Équipements** : Go-pro et micro-cravate

## CA RESSEMBLE A QUOI ?





# LES MOBILES DE L'ÉCHANGE | Dédramatiser la parole



# LES SATELLITES | Mise en scène & mise en récit

## C'EST QUOI ?

L'installation, composée d'une capsule de vie et de satellites, présente des univers miniatures évoquant une ville en transition.

Ces réalités fantasmées nous invitent à confronter nos imaginaires et notre pouvoir d'agir dans une société en mutations (sociale, économique, écologique, urbaine...).

## CA MESURE QUOI ?



Des imaginaires



Des idées

## CA SERT A QUOI ?



Support de restitution et support d'échanges lors d'ateliers ré-créatifs

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Présenté sous la forme d'une exposition pédagogique, ce dispositif rend compte de visions concrètes et rêvées au travers de maquettes et de panneaux d'informations.

Des actions de médiation complètent cette interaction en imaginant des solutions innovantes (ex : lutte contre le réchauffement climatique, aménagement des espaces publics, ...)

## CA PRODUIT QUOI ?



Du verbatim et des idées argumentées



De la visibilité

## EXEMPLES D'UTILISATION

**Hétérotopia** : Exposition au Learning Center de Dunkerque, sur le thème des villes en transition.

**Les abeilles** : Mission d'appui pour la conception et l'animation d'une démarche de prospective participative sur le thème de la transition à Grande-Synthe.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- **Capsule de vie** : dispositif central accueillant une ville miniature mise en scène par un éclairage dynamique.
- **Satellites (x4 modules individuels)** : volume accueillant des maquettes et des panneaux d'informations interchangeables.

**Lieu** : Intérieur (musées, écoles...)

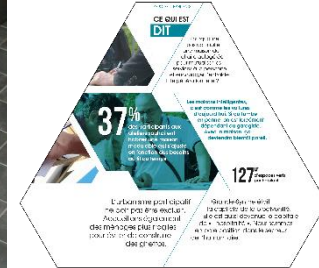
**Equipements** : Eclairage électrique (LED)

## CA RESSEMBLE A QUOI ?



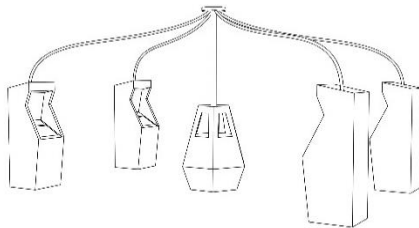


# LES SATELLITES | Mise en scène & mise en récit



## La capsule

maquette de ville miniature, imaginaires



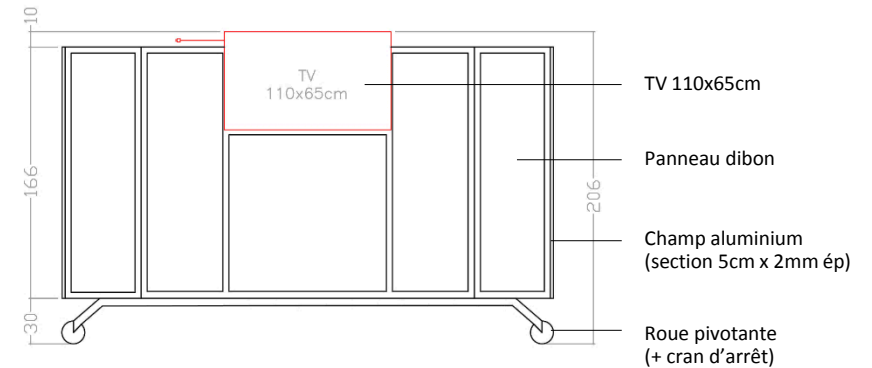
Les satellites peuvent être complétés par une capsule qui est un dispositif de **médiation original**.



À l'intérieur, une ville en miniature met en scène des solutions innovantes pour lutter contre les effets du réchauffement climatique : éoliennes, capteurs solaires, ferme urbaine, systèmes d'échanges locaux, coopératives, voitures électriques, station hydrogène...

# PANNEAU MOBILE | Mise en scène & mise en récit

Ce panneau mobile et modulable est composé de supports en dibon interchangeable. Un emplacement est prévu pour pouvoir diffuser de l'information dynamique via une télévision et des enceintes. Conçu en aluminium, il est léger et se monte en moins d'une heure.





# Eco6TM | Un « serious game » entre design thinking et design fiction

## C'EST QUOI ?

Eco6TM est une méthode de créativité (brainstorming collaboratif) qui permet d'identifier des solutions innovantes.

Cette méthode fusionne deux approches : le « design thinking » (méthode créative) et le « design fiction » (mise en récit des solutions imaginées).

## CA MESURE QUOI ?

- Mesurer la crédibilité des propositions imaginées par les participants
- (Géo)localiser les solutions pour éviter de produire des visions « hors sol »,
- Raconter une histoire qui « fait sens »
- Anticiper les freins, contourner les résistances aux changements...

## CA SERT A QUOI ?

Le but du jeu est :

- 1. d'imaginer des solutions** qui répondront de façon optimale (le meilleur compromis) à l'ensemble des besoins recensés
- 2. de mettre en récit les innovations** et d'en mesurer la pertinence, la faisabilité

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Eco6TM se présente comme un jeu dont l'objectif est de stimuler la pensée créatrice en permettant aux membres d'un groupe d'écrire le cahier des charges d'une solution innovante centrée usage.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Les séances sont animées au moyen d'outils destinés à libérer l'imaginaire des participants (cartographies, jeux, vidéos, dispositifs multimédias).

## EXEMPLES D'UTILISATION

**Ilotopia** : Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour l'implication des citoyens dans la production d'espaces publics - Quartier de l'Île de Nantes.

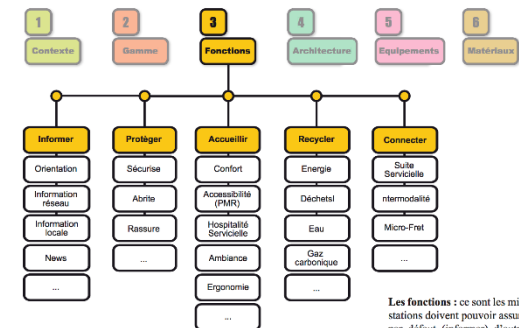
**VIC (Ville cycle)** : Réflexion sur les stations et les vélos électriques – Projet labellisé par le pôle de compétitivité I-Trans.  
Partenaires : CEA, Oxylane, Iffstar

## CA PRODUIT QUOI ?

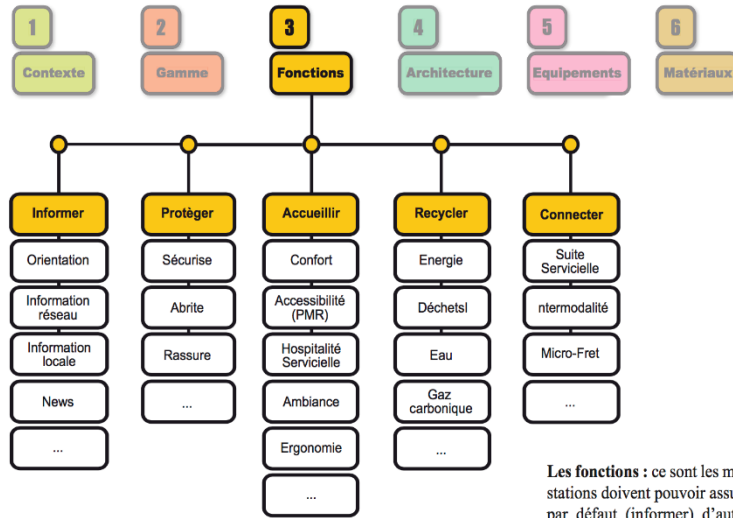
**La mise en récit d'une innovation, via le jeu Eco6TM, comprend :**

- **une intrigue**, une quête (ex: inventer la station de surface du futur qui soit économiquement viable et attirante )
- **un paysage** : un périmètre, ses contraintes spatiales et usages...
- **des personnages** : voyageurs, exploitants, concurrents, partenaires potentiels, collectivités locales...
- **un suspens, des rebondissements** : contraintes et désordre... pour tester la résistance de nos idées et définir un plan de mise en œuvre.
- **le déploiement d'épisodes** : quel calendrier ? comment fédérer des énergies, des acteurs ?

## CA RESSEMBLE A QUOI ?



# Eco6TM | Un « serious game » entre design thinking et design fiction



## Matrice de conception du cahier des charges

Centrée usages

**Les fonctions :** ce sont les missions que les stations doivent pouvoir assumer, certaines par défaut (informer) d'autres en option (protéger, recycler...)

Brainstorming collectif



Restitution finale de la solution imaginée



Rédaction de la planche tendance du service



**WHAT TIME IS I.T.**

Stéphane Juguet  
13 Bd des Martyrs nantais de la Résistance  
44300 Nantes

**TEL**

06 14 82 37 11

**EMAIL**

[stephane.juguet@wt2i.com](mailto:stephane.juguet@wt2i.com)

**CONTACT REGIE**

Audrey Degrendel

**TEL**

06 16 12 09 77

**EMAIL**

[audrey.degrendel@gmail.com](mailto:audrey.degrendel@gmail.com)

