



# DOSSIER DE DEMANDE DE SUBVENTION

*Le Numérique au service de la solidarité - édition 2016*

## MODE D'EMPLOI A L'ATTENTION DU PORTEUR DU PROJET

### Sommaire de votre dossier de demande de subvention

- I Fiche signalétique
- II L'organisme : présentation des activités générales ; états financiers.
- III Le projet : contexte et diagnostic ; présentation du projet : objectifs, actions, calendrier, bénéficiaires, moyens, innovations, budget prévisionnel, évaluation.
- IV Pièces justificatives

Toutes les rubriques doivent être renseignées. Les états financiers, notamment, doivent être fournis rigoureusement tels qu'ils sont demandés.

LES DOSSIERS HORS DELAIS OU INCOMPLETS NE SERONT PAS EXAMINES.

### - Liste des pièces à joindre en annexe avec le dossier de demande de subvention (merci de scanner chaque document au format PDF)

- Déclaration de création, de modification au J.O. (ou extrait du KBIS pour les sociétés)
- Statuts
- Liste des membres du Conseil d'administration (avec les fonctions des membres dans l'association)
- Rapport d'activité de la dernière année (ou/et procès-verbal de la dernière Assemblée générale)
- Compte de résultat et Bilan de l'année précédente de l'organisme
- Budget prévisionnel de l'organisme de l'année en cours
- Relevé d'identité bancaire (*Code IBAN et code SWIFT*)

### - Dépôt numérique du dossier et envoi postal

Date limite de dépôt en ligne des dossiers de demande de subvention et des pièces justificatives sur le site web de la Fondation Afnic : **lundi 18 juillet 2016 - 12H (heure de Paris)**

Après demande de la Fondation Afnic, date limite des envois postaux, sous forme papier, des dossiers de demande de subvention complets (dossier et pièces justificatives) en UN EXEMPLAIRE : **1 septembre 2016 minuit (heure de Paris)**, à l'adresse transmise par courriel.

## Recommandations pour la rédaction

---

Les paragraphes de ce document ont été calibrés en longueur pour vous indiquer le volume de page souhaitée (cf le document au format pdf) à savoir 16 pages. Un maximum de 20 pages est accepté. Au-delà considérez que cela défavorisera votre candidature.

Privilégiez donc les phrases courtes, présentez en alinéa.

Soyez synthétique pour que l'instructeur et le comité de sélection comprennent rapidement la singularité et la pertinence de votre projet.

## Procédure de sélection des projets

a) La présélection de votre candidature a été faite à partir du formulaire de présélection en avril 2016.

b) Vous avez reçu un courriel confirmant cette première présélection : le dossier de demande de subvention devra alors être déposé **intégralement** sur le site web de la Fondation avant le 18 juillet 2016 avant 12h.

**N'oubliez pas d'apposer dans ce document le n° de dossier qui vous a été dans le courriel de présélection :**

- en titre de la page 3

- en en-tête de la page 4 (qui sera automatiquement reporté sur les suivantes)

c) Une deuxième pré-sélection se déroulera la semaine du 18 juillet. Vous serez informé du résultat à partir du lundi 25 juillet.

d) Si votre projet est retenu, un entretien téléphonique sera fixé avec un instructeur Il se déroulera entre fin juillet et début octobre 2016. Comptez une heure d'entretien.

e) Pour tous les projets conviés à l'entretien téléphonique, le dossier doit être envoyé par la poste avant le 1 septembre 2016 - Un courriel de la Fondation Afnic vous le rappellera.

**d) Le jury de sélection des projets se réunira en novembre 2016.**

e) Un courriel vous confirmera le résultat de la sélection.

d) Les dossiers des projets sélectionnés seront transmis à la Fondation de France pour un contrôle de conformité (vérification de l'éligibilité).

e) Le décaissement des soutiens financiers sera opéré directement par la Fondation de France entre décembre 2016 et janvier 2017).

N° de dossier : QD6TJ1

Nom du projet : CityKart, jouer sa ville

## I FICHE SIGNALÉTIQUE

### Identification du demandeur

<b>Nom : Dénomination développée et sans abréviation</b>	Coopérative d'activités et d'emploi Artefacts		
<b>Nom usuel : Artefacts</b>			
<b>Sigle (acronyme) :</b>		Date de création de la structure :	Novembre 2010
Activité principale (2 lignes maximum)	Accompagnement à l'entrepreneuriat dans les métiers de la culture et du numérique		
Statut juridique :	SCOP loi 1978		
Adresse :	108 rue de Bourgogne		
Code postal :	45000	Ville :	ORLEANS
Téléphone :	02 38 72 60 76	Courriel :	
Site internet :	https://artefacts.coop		
Réseaux sociaux :			
Nom du président :	Doudat	Courriel :	edoudat@artefacts.coop
Réseau(x) d'affiliation	Coopérer pour Entreprendre		

\* équivalent temps plein

### Le projet

cases à cocher : double cliquer sur la case, puis choisir « case activée » pour cocher la case

<b>Titre (1 ligne max.)</b>	CityKart - Jouer sa ville		
Résumé (3 lignes maximum)	CityKart est un jeu vidéo de course créé par les habitants qui prend corps dans leur quartier. Objet de médiation numérique, des développements sont nécessaires pour favoriser son appropriation et permettre son essaimage.		
Nom du responsable :	Romain Lalande	Fonction :	Agitateur de Communs
Téléphone fixe :		Téléphone portable :	06.75.57.11.71
Courriel :	romainlalande@osons.cc		
Site web du projet (facultatif) :	http://citykart.org/		
Coût total du projet :	<b>40 200 euros</b>	<b>Montant de la subvention sollicitée :</b>	<b>30 000 Euros</b>
<input type="checkbox"/> Aide au démarrage du projet	<input checked="" type="checkbox"/> Aide au développement du projet	<input type="checkbox"/> demande d'accompagnement	
Destination précise de la subvention :	Développements informatiques, ressources humaines dédiées à la documentation pédagogique ainsi qu'à l'animation de temps d'appropriation et de test avec les usagers.		
Territoire du projet* :			
<input checked="" type="checkbox"/> Urbain	<input type="checkbox"/> Rural	<input checked="" type="checkbox"/> Mixte	
<input checked="" type="checkbox"/> Local (37)	<input checked="" type="checkbox"/> Régional	<input checked="" type="checkbox"/> National	<input type="checkbox"/> International

## Avez-vous déjà été subventionné par d'autres fondations ?

Si oui, précisez ci-dessous les 3 derniers financements obtenus :				
Année	Appel à projets	Titre du projet :	Montant obtenu :	Statut :
2012	MACIF	Nouvelle forme d'organisation et d'emploi dans le secteur de la culture	10 000 €	<input type="checkbox"/> En cours <input checked="" type="checkbox"/> Terminé
2012	Fondation France	Emploi - démarche participative	10 000 €	<input type="checkbox"/> En cours <input checked="" type="checkbox"/> Terminé
2015	Free	Tous Agiles - CityKart à Argenteuil	5 000 €	<input type="checkbox"/> En cours <input checked="" type="checkbox"/> Terminé
Si vous avez déjà sollicité une subvention et que votre projet n'a pas été retenu, merci d'indiquer la dernière demande (préciser l'année, l'appel à projets, et le titre du projet) :				

## En cas d'opportunité, accepteriez-vous que votre dossier soit transmis à d'autres financeurs ?

<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
---	------------------------------

## II L'ORGANISME

(maximum 1 page)

### Objet statutaire :

La société a pour objet :

- La production et la vente de prestations de services, d'études et de formation, plus particulièrement dans les domaines artistique et culturel ;
- La production et le commerce de biens, d'objets et de projets artistiques divers, en sédentaire et en ambulancier ;
- La promotion de l'entrepreneuriat collectif par :
  - L'accompagnement, le conseil et la formation des hommes et des femmes de leur propre emploi, activité ou entreprise ;
  - La mutualisation des moyens et des outils d'accompagnement et de gestion des entrepreneurs salariés de la coopérative ;

Et toutes activités annexes, connexes ou complémentaires s'y rattachant directement ou indirectement, ainsi que toutes opérations civiles, commerciales, industrielles, mobilières, immobilières, de crédit, utiles directement ou indirectement à la réalisation de l'objet social.

### Décrivez vos activités générales

(Nature et volume des activités ; publics concernés ; territoire(s) couvert(s) ; établissement(s) géré(s) s'il y a lieu ; agrément de la structure..., modalités de gouvernance de la structure)

La coopérative développe un projet singulier en région Centre, sur le thème de l'entrepreneuriat dans les domaines des métiers de la culture, de l'artisanat d'art et du numérique. Le profil type de ses publics sont des personnes de 31 ans ou plus, au chômage avec un bac +4.

Ses activités sont donc de plusieurs ordres :

- Du point de vue de l'intérêt général, elle contribue à la création et à la pérennisation d'emplois fragilisés dans un contexte socio-économique particulièrement difficile : elle organise l'accueil et l'accompagnement des entrepreneurs dans la perspective du développement de leur activité économique, en s'adossant aux compétences de l'équipe administrative, à celle du collectif et aussi à ses équipements, espaces de travail, etc.

- Ceux qui font le choix d'entrer dans la CAE et de ne pas créer leur propre entreprise pourront y développer des stratégies collectives pour penser et organiser des modes d'interventions sur les territoires où ils auront choisi d'agir, en relation avec les valeurs de l'Économie Solidaire.
- Aujourd'hui Artefacts agrège des professionnels issus de plusieurs disciplines (journalistes, graphistes, peintres, scénographes, pédagogues, sociologues, illustreurs, développeurs, photographes, créateurs textiles, etc.) qui contribuent au développement de la coopérative. Les synergies en œuvrent leur permettent d'élaborer des projets tel que le CityKart qui sont à la croisée du numérique, de l'éducation et de l'insertion.

La coopérative salariait 61 personnes au 31/12 dont une majorité de femme et compte actuellement 34 sociétaires. Notre modèle de gouvernance est pensé en relation à nos spécificités territoriales et à notre aspiration à faciliter l'engagement du plus grand nombre dans notre projet. C'est pour cette raison que nous organisons un Comité d'orientation chaque mois sur chaque territoire, un CA chaque trimestre et une AG une fois l'an. Toutes ces réunions sont documentées sur notre wiki<sup>1</sup> et ouvertes à tous nos entrepreneurs indépendamment de leur statut. Cette organisation adossées à un ensemble d'autres outils nous permet d'organiser des pôles de services au sein de la CAE, indépendamment des logiques de territoire (pôle makers, pôle médiation, pôle transmission, pôle artisanat, etc.) et d'obtenir des résultats très intéressants parmi lesquels le développement économique de nos entrepreneurs : la répartition du CA par typologie d'activité au sein de la CAE est la suivante<sup>2</sup> :

- Activités du numérique : 239 800 €
- Artisanat d'art : 98 779 €
- Édition et métiers du livre : 43 872 €
- Arts graphiques : 154 450 €
- Audiovisuel : 11 681 €
- Spectacle vivant : 18 560 €
- Arts plastiques : 42 743 €
- Formations : 31 592 €
- Conseil accompagnement : 62 328 €
- Communication : 19 326 €
- Autres : 4 754 €

Sur le dernier exercice comptable, 14 % du CA était réalisé dans le cadre de projets collectifs.

## **Territoires d'intervention**

*(décrivez les terrains sur lesquels votre organisme intervient habituellement)*

La coopérative a une dimension régionale mais n'est physiquement représentée qu'à Tours et à Orléans. Elle agrège autour de ces deux sites plusieurs entrepreneurs auxquels elle peut proposer l'ensemble de ses services. Cela dit la coopérative intéresse également des entrepreneurs d'autres départements dont le Cher. Sur Orléans et sur Tours la coopérative est présente dans les quartiers prioritaires de la politique de la ville : au Sanitas à Tours et à La Source à Orléans. Cette implantation lui permet de développer des coopérations avec d'autres acteurs locaux dans les domaines de l'insertion et de l'éducation. Ces de ce type de rencontre qu'est né le projet CityLab par exemple.

## **Etats financiers et commentaires**

*Afin de faciliter le traitement de votre dossier, merci de joindre le tableur (à télécharger sur le site internet) sous un format compatible xls ; vous devez copier-coller les images du compte de résultat et du bilan de l'onglet « budget de l'organisme » complété sur tableur dans ce traitement de texte, à la place des deux tableaux ci-après. Si vous ne disposez pas de tableur ou si vous ne pouvez pas l'utiliser, merci de compléter le tableau ci-dessous et de bien vérifier les totaux. Merci de ne pas mettre les centimes ; n'hésitez pas à insérer des lignes si nécessaire. Si le projet est présenté par l'un des services d'une grande organisation ne pas produire les comptes d'ensemble de l'organisation, mais uniquement ceux du service ou de l'établissement dans lequel sera menée l'action.*

---

1

[http://documentation.artefacts.coop/index.php/Cat%C3%A9gorie:LA\\_SCOP](http://documentation.artefacts.coop/index.php/Cat%C3%A9gorie:LA_SCOP)

<sup>2</sup> Sur la base des chiffres validés par l'expert comptable sur le dernier exercice clôturé.

## Compte de résultat 2015 et budget prévisionnel 2016

Classe de compte	CHARGES / Dépenses (en euros)	2015 *	2016 **	compte	PRODUITS / Recettes (en euros)	2015*	2016**
60	Achats, services extérieurs			70	Ventes produits et services	646 738	669 643 €
61	Services extérieurs	15 500	12 443 €	74	Détail des subventions de fonctionnement acquises : - Etat - Région - CG37 - CG45 - Tours agglomération	6440 58 000 8 000 10 000 20 000	22 644 € 82 320 € 8000 € 8000 10 000 €
62	Autres services extérieurs	3756	2 451 €		<b>Sous-total subventions acquises :</b>	102 440	130 964
63	Impôts, taxes et versements assimilés			74	Détail*** des subventions de fonctionnement demandées : - -		
64	Charges de personnel	700 046	768 501 €		<b>Sous-total subventions demandées</b>		
65	Autres charges de gestion courante	1800	1 600 €	74	<b>Total subventions</b>		
67	Charges exceptionnelles			75	Autres produits divers	15	
68	Dotations aux amortissements et aux provisions et fonds dédiés (engagements à réaliser)	10 584	1 612 €	76	Produits financiers		
69	Participation des salariés, impôts sur les bénéfices et assimilés	1750 7	14 000	77	Produits exceptionnels		
	<b>Total charges</b>	749 193	800 607 €		<b>Total produits</b>	749 193	800 607 €

## Bilan au 31/12/2015

Compte	ACTIF (en euros)	31/12/2015*	Compte	PASSIF (en euros)	31/12/2015*
20	Immobilisations incorporelles		10	Fonds associatif (capitaux propres)	1625
21	Immobilisations corporelles (nettes des amortissements)	8509	11	Report à nouveau	
27	Immobilisations financières	1301	12	Résultat de l'exercice (excédent ou déficit)	35 710
			13	Subventions d'investissement	3969
			15	Provisions pour risques et charges	4890
			16	Emprunts (dettes moyen et long terme)	2583
			19	Fonds dédiés	22 904
	<b>Total actif immobilisé</b>	9810		<b>Total ressources permanentes</b>	71 681
3	Stocks et en cours	1531			
4	Créances d'exploitation (dont subventions acquises à recevoir)	453 753	16	Dettes d'exploitation et hors exploitation (court terme)	230 528
5	Disponibilités	44 058	16	Dettes financières court terme	
486	Charges constatées d'avance	2702	487	Produits constatés d'avance	209 645
	<b>TOTAL ACTIF</b>	511 854		<b>TOTAL PASSIF</b>	511 854

### Appréciation des contributions en nature :

Précisez, le cas échéant, les différents postes, et si possible, leur chiffrage en valeur monétaire pour l'année n-1 et/ou l'année n.

<input type="checkbox"/> Bénévolat (nombre d'heures sur l'année) :	h	Valorisation monétaire : base horaire : approximativement le salaire minimum interprofessionnel de croissance chargé (SMIC) brut	€
<input type="checkbox"/> Dons en nature (locaux, équipement, marchandises, services... estimés au prix du marché) :			€

Les comptes sont-ils élaborés :  en interne  par un cabinet comptable extérieur, et si oui, lequel :  
Nom du cabinet : Expert comptable SAFREC

Les comptes sont-ils certifiés ? :  oui  non  
Si oui, par quel commissaire aux comptes ? BR Audit, Mr Merét

### Commentaires éventuels sur les comptes et sur la situation financière de l'organisme :

---



## III LE PROJET

**Titre du projet** (maximum 1 ligne) : **CityKart, jouer sa ville**

---

**Résumé du projet** (maximum 10-15 lignes)

**CityKart, c'est un jeu vidéo gratuit et libre créé via la contribution des habitants** : cartographie, prise de photos et retouche image, augmentation du plan en 3D, export vers le moteur de jeu : le quartier devient le circuit et le tout est projeté en extérieur sur un immeuble !

Projeté pour la première fois dans l'espace public sur le quartier du Sanitas à Tours en 2013, c'est avant tout **un objet de médiation aux usages numériques et à leurs enjeux**. Depuis trois ans, le projet est support à de nombreuses interventions qui amènent la contribution d'un large public : ateliers retouche photo, cartographie en famille au centre social, créations sonores ou fabrication numérique avec les jeunes et le FabLab, site internet dans le cadre d'une formation, démarrage d'actions par les professionnels de l'insertion ou de l'aménagement du territoire, etc.

De nombreuses envies de développement du projet sur de nouveaux territoire nous parviennent. L'enjeu est de **permettre l'appropriation de cet outil libre par les acteurs socio-culturels et de la cohésion sociale** en Francophonie, en réduisant la barrière technique par le **développement avec les utilisateurs d'interfaces de création 3D**.

Pour une présentation synthétique du projet mené à Tours, une vidéo est disponible en ligne : <http://citykart.org/>.

### 1. Contexte et diagnostic

---

#### 1.1 Exposé du contexte local et des besoins qu'il révèle

*Quel est le territoire du projet ?/Quels sont les besoins auxquels votre projet entend répondre ? / D'autres organismes se sont-ils impliqués localement sur cette même problématique ? Lesquels ? Si oui, en quoi votre intervention est-elle complémentaire ?*

#### **CityKart : un objet frontière contributif**

Si CityKart s'est d'abord développé sur le quartier prioritaire du Sanitas à Tours, il s'est ensuite essaimé à Argenteuil (75) et est sollicité à Nantes. Toutefois, le présent projet vise des développements techniques et une documentation qui bénéficiera au territoire national. Ils seront l'occasion d'animations pour les tester et les améliorer dans le cadre d'usages réels par les habitants sur le quartier du Sanitas.

Aux cotés d'autres acteurs nous agissons déjà depuis trois ans à travers de nombreuses actions d'appropriation des usages numériques et de leurs enjeux au service du pouvoir d'agir et de l'émergence de pratiques de coopérations. Parmi ces acteurs nous pouvons citer : EPN du Sanitas, Centre social Plurielles, Educateurs de prévention spécialisés, Association socioculturelle Courteline, centres de formation AFPP et CEFIM, FunLab -FabLab de Tours, différents services de la ville et de l'agglomération, habitants du Sanitas.

Depuis son démarrage, le projet CityKart a été soutenu par CoopAxis, un Pôle Territorial de Coopération Économique (PTCE) qui regroupe un grand nombre d'acteurs du territoire autour des enjeux de l'Innovation Sociale par le numérique. CoopAxis est composé d'entreprises, de citoyens, d'associations des quartiers, de collectivités locales et de chercheurs, qui ont validé la pertinence du projet vis à vis des besoins du territoire, permettant ainsi son développement depuis 2013. Pour CoopAxis qui vise notamment la coopération et le décloisonnement des acteurs sur le territoire, le CityKart est un outil de médiation efficace qui donne lieu à des actions collectives fédérant la diversité de ses membres.

Pendant trois ans, CityKart a été un objet frontière auquel nous avons greffé un grand nombre d'actions, les bénéficiaires contribuant chaque fois à une création collective qu'ils soient professionnels ou particuliers.



## **Pouvoir agir dans une société numérique**

Partout, le numérique est désormais présent : que ce soit chez soi ou dans l'entreprise, il transforme nos quotidiens. Il devient alors un nouveau savoir de base pour qui souhaite rester acteur de l'environnement dans lequel il agit. Nous constatons pourtant que peu d'utilisateurs se l'approprient réellement et la majorité des usages restent passifs, il s'agit alors de permettre le passage d'une posture de « consommateur » à une position d'utilisateur conscient du numérique et de ses enjeux d'émancipation. Avec le numérique, les connaissances peuvent être partagées largement et quasi-gratuitement, chacun peut donc participer à leur création, à leur diffusion et leur amélioration. A travers l'ouverture des connaissances (logiciels libres, données ouvertes, ...) le numérique permet donc d'imaginer et de faciliter l'émergence et le développement de projets collectifs ainsi que leur essaimage. Au delà, il s'agit d'ancrer dans les habitudes la possibilité de contribuer, de participer au monde qui nous entoure, particulièrement quand il s'agit de numérique.

CityKart répond là aussi à des enjeux propres aux acteurs qui participent au projet. En effet, de nombreux professionnels sociaux observent l'arrivée du numérique dans leurs activités et dans leurs liens aux publics, et font état de leur besoin en terme de numérique (usage professionnels, et besoin de médiation auprès des publics). En revanche, ils n'ont ni les compétences, ni le temps de s'y former suffisamment. Nous répondons à ces besoins : les professionnels sont formés dans l'action à travers des moments de médiation numérique ce qui permet de limiter les temps hors contact avec leur publics.

Notre projet se propose donc de rendre CityKart mobilisable en autonomie comme outil de médiation, en vue de répondre aux problématiques sociétales globales qui émergent à l'heure du numérique et dont la pertinence a été validée par les acteurs concernés sur notre territoire.

### **1.2 Genèse du projet**

*Comment le projet est-il né ? Y-a-t-il (eu) des projets beta- avec ou sans d'autres acteurs associés ? quels ont été les résultats ?*

#### **Historique du projet et actions menées**

Aux origines, Cyrille Giquello (coopérateur Artefacts) et Sébastien Debeil (bénévole du funLab - FabLab de Tours) ont eu l'idée de réaliser une première version du jeu et de le projeter dans l'espace public, sur le mur de la chaufferie du quartier du Sanitas, il s'appelle alors le SaniKart.

Suite à cet événement festif, des professionnels et des jeunes du quartier ont émis l'envie de contribuer à l'amélioration du jeu. Le jeu devient alors support à de nombreux temps de médiation aux usages numériques, de la simple utilisation d'outils à l'appréhension des grands enjeux, qui facilitent le passage d'une posture de consommateur à une posture de contributeur vis à vis du numérique.

Depuis 2013, ce sont près d'une vingtaine de temps de contributions diverses qui ont été menés afin d'améliorer le jeu, à chaque fois en coopération entre différentes structures. Ces actions ont été réalisées tantôt de manière bénévole, tantôt dans le cadre de projets financés (Conseil Départemental 37, Région Centre Val de Loire, Agglomération Tours Plus, ville de Tours).

#### **Actions menées**

[Ateliers] Cartoparties : sessions de ballades et temps de contribution à OpenStreetMap en famille afin de mettre à jour la carte du quartier de manière participative ;

[Ateliers] Prises de vues : prises de photos dans le quartier, source d'échanges intergénérationnels autour des représentations de chacun sur la vie du quartier. Cela a également permis d'aborder les aspects de droit à l'image relatifs au numérique.

[Ateliers] Retouches photos : ateliers avec des groupes de jeunes qui ont pu réutiliser les prises de vues pour les retoucher (logiciel Gimp) et les rendre utilisables dans le jeu ;

[Ateliers] Créations sonores : ateliers de création de nouveaux sons et musiques destinés au jeu (bruitages, voix) avec des groupes de jeunes (prises de son dans le quartier avec les habitants et découvert d'un logiciel de montage son).

[Ateliers] Bidouilles numériques : ateliers de soudure et d'électronique - création d'interrupteurs géants afin de jouer les sons du jeu en temps réel lors d'une projection dans l'espace public.

[Espace public] Living Lab : mise en place d'une installation dans l'espace public afin d'inviter les habitants à tester le jeu, à y contribuer et à y proposer des améliorations. Ateliers avec des enfants pour qu'ils nous aident à définir un nouveau circuit et à raconter leurs envies d'amélioration du jeu.

[Projection] Soirée Sanikart : un temps festif de projection de la seconde version du jeu, intégrant l'ensemble des contributions issues des différents ateliers à travers un tournoi de karting projeté sur le mur de la chaufferie du sanitas.

[Documentation] Réalisation vidéo et livret de présentation : réalisation d'une vidéo afin de présenter le projet et d'un livret intégrant le CD du jeu remis à l'ensemble des contributeurs ayant participé aux ateliers.

[Formation] Site internet : réalisation du site internet pour le projet par des jeunes dans le cadre d'une formation autour des nouveaux métiers du numérique.

Essaimage : essaimage du projet à Nantes et Argenteuil. Démonstration du jeu relié à un atelier de réparation de voitures téléguidées à Nantes. Réalisation d'un circuit basé sur un quartier d'Argenteuil sur trois mois avec des jeunes en formation à l'école de la deuxième chance 95 (et présentation du projet lors de l'OpenSource Summit + soirée de clôture à Paris en compagnie de Tristan Nitot).

## Partenariats

Partenaires opérationnels récurrents :

PTCE CoopAxis, communauté locale des contributeurs OpenStreetMap, Centre social Plurielles, Educateurs de prévention spécialisés, Association socioculturelle Courteline, FunLab (FabLab de Tours), EPN du Sanitas, Service Cohésion Sociale de la Ville de Tours.

Partenaires opérationnels occasionnels (1 à 3 actions) : Association Clic (culture libre et création collective), Cluster d'innovation par le service Nekoe, centre de formation AFPP Touraine, La ressourcerie de l'île, Ping, Ecole de la Deuxième Chance 95, association BackStageProd, un graphiste contributeur de The Gimp, Mission Locale Tours, BJJ 37.

## Résultats

Différents bilans et éléments d'évaluation ont été réalisés :

- Un livret et son CD pour rendre compte de la l'expérimentation auprès des publics et des partenaires du Sanitas. Il rend compte d'une grande partie des actions menées et des publics touchés : [https://wiki.coopaxis.fr/\\_media/vie\\_du\\_pole/les\\_projets/sanikart.pdf](https://wiki.coopaxis.fr/_media/vie_du_pole/les_projets/sanikart.pdf)
- La fiche projet et fiche bilan du projet dans le cadre du soutien de CoopAxis : [https://wiki.coopaxis.fr/\\_media/vie\\_du\\_pole/les\\_projets/15mba01\\_-\\_operation\\_sanikart-1.odt](https://wiki.coopaxis.fr/_media/vie_du_pole/les_projets/15mba01_-_operation_sanikart-1.odt)
- Une vidéo de retour sur l'expérimentation sur le quartier du Sanitas : <https://www.youtube.com/watch?v=hL-z3BB0RHg>

## 2. Présentation détaillée du projet

---

### 2.1 Objectifs du projet

Précisez concrètement le ou les objectifs du projet (numéroter par ordre de priorité)

- Le numérique pour renforcer la cohésion sociale
- Formation pour le développement d'un internet solidaire
- Transformation des organisations et des lieux
- Le numérique au service des mutations sociétales
- Le numérique au cœur de la transformation des mécanismes de solidarité

### 2.2 Actions mises en œuvre

Décrivez **concrètement** toutes les actions qui seront réalisées/ Comment coordonnez-vous votre action avec celle des éventuels autres acteurs locaux ? (S'il y en a : identifiez les et décrivez leur participation)

## **Actions mises en œuvre**

Durant les douze mois de mise en œuvre du projet, nous développerons trois types d'actions. Elles visent la finalisation de la dernière étape de développement de CityKart qui permettra l'appropriation et la contribution effective de tous au projet tout en favorisant son essai. Cela nécessite la finalisation d'une documentation plus claire et accessible et des développements informatiques afin de ne plus rendre nécessaire l'intervention d'experts. Nous expérimenterons l'usage des outils développés avec les utilisateurs pour en valider la pertinence tant auprès des professionnels du quartier du Sanitas que des publics.

Les **développements informatiques** réalisés par des développeurs professionnels et des étudiants en écoles d'ingénieur permettront de rendre possible l'exécution de toutes les étapes menant à la réalisation d'un circuit par tous et en autonomie. Au final, il s'agira de rendre possible en quelques clics grâce à un outil convivial l'extrusion en 3D de la carte à partir des données OpenStreetMap, l'intégration des photos retouchées (The Gimp) sur chaque façade, la définition des bonus et autres lignes de départ et d'arrivée du circuit et enfin l'export du circuit dans le moteur de jeu.

La **documentation** vise le rassemblement des ressources éparses déjà produites, la réalisation de nouvelles fiches pédagogiques et la refonte des espaces de documentation afin de permettre à tous les contributeurs d'y mutualiser les contenus produits pouvant être intégrés aux circuits. Elle comprendra notamment différents formats d'animation déjà éprouvés qui permettront aux professionnels de reproduire le projet et de créer leur propre circuit.

Les **animations** viseront la réalisation d'un circuit de jeu en utilisant l'outil développé. Ces animations seront pensées comme des temps de test de service (LivingLab) afin d'améliorer l'outil de création du jeu et les ressources pédagogiques afin de les améliorer grâce au retour des utilisateurs (habitants et professionnels). Pour les professionnels, il s'agira également de temps de formation à l'animation du processus de création par le faire, à l'appropriation des ressources pédagogiques et à leur amélioration. Ils mêleront ateliers sur inscription et moment de contribution dans l'espace public. Une partie des temps se feront en binôme avec les animateurs au départ, puis en autonomie une fois qu'ils seront formés.

## **Acteurs locaux et coordination**

Pour réaliser ces actions, trois rôles ont été identifiés et seront assumés par différents acteurs.

La **coordination** entre développements techniques, documentation et animations sera assurée par Artefacts (Romain Lalande).

Un **groupe de partenaires opérationnels** animé par Artefacts (Malvina Balmes) assurera l'organisation collective du programme d'animation sur le quartier du Sanitas. La participation active d'acteurs qui y agissent au quotidien permettra d'intégrer les animations aux actions existantes sur le quartier, au plus proche des habitudes et des envies des habitants. Les habitants sont déjà actifs au sein de ces structures partenaires.

### Acteurs identifiés pour ce groupe :

- Co-animation des événements : Centre social Plurielles, Association socioculturelle Courteline, FunLab (FabLab, de Tours), Junior Association de jeunes du Sanitas autour du jeu vidéo, PTCE CoopAxis.
- Communication et relais auprès des habitants : Éducateurs de prévention spécialisés du conseil départemental EPN du Sanitas, Service Cohésion Sociale de la Ville de Tours
- Expertise du design des animations d'un point de vue du test de service : Cluster d'innovation par le service Aktan (anciennement Nekoé).

D'**autres intervenants** ne seront pas intégrés au groupe d'animation opérationnel, c'est le rôle de la coordination de faire le lien entre eux :

- Artefacts pour les développements informatiques (Cyrille Giquello)
- Artefacts pour la documentation (Romain Lalande et Malvina Balmes)
- La communauté locale de contributeurs OpenStreetMap en soutien aux animations
- Le centre de formation AFPP Touraine pour l'intégration du projet comme cas d'usage dans le cadre de leur formation «FAN – Fabrique d'Avenirs Numériques »

## 2.3 Calendrier du projet

Indiquez les différentes étapes prévisionnelles de votre projet.

Date de démarrage (mois, année)	Durée (en mois)	Actions
Mars 2017	2	<b>Développements informatiques 1</b> Premier Sprint de développement.
Janvier 2017	2	<b>Documentation 1</b> Mise en forme et rassemblement des ressources éparses déjà produites. Réalisation des premières fiches pédagogiques.
Avril 2017	2	<b>Documentation 2</b> Réalisation de nouvelles fiches pédagogiques intégrant les développements informatiques en cours
Mai 2017	1	<b>Ateliers - Animations 1</b> Organisation d'ateliers sur le quartier du Sanitas pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expérimenter et récolter des retours d'usages sur les développements informatiques effectués.</li> <li>• Amener les participants à contribuer à la documentation du projet</li> <li>• Transmettre les outils développés auprès des animateurs</li> </ul>
Juin 2017	2	<b>Développements informatiques 2</b> Second sprint de développement (amélioration des fonctionnalités, intégration des retours d'usages).
Juillet 2017	2	<b>Documentation 3</b> Amélioration de l'infrastructure de documentation, pour favoriser l'accès aux ressources et permettre la mutualisation des contenus produits par les acteurs qui se les approprient.
Septembre 2017	1	<b>Ateliers - Animations 2</b> Organisation d'ateliers sur le quartier du Sanitas pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier l'autonomie des animateurs</li> <li>• Obtenir des retours utilisateur de l'espace de documentation</li> </ul>
Octobre 2017	1	<b>Documentation 4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amélioration de la documentation par les animateurs</li> <li>• Amélioration de l'espace de documentation</li> </ul>

## 2.4 Les bénéficiaires

Quels sont les bénéficiaires ciblés par le projet ? Où résident-ils majoritairement ? Comment ont-ils été repérés ou choisis ? Combien de personnes devraient bénéficier de ces actions ? tranche d'âge le cas échéant ?

Une grande diversité d'acteurs seront amenés à contribuer au projet et à se former en l'expérimentant :

- Les **habitants du quartier** du Sanitas à Tours. Le projet cible particulièrement les jeunes (10-20 ans) mais également les personnes âgées et les familles sur certains temps spécifiques (animations pleine rue).
- Les **professionnels et bénévoles** partenaires du projet agissant dans le cadre de la politique de la ville (éducateurs de prévention spécialisés, animateurs de centres de loisirs, animateurs d'Espaces Publics Numériques, les communautés bénévoles locales du logiciel libre ,...)
- L'ensemble des acteurs francophones de la médiation numérique, qui disposeront de ressources permettant la reproduction et l'adaptation du projet à leurs actions et contextes locaux.

## 2.5 Quels sont les moyens nécessaires à la réalisation du projet ?

### 2.5.1. Moyens humains

*Quels sont les moyens humains nécessaires à la mise en œuvre du projet ? Précisez leur statut (permanent, sous-traitant, bénévole) et leurs compétences. Quels sont ceux déjà présents dans la structure ? De quelles compétences et formations peuvent-ils justifier au regard du contenu du projet ? Pour ceux déjà présents, et si la demande porte sur leurs salaires, merci d'indiquer précisément à quelle charge supplémentaire de travail cela correspond ? Quelles sont les compétences mobilisables ou à mobiliser (recrutements nécessaires/formation) ? (merci de bien préciser et justifier sur quelle base vous avez estimé le temps de travail nécessaire)*

Pour permettre la réussite du développement du projet, Artefacts a aujourd'hui la nécessité de pouvoir mobiliser les ressources de la Coopérative et de ses partenaires en valorisant le temps passé à sa juste valeur. Une certaine part de bénévolat/mise à disposition est toujours d'actualité, mais avoir les capacités de consacrer un temps humain important pour formaliser les dernières briques techniques du projet devient essentiel pour sa pérennisation et son essaimage.

Permanents déjà présents au sein d'Artefacts :

- **[34 jours] Cyrille Giquello (développements informatiques)** : ingénieur informatique
  - 4 jours « état de l'art » (recherche, évaluation des travaux)
  - 5 jours « Algorithme » (intégration des photos, optimisation, réseau, rendu 3D WebGL)
  - 7 jours « Interface Homme-Machine » (circuit et goodies, intégration photos, réseau)
  - 12 jours « Codage implémentation algorithmes et IHM »
  - 6 jours « codage suite retours utilisateurs et débogage »
- **[17 jours] Malvina Balmes (Documentation, animation groupe partenaires opérationnels)** : chargée de mission « observatoire des usages numériques » de CoopAxis et **Romain Lalande (Documentation, co-animation ateliers et coordination)** : consultant médiation aux usages numériques et création de Communs.
  - 4 jours « Coordination » (suivi AAP, contacts partenaires, organisation et suivi des réunions, lien entre les intervenants)
  - 9 jours « documentation » (voir 2.2)
  - 4 jours « intervention » (intervention en soutien des animateurs lors des premiers ateliers)

**Mises à disposition gracieuses** (salariés), au total **20 jours**

- Artefacts : 6 jours ( documentation)
- Centre social Plurielle : 4 jours (animateurs ateliers)
- Association socioculturelle courteline : 4 jours (animateurs ateliers)
- Structures membres de CoopAxis : 4 jours ( finition intégration des photos pour prototype)
- Aktan : 2 jours (expertise test de services)

*Avez-vous des partenaires locaux associés en tant qu'opérateurs ? Lesquels ? Quelles sont leurs compétences ? Quel sera leur rôle ? Merci de préciser, le cas échéant les coordonnées du/des partenaires.*

Selon les contextes du moment, nous imaginons qu'une part des missions de développement informatique ou de documentation puissent être menées par des jeunes en volontariat ou en contrat d'avenir à l'issue des parcours d'accès l'emploi au sein desquels nous les accompagnons déjà.

### 2.5.2 Moyens matériels

*Quels sont les moyens matériels disponibles (locaux, équipements matériels et logiciels...) engagés pour la réalisation du projet ? Dans quelle mesure votre projet compte-t-il utiliser des équipements existants et de proximité sur votre territoire ? Comment votre offre s'adaptera-t-elle à l'équipement existant ?*

Les besoins matériels sont présents mais très réduits. Pour l'essentiel des besoins dont le financement est sollicité dans le cadre de cet appel à projet, il s'agit d'éléments de communication (impressions,...) et de potentielles machines et consommables pour les ateliers.

Le matériel nécessaire restant est mis à disposition gracieusement par le FunLab, Artefacts ou le centre social :

- 14 ordinateurs portables (Artefacts et FunLab)
- Enregistreur Zoom, appareil photo et caméra 360° (Artefacts)
- Mise à disposition d'une salle de réunion d'une capacité de 10 personnes (Artefacts)
- Mise à disposition d'une salle d'activité d'une capacité de 20 personnes (Centre Social Plurielles)
- Mise à disposition du FabLab et de ses équipements en fonction des besoins (FunLab)

### 2.5.3 Besoins d'accompagnement pour votre projet

*Avez-vous identifié des besoins spécifiques pour vous aider dans la réalisation de tout ou partie du projet ? Lesquels ? Combien de temps ?*

En fin de projet, nous souhaiterions être accompagnés à l'occasion d'une demi-journée afin de nous aider à imaginer une stratégie d'essaimage au sein d'autres villes francophones. Au delà, nous aimerions disposer de conseils pour développer des relations de mécénat (de fonds ou de compétences) autour de notre projet.

## 2.6 Aspects innovants du projet

*en quoi votre projet se démarque-t-il de l'existant ? Quels en sont les aspects les plus créatifs ? Quelle(s) voie(s) nouvelle(s) propose-t-il grâce au numérique ?*

**CityKart restaure le pouvoir d'agir des participants vis à vis du numérique** en les mettant en capacité de s'en saisir pour contribuer à un projet collectif. Au regard des usages largement consuméristes du numérique actuellement observables en France, c'est une innovation d'usage et de posture importante.

**CityKart accompagne l'appropriation du projet par ses contributeurs** et partage les connaissances qu'il produit pour faciliter son essaimage libre et autonome. Chaque action organisée met en œuvre un transfert de compétences et une documentation qui permet aux participants, ou à minima aux animateurs, de pouvoir ré-itérer leur contribution à l'amélioration du jeu.

**CityKart est un projet multipartenarial support aux actions de médiation numérique** d'un grand nombre d'acteurs du territoire sur lequel il est développé. Il s'appuie sur une communauté diversifiée, crée des ponts entre différentes parties prenantes d'un territoire, et permet de développer des habitudes de coopération et de projet collectif. A titre d'exemple, un centre social peut s'en saisir pour imaginer des ateliers de fabrication en lien avec un FabLab, une école afin d'organiser des travaux de cartographie participative en lien avec des contributeurs à OpenStreetMap, un centre de formation pour former à la retouche photo ou à la création de site web avec des jeunes éloignés du monde professionnels, etc.

L'historique du projet de par la diversité des actions menées et des contributeurs, ainsi que par le processus engagé depuis trois ans **rendent compte de l'originalité de la démarche**. Il ne s'agit pas d'un simple atelier retouche photo ou création de jeu, mais bien d'**une opportunité pour les participants de contribuer à une création collective**. Chacun participe à la création d'une partie des contenus en fonction de ses envies et de ses capacités tout en découvrant le numérique. Les **professionnels disposent de ressources pédagogiques** qu'ils peuvent eux-mêmes reproduire et améliorer en autonomie dans le cadre de leurs missions récentes autour du numérique, et face auxquels ils se retrouvent souvent démunis ou dans l'obligation de faire intervenir des « experts ». Les acteurs de l'éducation s'appuient sur CityKart pour **toucher des publics difficiles à mobiliser** autrement, tandis que ceux qui agissent autour de l'urbanisme s'en saisissent comme d'un **espace de médiation entre institution et société civile**.

Globalement, **CityKart replace le numérique sur les rails de ses utopies d'origine** en redonnant à ses utilisateurs de manière ludique les clés pour en libérer le potentiel collaboratif en terme d'action collective, de partage et de co-production de connaissances libres.



### 2.6.1 Implication des bénéficiaires dans le projet

*Comment sont-ils associés à la définition du projet ? Comment sont-ils impliqués dans le pilotage ? Quelle part prennent-ils à l'évaluation des actions ?*

Nos modes de faire s'inspirent de méthodes agiles (itératives), qui nous permettent de développer des actions régulières et rapides, pour être en permanence en lien avec les différents partenaires et les publics. Cette proximité nous permet d'être en attention constante des envies de faire, et donc d'adapter nos propositions ou d'en imaginer de nouvelles en fonction de chaque opportunité. C'est de cette manière que nous avons rassemblé des partenaires variés autour du projet, et participé à notre niveau à la coopération et au décloisonnement entre acteurs (pourtant a priori positionnés sur des champs d'action différents).

Les bénéficiaires les plus impliqués dans le pilotage du projet sont les professionnels de la cohésion sociale qui participent activement à l'organisation des animations sur le quartier du Sanitas dans le cadre d'un groupe de travail spécifique (cf 2.2). Ils constituent également les premiers prescripteur du présent projet puisque c'est à partir de leur retour que nous avons fixé le cahier des charges des développements techniques imaginés.

Les habitants seront impliqués différemment dans l'actions et c'est sur la base de leur retours que le dispositif technique et les ressources méthodologiques seront améliorées (cf 2.2). En effet les temps d'animation sont autant des moments de création du jeu que des temps désignés spécifiquement pour favoriser leur expression. A cette fin, Aktan nous fera bénéficier de son expertise (design de service et LivingLab) pour construire ces temps d'animations.

Enfin, la plate-forme de documentation est un outil convivial (YesWiki) qui permet à chacun d'améliorer les contenus et de partager les ressources du jeu qu'ils auront créé. Nous avons déjà formé les acteurs du territoire à l'usage de cet outil.

Du point de vu de l'évaluation, nous allons nous appuyer sur la méthodologie de la « recette libre » développée par Collporterre pour pointer les forces et faiblesses du projet, ce qui passera nécessairement par des entretiens avec les bénéficiaires.

### 2.6.2 Partage de l'information

*Comment facilitez-vous la mutualisation avec d'autres acteurs sur votre territoire ou au-delà ? Les droits d'accès et de partage des documents produits dans le cadre du projet favorisent-ils l'échange ?*

La documentation et le partage de connaissances constitue l'objectif même du projet, l'enjeu étant de favoriser son appropriation et son essaimage.

Un budget conséquent est prévu pour la documentation et la communication associée, les résultats, les processus à l'œuvre, les ressources techniques et pédagogiques relatives au projet sont d'ores et déjà en cours de documentation, dans la mesure de nos capacités de bénévolat, sur le site et le wiki rattaché (<http://tousagiles.comptoir.net/wakka.php?wiki=PagePrincipale>). L'ensemble de cette documentation actuelle ou à venir est placée sous licence CC By SA, qui permet sa réutilisation, modification et son partage par d'autres, pour tout usage.

Nous ne craignons pas de mettre à disposition des ressources imparfaites pour que d'autres les améliorent et conservons en cela une transparence et des possibilités de contribution totales. Les éléments qui nous sembleront pouvoir être largement utilisées en dehors de ce seul projet (format d'ateliers,...) seront documentés sur une plate-forme externe au bénéfice d'autres : MultiBàO.

Différent types de ressources documentaires seront produites à cette fin durant la mise en œuvre du projet :

- Ressources techniques : amélioration et formalisation des documentations techniques qui permettront à d'autres de s'appropriier le projet avec plus d'autonomie.
- Ressources pédagogiques : rédaction et formalisation de ressources pédagogiques pour faciliter l'organisation de temps d'animation et de contribution pour mettre en œuvre le projet CityKart auprès de publics.
- Actualités, comptes rendus de réunion, documents de travail : pour rendre compte de la vie du projet et apporter des regards de participants, ... il s'agit de donner à voir de manière concrète ce qui se vit au quotidien dans le cadre du Citykart.



### 2.6.3 Ouverture des solutions numériques

*Quels choix privilégiez-vous pour garantir une pérennité des contenus et des actions ? Comment les logiciels et développements informatiques sont-ils conçus pour faciliter des utilisations partagées ou des améliorations ?*

Le développement technique sera publié sous licence MIT sur la « forge » [git.framasoft.org](https://git.framasoft.org). Nous chercherons avant tout à assembler des outils existants et ainsi à contribuer aux projets de communautés déjà constituées comme c'est déjà le cas dans la première version (usage de Blender, SuperTuxKart, OSMtoWorld et OpenStreetMap).

Les développements effectués pourront donc être utiles à ces différentes communautés, en dehors du contexte du jeu qui reste spécifique aux besoins des acteurs de la cohésion sociale et de la médiation numérique. A titre d'exemple, les fonctionnalités d'export en 3D à partir du plan pourraient un jour intéresser une agence d'urbanisme dans le cadre d'une démarche de concertation, et ils pourront s'appuyer sur les éléments que nous aurons développé ou amélioré.

Le choix des logiciels libres est politique : d'une part pour l'accessibilité (chacun peut reproduire chez soi ce qu'il expérimente dans le cadre du projet) et d'autre part pour la production de communs de la connaissance ; que ce soit dans la contribution à des projets mondiaux tels OpenStreetMap (cartographie libre, collaborative et ouverte du monde) ou simplement par l'ouverture de l'ensemble de nos contenus sous licence Creative Commons.

Lors des animations, nous utilisons également des logiciels libres aux usages variés : Écriture collaborative (Etherpad), documentation (YesWiki) modélisation (Blender, OSM to World), retouche image (The Gimp, Inkscape), moteur de jeu (SuperTuxKart), cartographie (OpenStreetMap, Umap), création sonore et interactive (Audacity, Processing, PureData, Scratch).

### 2.6.4 Méthodes de gestion des projets

*Pensez-vous mobiliser le numérique pour améliorer l'organisation du travail ? Quel(s) dispositif(s) utilisez-vous pour faciliter les prises de décision ?*

Pour l'écriture de ce dossier, nous nous sommes pliés à la contrainte de fournir un calendrier précis. Dans les faits, il est certain qu'il ne saurait être respecté, et que les phases décrites auront plutôt tendance à se chevaucher plutôt qu'à se succéder.

Nous utilisons le numérique pour échanger et mieux communiquer à travers trois outils principaux : liste de discussion, pads et yeswiki.

La gouvernance (dont modalités de prise de décision) sera construite collectivement. Nous fonctionnons actuellement sur la base du consentement car nous sommes une petite équipe mais les ressources, la contribution sur le wiki et le code informatique étant libre, chacun peut dupliquer ou contribuer au projet et l'associer à sa propre gouvernance.

Une exception toutefois : Artefacts se portera garant du respect de l'allocation des fonds obtenus dans le cadre du présent AAP et se réserve à cette fin un droit de veto sur des décisions qui iraient à son encontre.

### 2.6.5 Autres aspects innovants

L'enjeu principal du projet est de placer le numérique au service du pouvoir d'agir et de la cohésion sociale. c'est un dispositif attractif qui rassemble les générations et les appartenances sociales. Puisque c'est un dispositif ludique (création d'un jeu de course), chacun peut s'y reconnaître, du simple fait qu'il prend corps au sein du quartier dans lequel vivent ou agissent les participants. Il permet des échanges intergénérationnels entre adultes, personnes âgées et jeunes qui se rencontrent autour d'un intérêt commun. Il favorise aussi la mobilisation de publics (jeunes isolés notamment) intéressés par le numérique mais qui ne fréquentent pas les structures jeunesse ou les espaces de médiation existants. Un grand nombre de services de collectivités sont amené à se l'approprier afin d'aborder leurs thématiques propres, comme c'est le cas de l'urbanisme à Tours, afin de créer un espace de dialogue autour de l'aménagement (physique et social) de l'espace public.

## 2.7 Menaces et opportunité

*Quelles sont les principales menaces et opportunités qui pourraient impacter le projet ? Qu'avez-vous pensé mettre en œuvre pour limiter ces difficultés ou saisir ces opportunités ? En cas de désistement de l'instigateur du projet quelles alternatives ont été envisagées ?*

La principale menace pour le projet serait que les animateurs ayant participé aux précédentes sessions en gardent l'image d'un dispositif qui nécessite de l'expertise technique, ce qui était alors une réalité durant l'expérimentation. Pour y remédier, il nous faudra communiquer clairement autour de l'enjeu de cette nouvelle phase : développer un outil convivial et réellement appropriable et qu'ils seront les premiers à expérimenter.

L'opportunité première seraient l'essaimage du projet sur de nouveaux territoires afin d'augmenter le nombre de contributeurs et en faire ressortir au maximum le coté communautaire et contributif. Nous avons déjà des échanges sur ce sujet à Nantes via des Coopérateurs d'Artefacts qui y agissent et pourrions lancer une expérimentation mi 2017, il s'agira pour le dispositif technique d'être prêt à temps.

Autre opportunité : parvenir à mobiliser à nouveau les financements obtenus lors de la première expérimentation pour développer le projets sur d'autres territoires (Fondation Free, école de la deuxième chance d'Argenteuil, ville de Tours, état, agglomération Tours Plus, contrat de ville).

En cas de désistement d'Artefacts, deux autres acteurs pourraient en assurer la gestion : le PTCE CoopAxis et le FunLab. Les bénévoles disposant des compétences nécessaires nous aiderons de toute manière et seront ravis de reprendre le flambeau en étant rémunéré.

### 3. Budget prévisionnel du projet

#### Tableau de financement du projet (en euros)

Si votre projet couvre plusieurs années, répartir les dépenses et les financements par année. Si possible, merci de joindre le tableur (joint dans le dossier téléchargé), et copier-coller l'image dans ce document. Si vous ne disposez pas de tableur, ou que vous ne pouvez pas vous en servir, merci de compléter le tableau ci-après. En cas de difficulté, précisez-le à l'instructeur qui pourra le cas échéant vous aider à le remplir lors de l'entretien téléphonique. Ne pas mettre les centimes.

Vous pouvez indiquer le type d'unité (par ex. « mois » pour des personnels affectés au projet), le nombre nécessaire pour réaliser le projet, leur coût unitaire (par ex. salaire brut + charges patronales mensuel), ou bien renseigner la colonne « coût total ».

**MERCI DE PRECISER S'IL S'AGIT D'ANNEES CIVILES  OU D'ANNEES SCOLAIRES**

Classe compta.	Dépenses (à détailler : ne pas hésiter à insérer des lignes)	Type d'unité	Nombre unités	Coût unitaire	Coût total (Toutes années)	2016 / 2017
60	Achats (matières et fournitures)					
61	Services extérieurs (locations, assurances, documentations...)	Forfait Impressions	1	300	300	300
62	Autres services extérieurs				0	0
	Intégration photos	Tarif jour	4	500	2000	2000
	Expertise test de services	Tarif jour	2	500	1000	1000
	Animation ateliers	Tarif jour	8	250	2000	2000
64	Ressources humaines dédiées au projet (salaires et charges, à détailler par fonction)					
	Développement informatique	Tarif jour	34	600	20400	20400
	Documentation	Tarif jour	15	500	7500	7500
	Intervention animation	Tarif jour	4	500	2000	2000
	Coordination	Tarif jour	4	500	2000	2000
	Autres coûts (à préciser)					
2	Equipements nécessaires pour le projet (investissements à lister)					
	Frais administratifs (somme forfaitaire intégrant la quote-part des frais de gestion de l'organisme affectée à ce projet)				3000	3000
	<b>TOTAL des dépenses du projet</b>				<b>40200</b>	<b>40200</b>

Plan de financement	Acquis	Demandé (ou à solliciter)	% du total	Montant (Toutes années)	2016 / 2017
Subvention demandée à la Fondation Afnic (pour toutes les années du projet)		X	74,63%	30000	30000
Mise à disposition Nekoé - Temps Homme	x		2,49%	1000	1000
Mise à disposition Artefacts - Temps Homme	x		7,46%	3000	3000
Mise à disposition membres CoopAxis - Temps Homme		x	4,98%	2000	2000
Mise à disposition Plurielles - Temps Homme	x		2,49%	1000	1000
Mise à disposition Courteline - Temps Homme	x		2,49%	1000	1000
Demande de subvention Contrat de Ville agglomération de Tours Plus		x	5,47%	2200	2200
<b>TOTAL des ressources pour le projet</b>			<b>100%</b>	<b>40200</b>	<b>40200</b>

#### Commentaires éventuels sur le budget prévisionnel du projet

## 4. Evaluation du projet

### Tableau à remplir obligatoirement

**Tableau d'évaluation**

Objectifs initiaux *	Actions **	Résultats attendus ***	Indicateurs ****	Outils *****
<b>Le numérique pour renforcer la cohésion sociale</b>	<b>Développements informatiques</b>	Mobilisation de différents développeurs autour du code du projet Développement d'un logiciel qui permette de créer un circuit de jeu, de modéliser un quartier en 3D, d'y intégrer des photos et de l'exporter sans connaissances techniques « expertes »	Nombre de développeur ayant contribué au développement Respect du cahier des charges de l'outil développé	Statistique de la « forge » Tests utilisateurs
	<b>Première session d'animations</b>	Récolter des retours utilisateurs Contribution des participants à la documentation Transmission des outils aux animateurs Organisation de 8 temps d'animation Participation de 10 jeunes et deux professionnels par session Rédaction de quatre articles autour du projet	Nombre de participants Nombre de professionnels formés à la démarche. Quantité et qualité des retours utilisateurs Quantité et qualité des contributions à la documentation Quantité et qualité des articles	Site du projet Espace de documentation du projet Statistiques des espaces en ligne Matériel de collecte des contributions (mobilier, post-it,...)
	<b>Documentation</b>	Documentation accessible et utilisable Appropriation du dispositif par cinq nouveaux professionnels de la jeunesse	Fréquentation de l'espace de documentation Nombre de nouveaux professionnels s'appropriant le projet	Commentaires et possibilité de contribution à la documentation. Statistiques du site.
	<b>Seconde session d'animation</b>	Animateurs formés Obtention de retours pour amélioration de l'espace de contribution Sensibilisation de jeunes et de familles aux usages numériques et contribution à la création du jeu Création d'une communauté d'utilisateurs	Qualité et quantité de contribution à l'espace de documentation Contenu du bilan avec les animateurs Nombre de retours utilisateurs sur l'espace de documentation Nombre de membres de la communauté d'utilisateurs	Feuilles d'émargement Liste de discussion de la communauté utilisateurs. Interview, réunions de bilan

**N° de dossier :** QD6TJ1

**A quelle(s) période(s) sera-t-il pertinent d'évaluer l'impact de votre action (par impact, nous entendons l'utilité d'une action, son effet sur le public visé) ?**

Notre projet devra être évalué à la fin de la période de mise en œuvre des actions contenues dans cet AAP, afin de faire un bilan d'étape avant d'en développer la suite.

Dans le cadre de nos réponses à l'AAP AFNIC, nous sommes un certain nombre de porteurs de projets à nous être rencontré et avons constaté que nous partagions des préoccupations communes et donnions un sens similaire à nos actions. Dans le cadre de l'évaluation de nos projets, nous avons tous un intérêt pour explorer des modes de faire innovants qui permettent de rendre compte qualitativement des différentes valeurs ajoutés de nos projets, mais également d'identifier et d'agir sur nos potentielles faiblesses.

Plusieurs méthodologies étant identifiées, nous nous proposons chacun d'en choisir une ou d'en croiser de multiples (Recettes libre de nos projets avec la méthodologie libre de Collporterre, outils d'analyse de l'Innovation sociale par l'institut JB Godin, travaux d'Hélène Duclos, partage de documentations avec MultiBàO,...). Nous sommes donc encore en discussion afin de provoquer (si ce n'est organisé par l'AFNIC) au moins une journée de partage de nos expériences entre nous afin de bénéficier de regards croisés sur nos évaluations et disposer de retours selon les prismes propres à chacun.

Au delà, nous comptons donc sur l'AFNIC soit pour accompagner ces démarches d'auto-diagnostics croisés, soit de l'observer et de la documenter. La réalisation de ces évaluations croisées ne sont pas nécessairement soumis à un soutien via l'AAP Afnic, la majorité des porteurs de projet souhaitant y prendre part développant leurs projet dans tous les cas.

Les acteurs en cours de réflexion autour de cette démarche sont : Artefacts, Communecter, Exotic Karatéka, Collporterre, CPCoop et Locaux motiv'.

**Avez-vous rencontré des difficultés à remplir ce dossier de demande de subvention ?** Si oui, merci de nous indiquer lesquelles.

Oui, impossibilité d'accéder à la précédente version déposée lors de la présélection.

**FIN DU DOSSIER DE DEMANDE DE SUBVENTION**