

UBO  
OPEN  
FACTORY

# SUPER BREST

[superbrest.info](http://superbrest.info)

24 ▶ 26 NOV.

MARATHON CRÉATIF POUR  
FABRIQUER LA VILLE DE DEMAIN

SOIRÉE  
DE LANCEMENT  
MER. 11 OCT.



EDITION 2023

# CAHIER DU MENTOR

## Super Brest : origine, philosophie et ambition

Super Brest prend ses origines en 2015 avec la rencontre des **Petits Débrouillards** et l'équipe de ce qui allait devenir l'**UBO Open Factory**. Il s'inscrit dans les « **Science Hack Day** », ces hackathons des sciences, inventés à San Francisco par Ariel Waldman. Super Brest réunit des personnes de tous horizons et compétences pour inventer ensemble des dispositifs pour améliorer la ville dans un esprit convivial et même joyeux !

- Il doit être clair pour tout le monde que la contribution de chaque participant·e est la bienvenue.
- Il doit également être clair pour tout le monde que la diversité des profils, le désir d'améliorer la ville sont les ingrédients de base de la potion magique et créative de Super Brest.
- Il doit également être clair pour tout le monde que la confiance, l'écoute, la bienveillance, l'esprit collectif entre pair·e·s sont essentiels.

Présenter les projets au public, dès le soir du 2<sup>e</sup> jour, est un défi très stimulant mais aussi très exigeant. Aussi, les participant·e·s s'engagent à être présent·e·s et disponibles du vendredi soir au dimanche en fin de journée.

La constitution idéale d'une équipe est de 5 à 8 participant·e·s.

Super Brest est moment collaboratif où les membres d'une équipe sont solidaires et s'auto-régulent, où les équipes entre elles peuvent s'entraider.

Il n'y a pas de compétition.

Entrez dans une Zone de confort !

## Un·e mentor au Super Brest, qu'est-ce que c'est ?

Le nom commun mentor a pour origine le nom du héros de l'Odyssée, Mentor, ami d'Ulysse, dont Athena emprunta les traits pour accompagner et instruire Télémaque et que Fénelon rendit célèbre en 1699 dans les Aventures de Télémaque. L'usage du terme dans le sens de *conseiller·e* est attesté depuis 1749 chez Montesquieu (Correspondance, tome 1, page 350)<sup>1</sup>. Par assimilation, un·e mentor est un·e *conseiller·e expérimenté·e, attentif·ve et sage* en qui on fait entièrement confiance. Il ne faut pas confondre « mentorat » et « coaching » qui sont deux concepts différents<sup>2</sup>.

Un·e mentor c'est :	Un·e mentor ce n'est pas :
<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui écoute	<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui est en « intention »
<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui est en « attention »	<input type="checkbox"/> Un·e sauveur·se
<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui aide si l'équipe ou une personne demande de l'aide.	<input type="checkbox"/> Un·e donneur·se de leçons
<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui pose des questions pour comprendre et aider à faire comprendre	<input type="checkbox"/> Un·e membre de l'équipe
<input type="checkbox"/> Quelqu'un qui rassure, qui épaulé	<input type="checkbox"/> Un·e professeur
	<input type="checkbox"/> Un·e guide

## Rôle et attitude du·de la mentor

C'est l'équipe qui doit définir son projet, inventer ou choisir ses méthodes de travail et finalement mener le projet jusqu'à la réalisation du prototype et la présentation finale.

La·le mentor est en retrait, un peu à l'extérieur. Il·elle observe et questionne les membres de l'équipe dans le but de faire culture commune, dissiper les éventuels malentendus et de cheminer tou·te·s ensemble.

<sup>1</sup>Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Mentorat> 24 octobre 2018

<sup>2</sup>Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Mentor> 24 octobre 2018

## Mentor, tout un programme !

Certains temps jalonnent les trois jours de Super Brest.

Les mentors ont des rôles particuliers à jouer à ces occasions.

Synchronisons nos montres, **1, 2, 3 C'est parti !**

Activités mentors / Activités équipes

	Vendredi	Samedi	Dimanche
		<b>Avec les équipes à partir de 9h</b>	<b>Ouverture de Super Brest dès 9h</b>
<b>Matin</b>		Phases de préparation et définition du projet  <b>11h à 12h</b> : Conseil des mentors#2	Phases de prototypage et de planification  <b>9h30/10h</b> : Café des mentors <b>11h à 12h</b> : Conseil des mentors#4
<b>Après-midi</b>		Phases d'idéation et de prototypage  <b>14h-15h</b> : Formation Topo-pêchu <b>15h-16h</b> : Formation wiki <b>15h30/16</b> : goûter des mentors <b>Jusqu'à 17h</b> : Veiller à la réalisation du topo-pêchu <b>15h-16h</b> : Présentation des topos-pêchus <i>Alors, comment ça se passe ?</i> (3 min/équipe)	Phases de prototypage et de planification  <b>Jusqu'à 15h30</b> : réalisation du diaporama final et du topo-pêchu <i>Et voilà !</i>  <b>16h-17h30</b> : Présentation des topos-pêchus <i>Et voilà !</i> (3 min/équipe) <b>17h30</b> : Bilan à chaud
<b>Soir</b>	<b>20h-20h30</b> : Conseil des mentors#1 (attribution des équipes) <b>20h30</b> : Premier contact : un projet, les membres d'un groupe, un mentor.	<b>18h</b> : Conseil des mentors#3 (débrief de la journée) <b>19h</b> : Repas	<b>18h</b> : Pot de clôture de l'édition 2023 <b>19h</b> : Rangement participatif

## Jalons du parcours des mentors

### Conseil des mentors #1

Discussion des projets présentés dans la perspective de débroussailler et identifier la répartition des projets en fonction des mentors. Il est préférable qu'un-e mentor ne suive pas une équipe dont le sujet l'intéresse particulièrement.

### Premier contact

Les projets retenus sont validés, les équipes sont constituées, vous allez à la table du projet avec l'équipe pour veiller au bon démarrage du groupe.

L'objectif de ce temps est de faire connaissance (que chacun-e se sente bien dans le groupe) et établir une intention commune (pour les membres de l'équipe, il s'agit de mettre en communs ses représentations, ses idées sur le projet).

### Conseil des mentors #2

Préparation du conseil des mentors : remplir la fiche A4 pour que la mutualisation soit rapide et efficace. Nous nous réunissons pour partager nos impressions, dire nos besoins, éventuellement demander de l'aide.

### Initiation à MediaWiki et Accompagnement à la préparation des Topo-Pêchus

Fruit de l'observation du fonctionnement des équipes, ces deux accompagnements ont été mis en place pour aider les équipes à documenter leur projet.

Il s'agira de :

- Écrire sur le wiki des Fabriques du Ponant pour documenter les projets - [https://www.wiki.lesfabriquesduponant.net/index.php?title=Super\\_Brest\\_2021](https://www.wiki.lesfabriquesduponant.net/index.php?title=Super_Brest_2021)
- Réfléchir à la présentation puis réaliser un diaporama du projet dans la perspective des 2 séances de Topo-Pêchus.

### Topo-pêchu : alors comment ça se passe ?

Ce topo-pêchu est le point d'étape pour l'équipe, on est quasiment à mi-chemin, le projet se précise, le prototype est probablement en vue. Ont-il-elle-s besoin d'aide des autres équipes ? d'un-e expert-e ?

Règle du topo-pêchu : les membres de l'équipe vont sur scène, 3 min au total, un diaporama type.

### Conseil des mentors #3

Troisième réunion, comment ça se passe dans les équipes ? Y-a-t-il besoin d'aide ? L'ambiance est-elle bonne ? Les projets avancent-ils ? Le prototype est-il en bonne voie ?

### Conseil des mentors #4

Quatrième réunion, comment ça se passe dans les équipes ? Y-a-t-il besoin d'aide ? L'ambiance est-elle bonne ? Comment garantir un livrable ?

### **Topo-pêchu : et voilà !**

Topo-pêchu final, pour les équipes c'est le moment crucial de Super Brest, elles offrent à la communauté leur projet, elles doivent expliquer du mieux possible et présenter leur prototype.

Règle du topo-pêchu, la même : les membres de l'équipe vont sur scène, 5 min au total (3 min de présentation, 2min questions du public), un diaporama type.

### **La trousse à outils du mentor**

Les outils n'ont pas de cerveau, utilisez le vôtre !

Vous trouverez ces différents outils dans votre boîte à outil.

Ils sont à utiliser avec parcimonie et seulement s'il y en a besoin.

- Carré de l'intention
- QQCOQP
- Méthodologie du projet
- Etc...

Tous les outils de Super Brest sont présents dans ce livret.

Si vous ne trouvez pas l'outil adapté au besoin de votre équipe, vous pouvez demander à la personne coordinatrice des mentors.

## Les différentes phases du projet et leurs outils *(les outils sont détaillés ci-après)*

Phase	Outils méthodo
<b>1. Phase de constitution des équipes</b>	Profil super maker
<b>2. Phase de Préparation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Exploration initiale et veille sur le sujet pour recueillir des informations pertinentes en vue du projet.</li> <li>○ Identification de la transformation souhaitée, que ce soit la résolution d'un problème ou la détermination de la destination du projet.</li> <li>○ Identification des parties prenantes impliquées dans le projet.</li> </ul>	Carré de l'intention Méthodologie de projet Recherches internet / IA QQOCQP ARE-IN
<b>3. Phase de Définition du Projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Établissement des objectifs clairs du projet.</li> <li>○ Détermination des ambitions du projet dans le contexte de Super Brest (SB).</li> </ul>	Objectifs MALINS Rétroplanning
<b>4. Phase d'Idéation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Génération de plusieurs solutions créatives pour atteindre les objectifs du projet.</li> <li>○ Sélection d'une solution à prototyper parmi les idées générées.</li> <li>○ Choix de la forme de prototype, telle qu'une maquette ou un autre format adapté.</li> </ul>	Brainwriting
<b>5. Phase de Prototypage</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Création du prototype choisi pour mettre en pratique la solution sélectionnée.</li> <li>○ Établissement d'une méthodologie d'évaluation sommative comprenant les critères pour mesurer le succès du projet et la méthode de collecte des informations pertinentes.</li> </ul>	Critères MALINS
<b>6. Phase de Planification de l'expérimentation, des ressources et moyens, de l'évaluation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Définition d'une stratégie d'expérimentation, y compris l'évaluation pour recueillir des retours et ajuster le prototype si nécessaire.</li> <li>○ Élaboration d'un calendrier de projet, en prenant en compte les activités à réaliser après Super Brest, avec un rétroplanning.</li> <li>○ Définition des ressources humaines, matérielles et financières nécessaires pour mettre en œuvre le projet.</li> </ul>	Rétroplanning
<b>7. Phase de communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Présentation de son projet sous forme de pitch</li> </ul>	Diaporama type topo-pêchu

## Outil pour animer l'équipe projet

### Profil Super Maker : Faisons les présentations - Qui suis-je ? D'où viens-je ? Où vais-je ? Dans quel état j'erre ? (15 min env.)

#### Pourquoi faire ?

« Briser la glace », faire connaissance, c'est un **moment important** pour un **groupe** qui va devoir concevoir un projet et réaliser un prototype en deux jours.

Lors des éditions précédentes nous avons identifié quelques écueils :

- Des membres de groupes qui s'installaient leader ou « propriétaire » de l'idée.
- Des membres qui ne se sentaient pas à leur place.
- Des participant·e·s qui ne trouvaient pas d'espaces pour apporter une contribution, aider, agir au sein du groupe.

#### Comment faire ?

Pour cela, chacun·e va compléter son profil de Super Maker et partager avec les autres membres de son équipe.



**PROFIL DE SUPER MAKER**

**VOTRE HÉROS·INE PRÉFÉRÉ·E**.....

**PRÉNOM**.....

**DESSINEZ-VOUS**

**POURQUOI AI-JE ATTERRI SUR CETTE PLANÈTE ?  
SI VOUS ÊTES ICI, C'EST QUE VOUS ÊTES À LA BONNE PLACE, AU BON MOMENT. RACONTEZ COMMENT VOUS ÊTES ARRIVÉ·E ICI, CE QUI VOUS MOTIVE.**

**QUELLES SONT VOS ATTENTES POUR CETTE AVENTURE ?**

**VOS SUPERS POUVOIRS !  
QU'EST-CE QUE VOUS POUVEZ APPORTER DANS VOTRE ÉQUIPE ? QUALITÉ, COMPÉTENCES...**

**VOS KRYPTONITES !  
LÀ OÙ IL FAUT FAIRE ATTENTION AVEC VOUS...  
LÀ OÙ IL NE FAUT PAS VOUS ATTENDRE...**



## Outil pour le mentor

### Feuille de mutualisation à préparer par les mentors pour le conseil des mentors #2

<b>Titre :</b>	
<b>Compétence Clé :</b>	
<b>Qui (Pour qui ?) ?</b>	
<b>Quoi ?</b>	
<b>Où ?</b>	
<b>Quand ?</b>	
<b>Comment ?</b>	
<b>Pourquoi ?</b>	

	<b>On discute</b>	<b>Ça Commence</b>	<b>Ça fonce</b>
<b>État d'avancement</b>			
	<b>Mauvaise</b>	<b>Comme ci – comme ça</b>	<b>Bonne</b>
<b>Ambiance</b>			
	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>A votre avis ?</b>
<b>Besoin d'aide</b>			

Autres remarques :

.....

.....

.....

## Outil pour animer l'équipe projet

### Le carré de l'intention (20 min env.)

**Objectif :** établir une **intention commune** (mettre en commun ses représentations, ses idées) -> l'équipe dispose de son projet !

Il est important que tou·te·s les membres de l'équipe partagent cette intention, apportent leur contribution à la définition du projet.

Chaque participant·e remplit des post-its et les pose sur cette feuille imprimée en A3.

**Intention :**  
Que vise le projet ?

**Public :**  
Qui fait le projet ? Pour qui le projet est-il conçu ?

**Nom du  
Projet**

**Design :**  
Comment le projet est-il organisé  
Quelles sont les tâches à remplir ?

**Espace-temps :**  
Ou le projet se déroule-t-il ?  
A quel Moment ?  
Selon quelle fréquence ?

# Outil pour animer l'équipe projet

## Méthodologie du Projet

**Contexte** : Où suis-je ?

.....

.....

.....

**Objectifs** : Où vais-je ?

.....

.....

.....

**Stratégie** : Comment j'y vais ?

.....

.....

.....

**Moyens** : Avec quels moyens ?

.....

.....

.....

**Évaluation** : Comment ça s'est passé ?

.....

.....

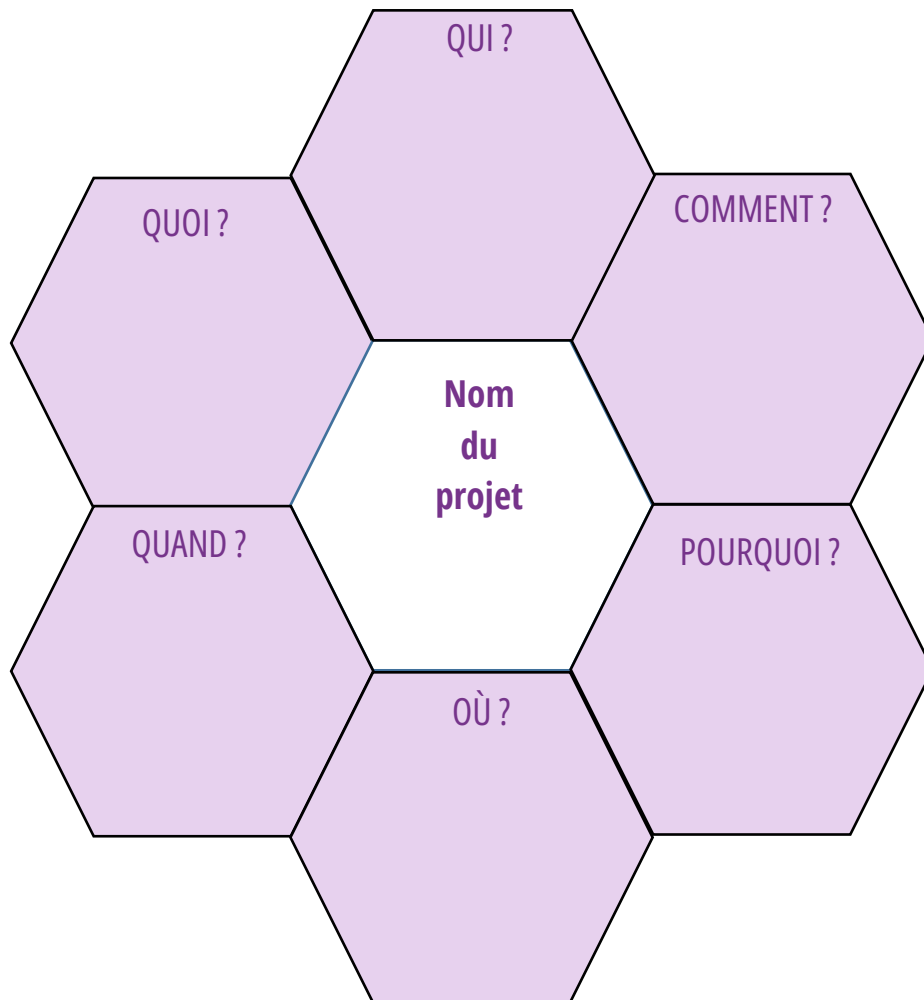
.....

## Outil pour animer l'équipe projet QQCOQP (20 min env.)

Qui Quoi Comment Où Quand Pourquoi ?

### Objectif :

Cet outil vise à aider le mentor ou l'équipe projet à faire le point sur le projet.








## Outil pour animer l'équipe projet

### ARE-IN : identifier les parties prenantes (15 min env.)

#### Objectif :

Cet outil vise à permettre à l'équipe projet d'identifier les différentes parties prenantes qui gravitent autour du projet. L'importance étant de lister les parties prenantes de manière exhaustive, plutôt que de les classer de manière rigide dans une catégorie (certaines peuvent se retrouver dans plusieurs catégories).

Pour aller plus loin, on peut ensuite extraire certaines parties prenantes importantes et chercher quels seraient leurs besoins, leurs enjeux, leurs objectifs, leurs problèmes.

<b>AUTORITÉ</b> - pour agir, pour décider 	<b>RESSOURCES</b> - contacts, temps, argent, personnes 	<b>EXPERTISE</b> - sur les sujets abordés 
<b>INFORMATIONS</b> - possèdent des informations sur les sujets que d'autres n'ont pas 	<b>NEED</b> - besoins d'être impliqués, doivent être informés/impliqués car ils vont être concernés par le résultat et ils peuvent parler des conséquences 	

## Outil pour animer l'équipe projet

### Les objectifs/critères MALINS

#### Objectif :

La méthode MALINS aide à formuler des objectifs de manière plus précise et à évaluer leur faisabilité, tout en fournissant un cadre pour suivre et mesurer les progrès vers leur réalisation.

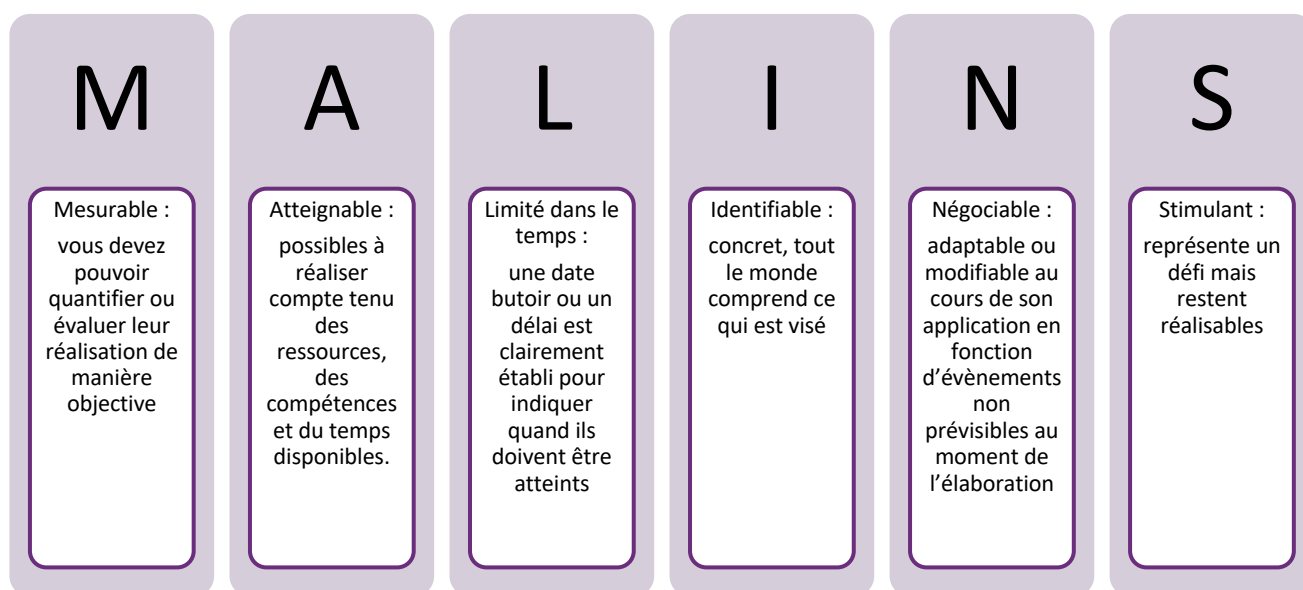
#### Exemple d'un objectif pas MALINS :

« Améliorer l'outil pédagogique. »

Cet objectif est vague et peu spécifique. Il ne fournit pas suffisamment de détails sur ce qui doit être amélioré, comment mesurer l'amélioration, ni dans quel délai.

#### Exemple d'un objectif MALINS :

« Améliorer l'engagement des apprenants en rendant le contenu plus interactif, en créant, d'ici la fin du mois, cinq nouvelles activités interactives pour l'outil pédagogique, évaluées positivement par au moins 80 % des étudiants lors d'une rétroaction informelle. »



## Outil pour animer l'équipe projet

### La rétro-planification

A partir du prototype que l'équipe veut présenter à la fin, il s'agit de remonter le temps étape par étape.

Les jalons de Super Brest :

- **Point d'arrivée** : Dimanche, 16h nous présentons notre prototype
- Dimanche, 15h30 je remets le diaporama « *et voilà !* »
- Samedi, 17h nous présentons notre point d'avancement
- Samedi, 16h30 je remets le diaporama « *alors, comment ça se passe ?* »

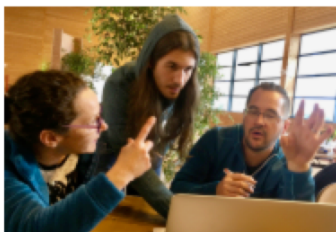
Entre ces différents jalons, vous avez différentes tâches à réaliser pour bâtir votre prototype.

Tâches	Sous-tâches	Qui ?	Deadline	Statut	Commentaire

## Outil pour l'équipe projet

### Le diaporama type du topo-pêchu « alors, comment ça se passe ? »

#### Titre de votre Projet



Une belle photo pour illustrer et pour quel pas un sous-titre explicatif, Les noms des membres de l'équipe, ... etc



Science Hack Day Brest 2018

#### Contexte du projet

- Les piétons et les vélos ont du mal à circuler,
- Vous avez vu le dernière rapport du GIEC ?
- J'aimerais un musée de sciences !
- Voir la pulsation électrique de la ville ?
- ...



Science Hack Day Brest 2018

#### But du projet

- Rendre plus agréable et sûrs les déplacement actifs.
- Pouvoir prendre son transport en communs à l'heure.
- Permettre aux personnes handicapées de... ! réaliser une application pour smartphone qui...
- ...



Science Hack Day Brest 2018

#### Prototype à réaliser

- On va fabriquer un « bidulotron »
- Dont la fonction de se connectouiller
- Programmable
- Open-Data
- Temps Réel
- En bois de récupération...



Science Hack Day Brest 2018

#### État d'avancement

- Nous sommes passés de l'idée à un projet plus précis.
- Les plans sont réalisés,
- On a déjà un logo,
- ...



Science Hack Day Brest 2018

#### Ce qu'il reste à faire

- Faire une recherche documentaire,
- Programmer, visser,
- Réaliser le design graphique,
- ...

#### Qui pourrait nous aider à

- Trouver une tourniquette à faire la vinaigrette
- ...



Science Hack Day Brest 2018



# Outil pour l'équipe projet

## Le diaporama type du topo-pêchu « et voilà ! »

### Titre de votre GénialProjet



Une Belle photo pour illustrer et pourquoi pas un sous-titre explicatif, Les noms des membres de l'équipe,...etc

 Science Hack Day Brest 2018

### D'où vient le projet ?

- Les piétons et les vélos ont du mal à circuler,
- Vous avez vu le dernière rapport du GIEC ?
- J'aimerais un musée de sciences !
- Voir la pulsation électrique de la ville ?
- ...

 Science Hack Day Brest 2018

### But du projet

- Rendre plus agréable et sûrs les déplacement actifs.
- Pourvoir prendre son transport en communs à l'heure.
- Permettre aux personnes handicapées de... ! réaliser une application pour smartphone qui...
- ...

 Science Hack Day Brest 2018

### Présentation du prototype

- On a fabriqué un « bidulotron »
- Dont la fonction de se connectouiller
- Programmable
- Open-Data
- Temps Réel
- En bois de récupération...

 Science Hack Day Brest 2018

### Et après ?

- On va passer l'échelle,
- On va changer le monde
- On va trouver des ami-e-s dans le monde entier pour partager notre idée,
- ...

 Science Hack Day Brest 2018

## Programme de Super Brest

### Vendredi 24 novembre

**18h00** : Accueil à l'UBO Open Factory (rencontre avec les autres participant-e-s).

**18h30** : Présentation du déroulement du Week-End

**19h00-19h30** : « **Présentation rapide** » des projets (1 minute/projet)

**19h30-20h** : Constitution et validation des équipes et présentation des projets retenus.

**20h00 -21h00** : Démarrage des projets.

Établir une intention commune (mettre en communs ses représentations, ses idées).

**20h-20h30** : Conseil des mentors #1 : attribution des équipes ;

**20h30** : Les mentors rejoignent les équipes sur les tables projets

**21h** : Buffet

**22h** : Fin de la première journée

### Samedi 25 novembre

**09h00** : Début de la seconde journée

Les équipes avancent sur leur projet (si besoin, QQCOQP).

**10h55** : Préparation du conseil des mentors

**11h-12h** : Conseil des mentors #2

**12h00-13h30** : Repas convivial

**14h – 15h** initiation à médiawiki (Antony).

**15h – 16h** préparation des topo-pêchus en deux groupes

Veiller à la réalisation du « Topo-pêchu » **alors, comment ça se passe ?**

**17h00-18h00** : « **Topo-pêchu** » présentation des projets et appel à contribution (proposer l'entraide entre équipes).

**19h-20h** : Conseil des mentors #3

**20h00-21h30** : Repas convivial

**22h30** : Fin de la deuxième journée

### Dimanche 26 novembre

**09h00** : Début de la dernière journée

**11h-12h** : Conseil des mentors #4

**12h00-13h30** : Repas convivial

Réalisation du diaporama final et du « Topo-pêchu » **et voilà !**

**16h00** : Restitution publique des projets et retours du Jury

**18h00** : Pot de clôture de Super Brest

## Remerciements

Super Brest remercie Ariel Waldmann et l'équipe qui a inventé et partagé le concept du Science Hack Day. Nous remercions également nos partenaires qui, par leur engagement, ont permis la réalisation de cet événement.

Pour attester de la participation à Super Brest, nous proposons la remise d'un Open Badge à toutes les personnes qui participent, qu'elles soient organisatrices, membres d'une équipe projet, mentors, expertes...

