

samoa

Fabrique urbaine & créative
de l'île de Nantes

Méthodologie d'évaluation des expérimentations urbaines

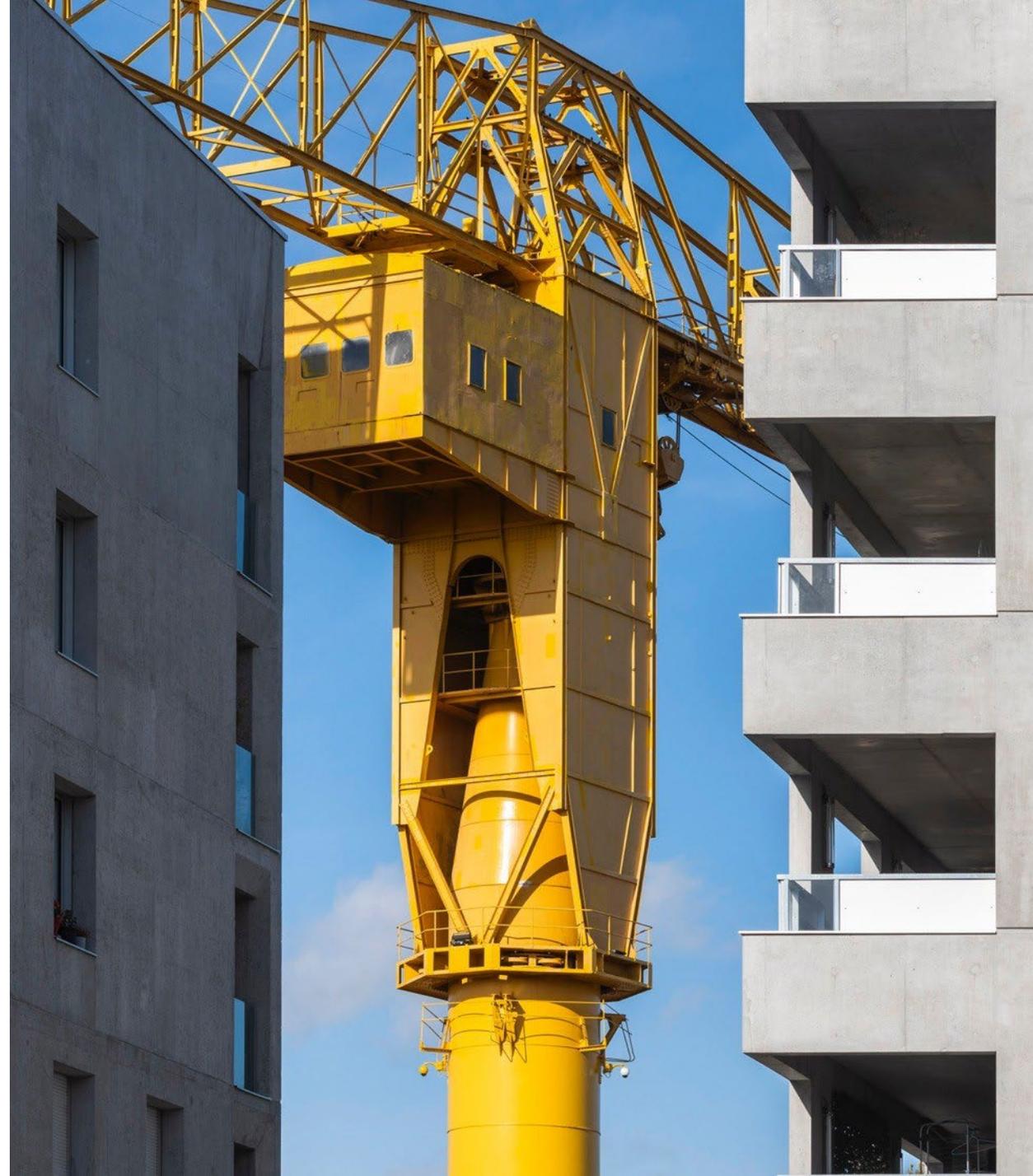
Livre blanc

Janvier 2022



SOMMAIRE

1	INTRODUCTION.....	3
2	QU'EST-CE QU'UNE EXPÉRIMENTATION URBAINE ?.....	7
3	PRINCIPE D'ÉVALUATION.....	10
4	DÉFINITION DES AXES, CRITÈRES ET INDICATEURS.....	16
5	RESTITUER L'ÉVALUATION DU POINT DE VUE DES PARTIES PRENANTES.....	26
6	MISE EN PLACE DE L'ÉVALUATION.....	30

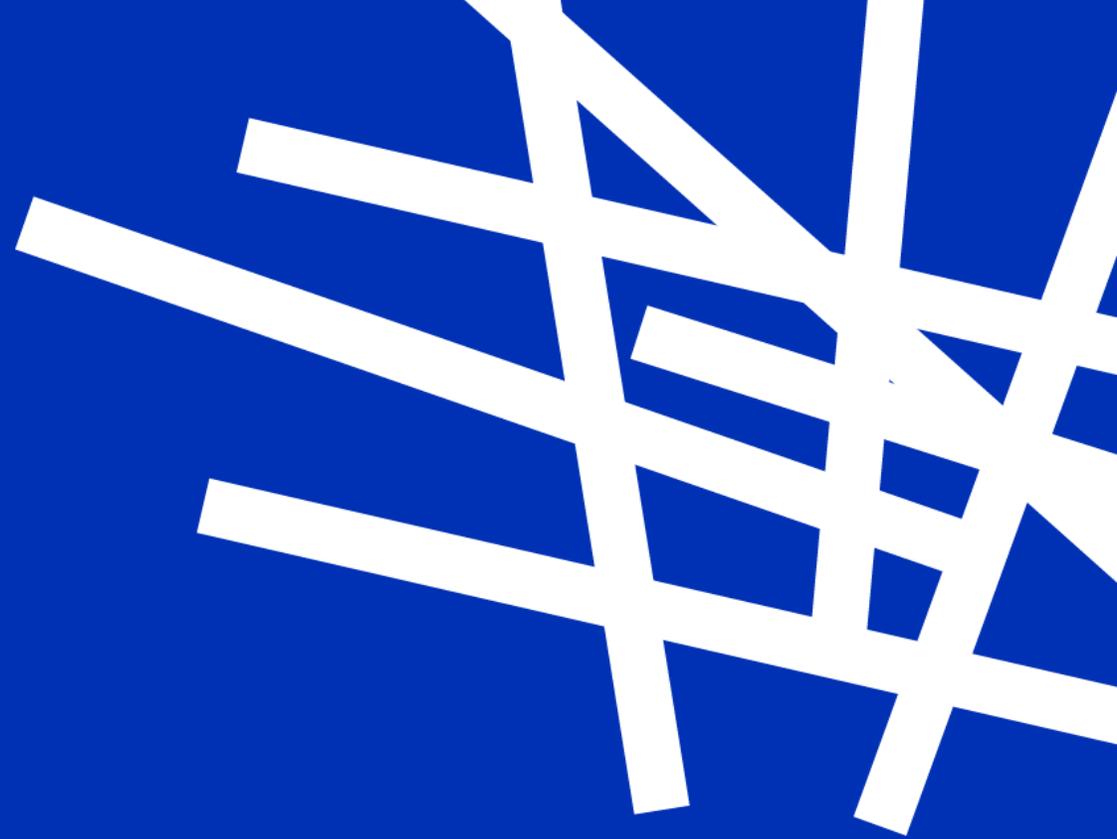


1

INTRODUCTION

Quels sont les objectifs de ce livre blanc ?

Pourquoi expérimenter dans l'espace urbain ?





La créativité, l'innovation et le jeu collectif ont toujours été des marqueurs forts de la ville de Nantes, dont l'île de Nantes est un concentré.

Ici se crée la ville de demain, en coopération avec tous les acteurs concernés.

Grâce à ses deux pôles d'expertise, que sont l'aménagement urbain de l'île de Nantes et le développement économique des industries culturelles et créatives, la Samoa déploie des dispositifs innovants pour inventer une ville qui s'adapte aux besoins de ceux qui la vivent au quotidien.

Jean-Luc Charles, Directeur général de la Samoa

CONTEXTE

La Samoa est une société publique locale qui a deux missions principales, confiées par Nantes Métropole : assurer l'aménagement du projet urbain de l'île de Nantes et développer les industries culturelles et créatives de la Métropole nantaise.

Un laboratoire in vivo pour fabriquer la ville de demain

Territoire de 337 hectares en mouvement, l'île de Nantes est un véritable laboratoire in vivo pour la fabrique de la ville. La Samoa y expérimente ainsi depuis plus de 15 ans de nombreux projets innovants avec pour ambition **d'inventer, tester et construire collectivement un nouvel espace adapté aux usages et besoins des citoyens.**



Le programme Quartier démonstrateur

En 2017, la Samoa lance, avec la Banque des territoires, un programme d'expérimentations nommé Quartier démonstrateur, en partenariat avec le Nantes City Lab et avec le concours de plusieurs partenaires industriels et académiques. Celui-ci porte sur trois champs d'actions : "Rue Connectée", "Smart Tiers-Lieux" et "Climat Urbain".

Points clés du programme d'expérimentations

- ↘ **INVENTER** la ville de demain
- ↘ **RENOUVELER** les pratiques de conception urbaine
- ↘ **INTÉGRER** les citoyens dans l'évaluation et la participation
- ↘ **TESTER ET APPRENDRE** sur l'installation de nouvelles solutions innovantes
- ↘ **ACCÉLÉRER** la mise en œuvre d'innovations
- ↘ **MONTRE ET ACCULTURER**

Nantes City Lab
L'expérimentation grandeur nature



EXPÉRIMENTATION URBAINE ET ÉVALUATION



Interview de Sophie Maitrallain,

Responsable de l'accompagnement des entreprises et des programmes d'open innovation à la Samoa

1 Qu'est-ce qu'une expérimentation urbaine ?

« L'expérimentation urbaine c'est le test en conditions réelles et in situ d'un usage ou d'une nouvelle technologie. Il est important que cette expérimentation ait lieu avec le soutien et l'apport des citoyens. L'objectif de l'expérimentation est notamment de concevoir des espaces publics qui soient plus intelligents et qui répondent mieux aux attentes et aux besoins des citoyens et des usagers. »

2 Pourquoi expérimenter ?

« L'expérimentation urbaine permet de gagner en temps et en pertinence. Que ce soit pour les industriels, pour les collectivités ou pour les citoyens.

Expérimenter est utile aux parties prenantes. D'abord, pour les industriels, l'expérimentation permet de tester leur nouvelle technologie ou leur nouveau service « grandeur nature ». Ainsi elles obtiennent des retours sur la durabilité des produits, sur la facilité de maintenance et surtout sur les usages des citoyens. Car obtenir un retour sur l'usage en conditions réelles dans l'espace public est complexe mais très enrichissant.

L'expérimentation urbaine permet également à la collectivité de mesurer l'intérêt d'un nouveau service ou d'une nouvelle solution, sa pertinence, ainsi que son coût éventuel. Enfin pour le citoyen, l'objectif est de pouvoir tester en amont, de se projeter, de se questionner sur l'utilité d'un service ou d'un produit, sur ses possibles évolutions. »

3 Pourquoi évaluer les expérimentations ?

« Il est essentiel d'évaluer les expérimentations pour atteindre les objectifs dont on vient de parler. Si on n'évalue pas, l'expérimentation perd tout son sens. C'est cette évaluation qui va permettre d'identifier si l'on répond totalement ou partiellement aux objectifs, ou si pour y répondre, il faut éventuellement faire évoluer le produit ou le service.

Le mécanisme de l'évaluation est complexe, c'est pourquoi durant 6 mois nous nous sommes penchés sur une méthodologie. Notre processus d'évaluation intègre toutes les parties prenantes (industriels, collectivités et citoyen), tout en prenant en compte les différents aspects de l'expérimentation : l'usage, la performance, les moyens mobilisés et l'impact. Nous avons testé et affinés cette méthodologie afin qu'en résulte un livre blanc. »

« Il est essentiel d'évaluer les expérimentations pour atteindre les objectifs. C'est cette évaluation qui va permettre d'identifier si l'on répond totalement ou partiellement aux objectifs, ou si pour y répondre, il faut éventuellement faire évoluer le produit ou le service. »

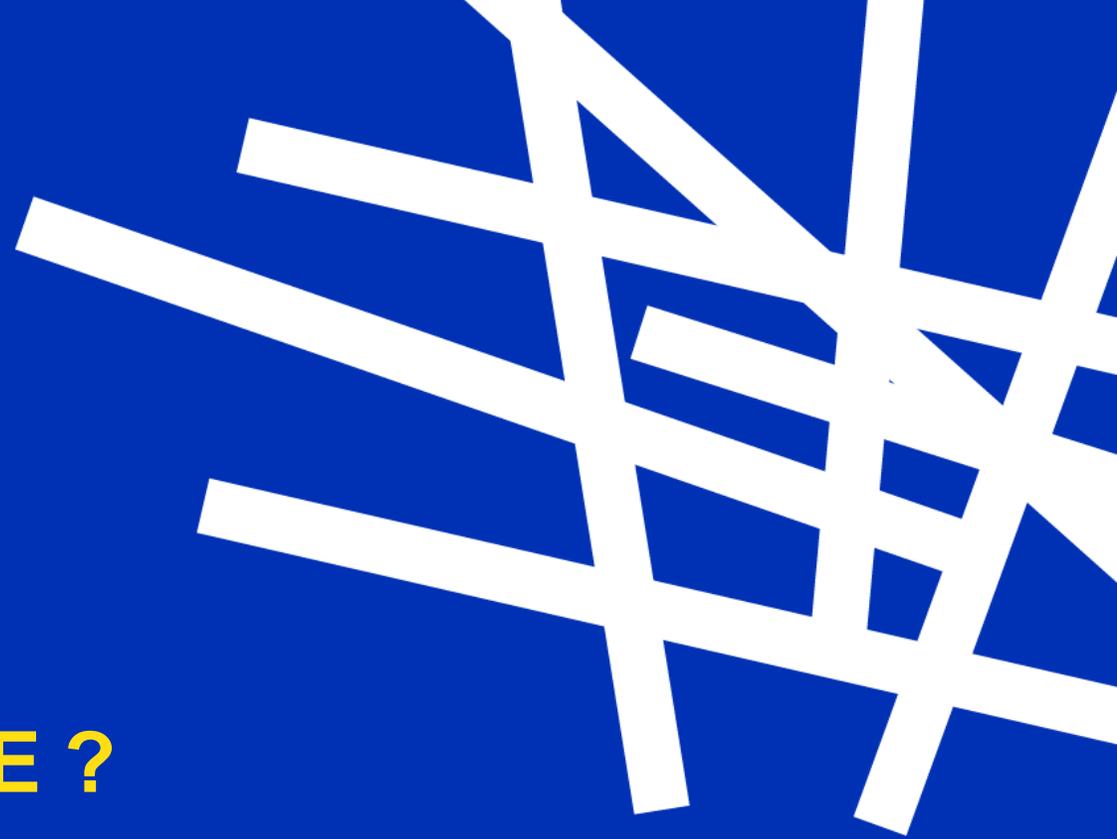
4 Quel est l'objectif de ce Livre Blanc ?

« Nous espérons que ce livre blanc sera utile à d'autres collectivités qui souhaitent expérimenter. L'objectif est qu'il soit testé, mais aussi enrichi par d'autres acteurs économiques dans les Pays de la Loire ou ailleurs. Dans un premier temps nous voulons apporter notre pierre à l'édifice sur les sujets de l'expérimentation et de l'évaluation. Et dans un second temps, pouvoir contribuer à un document qui sera finalement plus vaste à la suite de nouvelles recherches sur l'évaluation des expérimentations. »

2

QU'EST-CE QU'UNE EXPÉRIMENTATION URBAINE ?

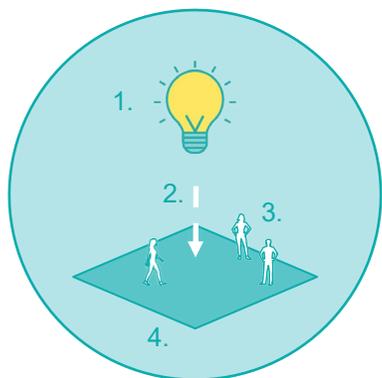
Expérimentation urbaine : définition, enjeux et évaluation



Expérimentation urbaine

De quoi s'agit-il ?

L'expérimentation urbaine est le test *in situ* - avec la participation des citoyens - de nouvelles technologies et usages, afin de concevoir des espaces "intelligents" dédiés au bien-être et au mieux vivre sur l'île de Nantes.



On entend par :

1. "**nouvelles technologies et usages**" : des dispositifs innovants, produits ou services, en phase de développement, pas encore commercialisés pour l'usage testé. Plusieurs formes d'expérimentation : mono-acteur, collaborative, pluridisciplinaire, low tech / deep tech...

2. "**test in situ**", la phase d'apprentissage en conditions réelles et limitée dans le temps, résultat de la confrontation d'une nouvelle solution aux usages

3. "**avec la participation des citoyens**", l'implication des citoyens avant / pendant / après le processus d'expérimentation.

Ex : définition des préconisations sur les modalités des expérimentation, mise en place d'une expérimentation à leur initiative, sensibilisation des citoyens, collecte des retours des utilisateurs de l'expérimentation...

4. "**espaces intelligents**", un espace public et/ou des espaces à vivre, à travailler à l'échelle du quartier et du bâtiment, sobres et performants, qui améliorent la qualité des usages pour une ville innovante où il fait bon vivre.

Les enjeux



ACCOMPAGNER les entreprises dans leur développement économique



VALIDER / INVALIDER la solution pour une potentielle pérennisation / duplication



IMPLIQUER les citoyens dans la construction et le test des solutions innovantes



ALIMENTER les réflexions d'aménagements urbains pour les collectivités

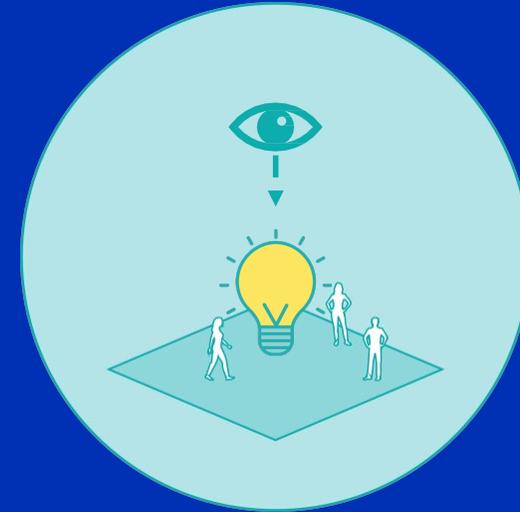
Expérimentation urbaine

Comment évaluer l'expérimentation ?

L'évaluation des expérimentations urbaines consiste à mesurer la performance et les externalités du dispositif innovant installé dans les espaces d'expérimentation et à apprécier ses usages. Son action commence par la formulation, avant l'expérimentation, d'un résultat que l'on souhaite observer. L'évaluation doit permettre de répondre aux questions suivantes :

- L'usage formulé et anticipé est-il constaté ? Si non, quelles en sont les causes ?
- Quels sont les facteurs déterminants qui le conditionnent ?
- Les facteurs déterminants conditionnant l'usage ont-ils été réunis pendant l'expérimentation ?
- Le principe de fonctionnement du dispositif est-il adapté aux objectifs ?
- Les performances du dispositif sont-elles à la hauteur des objectifs ? Sont-elles optimisables ?
- Les contraintes liées au dispositif sont-elles acceptables ? Sont-elles atténuables ?
- Quel est l'impact du dispositif ?
- Quels sont les facteurs clés de succès // pérennisation / duplication

Les réponses à ces questions vont déterminer la pertinence de sa proposition de valeur et son acceptabilité.



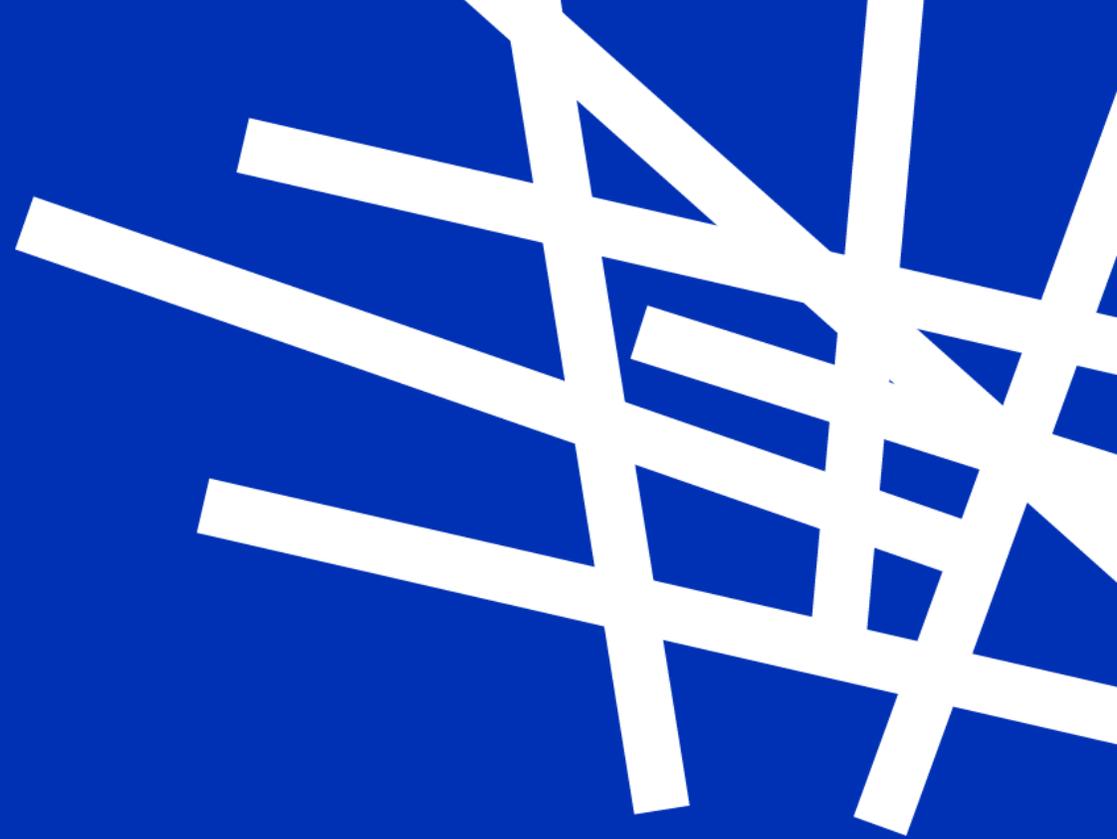
Points clé de l'évaluation :

- ↘ **ASSURER** l'apprentissage en intégrant l'évaluation en amont du processus d'expérimentation
- ↘ **EVALUER** à 360° grâce à des axes génériques
- ↘ **IMPLIQUER** les trois parties prenantes de l'expérimentations : citoyen, entreprise, collectivité
- ↘ **FORMALISER** les résultats de l'expérimentation de façon intelligible, transparente et accessible

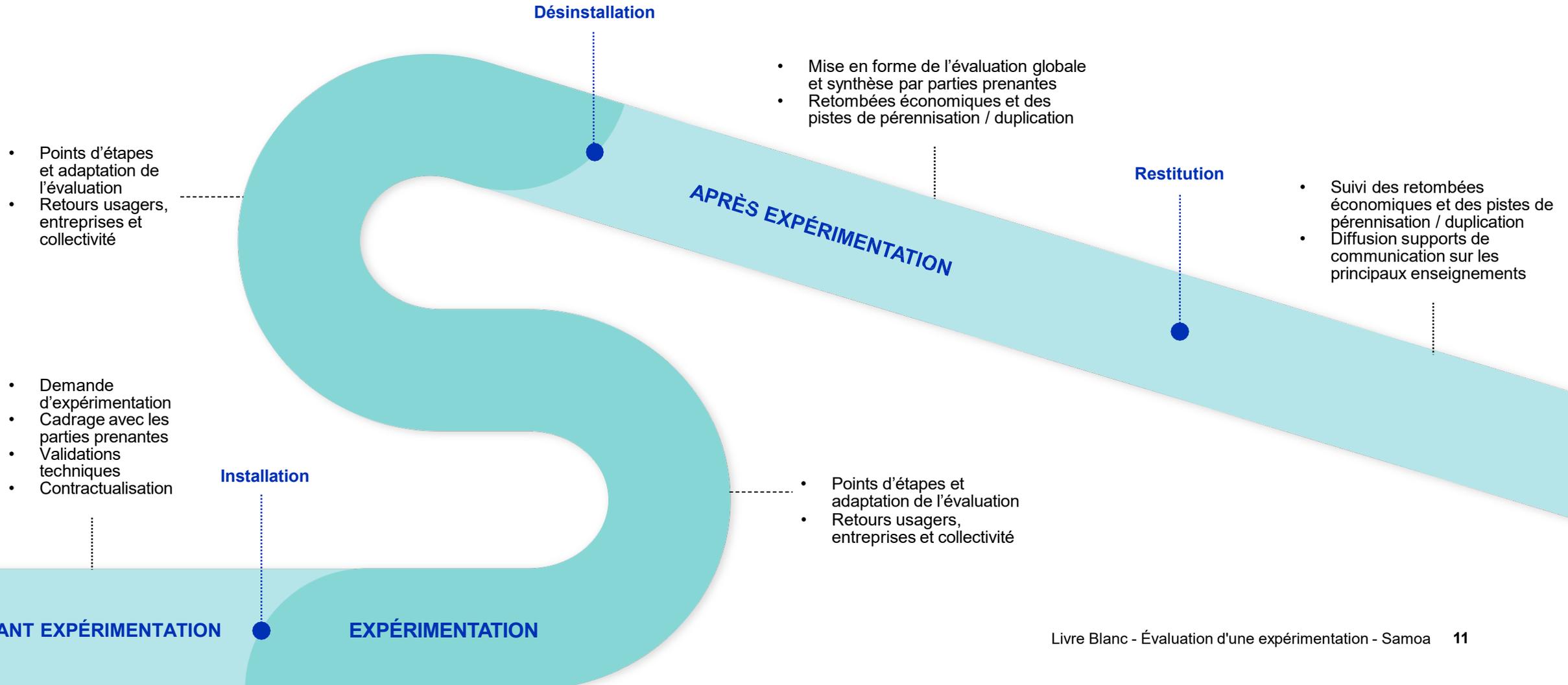
3

PRINCIPES D'ÉVALUATION

Processus d'expérimentation, 4 axes, disque d'évaluation



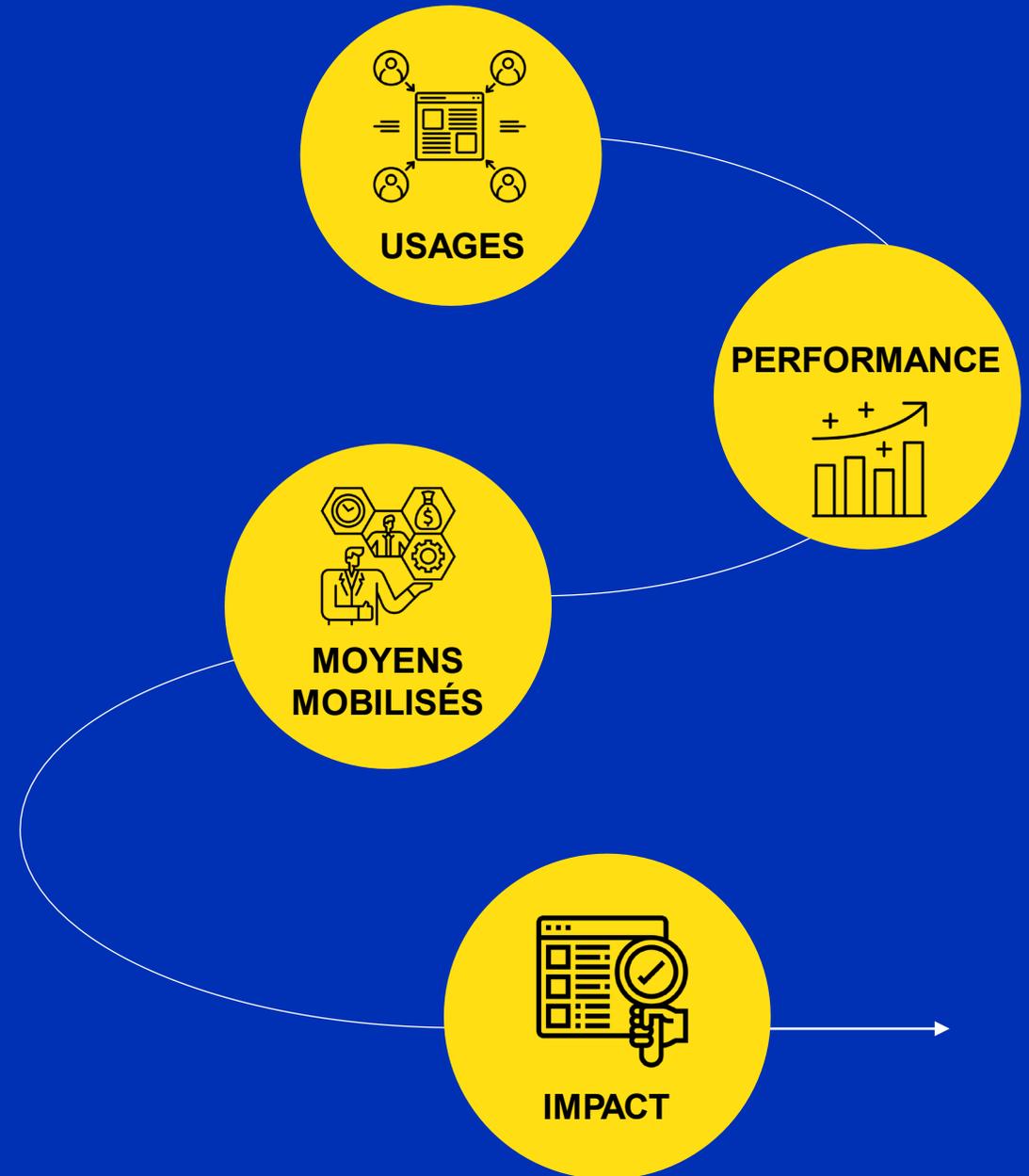
Le processus d'expérimentation



Les 4 axes

Pour évaluer les expérimentations urbaines, la Samoa a développé un principe d'évaluation selon 4 axes qui permettent d'aborder chaque aspect générique de l'expérimentation urbaine. Une expérimentation urbaine, quelle qu'elle soit, ce sont :

- **DES USAGERS** qui testent un dispositif
- **UN DISPOSITIF** qui fonctionne en conditions réelles
- **DES MOYENS MOBILISÉS** pour mettre en place et maintenir le dispositif
- **DES EFFETS** induits



Guide pour l'évaluation d'une expérimentation

1

Hierarchie du disque :

Les axes (A) sont des axes génériques déclinés en critères (B) qui se veulent les mêmes pour chaque expérimentation, puis en indicateurs (C) définis en fonction de leur pertinence pour l'expérimentation. Les axes sont génériques.

2

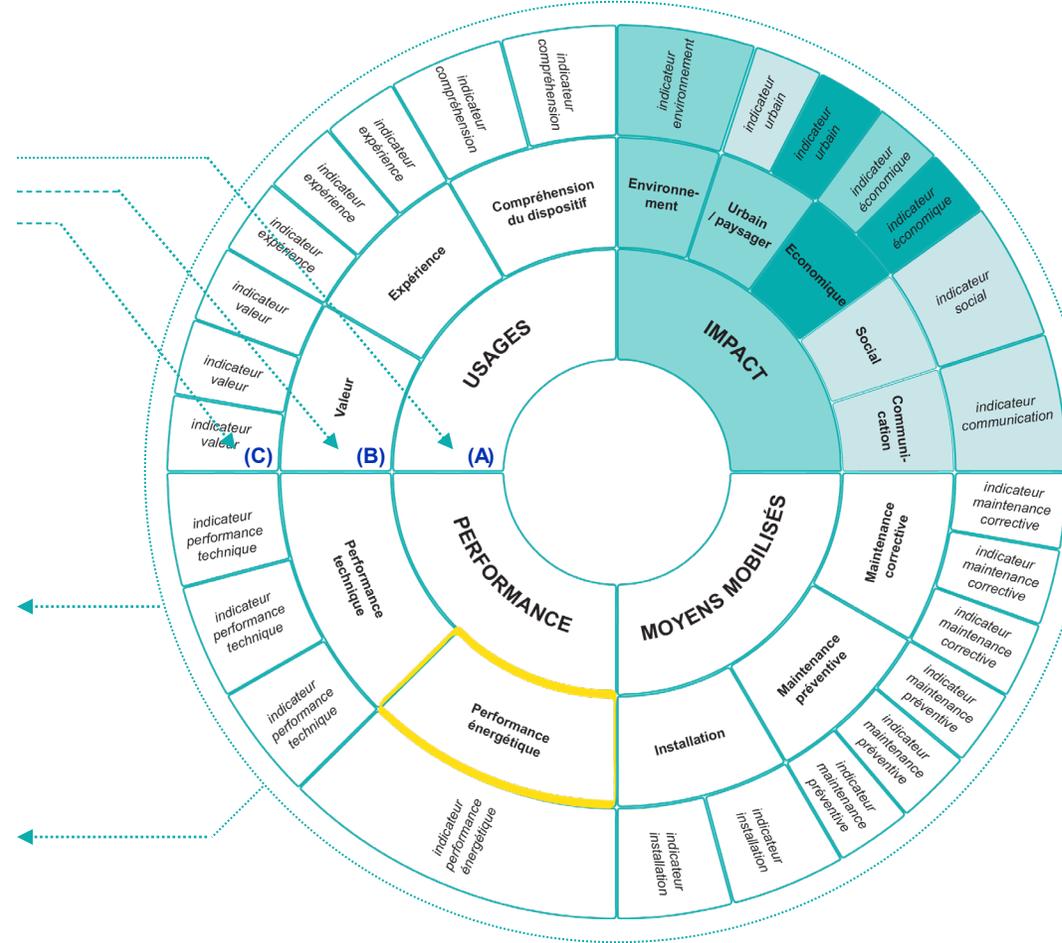
Présentation des critères :

Les critères se veulent génériques : ils sont les mêmes pour chaque expérimentation. Certains critères essentiels, ceux qui font la spécificité du dispositif, sont entourés en jaune. Les mettre en avant préalablement permet de donner de la visibilité à certaines informations, ce qui donne au lecteur la possibilité d'un déchiffrement plus ciblé.

3

Choix des indicateurs :

Les indicateurs sont choisis par les entreprises et le pilote d'expérimentation en fonction de leur pertinence pour l'expérimentation. Une réflexion en amont et un arbitrage en phase de cadrage sont donc nécessaires pour les définir. Il est possible d'ajuster la pondération des indicateurs au sein des critères.



Disque d'évaluation d'une expérimentation

4

Code couleur du disque :

Une note sensible est attribuée à chaque indicateur : une couleur. Plus l'intensité de la couleur est forte plus l'indicateur est positif / validé. Il existe 3 intensités de couleurs : faible, moyen, fort. Les indicateurs d'intensité faible sont les points de vigilance. A partir des notes des indicateurs sont déterminés la note sensible des critères et des axes.



En pratique :

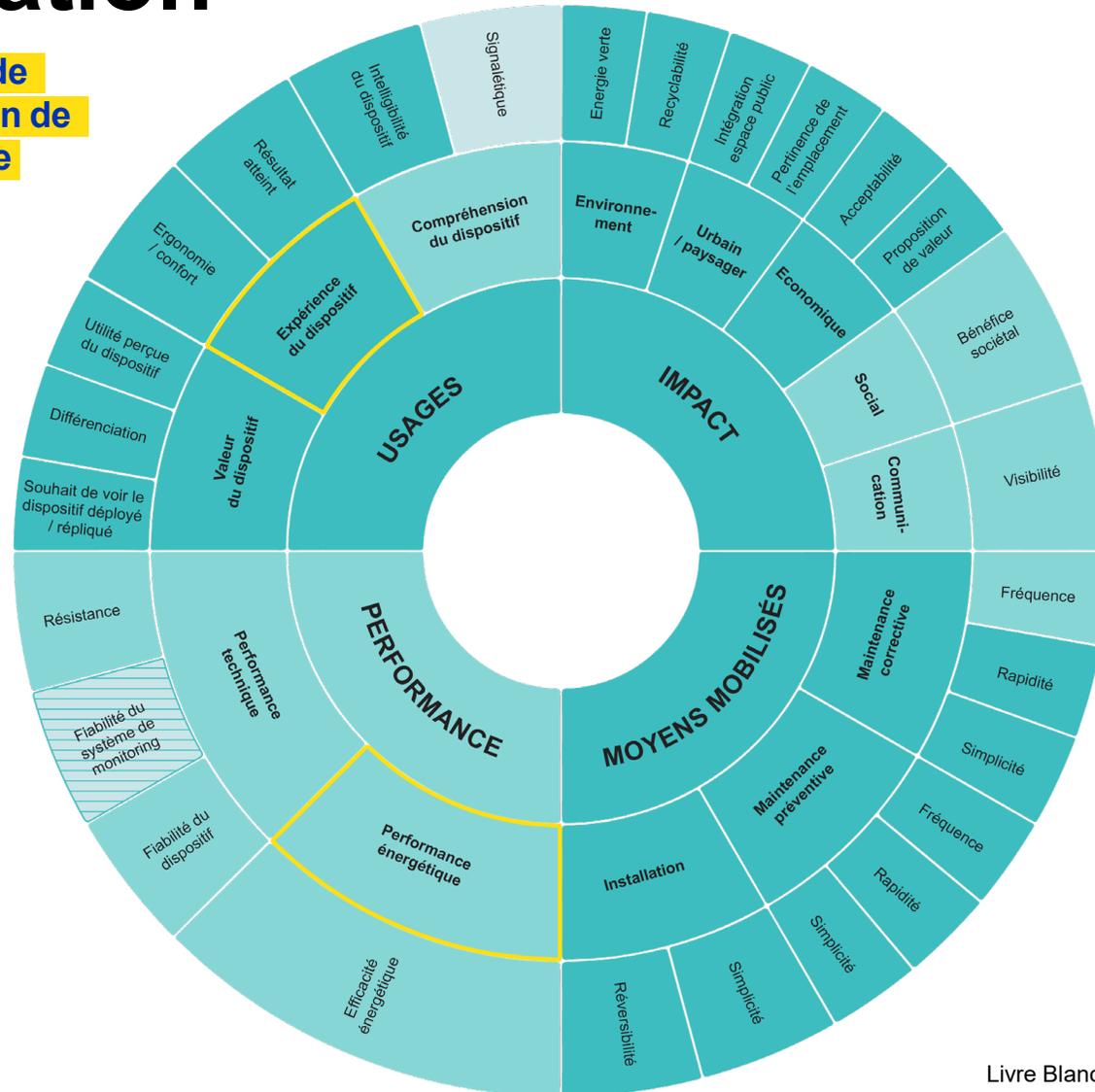
- ★ Les notes sont attribuées par l'équipe d'évaluation après concertation interne, notamment sur les échelles de notation de chaque indicateur.
- ★ L'expérimentation vise à l'amélioration du dispositif. Aussi, les cases d'intensité faible sont en réalité des opportunités d'amélioration, d'itération et de discussion avec les parties prenantes pour enrichir le dispositif.

Exemple d'évaluation d'une expérimentation

Disque d'évaluation complet de l'expérimentation d'une station de gonflage autonome en énergie



L'expérimentation : RNLUX a conçu R4Bike, une station de gonflage autonome en énergie. [Cliquez ici pour en savoir plus](#)



LÉGENDE

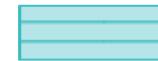
Hierarchie du disque (du centre vers l'extérieur) :

AXES
Critères
indicateurs

CARACTÈRE DIFFÉRENCIANT :



PAS ÉVALUÉ :



ÉCHELLE D'APPRÉCIATION :



Résumé de la partie 3

Les principes d'évaluation

L'expérimentation urbaine c'est...

- ↘ Des **USAGERS** qui testent un dispositif
- ↘ Un **DISPOSITIF** qui fonctionne en conditions réelles
- ↘ Des **MOYENS MOBILISÉS** pour mettre en place et maintenir le dispositif
- ↘ Des **EFFETS** induits

L'évaluation de l'expérimentation se traduit par un **disque d'évaluation** composé :

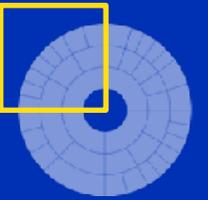
- ↘ D'une **HIÉRARCHIE**
- ↘ De **CRITERES GÉNÉRIQUES & SPÉCIFIQUE** au dispositif
- ↘ D'**INDICATEURS** pertinents
- ↘ D'un **CODE COULEUR**

4

DÉFINITION DES AXES CRITÈRES ET INDICATEURS

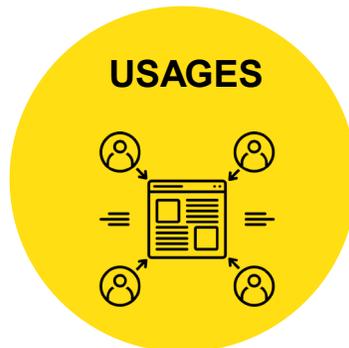
Usages, performance, moyens mobilisés, impact





AXE USAGES

Définition de l'axe



L'expérimentation urbaine, ce sont des usagers qui testent un dispositif

Objet d'évaluation

L'axe usages évalue l'interaction des citoyens et des usagers avec le dispositif innovant lors de son utilisation/fonctionnement et mesure leur perception du dispositif

Objectifs

Permettre aux entreprises de bénéficier de retours d'usages sur leurs produits et services et de les améliorer si nécessaire

Tester la valeur ajoutée des dispositifs dans les espaces d'expérimentation

Qui évalue, avec quoi ?

Principalement les citoyens et les usagers lors d'entretiens semi-directifs, questionnaires en ligne, focus groups, observations terrain organisées par la Samoa

 Les citoyens, les usagers

 La Samoa

AXE USAGES

Présentation des critères et exemple d'indicateurs

L'axe usages se définit selon 3 critères : compréhension du dispositif, expérience et valeur ; lesquels sont évalués à partir de la base de données des indicateurs.

Critère 1 - Compréhension du dispositif : Vérification que les conditions nécessaires à la bonne utilisation du dispositif sont réunies

Exemple d'indicateurs :

- **Qualité de la signalétique** : quantité suffisante, visibilité, lisibilité, pertinence du contenu...
- **Intelligibilité du dispositif** : visibilité, fonction facilement identifiable...

Critère 2 - Expérience : Evaluation de la qualité de l'expérience des usagers pendant la durée de l'expérimentation / le fonctionnement du dispositif

Exemple d'indicateurs :

- **Nombre d'utilisations** : nombre d'utilisations avéré comparé au nombre d'utilisations anticipé
- **Résultat atteint** : scénario d'usage avéré comparé au scénario d'usage anticipé, satisfaction...
- **Ergonomie / confort** : facilité d'utilisation, intuitivité, rapidité d'utilisation, satisfaction...

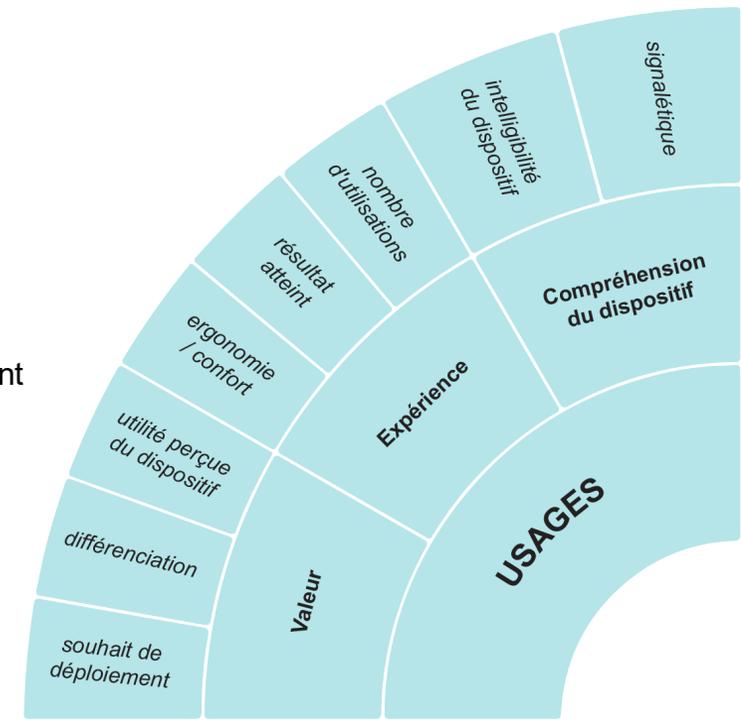
Critère 3 - Valeur : Détermination de l'intérêt des citoyens et des usagers pour le dispositif

Exemple d'indicateurs :

- **Utilité perçue du dispositif** : qualité de la solution qu'offre le dispositif par rapport au problème identifié
- **Différenciation** : offre différente des services déjà présents
- **Souhait de déploiement** : expression des citoyens de voir le dispositif pérennisé et déployé plus largement

Bonnes pratiques :

- ★ Le critère compréhension du dispositif permet d'apprécier l'appropriation observée. En effet, une mauvaise compréhension d'un dispositif peut parfois expliquer sa mauvaise utilisation ou sa faible utilité perçue.
- ★ Les indicateurs du critère *expérience* dépendent de la nature de l'expérimentation. La définition préalable de ces indicateurs et leur affinement pendant l'expérimentation, en fonction des retours usagers sont conduits avec les entreprises.

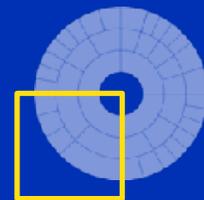


AXE PERFORMANCE

Définition de l'axe



L'expérimentation urbaine, c'est un dispositif qui fonctionne en conditions réelles



Objet d'évaluation

L'axe performance évalue la performance / le bon fonctionnement du dispositif dans son environnement face à l'utilisation réelle et aux sollicitations/interactions propres à son emplacement

Objectifs

Eprouver le dispositif et son principe de fonctionnement en conditions réelles

Permettre aux entreprises de bénéficier de retours de performance sur leurs produits et services

Qui évalue, avec quoi ?

Principalement les entreprises et la Samoa, via une observation humaine ou système de monitoring

 Les entreprises

 La Samoa

AXE PERFORMANCE

Présentation des critères et exemple d'indicateurs

L'axe performance se définit selon 2 critères : performance énergétique et performance technique ; lesquels sont évalués à partir de la base de données des indicateurs.

Critère 1 - Performance énergétique : Vérification des hypothèses de consommation énergétique en conditions réelles

Exemple d'indicateur :

- Efficacité énergétique : optimisation de la consommation énergétique du dispositif

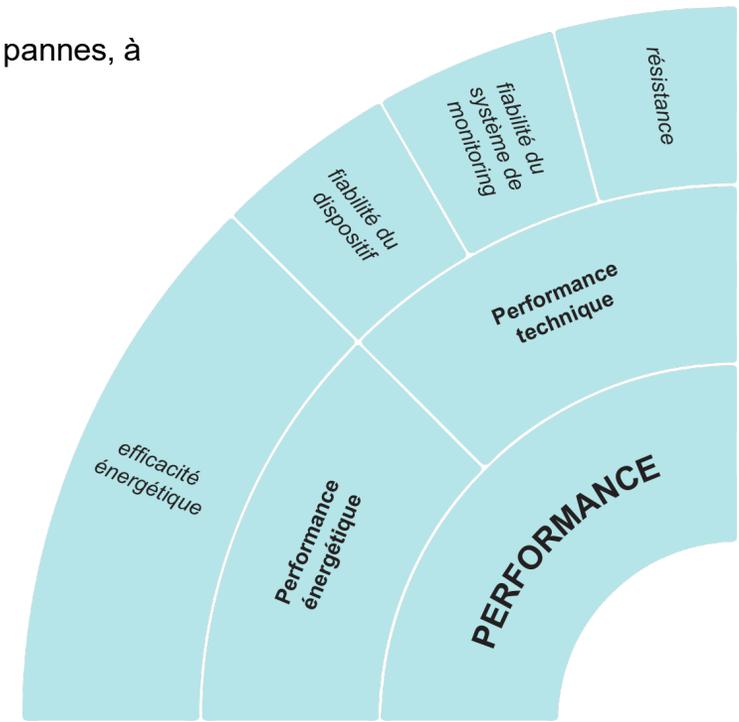
Critère 2 - Performance technique : Vérification de l'état du dispositif en conditions réelles et lors de son utilisation par les usagers

Exemple d'indicateurs :

- Résistance : capacité du dispositif à résister à l'environnement (climat, interactions humaines, voirie, etc.)
- Fiabilité du système de monitoring : capacité du dispositif à transmettre la bonne information, à alerter des pannes, à monitorer l'utilisation/consommation/fréquentation ...
- Fiabilité du dispositif : nature et fréquence de panne, récurrence des dysfonctionnements, ...

Bonnes pratiques :

- ★ A noter que certains dispositifs sont énergivores par nature. L'indicateur du critère performance énergétique dépend du principe de fonctionnement de dispositif (autonome en énergie ou non, consommation en énergie jour et nuit ou alternance, consommation énergétique pilotée par l'usage etc.)

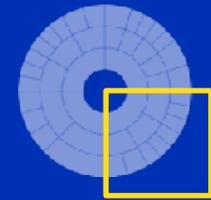


AXE MOYENS MOBILISÉS

Définition de l'axe



L'expérimentation urbaine, ce sont des moyens mobilisés pour mettre en place et maintenir le dispositif



📌 **Objet d'évaluation**

L'axe *moyens mobilisés* évalue les moyens mobilisés lors de l'expérimentation pour mettre en place et maintenir le dispositif

📌 **Objectifs**

Anticiper le niveau de contrainte pour les services techniques

Adapter les services proposés par les entreprises

📌 **Qui évalue, avec quoi ?**

Principalement l'entreprise et la Samoa, via un suivi de l'expérimentation

 Les entreprises

 La Samoa

AXE MOYENS MOBILISÉS

Présentation des critères et exemple d'indicateurs

L'axe moyens mobilisés se définit selon 3 critères : installation, maintenance préventive et maintenance corrective ; lesquels sont évalués à partir de la base de données des indicateurs.

Critère 1 - Installation : Evaluation de la complexité de la mise en place du dispositif sur l'espace d'expérimentation

Exemple d'indicateurs :

- Réversibilité : faible empreinte du dispositif sur son lieu d'installation
- Simplicité : raccordement réseaux, impact circulation, montage et démontage d'une structure existante, ressources humaines nécessaires, ...

Critère 2 - Maintenance préventive : Enregistrement et évaluation des interventions relatives à la surveillance, au nettoyage, à l'entretien du dispositif

Exemple d'indicateurs :

- Simplicité : intervention qui requiert peu de personnel, peu de ressources, peu de compétences
- Rapidité : délais d'intervention
- Fréquence : nombre d'interventions de maintenance pendant la durée de l'expérimentation

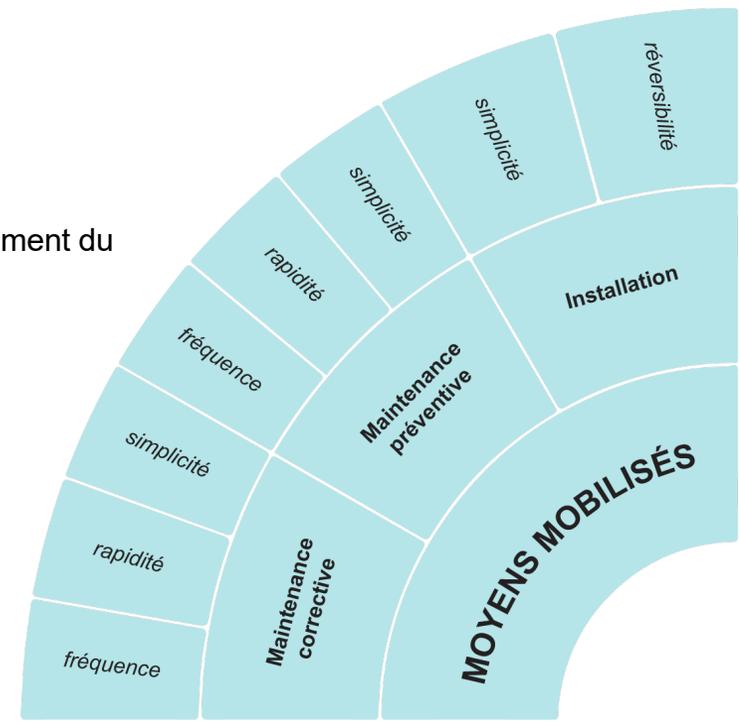
Critère 3 - Maintenance corrective : Enregistrement et évaluation des interventions relatives à la réparation, au remplacement du dispositif

Exemple d'indicateurs :

- Simplicité : intervention qui requiert peu de personnel, peu de ressources, peu de compétences
- Rapidité : délais d'intervention
- Fréquence : nombre d'interventions de maintenance pendant la durée de l'expérimentation

Bonnes pratiques :

- ★ Un système de monitoring du dispositif peut s'avérer très utile lors de l'expérimentation pour remonter des données quantitatives et alerter des pannes.
- ★ Des points sont à valider avant installation : calculs de structure / ancrage / adhérence / accès PMR / vérification sécurité.
- ★ Les expérimentations nécessitent une très bonne coordination avec les services techniques.

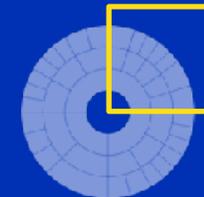


AXE IMPACT

Définition de l'axe



L'expérimentation urbaine, ce sont des effets induits



↳ **Objet d'évaluation**

L'axe impact évalue les effets induits par le dispositif expérimenté

↳ **Objectifs**

Avoir une vision globale de l'expérimentation

Déterminer l'ensemble des effets et interactions que génèrent la présence et le fonctionnement du dispositif

↳ **Qui évalue, avec quoi ?**

Principalement par la Samoa au côté des citoyens et des usagers, via entretiens terrains, questionnaires en ligne, focus groups, retours de l'industriel

 La Samoa

 Les citoyens, les usagers

AXE IMPACT

Présentation des critères et exemple d'indicateurs

L'axe impact se définit selon 5 critères : communication, social, économique, urbain / paysager et environnement ; lesquels sont évalués à partir de la base de données des indicateurs.

Critère 1 - Communication : Evaluation l'impact des efforts de communication et les retours de communication sur le dispositif

Exemple d'indicateur :

➤ **Visibilité** : articles sur site dédié, articles presse, communiqué de presse, conférence de presse, retours réseaux sociaux, animations...

Critère 2 - Social : Mesure des bénéfices sociaux générés par le dispositif

Exemple d'indicateur :

➤ **Bénéfice sociétal** : objectif du dispositif adapté à un besoin, vecteur de changement de comportement, participation citoyenne...

Critère 3 - Economique : Détermination de l'intérêt pour les collectivités pour un tel investissement

Exemple d'indicateurs :

➤ **Proposition de valeur** : détermination de la valeur ajoutée du dispositif dans l'espace d'expérimentation

➤ **Acceptabilité** : détermination de sa rentabilité financière pour la collectivité

Critère 4 - Urbain / paysager : Evaluation de la qualité de l'emplacement pour le dispositif et sa bonne intégration

Exemple d'indicateurs :

➤ **Pertinence de l'emplacement** : validation du choix de l'emplacement en fonction de l'usage du produit, détermination des facteurs de réussite d'un bon emplacement...

➤ **Intégration milieu urbain** : bonne intégration dans la figure paysagère de l'île de Nantes, esthétique...

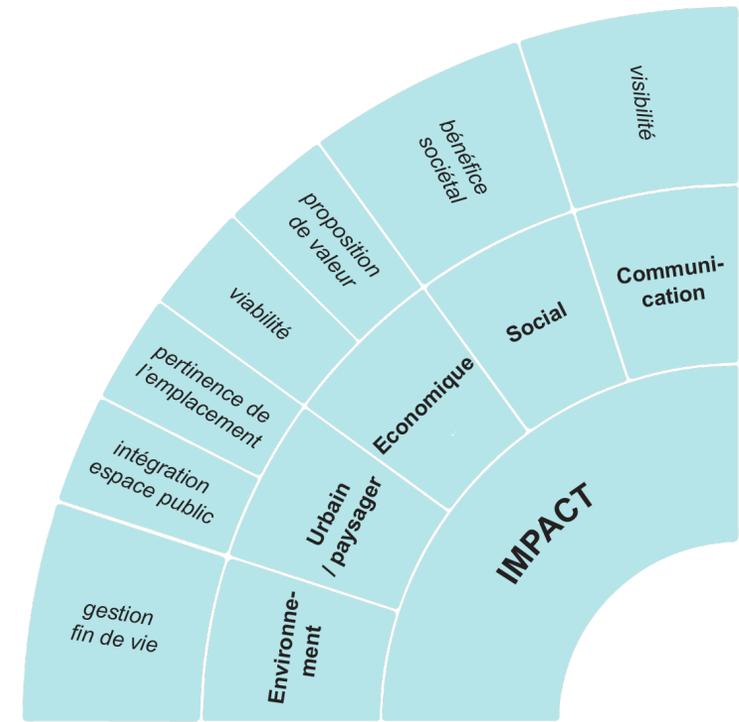
Critère 5 - Environnement : Evaluation de son impact environnemental

Exemple d'indicateurs :

➤ **Recyclabilité** : recyclabilité, réemploi

➤ **Energie verte** : utilisation d'une énergie verte

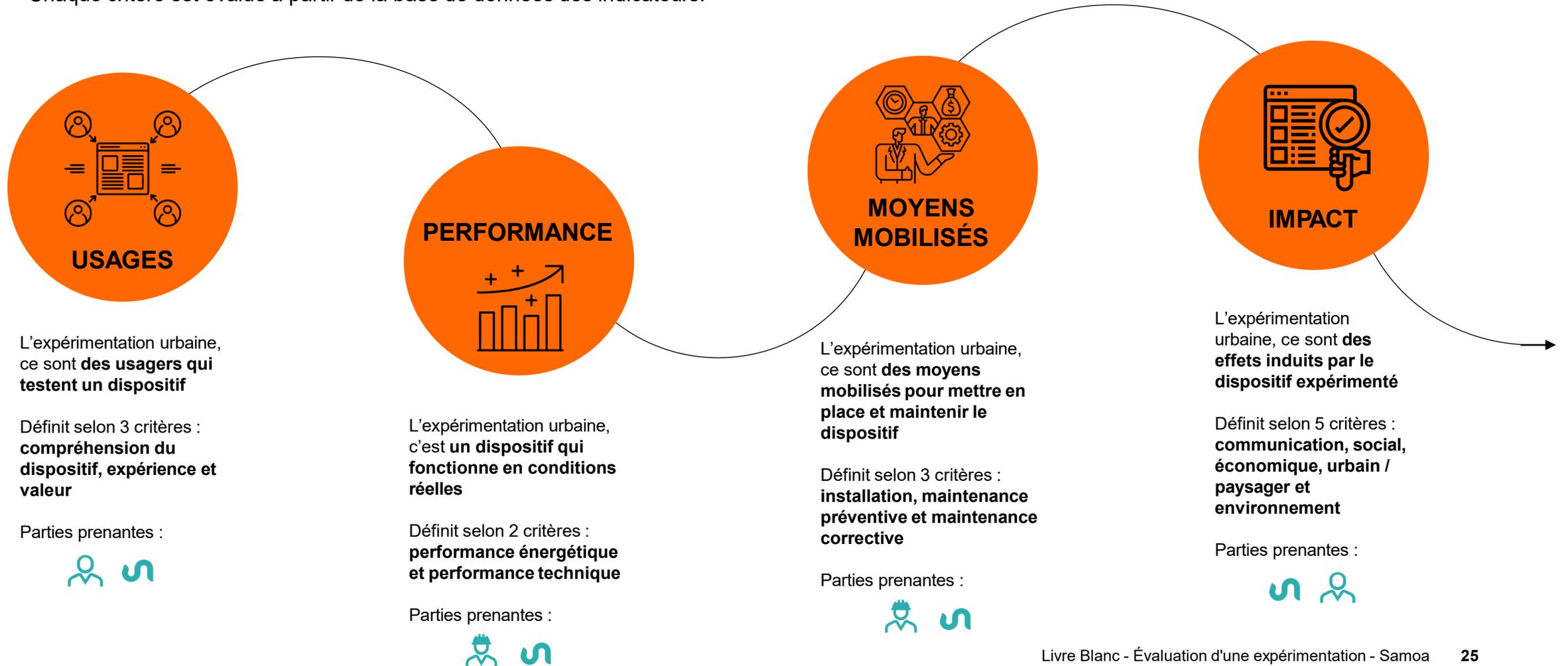
➤ **Biodiversité** : faible impact de la solution sur la faune et la flore



Résumé de la partie 4

Définition des axes, critères et indicateurs

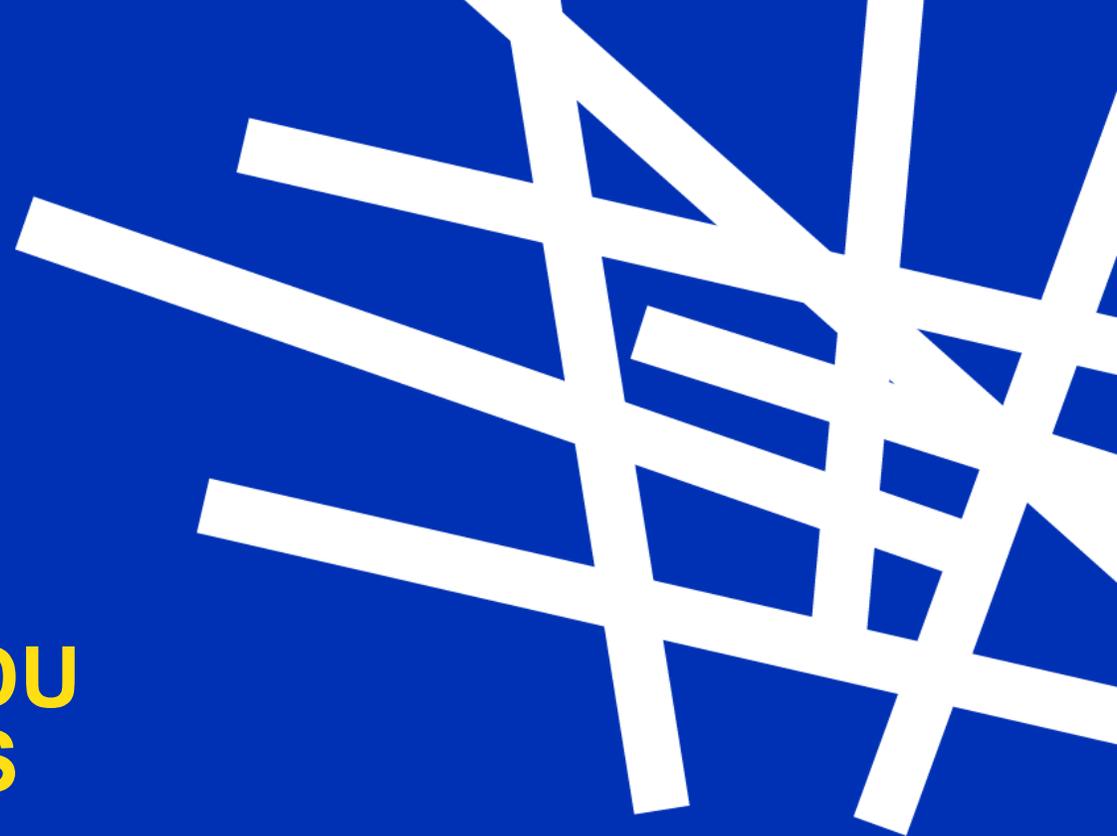
Chaque critère est évalué à partir de la base de données des indicateurs.



5

RESTITUER L'ÉVALUATION DU POINT DE VUE DES PARTIES PRENANTES

Intégration des parties prenantes, déroulé de la
restitution, éléments de la restitution



Principe de restitution

Intégration des parties prenantes

Lors de la restitution il est nécessaire d'intégrer les parties prenantes en effectuant une fiche synthèse pour chacune d'entre-elle.



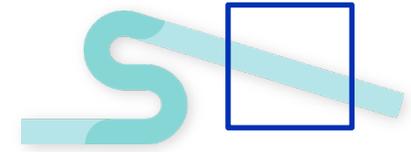
Ce qu'il faut retenir pour **LES USAGERS**



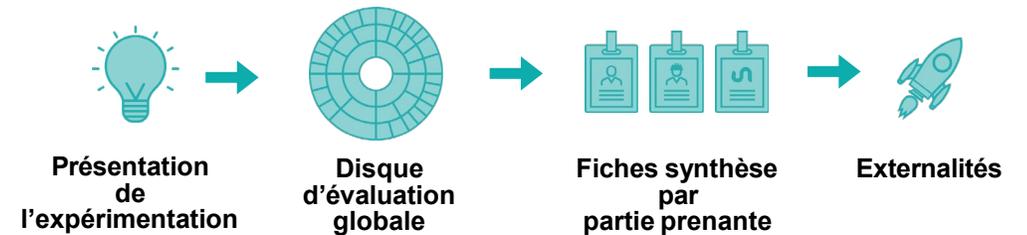
Ce qu'il faut retenir pour **LES ENTREPRISES**



Ce qu'il faut retenir pour **LA COLLECTIVITÉ / AMÉNAGEUR** (ici, la Samoa)



Déroulé de la restitution



APRÈS EXPÉRIMENTATION

Principe de restitution

Éléments de restitution



1. Présentation de l'expérimentation :

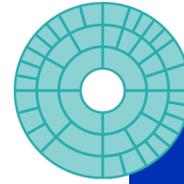
- Description du dispositif, sa/ses fonction(s), rappel du caractère innovant
- Enjeux de l'expérimentation
- Partenaires de l'expérimentation
- Timeline des temps forts de l'expérimentation (début, fin, temps usagers, ...)

3. Fiches synthèse par partie prenante :

Fiche synthèse usagers : avoir un service utile dans l'espace public, fiable et simple (points forts et points faibles du dispositif)

Fiche synthèse entreprise : valider son produit avec les clients (validations et points de vigilance)

Fiche synthèse collectivité / aménageur : tester de nouvelles solutions pour la fabrique de demain (validations et points de vigilance)



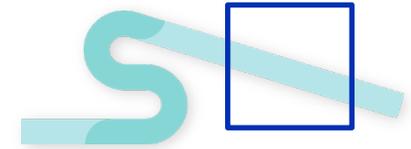
2. Disque d'évaluation globale :

- Présentation du principe d'évaluation en 4 axes
- Présentation des critères et indicateurs
- Visualisation des résultats / grandes tendances de l'expérimentation



4. Externalités :

- Principaux enseignements de l'expérimentation
- Retombées économiques suite à l'expérimentation (accélération commerciale, création d'entreprises, création de partenariats économiques, ...)
- Pistes de pérennisation et de duplication du dispositif



Résumé de la partie 5

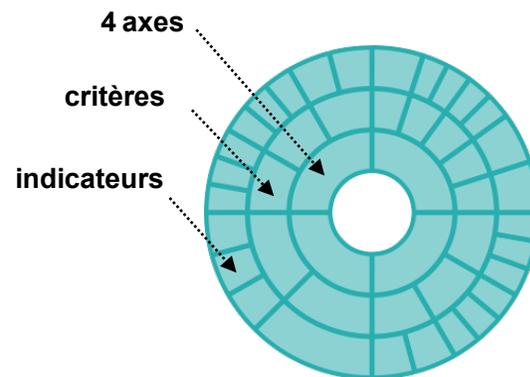
Restitution de l'expérimentation

La restitution est composée de 4 grandes parties :

1 LA PRÉSENTATION de l'expérimentation

Qui comprend le dispositif, ses fonctions, le caractère innovant, les enjeux, les temps forts...

2 LE DISQUE D'ÉVALUATION GLOBALE



On peut ainsi visualiser les **grandes tendances**

3 LES FICHES SYNTHÈSES par partie prenante

Lors de la restitution il est important d'intégrer et de différencier les parties prenantes à l'expérimentation



Usagers : utilité du service dans l'espace public



Entreprise : valider son produit avec les clients



Collectivité et aménageur : tester de nouvelles solutions pour la fabrique de demain.

4 LES EXTERNALITÉS

Principaux enseignements de l'expérimentation

Retombées économiques

Pistes de **pérennisation** et de **duplication** du dispositif



6

MISE EN PLACE DE L'ÉVALUATION



APPLIQUER L'ÉVALUATION SUR VOS EXPÉRIMENTATIONS

Ce livre blanc vous a interpellé ? Vous souhaitez mettre en place ce système d'évaluation sur vos expérimentations ? N'hésitez pas à nous faire part de vos retours et à enrichir cette méthodologie.

Vous avez des interrogations sur le processus pour déployer ce type d'évaluation et vous souhaiteriez être accompagnés ? Contactez les experts expérimentation de la Samoa.

Contacter le pôle économique de la Samoa

Adresse :

1 Mail du Front populaire 44202
Nantes

Téléphone :

02 51 89 72 50

Formulaire de contact :

creativefactory.info/offres-services/open-innovation/

samod

FABRIQUE URBAINE & CRÉATIVE

de l'île de Nantes

Rédaction : Julien Roca et Clara Tortorici

Crédits photos : © Valéry Joncheray/Samoa © Jean-Dominique Billaud/Samoa