

BRIGHT FUTURE ONLINE

NOTICE ORGANISATEUR

Bright Future est un jeu prospectif développé par un groupe d'étudiants du City Design Lab de l'École de design Nantes Atlantique dans le cadre du projet européen Atlantic Youth Creative Hubs.

Ce jeu a pour but de faciliter les échanges entre participants issus de divers horizons via la construction d'un récit futuriste. Cette projection se construit en différentes étapes pour arriver à une une de journal, sorte de "photographie" de ce nouveau monde en 2030.



La plateforme

Ce jeu a été designé sur la plateforme Miro, un outil qui permet à un très grand nombre de collaborateurs d'interagir sur un même espace : un grand tableau blanc où chacun peut ajouter du texte, des images, des formes... En parallèle de cette plateforme visuelle, nous utilisons Zoom. La fonctionnalité "breakout rooms" (sous-salles) est indispensable pour pouvoir diviser les participants en équipe tout en gardant une salle commune.



L'équipe

Les participants sont divisés en équipe de 5 à 7 personnes. Mixez au maximum les profils afin d'obtenir des équipes hétérogènes. Chaque équipe est animée par un animateur.



L'animateur

Il a un rôle très important dans la dynamique d'équipe : il indique les étapes à suivre, incite les participants à interagir, crée du lien entre les idées. Cependant, il ne prend pas part au jeu. Il est une sorte de chef d'orchestre des débats et idées qui émergent. Il est également maître du temps.



Temps

L'atelier dure environ 2h30 dont 1h50 de jeu.



Les participants

Munis d'un ordinateur avec connexion internet.

PLAN D'ACTION ORGANISATEUR

J - 2 semaines

Communication de l'événement

Diffusion du visuel sur réseaux sociaux, par emails...comprenant un formulaire d'inscription (type Google Form).

J - 1

Clôture des inscriptions

Diffusion par email du lien Zoom aux personnes inscrites (ne créez pas de salle d'attente, cela ne risque de poser problème lorsque tous les participants se connecteront le jour J).

Adaptation de la plateforme

Si un très grand nombre de personnes se sont inscrites, rajouter des équipes sur le Miro et recruter plus d'animateurs !

Briefing des animateurs

Assurez-vous que les personnes se sentent à l'aise avec les étapes et le but du jeu ainsi qu'à la facilitation d'une équipe. Rappel : 1 équipe = 1 animateur.

Jour J

Accueil des participants

Présentations des organisateurs

Présentation du jeu, but, règles, animateurs...

À ce moment, copier/coller le lien Miro dans la conversation Zoom. Assurez-vous que tout le monde ait accès au plateau de jeu (cela peut prendre quelques minutes selon les connexions internet des participants). Lancer la vidéo d'introduction.

Définissez les équipes

Les participants + un animateur chaque sous-salles Zoom. Mixez au maximum les profils ! Attribuez également un numéro d'équipe pour l'espace de travail Miro.

Le jeu peut commencer !

Un organisateur reste en back-up dans la salle principale Zoom pour tous problèmes techniques. Il peut à tout moment passer dans les sous-salles afin de s'assurer que tout va bien.

--- déroulé du jeu (voir notice animateur + plateau de jeu) ---

Au bout d'environ 1h50 de jeu, passez dans les sous-salles pour prévenir de la fin du jeu, puis fermer les breakout rooms. Tous les participants reviennent dans la salle principale.

Restitution collective

en 5 min par équipe.

Clôture

Invitez les participants qui le souhaitent à donner rapidement leur ressenti en fin d'atelier. Remerciements.

J + 1

Retours participants

Dans le but d'améliorer l'expérience de jeu, il est très important de recueillir les avis et les remarques des participants et animateurs. Pour cela, l'envoi dans les jours qui suivent l'atelier d'un court questionnaire (type Google Form) est intéressant.