

Entrepreneurship, employment, and Atlantic Youth: the way forward

Notes de conference - « 5ème European conference of Atlantic stakeholders. », octobre 2018

Contexte

Dans le cadre de la 5ème conférence des villes atlantiques à Vigo, L'Ecole de design Nantes Atlantique présentait une première avancée des travaux du projet AYCH, avec Vida Lactea, dans le cadre d'un atelier organisé par la Conference of Atlantic Arc Cities. L'atelier était en particulier orienté sur les questions d'engagement de la jeunesse dans un processus d'entrepreneuriat. Il s'agissait de faire une première capitalisation : qu'est-ce que la première année de travaux nous a appris sur la question jeunesse et entrepreneuriat ?

Le projet AYCH vise à explorer des approches de créativité pour engager les jeunes sur la voie de l'entrepreneuriat et de l'apprentissage. La particularité de ce projet est de faire collaborer étroitement les services jeunesse (Plymouth Youth service, Space, Vida Lactea...) et les établissements d'enseignement du design (Plymouth College of Art et L'Ecole de design Nantes Atlantique) pour créer de nouveaux modèles alternatifs d'éducation et d'apprentissage.

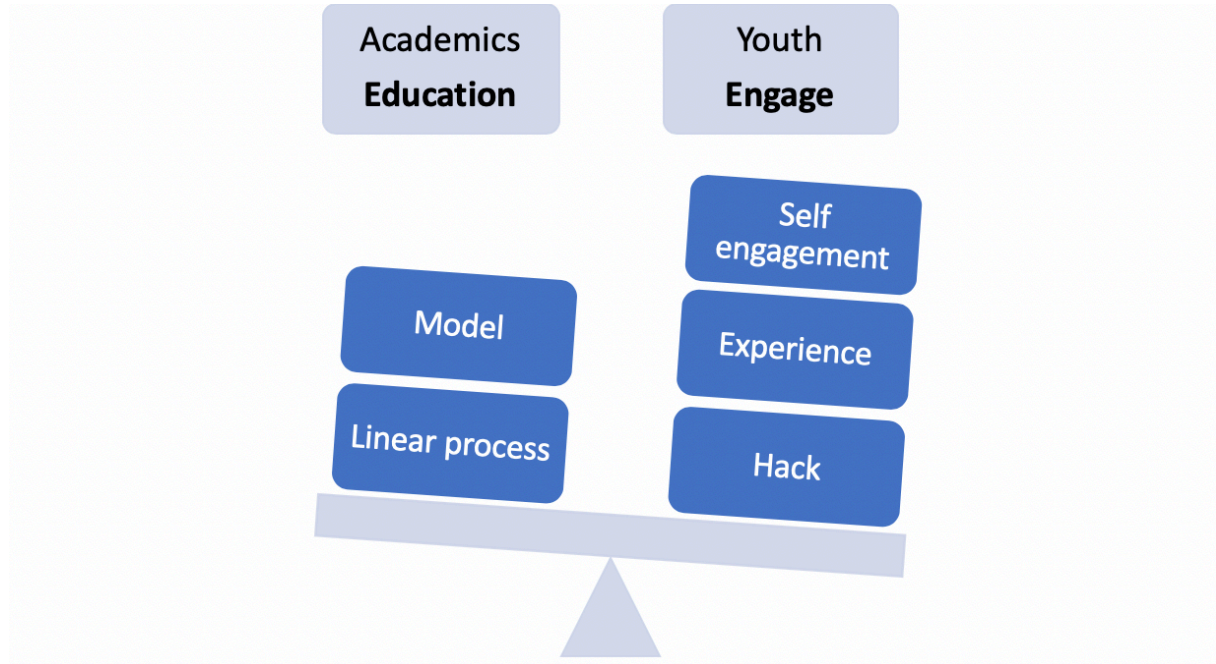
Le projet AYCH QUEST¹

Genèse du projet : diversité des approches et des partenaires : engagement & éducation

La diversité des partenaires et des approches nous a conduit à affiner notre première approche très classique du processus AYCH. Au fil de nos échanges avec les partenaires des services jeunesse, le parcours classique linéaire et processuel de l'idée à l'incubation s'est enrichi progressivement autour d'une expérience éducative et d'un parcours, plus adaptée aux besoins exprimés par les participants au projet

¹ <http://colossus.lecolededesign.com/forsoni/aych/doku.php?id=en:journemap>

AYCH.



Premiers échanges entre les partenaires académiques et services jeunesse

Ces premiers échanges se sont traduits par :

- L'enrichissement des définitions des étapes comme les stages (internship), résidences (residencies), ou encore incubation (incubation) ou encore technologies clés (Key Technologies) qui ont fait l'objet de définitions élargies pour « coller » à la diversité des profils,
- La nécessité de capitaliser et d'avoir des outils facilement appropriables et en ligne,
- La possibilité de définir des étapes et son parcours plutôt que de rentrer dans un processus figé.

L'une des grandes difficultés du projet est d'acculturer les jeunes à ces étapes, mais également les partenaires des services jeunesse qui n'ont pas le même niveau de maturité sur ces approches d'entrepreneuriat. Comment traduire ce processus très technocratique (incubation, technologies clés, workshops) et finalement très dédié aux étudiants de l'enseignement supérieur en un vocabulaire adapté pour tous (services jeunesse et jeunes) ?

Un consensus a été établi pour la réalisation de processus plus souples et facilement appropriables pour tous. Restait à mettre en œuvre concrètement cette approche : un atelier de design thinking a été proposé par l'école de design Nantes Atlantique pour réunir les différentes parties prenantes et les faire travailler autour de cet objectif commun.

Workshop et processus créatif (septembre 2018) : comment rendre plus tangible cette approche pour les partenaires et les jeunes ?

A l'occasion du comité de pilotage à Nantes, un premier atelier de design thinking a réuni des professionnels de l'éducation et des experts (Clément Gault, Anaïs Jacquard, Oli Raud, Elizabeth Zahoui, des professionnels de la jeunesse (Ashton Community Center, Plymouth Youth service ...), et enfin des jeunes de l'Ecole de design Nantes Atlantique pour repenser le parcours des utilisateurs de AYCH, les étapes et le vocabulaire. Il faut noter que l'outil a été ensuite développé au sein du ville durable design lab par des étudiants potentiellement éligibles sur le projet. L'équipe d'étudiants était pluridisciplinaire (design produit, espace), mixte et internationale (France, Mexique, Corée du Sud, Inde), encadré par un designer d'interactivité.



L'approche conjointe a permis de définir un premier outil, AYCH quest ou journey maker qui a permis de matérialiser les étapes du parcours en un jeu, mais aussi d'élargir les définitions des différentes étapes.

Les étapes (et l'anglais) ont été ensuite retravaillées conjointement avec un working group dédié à cette approche (Dan Barton, Oenone Thomas, Eli Zahoui) dans une approche plus didactique (starting the journey à la place de creative jam, make it happen pour les résidences, etc.)

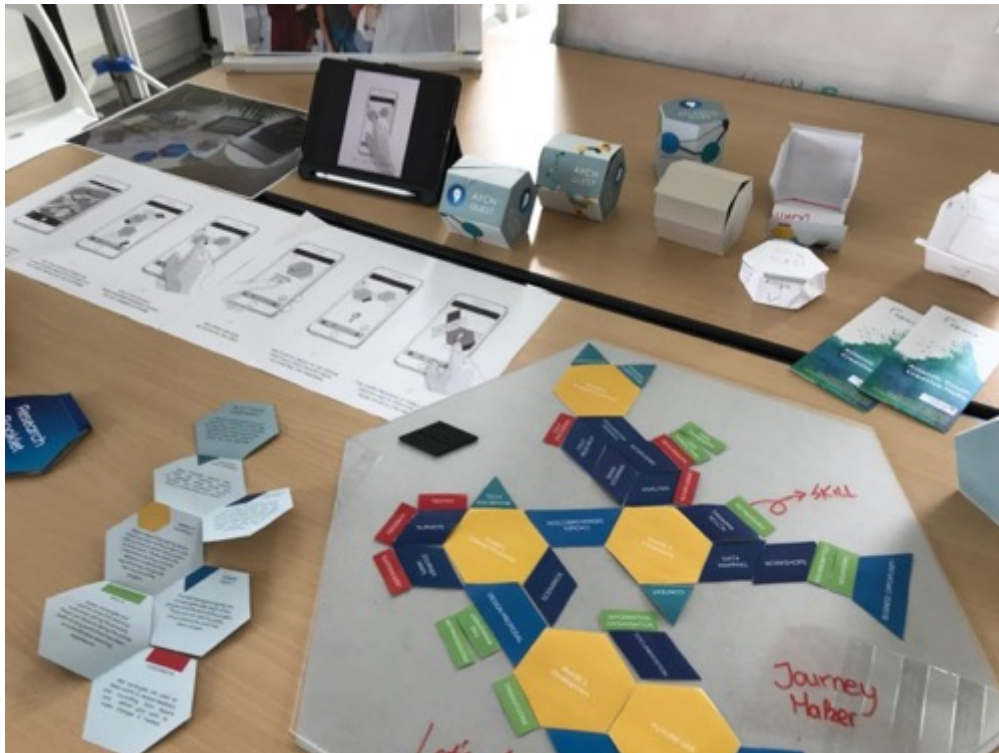


Eléments de design

- L'outil est facilement transportable ou imprimable à l'échelle de chaque hub
- Le vocabulaire formel est simple
- La forme en nid d'abeille des grandes étapes du parcours est pensée pour maximiser les interactions entre les étapes.
- Une application avait été pensée, mais l'animation se passe sous forme de jeu pour maximiser les interactions.
- Pour garantir l'anonymat, une photographie du parcours et des éléments est faite par l'utilisateur à chaque étape du parcours, avec un avatar.

De nombreux outils numériques pour décrire et gérer un projet ou un parcours existent déjà. À l'image de Slack, ils sont le plus souvent dédiés au monde professionnel et comportent un degré de sophistication qui peut rebuter. En outre, ils sont essentiellement numériques ce qui dessert l'engagement. Inversement, on trouve des outils physiques et manipulables mais plutôt pour s'organiser au quotidien. Ceux-ci sont plus ou moins ouverts : un agenda par exemple est trop linéaire vis-à-vis de la diversité du public touché par AYCH ;

un tableau blanc et/ou une série de post-it sont eux au contraire trop ouverts et manque de cadre.



Présentation du journey maker : une application est envisagée mais finalement abandonnée.

AYCH QUEST
With journey maker, you have power !

OUR AIM
We worked on management tools for the AYCH project, especially on the development of a new tool for journey follow-up for the youth.
From a basic text file, our idea was to create a dynamic version of it, using different shapes and colors. We needed to differentiate the several steps really easily.
Furthermore, as this game is dedicated to youth we wanted to enhance the playfulness of the game, and create a personal tool that could be understandable.

HACK THE EDUCATION
Give power to youth to choose their own path. We could see the results of education through skills and not schools and exams. Be the major actor of your future. And be free to construct your own CV with what you like and want to become !

COMMUNICATE
The path you create with this tool is an easy way to share your journey with someone else. With your counsellor you can create your education path that fits the best to what you want. It is the best way to reach your goals.

VILLE DURABLE
UNIVERSITY OF DESIGN DESIGN LAB

BUILD YOUR OWN PATH!

Poster réalisé pour engager les jeunes dans le projet

Les prochaines étapes

Les prochaines étapes du développement de l'outil, dont le principe est maintenant testé et validé, vont être :

- un déploiement dans chaque hub assuré par un didacticiel vidéo ou en ligne, ainsi que des fichiers OPEN SOURCE à imprimer dans chaque hub,
- des tests
- une version 2 à développer en septembre 2019.

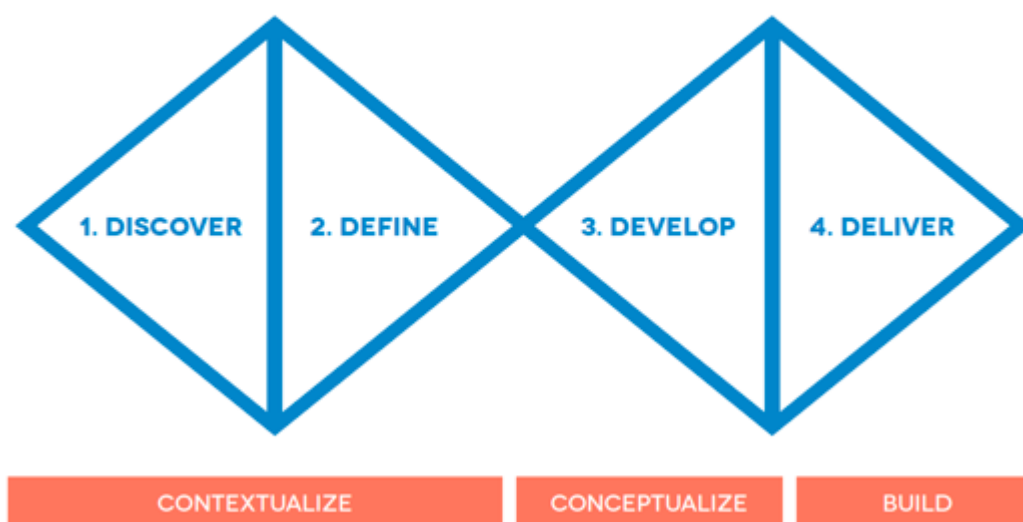
La réussite de cet outil se mesurera dans la capacité des jeunes à se l'approprier tout au long du parcours.

2. Créer de nouveaux outils

L'approche du projet AYCH suit une méthodologie et un processus du design thinking. A chaque étape du processus est souvent associé un outil que nous cherchons à tester puis à transposer à l'échelle de chaque hub, en laissant des marges d'appropriation. Là encore, la difficulté tient à travailler étroitement avec les différents services pour définir des outils adaptés, adaptables et appropriables. Les outils sont diffusés sur une plate-forme (WIKI) et sont open source (share alike 4.0) et testés à l'occasion de creative jams ou encore d'ateliers réalisés et animés directement dans les hubs. Le test des outils fait l'objet de rapports complets sur le Wiki.

DOUBLE DIAMOND METHODOLOGY

> 3 SETS OF TOOLS



De la méthode classique dite du double diamant...

... A une réinterprétation des outils avec les services jeunesse.



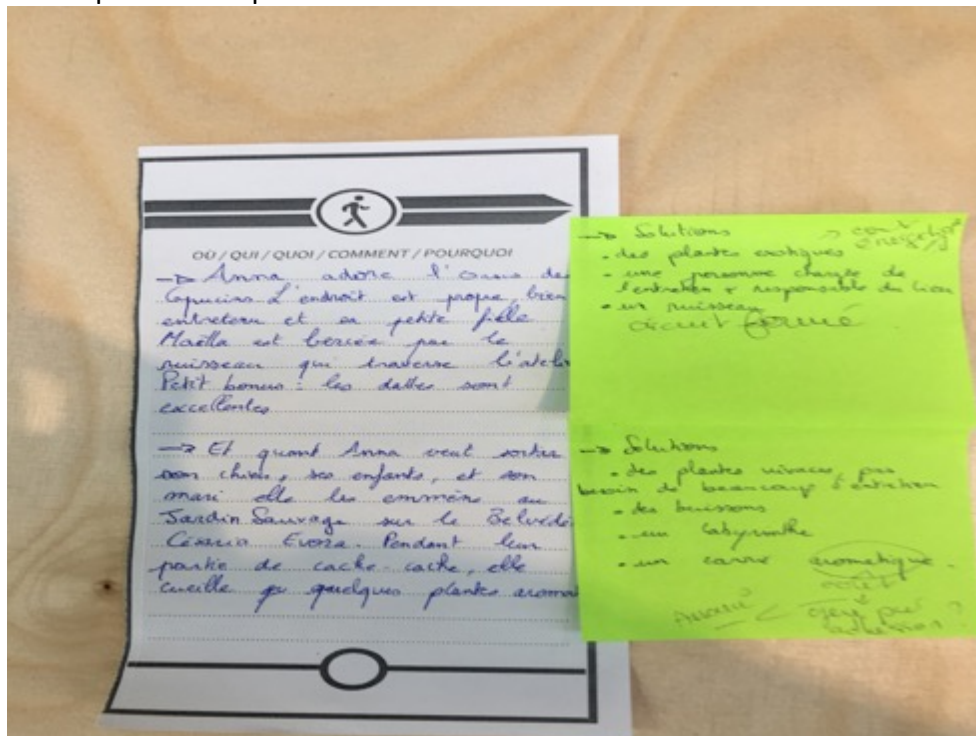
Réinterprétation des outils 1 : le cas du challenge innovation challenge à Nantes

Des ateliers spécifiques ont eu lieu (à Nantes et ailleurs, dans différents contextes comme le Challenge innovation en Corse) pour améliorer la définition et la portabilité des outils. Ces outils sont simples et faciles d'accès.

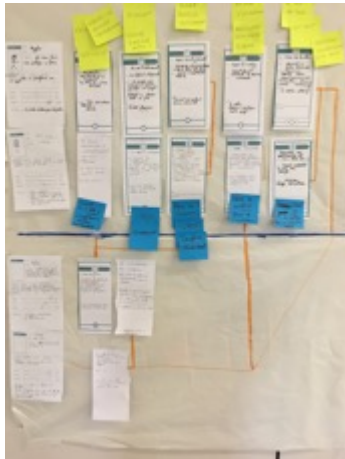


Production de fiches « parcours » (journey map) simplifiées.

Ces outils facilement téléchargeables et utilisables ont été ensuite éprouvés et réutilisés sur le hub de Brest, mais aussi testés dans des contextes divers comme en Corse avec le réseau d'entrepreneurs Pépite.



Utilisation des outils sur le hub de Brest



Ou dans le cadre d'un atelier (séminaire pépite 2030 à Ajaccio).

Réinterprétation des outils 2 : le projet ECHO FAB LAB

Un travail dans le cadre du projet ECHOFABLAB avec un fab lab de Nantes a permis de développer un projet particulier autour des questions d'engagement des jeunes en difficulté dans le processus de design thinking. Plusieurs outils ont été développés avec une ambition de parcourir tout le processus, avec une ambition d'être sur la thématique du jeu².

Créanium est une activité ludique pour découvrir la méthode de création propre au design. En lui-même, Créanium se présente comme un jeu de société prenant la forme d'un cube. Il implique quatre joueurs et un encadrant. Le déroulement comporte cinq étapes qui synthétise le développement d'un projet tel que l'aborde les designers. Chacune des étapes voit une face du cube se déplier, traduisant de manière physique l'avancement dans le processus³.

² On retrouvera le contexte et l'étude complète ici :

<http://colossus.lecolededesign.com/forsoni/aych/doku.php?id=fr:echofablab>

³ Etapes du jeu :

- **La première étape** invite les joueurs à **se présenter** en remplissant une carte avec le nom, une compétence et un centre d'intérêt.
- **La deuxième étape** est celle de **l'inspiration**. Chaque participant pioche une « carte d'inspiration » sur laquelle figure une illustration suffisamment ouverte pour se prêter à de multiples interprétations. Puis le joueur note un mot auquel l'illustration lui évoque. Le processus peut être répéter plusieurs fois avant une mise en commun des cartes avant le choix partagé du mot qui sera choisi.
- **La troisième étape** est la phase de **création**. Chaque participant pioche trois « cartes de création » au hasard qui indiquent des contraintes (« où ? », « quoi ? », « s'amuser », etc.). Puis chaque joueur imagine au travers d'un dessin un objet en faisant correspondre le mot choisi précédemment et les contraintes tirées au sort. Enfin, les participants exposent et discutent de leurs propositions.
- **La quatrième étape** est celle de la **validation** où les joueurs vont évaluer les propositions de chacun. Concrètement, ils doivent à l'aide d'une jauge en papier noter le « coup de cœur » sur 10 et la « faisabilité sur 4 ». Le projet obtenant le plus de votes sera choisi.



« Creanium » est un designé comme un jeu présentant de manière ludique les étapes du design thinking.

Des prochains tests sont prévus avec la participation de la plate-forme C à Nantes et de jeunes (date à définir).

3. PARTAGER : comment des situations peuvent nous inspirer pour développer d'autres outils : le cas de AYCH OCEAN⁴

Au mois de juillet août 2018, VIDA LACTEA organisait un SUMMER CAMP sur des îles au large de VIGO réunissant des jeunes de plusieurs nationalités.

L'objectif était de faire agir des jeunes pour la dépollution des océans.

L'action s'est déroulée en plusieurs temps :

- temps d'observation et de ramassage des déchets
- développement de prototypes pour faciliter le ramassage
- incubation de projets.

-
- **La cinquième étape** est une étape double : elle implique la **planification** du projet puis sa **production**. La planification permet aux participant d'évaluer les besoins, les outils nécessaires et les étapes de production. Puis chacun s'implique dans une ou plusieurs « missions » pour mener à bien la production.

⁴ <http://colossus.lecolededesign.com/forsoni/aych/doku.php?id=en:aychcases>

Cette approche a permis une large mobilisation des services de jeunesse et surtout un engagement grâce à une période d'immersion importante. Elle a été rendue possible grâce à une définition plus large de la notion de prototype ou d'incubation, et aussi par la mise en place d'une journée dédiée au prototypage dans le cadre du CREATIVE JAM à LUGO. Elle interroge aussi sur les questions d'observation participante des jeunes permettant un engagement accru dans le développement de projet.

Conclusion provisoire, 1ères réflexions et défis à relever

1. En un an, les résultats de ce processus AYCH se traduisent tout d'abord pour l'Ecole de design par une **une pédagogie innovante pour les étudiants du master** qui appuient les jeunes de AYCH dans le management de projets (cas du 1^{er} creative jam ou des appuis aux jeunes de Plymouth, ou encore du séminaire innovation dédié à la construction et au test d'outils).
2. **Défis de la portabilité et de l'appropriation** : la première étape de ce projet AYCH a consisté à mettre au point des outils pour la jeunesse. Ces outils vont continuer à être développés. La vraie question est celle de la portabilité et de l'appropriation d'un hub à l'autre. Un premier atelier a eu lieu à distance avec Plymouth City Council pour aider un groupe de 4 jeunes à développer leur idée autour de « Virtual Reality & empathy » pour des jeunes atteints de dyslexie. La possibilité d'envoyer des ambassadeurs (jeunes designers de l'Ecole en appui aux différents ateliers commence à être étudiée).
3. **Une pédagogie qui change des processus classiques : les difficultés inhérentes à ce stade du projet résultent de deux visions parfois contradictoires d'un processus linéaire et académique versus un processus ouvert.** Comment adapter les parcours ? Comment sortir d'un processus strictement start up au profit d'un parcours permettant apprentissage des technologies dans la construction non pas d'un business mais d'un parcours plus personnalisé (une école hors de l'école) ? N'est pas le renforcement de la confiance, la motivation (soft skills) qui devrait compter sur ce type de projet plus que la réalisation finale ? La motivation et l'engagement des jeunes (agency) sont les moteurs de cette approche et les facteurs de réussite.
4. **Un enrichissement à double sens** : nous avons pu bénéficier des apports liés aux pratiques des autres hubs qui viennent considérablement enrichir nos outils : l'approche de VIDA LACTEA sur les prototypes et l'observation dans le cadre du projet AYCH Ocean. De nombreux outils déjà utilisés par les professionnels de la jeunesse sont à extraire de ces échanges.