
JEU DE LA FÉDÉRATION – MANUEL DE L'ANIMATEUR

Projet EMPOWER

Tableau de suivi des versions

Version	1			
Auteurs	RG, EM			
Date	01/03/21			
Commentaires	Version initiale			

Licence du document : [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Diffusion : illimitée



TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	3
Définitions.....	3
Objectif du Jeu.....	3
Déroulé Type.....	4
Les fiches personnages.....	5
Conclusion.....	5
ANNEXE 1 : Liste des documents du Jeu.....	6

INTRODUCTION

Ce manuel permet la prise en main du « Jeu de la Fédération » par un animateur, afin de l'animer auprès d'une ou plusieurs équipes. Ce jeu a pour objectif d'améliorer la compréhension de la notion de « Fédération » auprès des participants.

Cette notion est essentielle pour l'organisation de systèmes informatiques non-centralisés, qui permettent à la fois une **autonomie** de chaque utilisateur, et un **partage facile** des données entre systèmes. Le Collectif des Consomètres promeut notamment la fédération dans le cadre du monitoring énergétique, comme une alternative à la centralisation (contrôle d'un seul acteur).

Le Jeu de la Fédération a été conçu par Ruby Ganchou, employée d'ALOEN, avec l'aide de relecture de sa collègue Patricia Le Pimpec, dans le cadre du projet européen EMPOWER, en 2019. Il est diffusé sous la licence : CC-BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>)

DÉFINITIONS

Fédération :

- Politique : Forme d'organisation qui regroupe plusieurs entités (entreprises, institutions, associations...) autour d'une idée commune, sans hiérarchie mais avec une coopération forte. Ex : les clubs sportifs (foot, tennis...)
- Technique : Dans le numérique, s'oppose aux organisations centralisées ou décentralisées. Ex : Les fournisseurs de service email, le réseau social Diaspora*,...
Autre appellation : réseau spontané.

Logiciel Libre : Se dit d'un logiciel qui respecte les quatre libertés de ses utilisateurs : usage, connaissance (source ouverte), modification, partage. Par ex : un logiciel publié sous licence CC-BY-SA avec diffusion du code source est un logiciel libre.

OBJECTIF DU JEU

L'objectif fixé aux participants est de proposer une organisation de leur « projet informatique » en équipe, qui remplisse à la fois les buts personnels de chaque personnage et le but collectif.

Le jeu s'organise en Consortiums de 5 à 10 personnes (le plus grand étant le mieux), qui jouent chacune un rôle de « Personnage » . Selon la taille du groupe animé, il peut exister un ou plusieurs Consortiums. Les Personnages représentent un outil logiciel ou un besoin de données réaliste (détaillés ci-après). Chaque Consortium est « missionné » par un Maître d'Ouvrage (non-joué) qui leur transmet la consigne floue d'un « projet collectif sur la transition écologique de notre territoire » :

« Chacun d'entre vous représente un membre de ce consortium. Ensemble et à partir de vos logiciels respectifs, imaginez et co-construisez des solutions transversales et innovantes pour aider les citoyens et collectivités à modifier leurs usages au quotidien. »

Dans ce cadre, l'animateur ne fait donc pas partie des équipes. Il transmet le message du Maître d'Ouvrage, sans juger des solutions apportées. Il doit donc aiguillonner chaque Consortium, tout en les engageant dans la voie de la collaboration et du partage : les participants auront de meilleurs résultats s'ils acceptent de partager leurs données. Chaque Consortium est libre d'aller aussi loin qu'il le souhaite dans la définition de sa solution (technique, modèle d'affaires, etc.).

DÉROULÉ TYPE

Une fois mis en situation par l'animateur (qui forme les Consortiums et distribue les Personnages et les fiches de rôles facilitants), les participants suivent les phases suivantes (timing indicatif) :

1- Prenez un temps, individuellement, pour bien comprendre vos propres logiciels (cf cartes recto-verso), mettez-vous à la place d'un utilisateur : « A quoi ce logiciel me sert-il ? De quels services supplémentaires ai-je besoin et dans quel but? ». - 2 min

2-a Faites un tour de table pour présenter vos logiciels les uns aux autres, en indiquant les services supplémentaires dont auraient besoin vos utilisateurs. - 10 min

2-b Brainstorming : Imaginez quelles passerelles créer (informations/données à partager) pour proposer de nouveaux services aux utilisateurs. - 15 min

3- Notez vos idées et schématisez sur une feuille ce à quoi pourrait ressembler une de vos nouvelles options (ou toutes) sur vos applications et/ou logiciels. - 15 min

4- Restituez aux autres groupes vos réflexions et votre solution révolutionnaire pour le projet « Collectif » - 5 min par Consortium

LES FICHES PERSONNAGES

Chaque Personnage représente une structure (association, entreprise, collectivité) qui détient un logiciel ou un système produisant des données numériques, rattachées à une thématique de la vie quotidienne. Nous en avons imaginé un certain nombre, localisées en Bretagne, mais vous pouvez améliorer ce Jeu en allongeant la liste des Personnages ! Cette première version contient :

- Tit'Gout : économies d'eau
- Alim & toi : s'approprier son alimentation
- Déche'TRI : atteindre le zéro déchet
- MétéOR : suivi de la météo géolocalisée
- BZH to Go : solutions de mobilités
- NRJ Rennes : tableau de bord énergétique

CONCLUSION

Une fois les restitutions passées, chacun a ainsi une meilleure vision des opportunités dans un écosystème riche en acteurs, qui détiennent chacun des données et une partie des besoins répondus/à répondre. La personnification a ainsi permis de mieux s'approprier la situation.

ANNEXE 1 : LISTE DES DOCUMENTS DU JEU

- Manuel animateur
- Fiches Personnages (6)
- Consigne participants
- Fiches des rôles facilitant : Scribe, maître du temps, donneur de parole, cadreur.