

CAHIER *des* CHARGES CITOYEN



version Avril 2016



MARNE LA VALLÉE
EPAMARNE/EPAFRANCE

Serris

SOMMAIRE

Quels usages pour le futur parc urbain de Serris?

1 La méthode pour la plateforme numérique de projet pour le futur parc du centre urbain de Serris

1,1 Une démarche globale innovante et intégrée

1,2 Un outil à fort potentiel

2 Les résultats de la campagne de communication

2,1 Impact de la communication

2,2 Un échantillon représentatif ?

3 Les résultats de l'application

3,1 Analyse générale : les parcs, les commentaires, la galerie d'image et les noms de parc.

4 Analyse qualitative

4,1 Méthodologie de l'analyse qualitative

4,2 Analyse topographique

5 Plan guide concerté

Introduction

C'est dans ces termes qu'était initialement formulé la commande de l'EPA France concernant le projet du futur parc du centre urbain de Serris.

C'est pourquoi nous proposons une application flexible qui puisse être utilisée n'importe où via une connexion internet et dont les résultats sont publiés sur un site web permettant aux habitants d'échanger ensemble sur les projets de leur quartier tel un réseau social de l'aménagement. Dans le même temps, les données sont recueillies, traitées et analysées afin de fournir un cahier des charges « citoyen » utilisable par la maîtrise d'ouvrage et la maîtrise d'œuvre dans la définition du projet.

Débuté en 2015, le travail conduit avec 1001 Rues a permis de mettre en place un

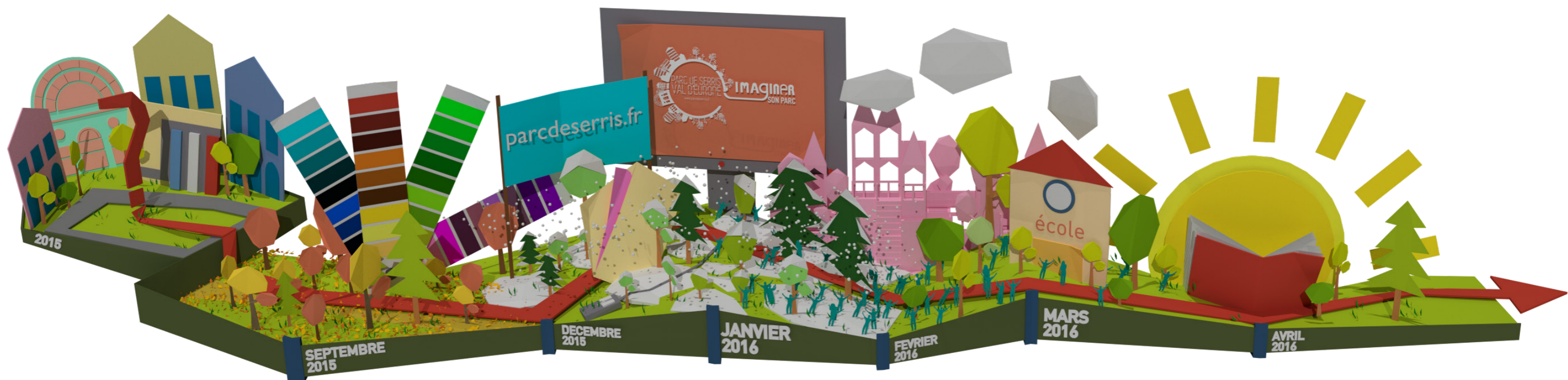
dispositif nouveau qui avait deux objectifs :

- **lancer la dynamique de ce nouveau projet via une communication adaptée.**
- **ouvrir un canal de participation novateur via une plateforme numérique de e-concertation.**

Il fallait pouvoir s'adresser au plus grand nombre dans le contexte particulier de Serris, commune en plein développement urbain et réussir à organiser la participation de l'ensemble des habitants actuels mais aussi futurs ainsi que des usagers du lieu. Le projet urbain dans lequel s'intègre le parc, la ZAC du Pré de Claye se situe à

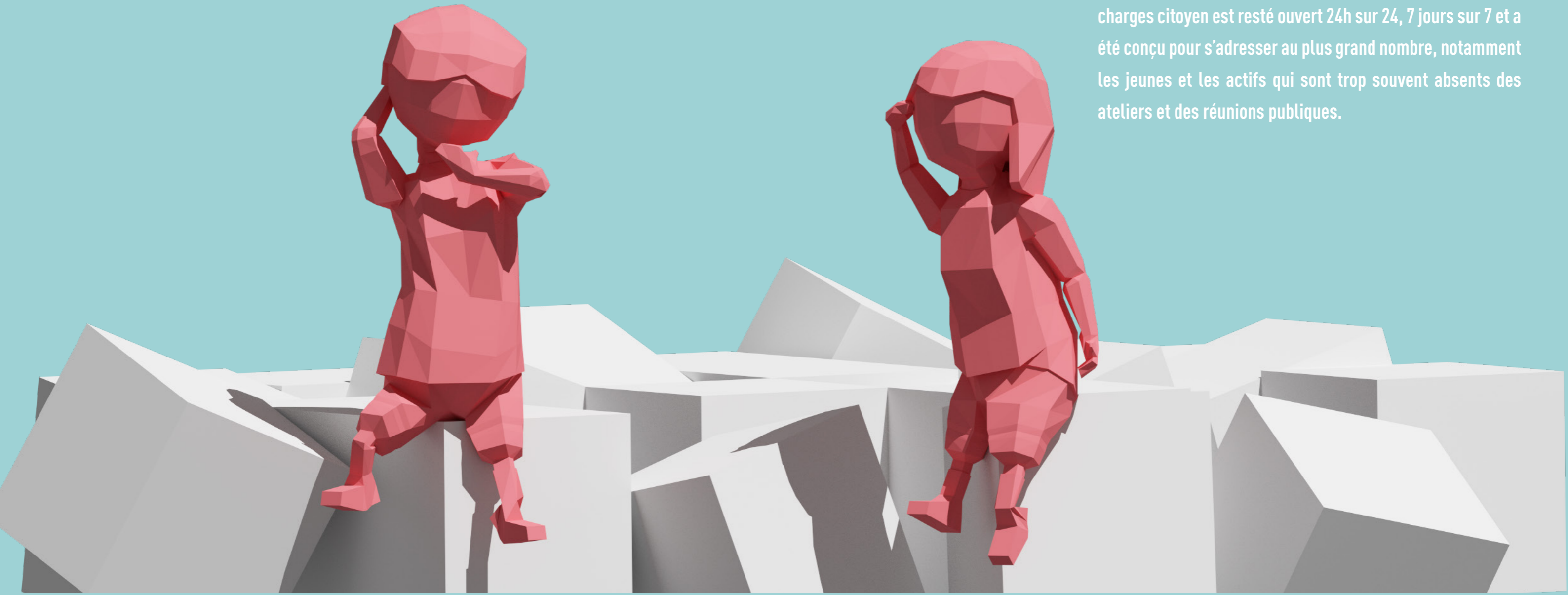
proximité directe du centre commercial du Val d'Europe et de Disneyland Paris, lieux de passage majeurs à l'échelle de l'Île de France.

Après trois mois de communications, d'ateliers menés dans différents écoles de la ville de Serris et de déploiement (de janvier à avril 2016), ce cahier des charges présentera les résultats de cette première phase de «e-concertation», analysera les données recueillies et enfin esquissera des orientations de programmation pour le futur parc du centre urbain de Serris.



La méthode

La plateforme numérique du projet devait pouvoir dépasser les limites des actuels procédures de concertation. Ainsi le dispositif ayant permis de générer ce cahier des charges citoyen est resté ouvert 24h sur 24, 7 jours sur 7 et a été conçu pour s'adresser au plus grand nombre, notamment les jeunes et les actifs qui sont trop souvent absents des ateliers et des réunions publiques.



La démarche

Une démarche globale, innovante et intégrée

L'outil s'est construit de façon incrémentale. Il s'agit ici d'une démarche expérimentale co-produite par l'EPA France, la ville de Serris et 1001 Rues. Cela a permis de mettre au jour tout le potentiel d'un tel dispositif mais aussi des écueils à éviter.

En 2015, seul le périmètre du futur parc est connu. L'EPA France souhaite alors initier une dynamique de projet avec la population et dans le même temps commencer la conception du futur parc en définissant sa programmation. Assister pour ce travail par l'agence Alphaville en tant que programmeur, le maître d'ouvrage fait appel à 1001 Rues pour conduire le volet concertation, communication et concertation numérique du projet. La plateforme numérique devait constituer l'outil pour permettre de questionner les futurs usagers du parc sur la programmation souhaitée.

Il fallait interroger les usagers de façon pertinente pour comprendre leurs souhaits et leurs besoins. Pour cela 3 outils ont été mis en place sur la plateforme numérique «parcdeserris.fr»

Un site internet classique permettant de communiquer et d'informer sur le projet futur. Il a été conçu pour être accessible et interactif via notamment une modélisation numérique du site du projet. De plus, celui-ci offre un premier canal de communication avec la population via la page contact et les commentaires.

Ce site internet sert de porte d'accès à la partie **applicative du dispositif «imaginer son parc»**.

Ces deux outils permettent aux habitants de participer et à la maîtrise d'ouvrage de récolter les données liées à ces contributions. Ainsi pour sonder la population sur la programmation souhaitée, les deux espaces de participation sont :

- **Le plateau de jeu** questionne directement sur la programmation. Il prend la forme d'un «city-builder» et propose aux utilisateurs de composer leurs propres parcs sur un périmètre donné. Cet espace présente des caractéristiques similaires au lieu réel

pour permettre à l'utilisateur de se repérer dans l'espace sans reproduire l'emprise du parc avec exactitude pour ne pas donner l'illusion que les parcs réalisés dans le cadre de la concertation influeraient sur le projet réel. Différents objets correspondant aux programmes possibles sont proposés à l'utilisateur qui compose son parc. Celui-ci est conduit à faire des choix puisqu'il fait face tant à la contrainte budgétaire qu'à la contrainte foncière. Chaque programme/objet vaut un certain nombre de points tant financier que de consommation d'espace défini en lien avec la Maîtrise d'ouvrage.

- **La galerie des références** quant à elle fonctionne sous la forme d'une série d'images de parc et de programmation existante classées sous différentes catégories. L'utilisateur est invité à aimer celles qu'il juge plus pertinentes. Cet outil permet de questionner aussi sur les ambiances, les tonalités en lien avec les programmations. Chaque image est liée avec un certain nombre de mots clés, appelés «Tag» qui permettront après analyse de fournir des résultats en terme de concepts généraux et d'axes de programmation souhaités par les participants.

La e-concertation permet de mettre en pratique la démocratie participative. Mais dans

le cadre d'une opération d'aménagement, il est nécessaire de ne pas faire de fausses promesses au public concerté. Tout le dispositif déployé par 1001 Rues a été conçu afin que la communication de projet soit pertinente, efficace, innovante mais surtout totalement maîtrisée par l'EPA France.

La plateforme numérique s'est vue complétée par des ateliers dans les établissements scolaires. La concertation numérique ne permet pas de se passer d'une présence sur le terrain. Ces derniers ont été réalisés sauprés des écoles et collèges de Serris. La plateforme numérique a servi alors de support permettant aux élèves de s'exprimer après un moment de pédagogie et d'échange autour du projet.

Un outil à fort potentiel

La plateforme numérique de projet pour le futur Parc du centre Urbain de Serris

Au delà de la problématique des usages, le plateau de jeu et la galerie des références ont été développés pour permettre de questionner les participants de façon plus profonde et sur des thématiques plus vastes.

Toutefois si l'ergonomie de l'application a été travaillée pour faciliter l'accès au plus grand nombre, ce n'est qu'à l'usage et à l'observation des compositions créées par les participants que l'on a pu juger de la portée réelle du «questionnaire» proposé.

L'analyse des premières contributions a permis à l'EPA France et 1001 Rues de constater que la pertinence des propositions issues des habitants permettait d'aller au delà de la question des usages.

En plus de pouvoir recueillir de façon quantitative les usages souhaités, les compositions et les sélections d'image au sein de la galerie de référence permettent de collec-

ter des données concernant :

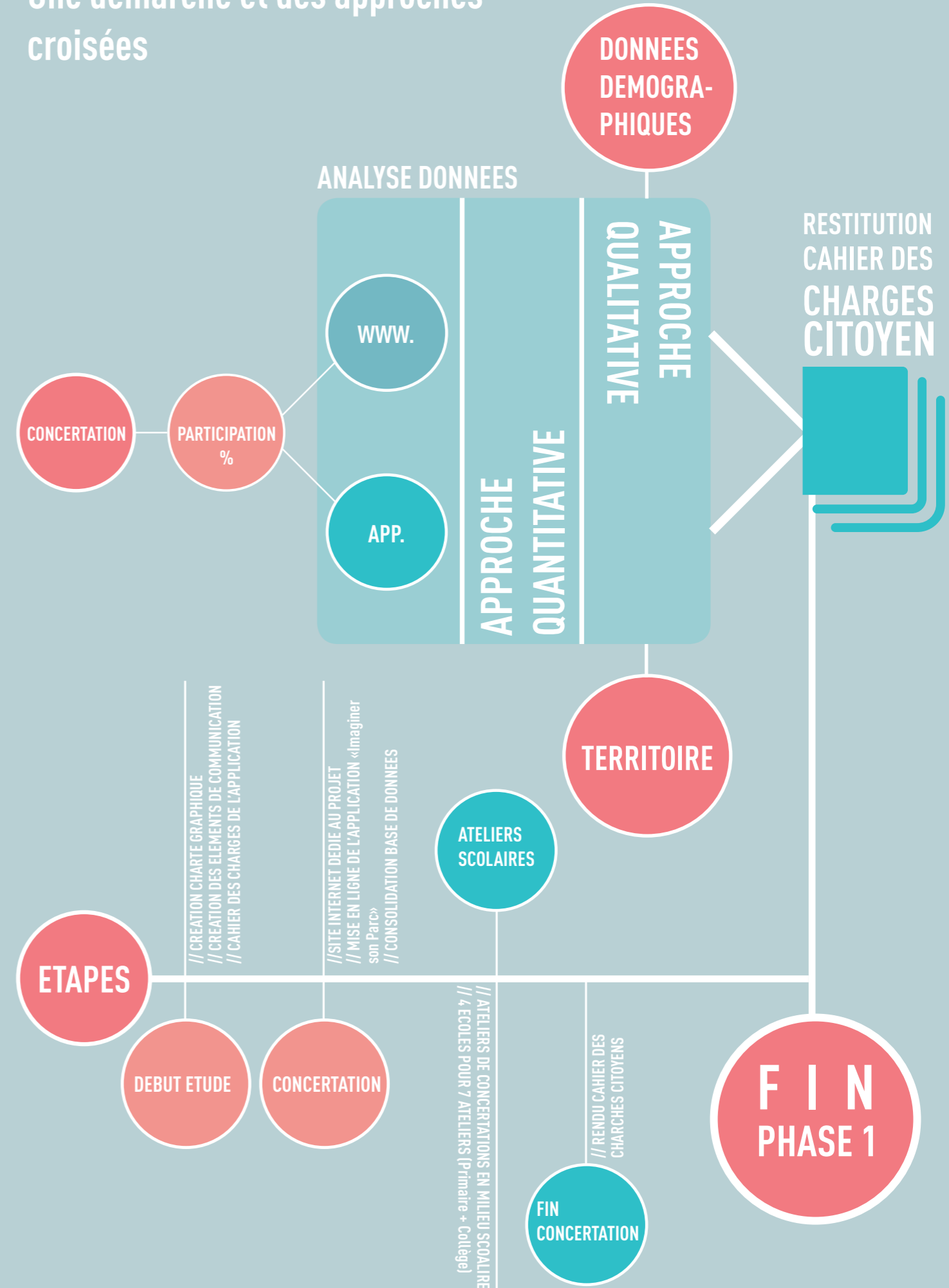
- l'atmosphère général du parc souhaité par le participant;
- la configuration générale du parc; Les joueurs proposent des organisations spatiales de leur différentes programmations en se basant sur les repères du périmètre existant.
- Des concepts généraux et des axes de programmation; En partant des usages spécifiques retenus par les participants et en s'appuyant sur les commentaires laissés en lien des contributions, plusieurs concepts généraux de parc sur lesquels orienter toute la programmation ont pu être tiré de l'analyse.

Pour tirer parti du potentiel de l'outil, 1001 Rues a proposé une analyse double pour exploiter au mieux la donnée recueillie:

- Une analyse quantitative qui permet de distinguer les grandes tendances en terme d'usage et de programmation souhaitée;
- Une analyse qualitative qui permet de générer des scénarii d'aménagement de parc en fonction du profil des utilisateurs;

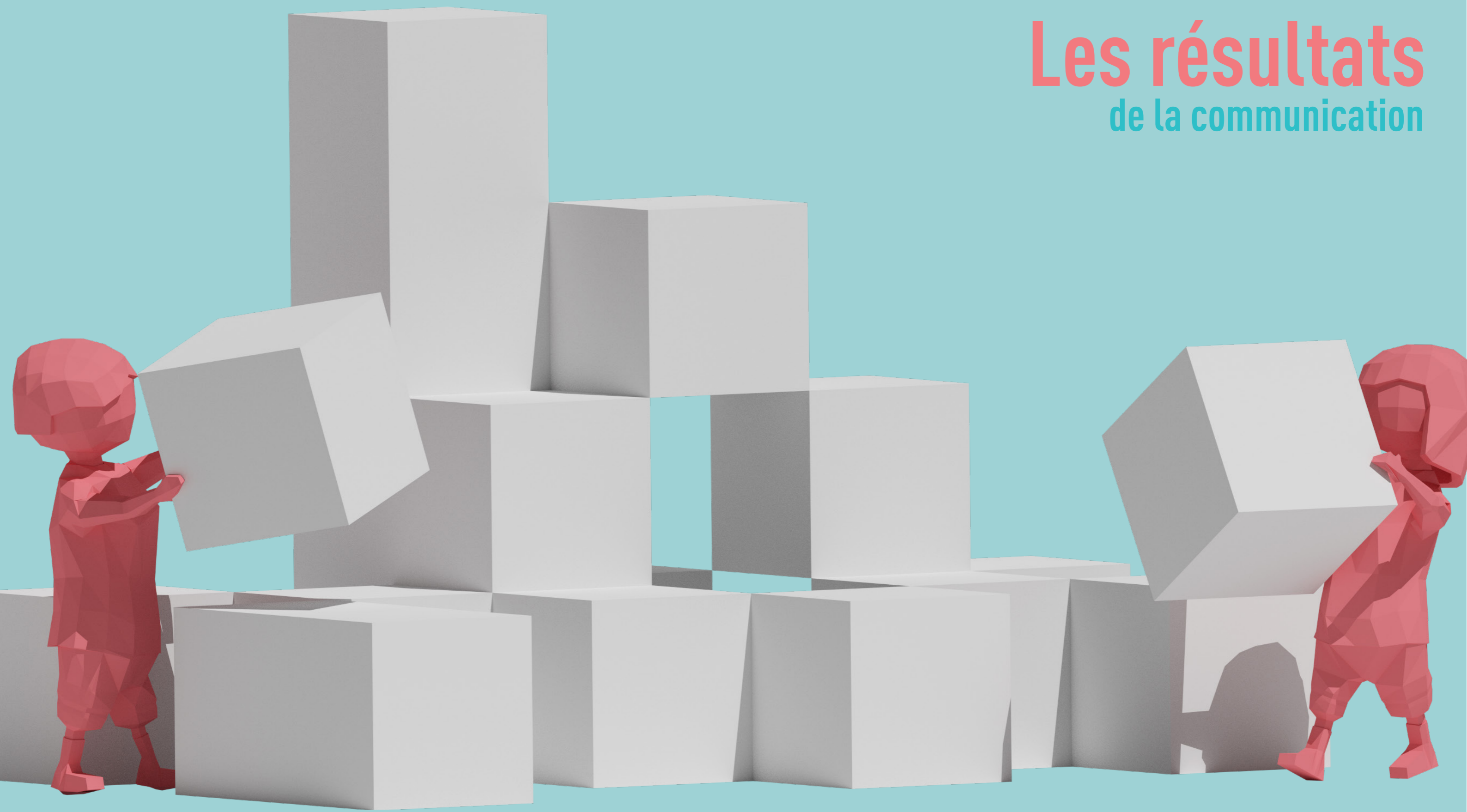
A partir de ces parcs «type» correspondant à des catégories de la population concertée, des croisements permettent de proposer des scénarii de synthèse qui permettent de répondre aux besoins de l'ensemble du panel des participants.

Une démarche et des approches croisées



2

Les résultats de la communication



Impact de la communication

Une communication de projet réussie

Pour initier une dynamique autour du projet du futur parc urbain de Serris, plusieurs canaux de communication ont été employés. Il fallait d'abord faire connaître le projet à la population pour ensuite lancer le dispositif de participation dans un second temps.

C'est une stratégie de communication numérique qui a été retenue par la maîtrise d'ouvrage, la plateforme numérique comprenant à la fois le site internet classique d'information sur le projet mais aussi l'application de participation. Pourtant la communication numérique ne peut faire l'économie d'une présence sur le terrain et au travers des canaux de communications plus traditionnels (affichage, presse écrite). Sur cette phase de communication de projet, on peut faire les constats suivants :

- La communication classique

orchestrée par l'EPA France et la ville de Serris a permis de toucher la quasi-totalité de la population Serisienne (CF planche de présentation Méthode et impact). Cela a nécessité des moyens importants combinant une distribution de flyers via boitage, un affichage chez les commerçants et dans le hall de l'hôtel de ville et enfin une publication dans la presse .

- Fort de cette première phase de communication classique, le site internet a largement été consulté par presque 1500 utilisateurs uniques pour un total de 2124 sessions soit 1.40 sessions par utilisateur unique. Un certain nombre de personnes sont ainsi revenu sur le site à deux reprises. Le temps de consultation du site est en moyenne de 3 minutes et 30 secondes par utilisateurs, ce qui est un temps suffisant pour prendre connaissance des différentes informations présentes sur le projet. Les différents textes et documents présentés ainsi que la maquette 3D ont été conçu pour une consultation rapide et une accessibilité à destination de tous les publics concernés.
- L'ensemble de la population est représenté parmi les utilisateurs avec une relative parité. Les chiffres concernant les mineurs ne sont pas disponibles, les outils d'analyse d'audience du site internet prohibent l'usage des données concernant les mineurs.

- Sur la durée des trois mois de mise en service, il y a eu un flux continu de visiteur. Celui-ci baissant au cours du temps mais a connu des pics de relance suite à la publication des divers articles de presse mais surtout via l'emploi des réseaux sociaux de la ville de Serris (Un compte Facebook très suivi notamment).

Si la communication de projet a bien fonctionné tant à Serris mais aussi sur les communes limitrophes (chiffres issus de Google analytics). Une grande partie de la population sensibilisée au projet ne s'est pas transformée en utilisateur des outils de participation.

Un bilan de la participation en demi-teinte

Ainsi sur les 1458 utilisateurs uniques, seuls 272 personnes ont sauté le pas pour utiliser la plateforme applicative. Une déperdition qui peut s'expliquer de différentes façons. La déperdition peut s'expliquer par les problématiques inhérentes à la

participation citoyenne en générale. Notamment un phénomène d'autocensure ou de désintéressement vis-à-vis de la chose publique en général, symptomatique d'un rapport à la politique bouleversée au sein de la population française. Les pratiques de la démocratie participative partout où elles sont mises en œuvre nécessite une période d'adaptation pour

«Pourtant la communication numérique ne peut faire l'économie d'une présence sur le terrain et au travers des canaux de communications plus traditionnels (affichage, presse écrite).»

la population afin qu'elle puisse s'emparer des outils. Dans un contexte marqué par une démocratie locale représentative, c'est une nouvelle dynamique qui s'enclenche notamment par le dispositif « imaginer son parc » et qui demande à prendre de l'ampleur. Si la démarche conduite par l'EPA France venait à être poursuivie, les chiffres de la participation seront probablement meilleurs du fait de la poursuite d'une dynamique autour de la mise en œuvre de nouveaux moyens de concertation.

En ce qui concerne l'ergonomie de l'application, et malgré la démarche originale, les utilisateurs finaux ont pu s'approprier l'outil et fournir des propositions intéressantes pour les prochaines phases du projet. Comme on pourra le constater dans la présentation à suivre des résultats, les contributions recueillies se distinguent le plus souvent par leur qualité et le sérieux de la réalisation. L'aspect ludique volontairement mis en avant pour favoriser l'accessibilité n'a pas parasité l'espace d'échanges sérieux autour du projet entre la population et la maîtrise d'ouvrage. Nombreux ont été les commentaires des utilisateurs saluant d'abord la démarche de e-concertation entreprise par la ville de Serris et l'EPA ainsi que la qualité de l'outil développé.

Cependant pour accroître le nombre de participants et enclencher une dynamique plus rapide, la plateforme numérique ne peut faire l'économie d'une présence de terrain via des ateliers. Lors des ateliers scolaires ou de la cérémonie des vœux de la Mairie, la plateforme applicative s'est révélée parfaitement utilisable dans le cadre de moment d'échange « IRL » . Les ateliers ont d'ailleurs favorisé une forme de bouches à oreilles et ont contribué à accroître le nombre de participants accédant à l'application via leur ordinateur. Dans la phase suivante de l'e-concertation autour du parc urbain de Serris, il sera né-

cessaire de panacher de façon plus prononcée la plateforme numérique en ligne avec des moments de rencontre avec la population. Cette approche permettra ainsi de toucher le plus grand nombre et de maximiser l'intérêt des résultats.



À l'heure de tout participatif, le Val d'Europe inaugure une nouvelle méthode de concertation dans l'aménagement du futur parc de Serris.

L'aménageur Epafrance et la ville de Serris ont lancé une application web qui permet aux habitants et usagers du secteur du Val d'Europe de participer à la création de cet espace vert de 16 ha qui prendra place au cœur du centre urbain de l'intercommunalité. Plate-forme d'échanges, l'application « Imaginer son parc » est disponible sur le web via le site Internet dédié au parc et sera bientôt téléchargeable sur Android et l'AppStore. Des ateliers seront par ailleurs organisés pour recueillir les propositions.

Les travaux devraient débuter en 2017

Véritable espace de respiration, le grand parc urbain devrait allier le végétal et le bâti où se mêleront des équipements comme des aires de jeux, de pique-nique ou encore des jets d'eau. « Ce parc deviendra un maillon de la trame verte qui relie les communes du secteur. Il assurera notamment la continuité entre l'écoquartier de Montévrain, le hameau de Bailly et les Villages Nature à travers des liaisons piétonnes et cyclables », présente Epafrance.

Un maître d'œuvre devrait être choisi avant l'été. Il travaillera à la conception du parc, dans le respect des ambitions souhaitées par les acteurs du projet tandis que la concertation se poursuivra parallèlement afin d'enrichir son projet. Les travaux devraient débuter en 2017 et s'achever à l'horizon 2020.

La Marne

Imaginez un jeu vidéo dans lequel on vous invite à construire un parc urbain de 16 hectares au coeur d'une ville nouvelle... Vous avez donc le choix parmi 35 éléments avec l'idée de satisfaire le plus grand nombre de visiteurs...

Vous pouvez nommer le parc, concevoir les paysages, les prairies et les bosquets, ou tracer les chemins, installer des équipements de loisirs (murs d'escalade, terrain de jeu, zone sportive) ...

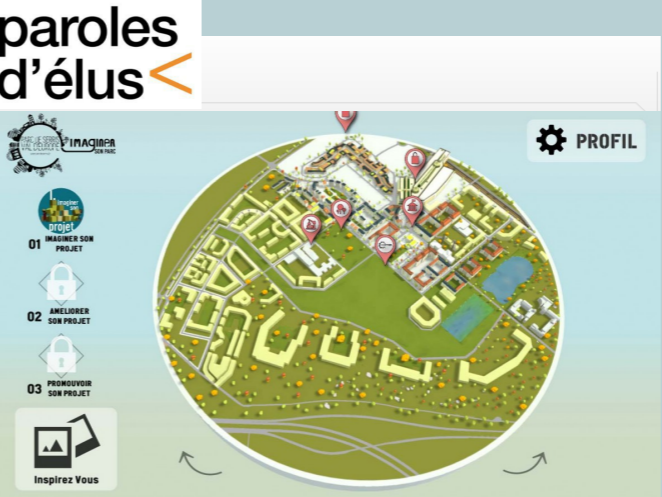
Vous devez choisir cinq à dix éléments pour constituer votre parc idéal... Mais attention, vous devez aussi respecter un budget.

Voilà la dernière trouvaille de l'EPA, l'aménageur public de Marne-la-Vallée, pour se placer au plus près des attentes de la population sur l'un de ses grands projets. E-concertation Le futur parc du centre urbain doit rayonner sur la ville de Serris et l'ensemble du territoire du Val d'Europe.

Il sera une des composantes majeures de la nouvelle ZAC Pré de Claye qui va se créer à Serris. 1900 logements, des équipements publics et près de 2 000 chambres d'hôtel vont être construits dans cette zone. La municipalité travaille en étroite collaboration avec l'Epa sur cette e-concertation.

Elle est accessible depuis quelques jours sur un site dédié (www.parcdeserris.fr). L'établissement public d'aménagement s'est attaché les services de la société 1001 rues.

Au passage, il a déboursé plus de 30 000 euros pour obtenir les services de la start-up qui a créé cette plate-forme Internet. La société 1001 rues regroupe des architectes et des urbanistes.



Ci-contre: ensemble de coupures de presse.

“Imaginer son parc”, la plateforme ludique d'e-concertation au service des collectivités territoriales

18 février 2016

Aussi ludique qu'un jeu vidéo et aussi sérieux qu'un grand projet d'urbanisme, la ville de Serris et l'EPA, l'aménageur public de Marne-la-Vallée, viennent d'inaugurer une nouvelle plateforme d'e-concertation. Grâce à elle, les citoyens peuvent laisser libre cours à leur imagination et contribuer ainsi à l'aménagement d'un futur parc urbain. Sur plus de 16 hectares, ce dernier a pour vocation de devenir d'ici peu le poumon vert du Centre Urbain du Val d'Europe dont les travaux doivent s'achever en 2025.

A l'initiative de ce projet, il y a 1001rues, une toute jeune structure montée par trois anciens du cycle d'urbanisme de Sciences Po et une ancienne AMUR (aménagement et maîtrise d'ouvrage urbaine) de l'école des ponts et chaussées. 1001rues se présente comme un AMU, comprenez par là, assistant à maîtrise d'usage, ou un AMO (assistant à maîtrise d'ouvrage) d'un nouveau type puisqu'il se concentre sur les attentes et les usages des futurs utilisateurs dans la conception des projets d'urbanisme.

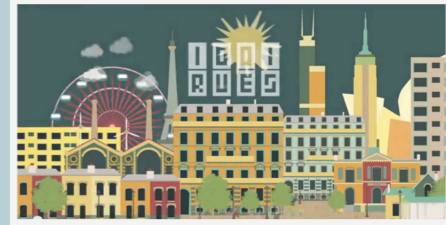
Mais pour que cela puisse se faire, encore faut-il connaître les envies des citoyens. A la suite d'ateliers de concertation, menés dans le cadre de leurs études, les quatre amis

font le constat que ce type de rencontre, quoique très couramment utilisé dans les collectivités territoriales, ne mobilise que très peu de profils. Les jeunes et les actifs sont en effet le plus souvent sous-représentés. Et faute de moyens, ces ateliers ne débouchent que trop rarement sur des résultats concrets. Aussi ont-ils décidé de réfléchir à un nouvel outil susceptible de développer la participation citoyenne. Après plusieurs mois de conceptualisation, la plateforme ludique "imaginer son parc" voit le jour, s'inspirant des serious game.

Dans ce jeu, tout a été pensé pour que le projet proposé à la fin par chaque internaute soit réaliste et donc exploitable par 1001rues. Pour que cet aspect soit garanti, les joueurs-citoyens disposent d'un nombre limité de crédits et d'un espace de jeu défini. A eux d'imaginer, de sélectionner et d'organiser "leur" parc en fonction de ces deux impératifs. Ils peuvent choisir parmi près de 35 aménagements possibles (chemins, espaces verts, terrain de sport partagé, mur d'escalade, labyrinthe, installation d'œuvres, pistes cyclables, jardin partagé, théâtre en plein air, etc.) chacun ayant un coût et une surface d'implantation nécessaire imposés car comme dans la vraie vie vous devez aussi respecter un budget. Toujours dans un souci de faisabilité, toutes ces options ont préalablement été validées par la Mairie de Serris comme des hypothèses budgétairement réalisables. Lancée à la fin du mois de janvier dernier, la plateforme recense déjà plus de 2300 visiteurs et une centaine de parcs créés. Vers la fin mars, 1001 rues établira un cahier des charges citoyen, fruit d'études qualitatives et quantitatives réalisées à partir des données récoltées.

La plateforme de 1001rues est conçue pour s'adapter aux différents besoins exprimés

Vers un urbanisme e-participatif ?



La démocratie participative au service des projets urbains

Et si la démocratie participative s'installait tout au long des processus d'aménagements urbains ?

En d'autres termes : et si l'on se décidait enfin à **aider** les habitants-citoyens à se mêler de ce qui les regarde au premier chef, à savoir l'aménagement de leur cadre de vie au quotidien, urbain et rural ? Et à se le (ré)approprier ?

C'est le défi relevé par "1001 Rues", jeune agence d'assistance à maîtrise d'usage (AMU) qui se propose d'accompagner les collectivités dans la conception et la mise en place de démarches d'e-concertation destinées aux habitants et à tous les usagers du territoire concerné.

Et met à disposition pour ce faire des méthodes et outils numériques visant à associer les citoyens au processus de fabrication de la ville, via une application-plateforme ludique et interactive qui recueille leurs envies et leurs besoins sur les espaces qu'ils pratiquent.

Le journal du Grand Paris

AMÉNAGEMENT

Cette friche industrielle dominée par des activités ferroviaires va être transformée en quartier urbain essentiellement résidentiel.

YVELINES

3 000 à 4 000 nouveaux logements à Trappes

L'aménagement du secteur du Boubas Louise Michel par l'EPA Paris-Saclay fera l'objet d'une zone d'aménagement concertée (ZAC) en 2017. Cette friche ferroviaire comprenant une grande halle de type Freyssinet sera transformée en nouveau quartier de ville mêlant habitat et activités.

YVELINES

Brèves Actualités

GRAND PARIS EXPRESS

Des gares adaptées aux handicaps

La société du Grand Paris a signé un protocole de concertation avec les associations représentatives des grandes familles de handicap. Il permettra aux deux parties de coconstruire la politique d'accessibilité du futur métro. Choix des matériaux, du mobilier, de la signalétique... Tous ces éléments seront discutés au sein de comités au niveau des gares mais aussi des voies.

PARIS

SINCF Immobilier cède 364 logements

Espaces ferroviaires, filiale aménagement de SINCF Immobilier, a signé au mois de décembre deux conventions, cédant ainsi deux programmes totalisant la construction de 364 logements sociaux. Le premier, de 290 logements et signé avec la RIVP est intégré à l'opération d'aménagement Chapelle International (9^e arr.). Le second, intégré à l'opération Saussure Pont-Cardinet (7^e arr.), comprend 74 logements et sera mené par ICF Habitat La Sablière.

SEINE-ET-MARNE

Une e-concertation pour le centre urbain de Val d'Europe

Epafrance a choisi la plateforme numérique pour mener la concertation publique sur l'aménagement de la ZAC du Pré de Claye, située sur la commune de Serris, à Marne-la-Vallée (Seine-et-Marne). Cette e-concertation prévoit la mise en service d'un site internet dédié au parc, et le développement d'une application web « imaginer votre parc » visant à recueillir les attentes des futurs usagers de cet espace public de 16 ha, comprenant logements, commerces et pôle hôtelier.

PUBLICATION

Les marchés fonciers ruraux franciliens se stabilisent

Si la fin de la concurrence entre les espaces ruraux et urbains n'est pas pour tout de suite en Ile-de-France, la pression sur les marchés fonciers agricoles et naturels semble atténuée « une certaine stabilisation », selon une Note rapide de l'Institut d'aménagement et d'urbanisme (IAU). Cette étude, réalisée en partenariat avec la Safer Ile-de-France, rapporte que « le marché foncier rural et périurbain a été affecté par les répercussions de la crise immobilière. L'année 2008 marque à ce titre un temps charnière puisque, après avoir dépassé les 5 000 ventes entre 2005 et 2007, le nombre de transactions s'est stabilisé autour d'un niveau annuel d'environ 4 000 ventes, avant de chuter à 3 800 en 2014. Quant aux prix, ils ont plus que doublé sur la période 2000-2014, passant de 2,8 euros/m² à 5,8 euros/m². « Les pressions foncières sont bien la conséquence de la concurrence qui s'exerce entre les différents acteurs pour l'acquisition d'un même bien », précisent les auteurs de la note. ■ ■ ■

ILE-DE-FRANCE

REI surfe sur l'essor de la construction bois

Spécialisé sur les logements collectifs à structure bois, le promoteur montreuillois mise sur l'impulsion des aménageurs pour l'écoconstruction et les opportunités offertes par le Grand Paris pour insuffler de nouvelles formes d'habitat en Ile-de-France. Créé en 2009, REI s'impose progressivement sur le marché francilien de la construction de logements à structure bois. A fin 2015, le promoteur avait livré une centaine de logements déclinés dans cinq programmes à Montreuil (Seine-Saint-Denis), où il est basé. En 2016, il élargira son terrain de jeu aux Lilas, au Bourg-Montreuil et à Pierrefitte-sur-Seine avec le lancement de 250 logements à livrer entre 2017 et 2018. Il prévoit de doubler sa production annuelle d'ici à 2018. « Nos nouveaux lots sur plusieurs projets dans la petite couronne, totalisant 500 logements », indique Paul Jarquin, président-fondateur de REI France qui a réalisé un chiffre d'affaires de 25 millions d'euros l'an en 2015. « La construction bois monte en puissance dans le collectif », assure-t-il. ■ ■ ■

Le Journal du Grand Paris | N° 60 | Du 25 au 31 janvier 2016 | 9

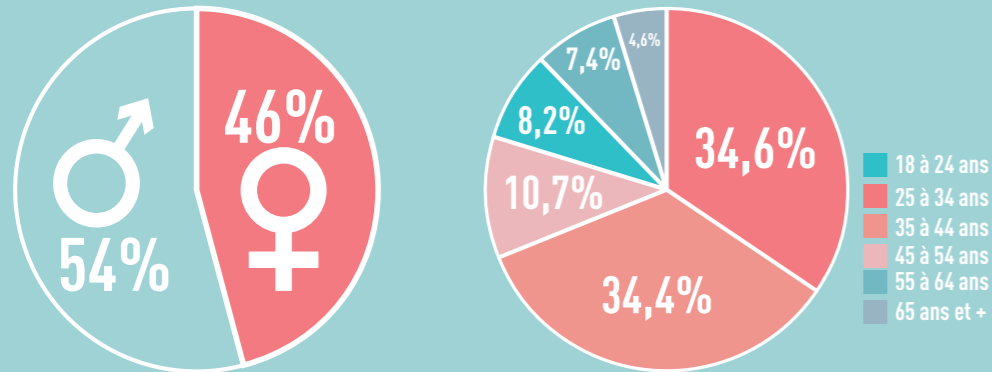
METHODE ET IMPACT

Pour initier une dynamique autour du projet du parc urbain de Serris plusieurs canaux de communication ont été employés. Ci-dessous la synthèse de la campagne de communication.

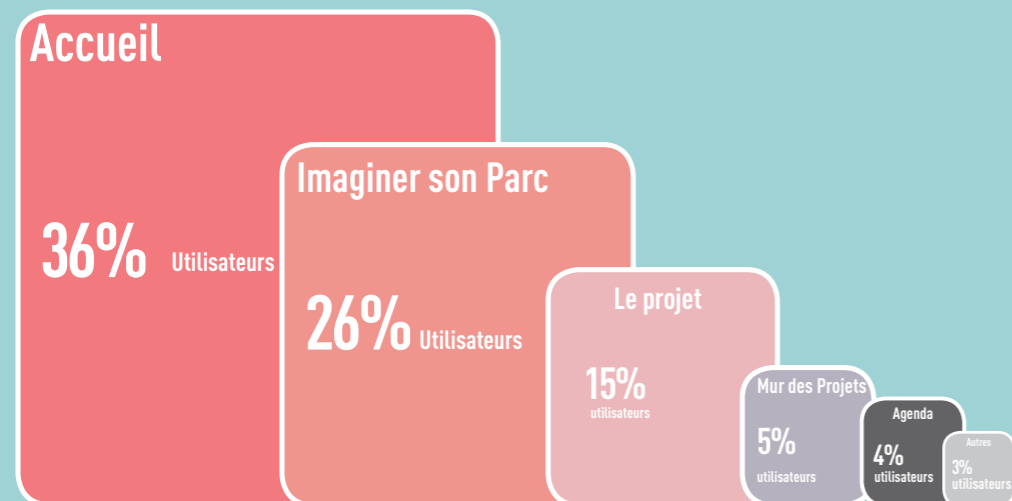
Parcdeserris.fr en chiffres



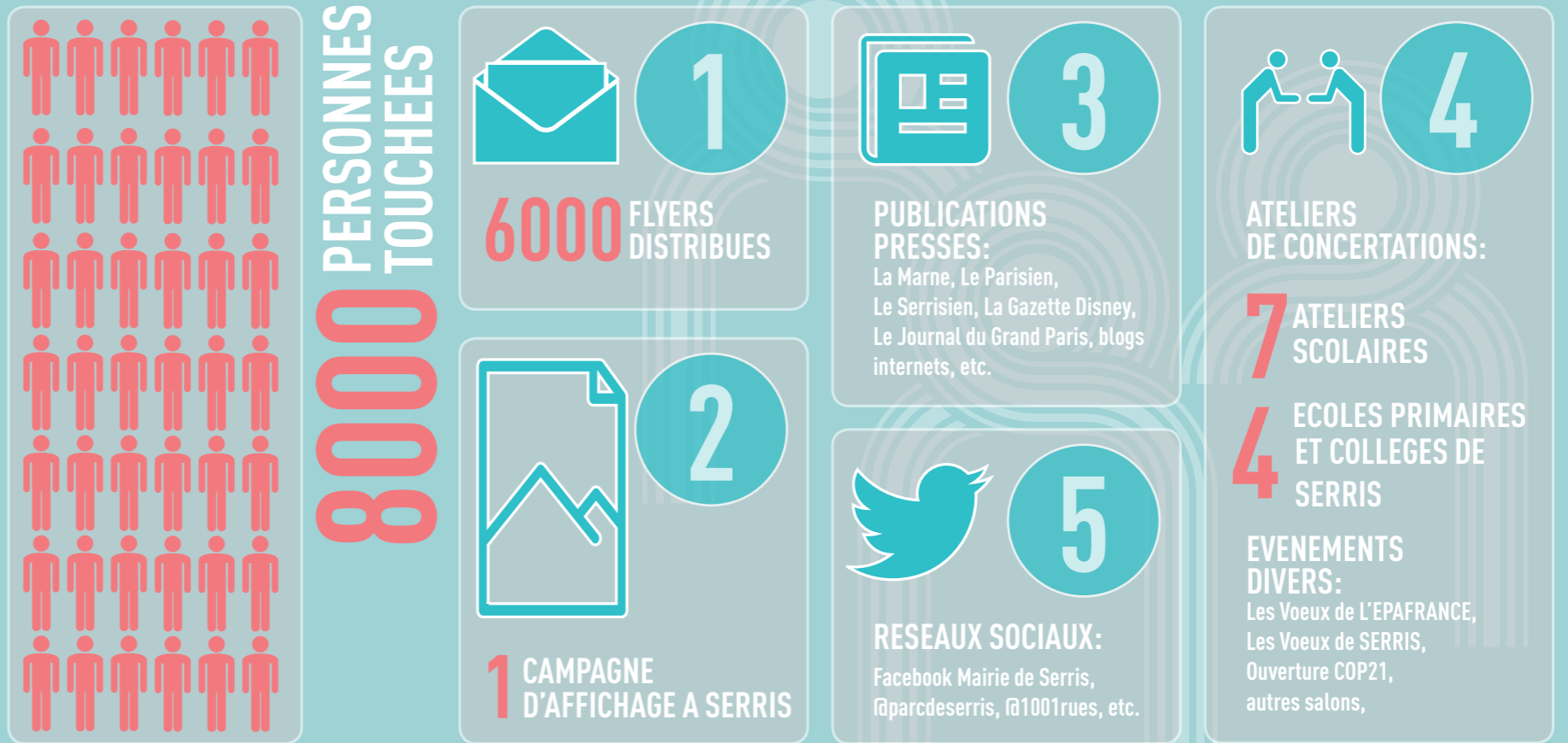
Les utilisateurs



Pages Visitées

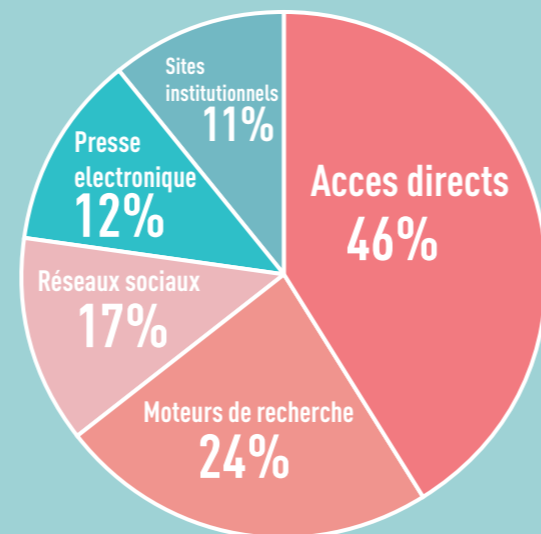


Les canaux de communication

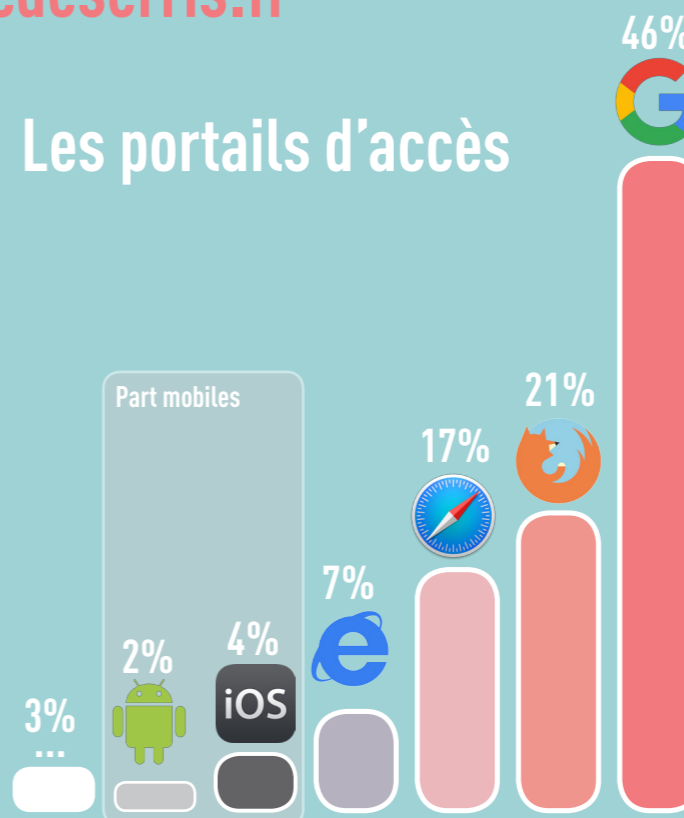


Les accès au site parcdeserris.fr

Les moyens d'accès



Les portails d'accès



Taux de pénétration*: GLOBAL

98% DE LA CIBLE

Taux de pénétration: De la plateforme de concertation

18% DE LA CIBLE

(* tout moyen de communication confondu)

Un échantillon représentatif

Capitaliser sur la première phase de déploiement de la plateforme numérique

Lorsque que l'on observe de près le profil des utilisateurs qui ont participé au terme de la première phase, on peut faire plusieurs constats :

- La démarche a réussi à toucher des publics traditionnellement absents des concertations, les jeunes actifs et les actifs d'âge moyen. La catégorie des 20-30 ans est représentée à la hauteur de 12%, la catégorie des 30-40 ans est représentée à la hauteur de 9% soit plus d'un cinquième des participants.
- Les jeunes 10-20 ans sont en proportion les participants les plus importants sur l'application à la hauteur de 17%. La démarche ayant permise de sonder ce public via les ateliers et via l'accès en ligne.
- Quant aux seniors (50-60 ans et 60-80 ans et +), ils sont les plus faiblement représentés dans le panel constitué par les participants (6% en cumulé).

Rapportons maintenant le panel constitué à la structure de la population serrissienne. On obtient 141 utilisateurs serrissiens. Si l'on compare les deux structures de populations (panel de participants et population selon les données INSEE 2012) on constate que les jeunes et les jeunes actifs sont largement surreprésentés.

Si on ne peut pas parler d'échantillon représentatif à ce stade puisque le panel recueilli ne recoupe pas la structure et les proportions de la population de Serris, il est possible de constituer un échantillon représentatif pour les phases suivantes de la démarche de concertation autour du projet du futur parc urbain de Serris. Le panel rassemblé permet de composer un échantillon représentatif reprenant la structure de la population de la commune. Quant au reste des utilisateurs (hors Serris), ils peuvent être intégrés au sein de cet échantillon représentatif pour figurer les futurs utilisateurs du parc n'étant pas originaire de la commune. Sur ces 131 utilisateurs restants, les classes d'âge représentées se concentrent autour de la catégorie des jeunes actifs « 20-30 ans » et actifs « 30-40 ans » réparties de façon paritaire en terme de genre. Ces derniers peuvent correspondre au profil type des personnes travaillant à Serris ou usagers du centre com-

mmercial à proximité. De plus sur la base de données plus précise concernant la structure de la population touristique, il serait possible d'étendre ce panel externe aux futurs touristes qui occuperont les hôtels projetés autour du futur parc.

Avec cette ressource acquise, il est possible d'envisager de nouveaux dispositifs pour les futures phases et notamment pour le travail en lien avec la future maîtrise d'œuvre qui sera désigné en 2016. Deux modalités pourront être envisagées pour capitaliser sur le panel d'utilisateurs initial. Avec un positionnement dit du sondage d'opinion, un travail de constitution d'un échantillon correspondant à la structure de la population serrissienne sera nécessaire pour réussir une extraction représentative à partir du panel initial. En plus des données de population, il faudra ajouter les données sociales (lier l'âge, le genre avec la catégorie socio-professionnelle notamment) afin de constituer un échantillon représentatif de 150 personnes. Cet échantillon rapporté à la population totale de la commune permet de constituer une base solide pour de futures sondages.

Ainsi, 1001rues est en capacité d'assurer une marge d'erreur à ses futures enquêtes de 9,77 % . Ce qui est dans la norme habituellement appliquée dans le cadre des sondages d'opinion classiques.

Avec un positionnement dit du jury citoyen. Dans cette démarche, il s'agit de poursuivre sur le principe de démocratie participative qui fonde la plateforme « imaginez son parc ». Soit sur la base d'un tirage au sort soit sur la base d'autres critères, on réalise une sélection au sein du panel initial (une sélection des meilleures compositions réalisées via le « plateau de jeux »). On créerait alors un jury citoyen dont le nombre est à définir qui pourraient travailler selon des modalités à venir avec la Maîtrise d'ouvrage et la maîtrise d'œuvre.

La seconde phase pourra chercher à toucher d'autres utilisateurs, mais réussir à capitaliser sur ce premier panel permet d'enclencher une dynamique de projets via des premiers participants qui pourraient se voir revêtir le rôle d'ambassadeur du projet. On voit aussi l'opportunité de composer une équipe citoyenne ad hoc pouvant travailler sur le long terme avec l'équipe professionnelle du projet.

« il est possible de constituer un échantillon représentatif pour les phases suivantes de la démarche de concertation autour du projet du futur parc urbain de Serris. »

UN ECHANTILLON REPRESENTATIF?

Pour initier une dynamique autour du projet du parc urbain de Serris plusieurs canaux de communication ont été employés. Ci-dessous la synthèse de la campagne de communication.

La population serrissienne en bref*:

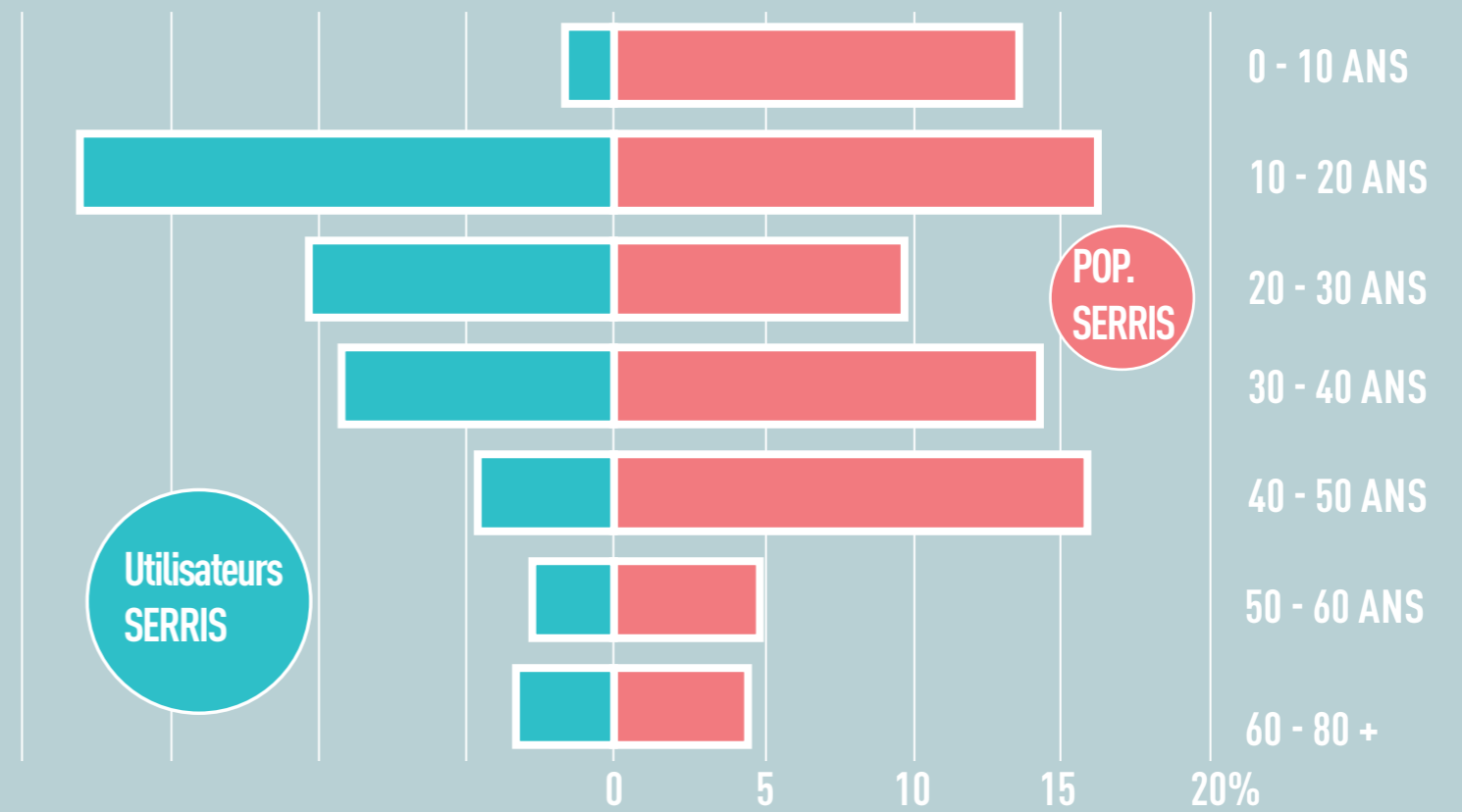
(*Données INSEE 2012)



Les utilisateurs de l'application à Serris



Un panel sondé déséquilibré par rapport à la population



Mais un panel suffisant pour composer un échantillon représentatif

	POPULATION REELLE	Echantillon représentatif à 100	Echantillon représentatif à 150	PANEL DISPONIBLE
Ensemble	8117	100	150	272
0 - 10 ANS	1394	17	26	9
10 - 20 ANS	1664	20	31	98
20 - 30 ANS	1000	12	19	56
30 - 40 ANS	1465	18	27	51
40 - 50 ANS	1628	20	30	25
50 - 60 ANS	503	6	9	15
60 - 80 +	463	6	9	18

Possibilité de mener des sondages avec une marge d'erreur

9.77%

3

Les résultats de l'application



Les Résultats de l'application

Une synthèse des résultats qui présente de vraies options de programmation

Les résultats généraux de l'analyse quantitative sur les usages et les programmations souhaités par le panel de participants. Ce qui ressort des données recueillies via le « plateau de jeux », ce sont de vraies orientations en termes de programmation d'usages du futur parc.

La planche 1 des résultats indique les tendances suivantes :

- Sur les 200 parcs créés retenus, près de 32651 objets ont été placés au sein des différentes contributions. L'ensemble des programmations proposées ont été utilisés. Toutefois contraint par l'espace et le budget matérialisé par le nombre de points par objet, les utilisateurs ont du faire des choix.
- Si on regarde dans le détail les pro-

grammations plébiscitées par le public et en soustrayant les éléments liés à la mobilité ou au parement des espaces tel que les chemins forcément plus nombreux du fait du « gameplay » retenu par l'application, les plus utilisés sont dans l'ordre : la pelouse libre, le banc, la table de pique-nique, le food-truck, le terrain de pétanque, la table de ping-pong, le hamac, les cabanes, les jeux d'eau et les jeux d'enfants. Il s'agit de programmation somme toute assez classique qui sont d'ores et déjà récurrente dans l'imaginaire collectif en ce qui concerne la figure urbaine du jardin public.

- Les programmations les plus innovantes telles que le landart, le théâtre de pleine air ou la guinguette revisitée sont en bas du classement.
- Dans les programmations moyennement utilisées, on compte le terrain multisport, le skate-park ou bien le parcours sportif.
- En ce qui concerne les grandes catégories de classement des objets (programmation, nature et liaisons, les objets dits de programmation sont secondaires, par rapport à la catégorie nature et liaison douce rassemblée (40% par rapport à 60% des objets employés)

Plusieurs facteurs peuvent expliquer ce choix global de programmation. Les usagers ont essayé de maîtriser le budget qui leur a été confié. Ils ont ainsi cherché à aménager la totalité du parc en délaissant des objets coûteux à l'usage très spécifique. C'est le cas par exemple pour le programme du théâtre en pleine air. Plus que des programmes, ils ont cherché à construire un parc complet, très pragmatique où ils veulent retrouver des éléments classiques. On peut ainsi constater que le panel a exprimé des besoins « pragmatiques » en termes d'usages projetés du futur parc urbain de Serris. Des éléments peu coûteux, permettant de structurer et d'utiliser le plus de foncier possible tout en remplissant les fonctions classiques du jardin public. Cette volonté de la part des utilisateurs a été constatée notamment lors des ateliers menés en milieu scolaire. Les enfants, y compris les plus jeunes (classe de CM2) ont tout de suite intégré la contrainte du budget et c'est un comportement très rationnel en termes de dépense qui a souvent été observé.

L'autre explication pour cette pyramide des préférences en termes de programmation, c'est le biais statistique qui fait ressortir les

programmations les plus consensuelles en tête de classement. Certaines programmations, nous le verrons dans l'analyse qualitative, ont été retenues par des classes d'âge et des catégories d'utilisateurs particulières. On a ainsi des parcs qui se différencient fortement suivant les profils des utilisateurs. Ainsi, si le banc ou la table de pique-nique apparaissent le plus souvent, c'est aussi qu'il s'agit de programmations plus consensuelles qui sont présentes dans l'ensemble des parcs. Les programmations spécifiques se retrouvant ainsi en queue de classement. Pour mieux comprendre ces résultats, il convient de mettre en balance ces deux explications.

Autant que les programmes choisis, la façon qu'ont eu les utilisateurs d'employer la plateforme applicative est révélatrice des souhaits de la population concernant le parc à venir.

« Plus que des programmes, ils (ndlr, les utilisateurs) ont cherché à construire un parc complet, très pragmatique où ils veulent retrouver des éléments classiques.»

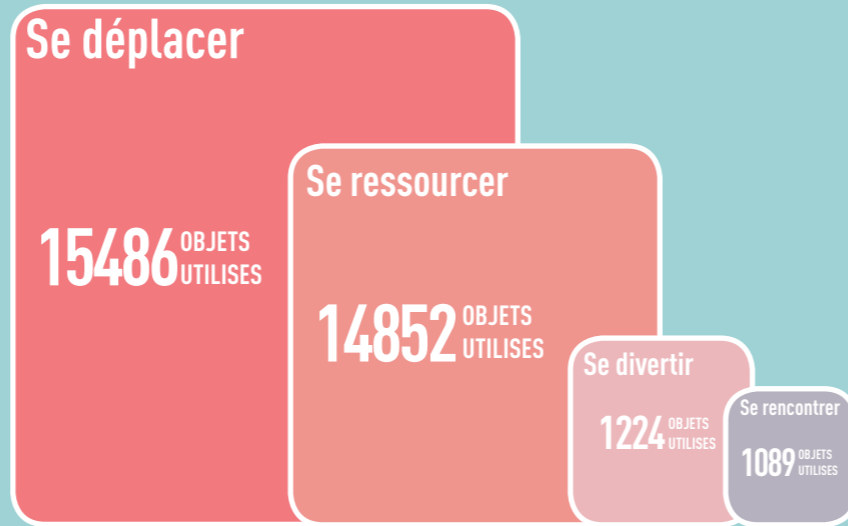
LES RESULTATS (1)

Sont présentés ci-dessous les résultats généraux de l'analyse quantitative sur les usages et les programmations souhaitées par le panel de participants. Dans un premier temps, les données présentées sont celles du «plateau de jeux»

En chiffres



Les catégories d'objet



Ce qui ressort des commentaires liés aux contributions

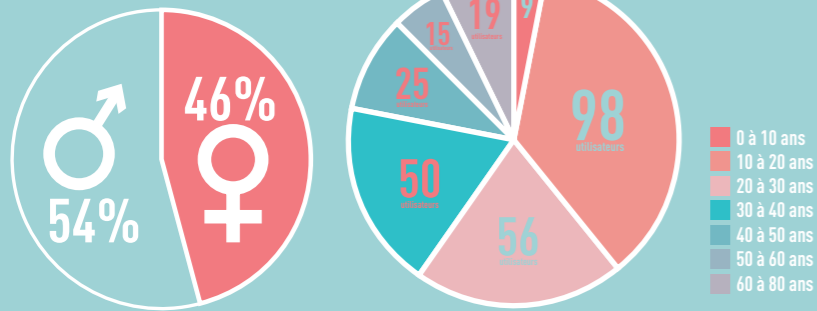
146 COMMENTAIRES

UN CONCEPT GENERAL: UN PARC FAMILIAL

UN ELEMENT CENTRAL: **L'EAU**

SUGGESTIONS DE PROGRAMMATION: ESPACES POUR LES TOUT PETITS
PAINTBALL **FONTAINES**

Les utilisateurs



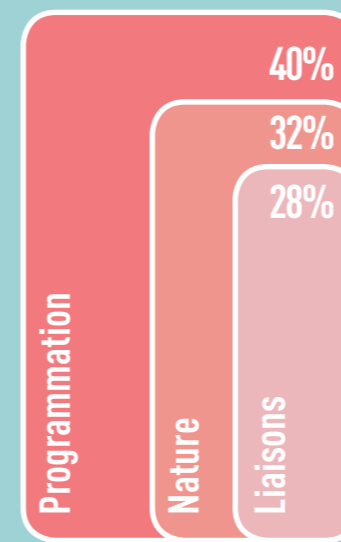
TOP 10

Objets plébiscités (voir frise bas de page*)

- CHEMINS PIETONS
- PELOUS LIBRE
- BOSQUET
- PISTE CYCLABLE
- PRAIRIE FLEURIE
- PARVIS MINERAL
- BANC
- PIQUE-NIQUE
- FOODTRUCK
- PETANQUE

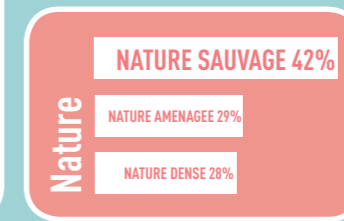
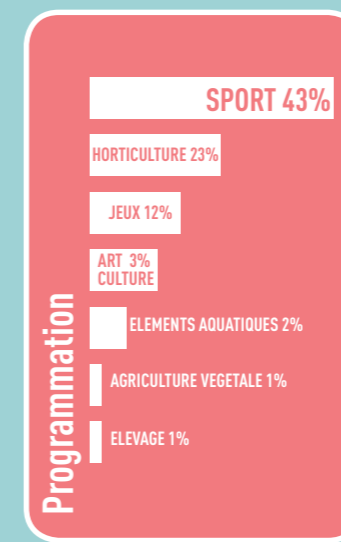
DESIRS

Morphologiques des usagers *



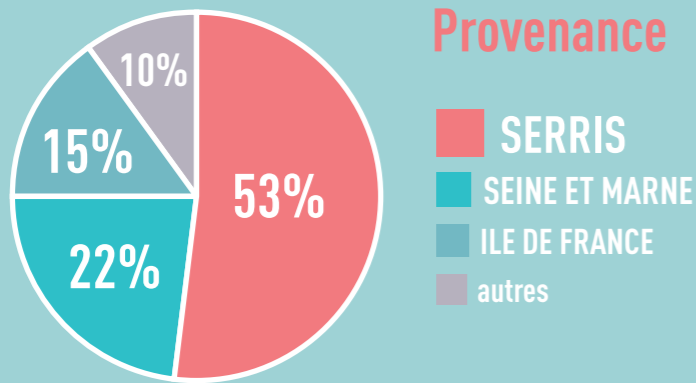
CLASSEMENTS

Approfondissement des désirs morphologiques des usagers *



*le classement prend en compte tous les objets utilisés dans l'application croisés avec une classification toponymique particulière.

Provenance



BANC

PIQUE-NIQUE

FOODTRUCK

PETANQUE

PINGPONG

HAMAC

CABANES

JEUX D'EAU

JEUX ENFANT

LABYRINTHE

ANIMAUX

MUR D'ESCALADE

CHAISE LONGUE

FERME PEDAGOGIQUE

TABLE DE JEU

SKATEPARK

TERRAIN MULTISPORT

ESPACE BOTANIQUE

JEU ENFANT NATURE

PARCOURS SPORTIF

JARDIN PARTAGE

LANDART

GUINGUETTE

KIOSQUE A MUSIQUE

EXPOSITION

THEATRE PLEIN AIR

*le classement ne prend pas en compte les chemins

Les Résultats de la galerie d'images

Une synthèse des résultats qui présente de vraies options de programmation

Notre synthèse des résultats de l'analyse quantitative se poursuit par la présentation des données recueillies via l'outil « galerie des références ».

L'analyse des données recueillies à partir des 523 « likes » réalisés sur un échantillon de 93 images montre des similitudes avec les axes de programmation exprimés par les utilisateurs via l'outil « plateau de jeu ». Pour comprendre ce croisement, il est nécessaire de faire un point sur la méthode d'analyse utilisée. A chacune des images était associé un certain nombre de mots clés, sortes de tags qui ont pu faire l'objet d'une comptabilisation afin de faire ressortir les grandes tendances en terme de thématiques retenues via les photos aimées ou non par les participants.

Le top 10 des références plébiscitées dénotent d'un certain pragmatisme de la part

des utilisateurs (l'objet n°1 est ainsi l'accroche pour vélos) ainsi qu'une attention particulière pour la présence d'éléments aquatique (jeux d'eau, passerelle, jeux de brume, pas japonais sur l'eau).

En ce qui concerne les « tags », c'est le concept du parc familial qui revient avec l'idée centrale d'un lieu où tous les usages peuvent se pratiquer et tous les âges coexister sans s'opposer dans l'espace. Les termes familial, collectif, couple, seniors,

enfance sont chacun dotés d'un important taux de récurrence.

Une autre tendance qui était absente au sein des résultats du précédent outil apparaît. C'est le besoin exprimé d'avoir un parc qui est praticable tout au long des quatre saisons. Ce sont des programmes et des ambiances qui correspondent à la saisonnalité qui ont été le plus retenus par les utilisateurs via les photos aimées. Eté, hiver, automne, printemps sont ainsi les tags les

plus récurrents parmi les termes recueillis.

En ce qui concerne les catégories de photos en lien avec les catégories d'objet présentes dans l'outil « plateau de jeu » (Se rencontrer, se ressourcer, se divertir, se déplacer, il n'y a pas de tendance spécifique à remarquer bien que la correspondance avait été initialement prévue pour tirer des corrélations entre les deux outils. C'est bien par les images elles-mêmes via les programmations et les ambiances qu'elles représentent que l'on voit s'exprimer des tendances similaires à celles constatées via le plateau de jeu. Cette cohérence est un élément positif et tend à renforcer le constat d'une utilisation sérieuse et intelligente de l'application de la part des utilisateurs.



Ci-contre: illustration du fonctionnement des tags sur les images de référence.

LES RESULTATS (2)

La synthèse des résultats de l'analyse quantitative se poursuit par la présentation des données recueillies via l'outil «galerie des références».

En chiffres

523 LIKES **93** IMAGES DE REFERENCE

Les catégories

- se rencontrer
- se ressourcer
- se divertir
- se rencontrer



Analyse des TAGS*

*Nuage de mots générés par récurrence des tags attachés aux images de référence.



TOP 10

Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALÉTIQUE
7. CHEMINEMENT MINÉRAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALÉTIQUE

TOP 10 EN IMAGES*

(*voir annexes suivante pour le top 30)



Synthèse des résultats

Des axes généraux communs à l'ensemble des utilisateurs

Si l'on croise les données du plateau de jeu avec les commentaires laissés en lien avec les contributions. On peut faire ressortir une autre tendance globale en lien avec « l'expression de besoin pragmatique ».

Concrètement les usagers, en dehors des spécificités liés à leur catégorie que nous verrons plus loin lors de l'analyse qualitative, souhaitent :

- Un parc fondé sur un concept général, à savoir un **parc familial** où l'ensemble des usages peuvent coexister sans provoquer une segmentation des espaces où la présence de catégories d'usagers en exclurait d'autres. D'ores et déjà la préoccupation d'éviter une forme de ségrégation spatiale au sein du futur parc apparaît.
- Un parc exploitant un élément central, **l'eau**. La thématique aquatique compte le

plus grand nombre d'occurrences au sein des commentaires écrits. Que ce soit sur le positionnement du futur bassin ou sur des éléments d'ambiance fondé sur l'eau, c'est un élément plébiscité par les utilisateurs qui pourrait faire l'objet d'une déclinaison afin de structurer un schéma général d'aménagement.

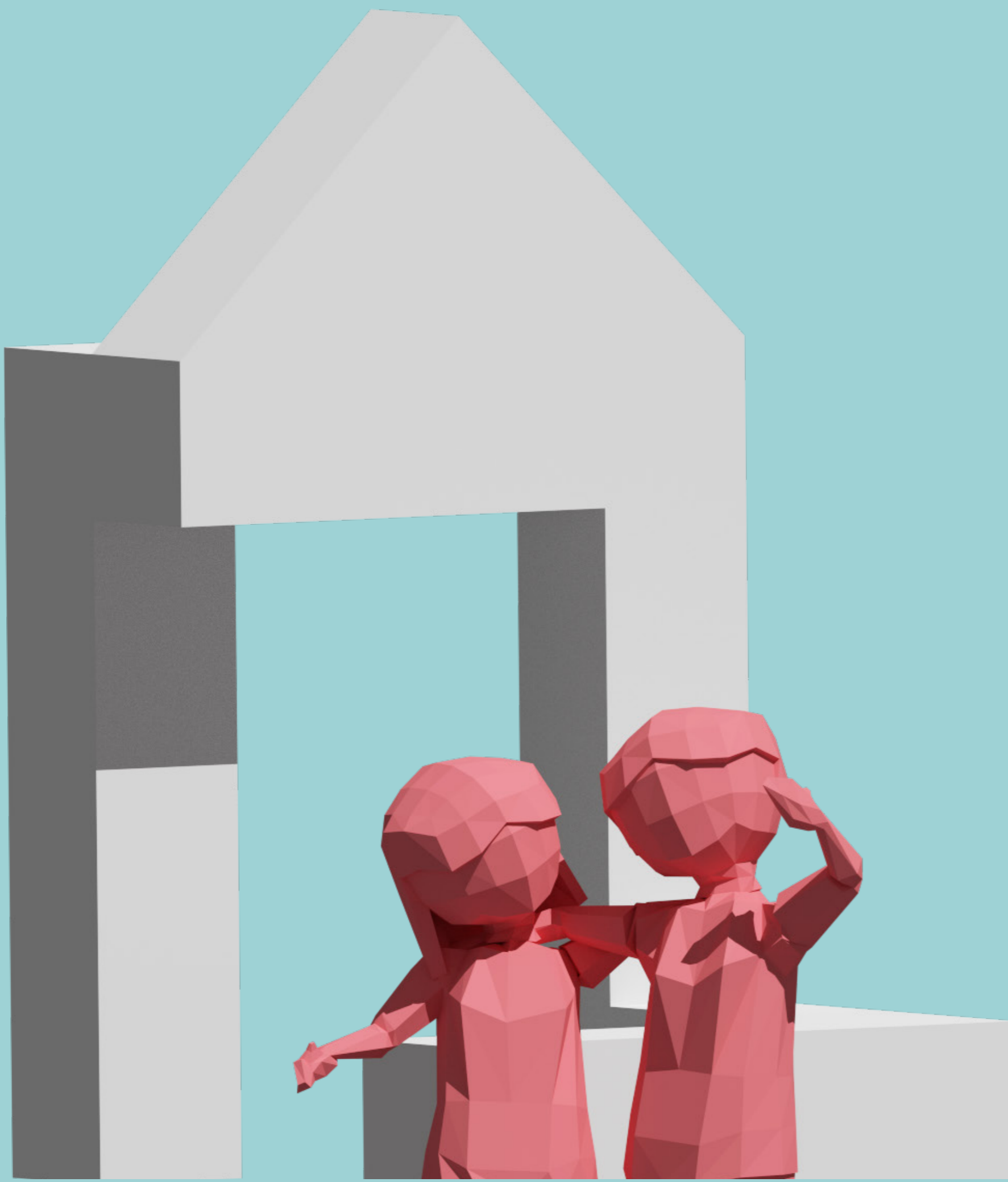
- Des suggestions de programmation absente que les usagers ont jugée nécessaire de signaler. Toujours en lien avec la thématique de l'eau, c'est l'élément fontaine dont l'absence est la plus regretté au sein des commentaires. De plus, l'intégration de programmation dédiée aux tout petits est demandée par les participants malgré une programmation dédiée à l'enfance déjà étoffée.
- Enfin, les catégories des jeunes utilisateurs évoquent une programmation liant des utilisateurs (l'objet n°1 est ainsi l'ac-

croche pour vélos) ainsi qu'une attention particulière pour la présence de l'élément aquatiques (jeux d'eau, passerelle, jeux de brume, pas japonais sur l'eau).

En ce qui concerne les « tags », c'est le concept du parc familial qui revient avec l'idée centrale d'un lieu où tous les usages peuvent se pratiquer et tous les âges coexister sans s'opposer dans l'espace. Les termes familial, collectif, couple, seniors, enfance sont chacun dotés d'un important taux de récurrence.

4

Analyse



Méthodologie de l'analyse qualitative

comment exploiter les contributions ?

Comme expliqué en introduction, la phase d'expérimentation de la plateforme a rapidement révélé qu'au-delà de permettre aux participants d'indiquer les usagers souhaités des futurs parcs, il est possible de tirer d'autres résultats à partir des données récoltées. Concrètement, la donnée liée avec le profil de l'utilisateur qui l'a produit permet d'effectuer un certain nombre de croisement.

1001Rues a retenu les approches analytiques suivantes :

Constater si en termes d'usage, il y a de vraies tendances différenciées en fonction de la catégorie d'utilisateur : c'est l'analyse dite des « personas ». Du verbe latin personare (per-sonare : « parler à travers »), le ou la persona est une personne fictive stéréotypée. C'est une méthode lar-

gement employée aujourd'hui dans le milieu du marketing ou de l'ergonomie dans le but d'adapter au mieux un produit à des cibles spécifiques au sein de la population. Lors de la construction du persona, cette personne fictive se voit assigner une série d'attributs qui enrichissent son profil pour mieux exprimer les caractéristiques du groupe cible. Grâce à ces caractéristiques, on a pu dégager des scénarios, une composition correspondant aux besoins exprimés par cette catégorie de « population » isolée au sein du panel global de participants. Au final, on croise les compositions propres de chacun des personas pour créer un « parc » de synthèse qui permet de réunir l'ensemble des tendances spécifiques exprimées.

Une approche topographique à deux niveaux

- Bien que le plateau de jeu ne reprenne pas, à dessein, la configuration du périmètre exacte, on a pu constater que les utilisateurs ont souhaité indiquer un ancrage et une organisation spatiale de leur programmation. Ainsi, ils ont pratiqué un « zonage » de leur parc rapprochant certains objets et en éloignant donc d'autres. C'est l'analyse par combinaison d'objet. On a ainsi décliné par objet, les trois objets qui sont positionnés de façon la plus proche ainsi que les objets positionnés de la façon

la plus éloignée.

- Le second niveau de l'analyse spatiale consiste à relever le positionnement de chaque objet sur le plateau de jeu pour réaliser des cartes dites de chaleur par programmation. Les points rouges sont concentrés là où sur l'ensemble des contributions, il y a la plus forte récurrence des objets. Compilées et analysées ces cartes de chaleur permettent de proposer une organisation spatiale de l'ensemble des programmations sur le plateau de jeu.

En conclusion, de cette analyse qualitative, et à titre indicatif, se trouve un croisement de ces résultats sous la forme d'un « plan guide concerté » . L'équipe 1001rues a pu proposer à partir des données récoltées lors de cette concertation et une analyse plus approfondie de la part de son équipe un plan guide pouvant optimiser la conception de la future équipe de maîtrise d'oeuvre. Il s'agit de la partie la plus avancée en termes d'analyse de ce « cahier des charges citoyens ». A titre d'expérimentation nous avons choisi de transposer les personas, l'analyse par combinai-

son d'objet et la carte des programmations compilées sur le périmètre réel du projet. Cela donne une représentation du parc et des usages futurs souhaités par le panel des participants à la plateforme applicative. Ce plan est le résultat des tendances et des choix de programmation que nous avons relevé tout au long de cette première phase de déploiement.

« Bien que le plateau de jeu ne reprenne pas, à dessein, la configuration du périmètre exacte, on a pu constater que les utilisateurs ont souhaité indiquer un ancrage et une organisation spatiale de leur programmation. »

Il faut toutefois noter que ce schéma de synthèse est le résultat d'une démarche spécifique de traitement des données. Le choix des personas est par exemple déter-

minant. Retenir ces « profils » de futurs usagers du parc conditionne la catégorisation des compositions et leur pondération. En d'autres termes, la grille d'analyse retenue influe sur la présentation et la hiérarchisation des tendances fortes exprimées.

Si les tendances demeurerait globalement les mêmes, d'autres croisements de données et d'autres personas pourraient donner des variantes au scénario principal exposé via le « plan guide concerté ».

FONCTIONNEMENT DES CARTES OBJETS

1 2 3
OBJET
LE PLUS ASSOCIÉ

OBJET

1 2 3
OBJET
LE PLUS ÉLOIGNÉ

Oeuvre d'art

Oeuvre d'art, Mur d'escalade, Exposition

Jardin partagé, Skatepark, Multisport

Mur d'escalade

Oeuvre d'art, Kiosque musique, Jeu d'enfants

Mur d'escalade, Prairie fleurie, Foodtruck

Exposition

Exposition, Oeuvre d'art, Chaise longue

Guinguette, Animaux, SkatePark

Guinguette

Chaise longue, Parvis minéral, Pique-nique

Guinguette, Exposition, SkatePark

Jeu d'enfants

Jeu d'enfants, Kiosque musique, Jeu d'enfants nature

Parcours Sportif, Animaux, Guinguette

Ping Pong

Ping Pong, Théâtre Plein Air, Pétanque

Parcours Sportif, Jardin Partagé, Cabanes

Ferme Pédagogique

Ferme Pédagogique, Jardins Partagés, Labyrinthe

Terrain Multisports, Parcours Sportifs, Foodtruck

Chemins Piétons

Hamac, Guinguette, Jeux d'eau

Piste Cyclable, Bosquet, Exposition

Piste Cyclable

Oeuvre d'Art, Labyrinthe, Guinguette

Théâtre Plein Air, Exposition, Cabane

Bosquet

Oeuvre d'art, Labyrinthe, Tables de jeux

Foodtruck, Piste Cyclable, Skatepark

Parvis Minéral

Parvis Minéral, Tables de Jeux, Guinguette

Parcours Sportif, Labyrinthe, Hamac

Banc

Chaise longue, Jeu d'enfants nature, Banc

Cabanes, Jardins Partagés, Mur d'escalade

Chaise Longue

Chaise Longue, Hamac, Banc

Ferme Pédagogique, Kiosque à musique, Jardins Partagés

Foodtruck

Table de Pique-nique, Foodtruck, Ping Pong

Jardins Partagés, Exposition, Ferme Pédagogique

Hamac

Hamac, Chaise Longue, Animaux

Skatepark, Exposition, Jeux d'enfants

Labyrinthe

Labyrinthe, Tables de jeux, Hamac

Parcours Sportif, Parvis, Jardins Partagés

Pétanque

Pétanque, Chaise Longue, Ping Pong

Exposition, Cabanes, Piste Cyclable

Table Pique-Nique

Pique Nique, Chaise Longue, Foodtruck

Parcours Sportif, Mur d'escalade, Terrain Multisports

Skatepark

Table de Jeux, Parvis Minéral, Terrain Multisports

Exposition, Parcours Sportif, Guinguette

Tables de Jeux

Tables de jeux, Parvis Minéral, Labyrinthe

Animaux, Jardins Partagés, Exposition

Prairie fleurie

Prairie fleurie, Hamac, Espace botanique

Mur d'escalade, Exposition, Piste Cyclable

Pelouse Libre

Kiosque à musique, Guinguette, Pelouse libre

Skatepark, Ferme Pédagogique, Jeu d'enfants

Animaux

Hamac, Animaux, Cabanes

Exposition, Jeu d'enfants, Terrain multisports

Jeu d'enfants nature

Oeuvre d'art, Banc, Chaise longue

Exposition, Jeu d'enfants nature, Kiosque à musique

Terrain multisports

Terrain Multisports, Parcours Sportif, Pétanque

Ferme Pédagogique, Animaux, Cabanes

Théâtre de Plein Air

Ping Pong, Hamac, Oeuvre d'Art

Théâtre de plein Air, Jeu d'eau, Piste Cyclable

Jardins Partagés

Jardins Partagés, Espace botanique, Ferme Pédagogique

Oeuvre d'Art, Foodtruck, Théâtre de Plein Air

Kiosque à musique

Oeuvre d'art, Pelouse Libre, Guinguette

Kiosque à musique, Animaux, Espace Botanique

Parcours Sportif

Jeu d'eau, Terrain Multisports, Guinguette

Labyrinthe, Jeu d'enfants, Skatepark

Espace Botanique

Espace Botanique, Jardins Partagés, Ferme Pédagogique

Kiosque à musique, Foodtruck, Parcours Sportif

Cabanes

Cabanes, Hamac, Jeux d'eau

Terrain Multisports, Parcours Sportif, Jeux d'enfants

Jeux d'eau

Jeux d'eau, Chaise longue, Parcours Sportif

Théâtre de plein Air, Mur d'escalade, Oeuvre d'Art

FONCTIONNEMENT DES CARTES OBJETS

OBJET

Carte de chaleur

Oeuvre d'art

50 OBJETS PLACÉS

Mur d'escalade

90 OBJETS PLACÉS

Exposition

40 OBJETS PLACÉS

Guinguette

47 OBJETS PLACÉS

Jeu d'enfants

99 OBJETS PLACÉS

Ping Pong

142 OBJETS PLACÉS

Ferme Pédagogique

79 OBJETS PLACÉS

Chemins Piétons

9775 OBJETS PLACÉS

Piste Cyclable

4186 OBJETS PLACÉS

Bosquet

6285 OBJETS PLACÉS

Parvis Minéral

1525 OBJETS PLACÉS

Banc

355 OBJETS PLACÉS

Chaise Longue

88 OBJETS PLACÉS

Foodtruck

158 OBJETS PLACÉS

Hamac

111 OBJETS PLACÉS

Labyrinthe

94 OBJETS PLACÉS

Pétanque

143 OBJETS PLACÉS

Table Pique-Nique

238 OBJETS PLACÉS

Skatepark

79 OBJETS PLACÉS

Tables de Jeux

79 OBJETS PLACÉS

Prairie fleurie

2320 OBJETS PLACÉS

Pelouse Libre

5921 OBJETS PLACÉS

Animaux

92 OBJETS PLACÉS

Jeu d'enfants nature

74 OBJETS PLACÉS

Terrain multisports

78 OBJETS PLACÉS

Théâtre de Plein Air

17 OBJETS PLACÉS

Jardins Partagés

67 OBJETS PLACÉS

Kiosque à musique

45 OBJETS PLACÉS

Parcours Sportif

74 OBJETS PLACÉS

Espace Botanique

75 OBJETS PLACÉS

Cabanes

105 OBJETS PLACÉS

Jeux d'eau

120 OBJETS PLACÉS

Fiche persona

Méthode de réalisation des personas

Depuis les profils utilisateurs enregistrés sur la plateforme, il est possible de recueillir un certain nombre d'information au premier rang duquel figure le lieu de vie du participant et son âge. Cela permet d'effectuer une distribution des différentes contributions par classe d'âge pour les habitants à Serris mais aussi pour les utilisateurs hors de Serris. Les adresses mails fournies et d'autres informations permettent d'enrichir ces profils.

Les personas présentés ci-dessous ont été construits ainsi : 1001 Rues a considéré les catégories les plus représentatives au sein du panel participant et les a lié à des figures de futurs usagers emblématiques du futur parc.

Les profils suivant ont été ainsi retenus :

- **L'enfant de 10 ans**, élève de primaire à Serris. Ce type de participant est largement représenté du fait des ateliers au sein

du panel des participants. Il est un prescripteur de tendance essentiel à la réalisation d'un parc correspondant d'une aire de jeu et de nature à destination de sa classe d'âge.

- **L'adolescente de 16 ans**, lycéenne à Serris. Il semblait indispensable d'intégrer un profil de ce type qui permet de représenter une catégorie de population dont on pense souvent qu'elle aura la plus forte propension à détourner les espaces pour ces propres usages. Sans tomber dans la caricature de la figure du jeune « fauteur de trouble » seul ou en groupe, identifier les besoins de cette catégorie est nécessaire pour concevoir un parc où ne s'opère pas une ségrégation de l'espace. Dans beaucoup de représentations mentales des participants, cette figure de l'utilisateur est désignée comme étant la plus perturbatrice de l'équilibre nécessaire à la création d'un parc familial.

- **Le jeune actif de 28 ans**, lui aussi largement représenté au sein du panel d'utilisateurs permet de donner une voix aux salariés et aux usagers du parc ne vivant pas à Serris. C'est une des cibles à attirer par la commune pour assurer son développement. Prévoir son bien-être et une programmation adaptée à ses besoins sont un pré-requis pour voir ce public fréquenter le

futur parc. Un parc attractif envers les personnes ne vivant pas à Serris est un des facteurs qui permettra à ces publics de sortir des périmètres habituels (centre commercial Val d'Europe, entreprises et futurs hôtels) afin qu'ils puissent habiter réellement Serris le temps de leur séjour.

- **La femme serrissienne de 40 ans** permet de représenter les besoins d'un chef de famille. Répondre à ses souhaits en termes de programmation permettrait aussi de concevoir un parc attractif pour les familles avec enfants, nombreuses à Serris. C'est une persona essentielle pour saisir des tendances permettant de créer un parc familial, adaptée à la cohabitation du plus grand nombre en matière d'usage.

- Enfin **le retraité de 65 ans**, serrisien, permet de donner une voix à des classes d'âge représentées de façon moins importante au sein de notre panel. Ce persona est tout aussi important pour composer un parc familial qui ne se trouve pas accaparé par une seule frange de la population. D'autant qu'à l'instar de la mère de famille, il n'est pas prescripteur d'usage que pour lui-même mais aussi pour les personnes qui l'accompagnent dans son expérience du parc (enfants et petits-enfants). Il offre une autre lecture aux besoins en termes d'usage des catégories de population sus-

mentionnées. C'est notamment de cette catégorie de la population qu'est issue la revendication concernant des programmations adaptées aux tout-petits.

A l'aide de l'outil statistique, il a été possible de croiser à nouveau les contributions « type » de ces personas pour générer un parc au sein du module « plateau de jeu ». Ce parc se caractérise par une séparation des espaces, la présence d'une piste cyclable entourant le périmètre à des fins de circulation et de pratique sportive. Le mur d'escalade est aussi largement retenu comme étant une programmation accessible aux enfants, aux adolescents aux loisirs des adultes mais aussi à une pratique sportive plus poussée. Les programmations retenues font la part belle à l'enfance et aux loisirs. On y trouve aussi un food-truck et des tables de pique-nique dispersées au sein d'une pelouse libre. L'élément central qui revient, c'est l'eau matérialisé ici par l'objet jeux d'eau. Un résultat cohérent avec une des grandes tendances qui émergeaient lors de l'analyse globale de l'ensemble des contributions.

FICHES PERSONAS

ENFANT
10 ANS
ECOLIER A SERRIS

**MES USAGES
PREFERES**

JEUX D'ENFANTS
JEUX D'EAU
PIQUE-NIQUE

Ce que j'attends du futur parc...

J'aimerais un parc où je pourrais m'amuser avec mes amis, venir en famille pour pique niquer. Je voudrais des jeux d'eau et des activités amusante comme le skatepark ou le labyrinthe. Je regrette que je n'ai pas eu comme choix le paintball.



ADOLESCENTE
16 ANS
LYCEENNE A SERRIS

**MES USAGES
PREFERES**

PISTE CYCLABLE
PELOUSE LIBRE
Prairie fleurie

Ce que j'attends du futur parc...

J'aimerais un parc où je pourrais me détendre en famille ou avec mes amis le week-end. Ce parc devrait avoir à la fois des espaces calmes et divertissants. J'aimerais une piste cyclable pour parcourir le parc mais néanmoins je suis très attachée à l'esthétique du Parc.



JEUNE ACTIF
28 ANS
SALARIE A MARNE LA VALLEE

**MES USAGES
PREFERES**

PELOUSE LIBRE
FOODTRUCK
PARCOURS SPORTIF

Ce que j'attends du futur parc...

J'aimerais un lieu de vie gaie et de divertissement que je pourrais pratiquer tous les jours de la semaine, j'aimerais qu'il soit illuminé le soir. Je souhaiterais pouvoir y pratiquer mes activités sportives et me détendre autour d'un bon apéro avec mes proches.



FEMME
40 ANS
HABITANTE A SERRIS

**MES USAGES
PREFERES**

Jeux d'enfants nature
PRAIRIE FLEURIE
PARCOURS SPORTIF

Ce que j'attends du futur parc...

J'aimerais un parc de détente et d'activités. Je souhaiterais des espaces de jeux pour les tout petits. Je suis très sensible aux activités liées à la nature tel que le jardin partagé ou encore la ferme pédagogique. Je suis favorable à l'idée d'avoir des animaux dans le parc.



RETRAITE
65 ANS
HABITANT A SERRIS

**MES USAGES
PREFERES**

PELOUSE LIBRE
JARDINS PARTAGES
THEATRE PLEIN AIR

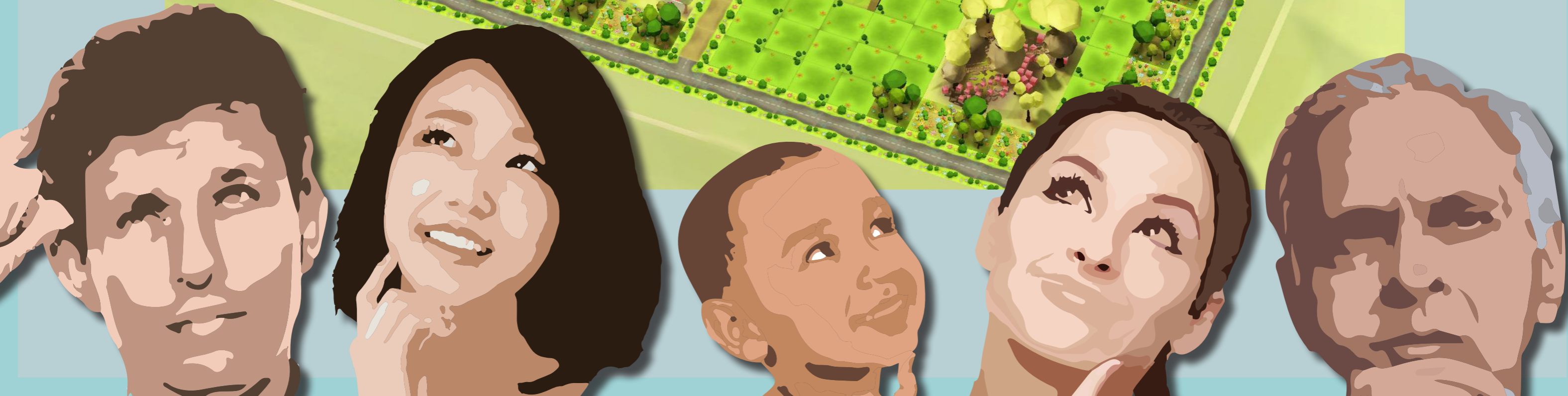
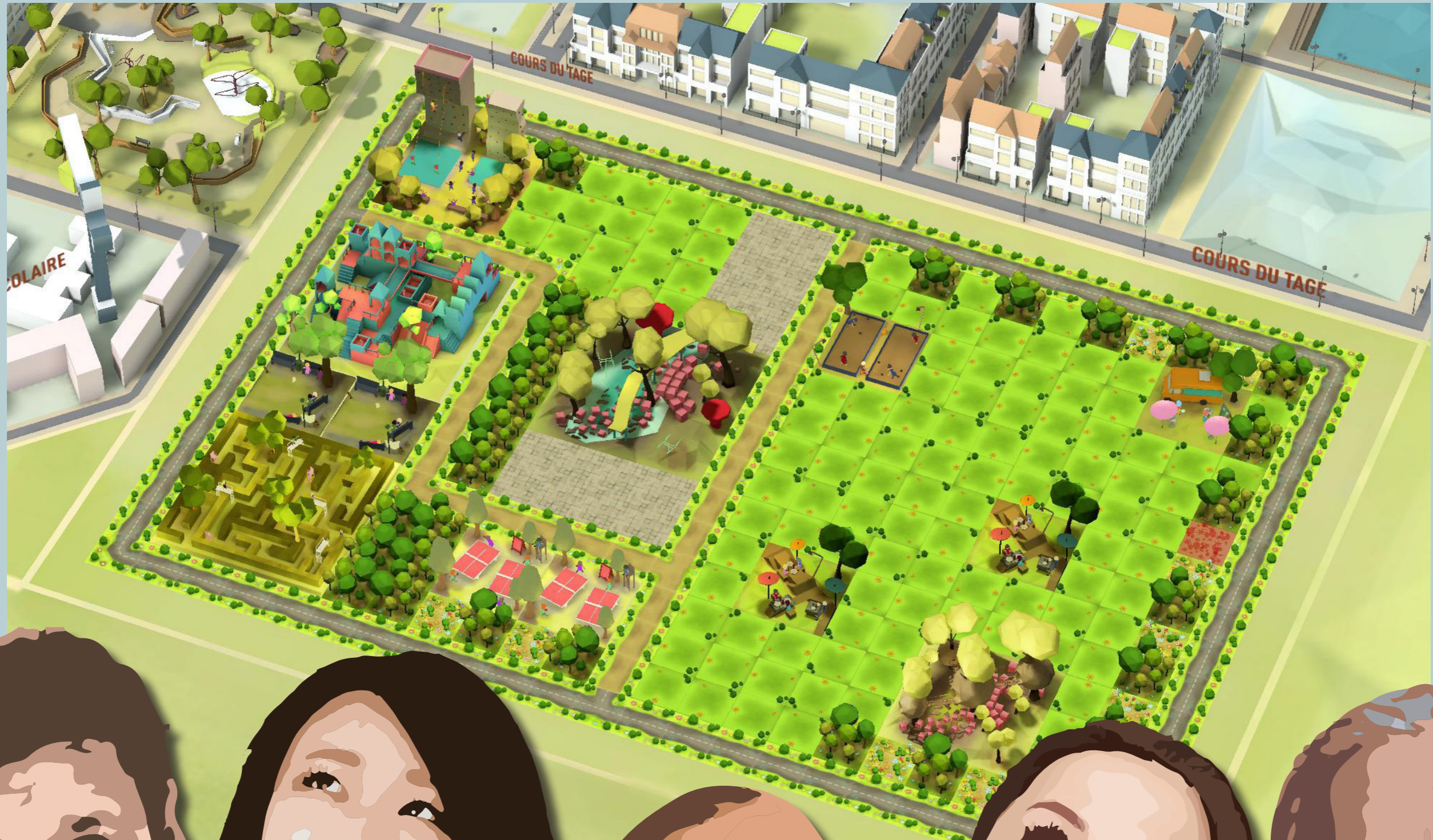
Ce que j'attends du futur parc...

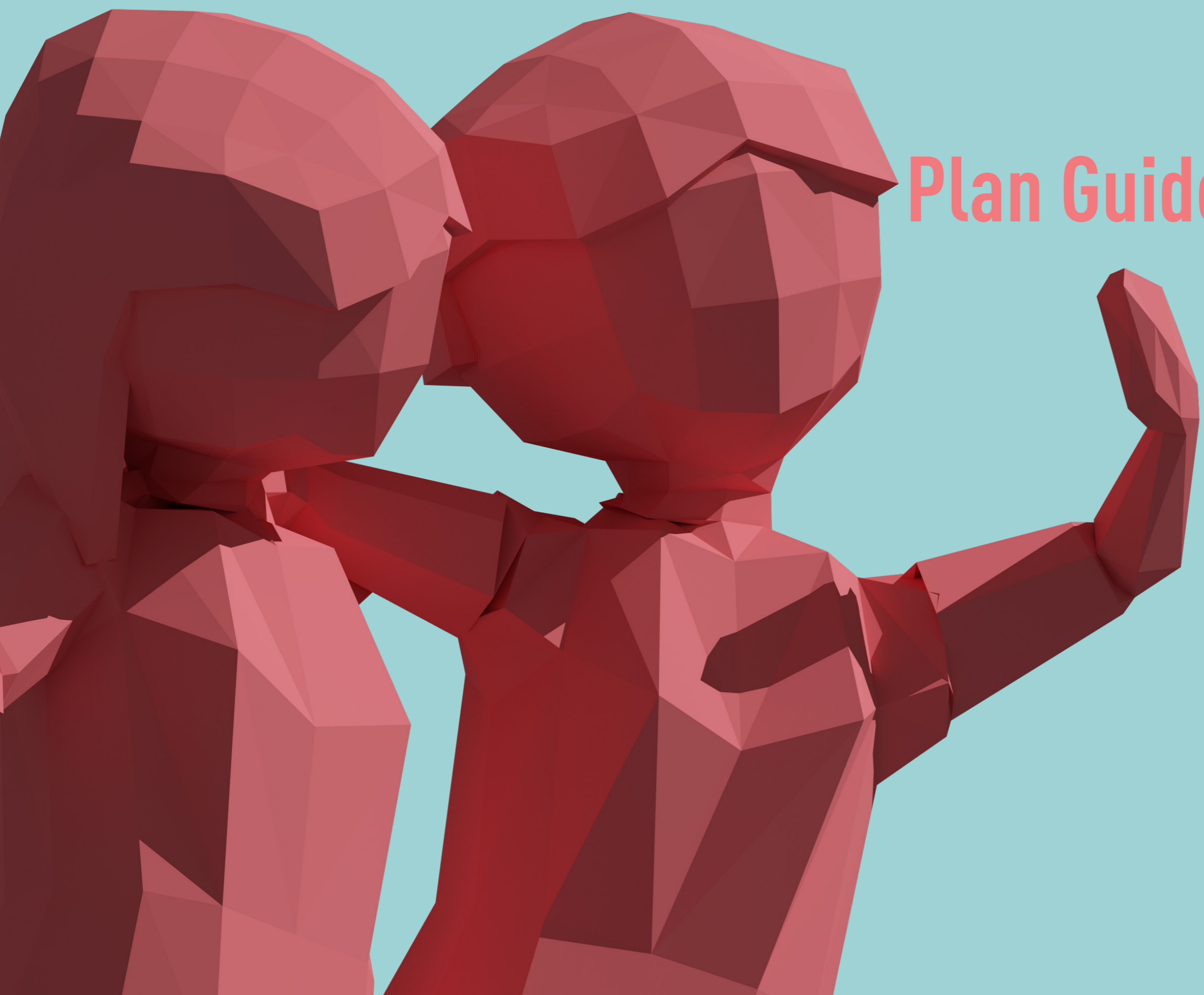
Je voudrais un parc très agréable avec de vastes espaces libre où je pourrais me reposer avec mes enfants et petits enfants. Pour occuper mes journées de libre, j'aimerais un jardin partagé que je pourrais cultiver en famille ou entre amis.



SCENARIO PERSONAS

Un scénario de parc idéal





5

Plan Guide Concerté

PLAN GUIDE CONCERTE

Issu des deux niveaux d'analyse, un concept de parc : le «havre urbain»

Ce plan guide concerté est le démonstrateur de la pertinence des propositions faites par les utilisateurs. Formalisé de façon professionnelle, les tendances exprimées gagnent une certaine légitimité. De cette façon elles peuvent réellement enrichir le travail de la maîtrise d'oeuvre. Celle ci pourra s'en servir comme point de repère dans sa conception pour ancrer son parti pris d'aménagement.

Au travers ce concept du havre urbain qui sera détaillé ci-dessous s'énonce la possibilité d'une île.

Une île particulière combinant à la fois l'image du lieu protégé sans renoncer à la connexion avec son environnement.

Il ne s'agit pas d'organiser un espace poreux mais bien un parc doté d'une forte identité rompant avec l'urbanisme de la ville nou-

velle.

Loin du pastiche et des ouvertures sur le grand territoire, les habitants sont à la recherche d'une intimité avec ce lieu en devenir. Ils veulent pouvoir y trouver l'opportunité d'y raconter leurs propres histoires.

Il ne s'agit pas que d'une approche symbolique, pour certain utilisateur notamment les occupants des propriétés rue du Tage qui voient surtout la possibilité de valoriser leurs biens immobiliers. C'est un des facteurs qui explique cette recherche de distinction.

Créer l'identité du lieu via des remparts

Les propositions des utilisateurs commandent d'abord un travail sur les franges du périmètre. Cela passe par un marquage des seuils du parc par une végétation dense et une promenade. Cette promenade est décomposée en deux programmations :

- Un cheminement dédié aux mobilités douces et piétonnes .
- Une piste cyclable dédiées à une mobilité rapide et une pratique sportive.

Au sein du havre créé par ces deux enceintes se décline des singularités qui décomposent le parc en une multitude de petits espaces à l'échelle des individus. La

présence centrale de points d'eau comme déclinaison du bassin permet d'articuler l'ensemble de ces petits univers et des usages qu'ils abritent.

Cela permet d'échapper à l'éccueil du zoning et de favoriser une mixité des usages à l'échelle du parc. Ainsi des espaces libres peuvent se voir accompagner de «folies» où l'on peut se reposer et se restaurer.

Mais ces remparts ne sont pas à comprendre comme des obstacles coupant définitivement la ville et son grand paysage car elle organise une porosité maîtrisée à des endroits clés.

... sans oublier de connecter le parc à sa ville et au grand paysage .

Les utilisateurs ont exprimé leurs volontés d'organiser le parc en deux parties nord sud sur un axe liant la ville au grand paysage. Cet axe porteur d'une mixité de programmation et fait union entre les deux parties du parc. Il distribue le parc-plateau de jeu en deux:

- Au Sud, côté tissu urbain square existant et groupe scolaire projeté, se trouvent les équipements susceptibles de donner le plus d'animation. Au Sud Est se trouve des programmes liés à la nature qui permettent de se raccrocher aux figures paysagères du grand territoire. La zone récréative vient

enrichir la programmation du futur groupe scolaire en lui conférant la force d'un pivot moteur de l'aménagement du parc.

Une part de cette frange fait naître clairement «une figure de proue» caractérisée par un élément de programmation signal. Celle ci prendrait par exemple la forme d'un mur d'escalade.

- Au nord, un parc plus ouvert se compose de grands espaces libres permettant de se ressourcer et d'exercer des activités sportives.

Enfin deux franges s'opposent:

- A l'ouest du parc par une programmation très connectée à la ville, à ses usages et ses ambiances vivant au rythme de celle ci.

- A l'Est une frange qui tisse avec le grand paysage une mixité de programmation allant du sport à la découverte de l'agriculture.




Plan guide concerté (1)

Ce plan guide concerté est réalisé à titre de synthèse des données récoltées par les parcs des usagers de l'application. Il s'agit d'une extrapolation et d'une analyse approfondie de l'équipe 1001rues basée sur les données de localisation présentes dans l'application.



Légendes

1. Déplacements

-  Pistes cyclables
-  Axe piéton
(principal axe césure)
-  Zone de respiration
(Repos, assises, végétations)

2. Usages

-  Usages urbains
(orientés autour du déjeuner)
-  Usages urbains
(orientés autour du sport)
-  Usages mixtes
(orientés autour du grand territoire: agriculture, landart, aménagements naturels récréatifs)
-  Usages récréatifs
(orientés autour des jeux pour enfants)
-  Usages sportifs faibles
(orientés autour des sports avec peu d'infrastructures)
-  Usages libres
(espaces de libertés orientés vers le repos, le déjeuner et les jeux sur l'herbe)
-  Usages sportifs forts
(orientés autour des sports nécessitant des infrastructures)

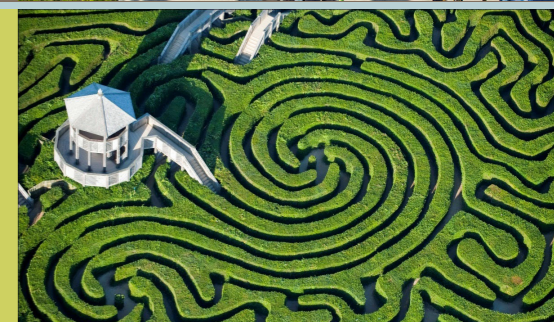
Usages urbains



Usages urbains



Usages mixtes



Usages récréatifs



Usages sportifs faibles



Usages libres



Usages sportifs forts



Plan guide concerté (2)

Présenté ici, le plan guide concerté en détail. Il s'agit d'une projection basée sur les résultats précédents et reste en cela purement indicative.

Légendes

1. Déplacements

 Pistes cyclables

 Axe piéton
(principal axe césure)

 Zone de respiration
(Repos, assises, végétations)

2. Usages

 Usages urbains
(orientés autour du déjeuner)

 Usages urbains
(orientés autour du sport)

 Usages mixtes
(orientés autour du grand territoire: agriculture, landart, aménagements naturels récréatifs)

 Usages récréatifs
(orientés autour des jeux pour enfants)

 Usages sportifs faibles
(orientés autour des sports avec peu d'infrastructures)

 Usages libres
(espaces de libertés orientés vers le repos, le déjeuner et les jeux sur l'herbe)

 Usages sportifs forts
(orientés autour des sports nécessitant des infrastructures)

2. Éléments naturels

 Nature aménagée
(prairie fleurie, etc.)

 Allées arborées
(végétation de grandes hauteurs)


 Nature libre
(pelouse libre, nature sauvage, espace libre pour la détente et les loisirs)


 Aménagements autour de points d'eau
(fontaines, jeux d'eau et prolongation des bassins)


3. Éléments ponctuels

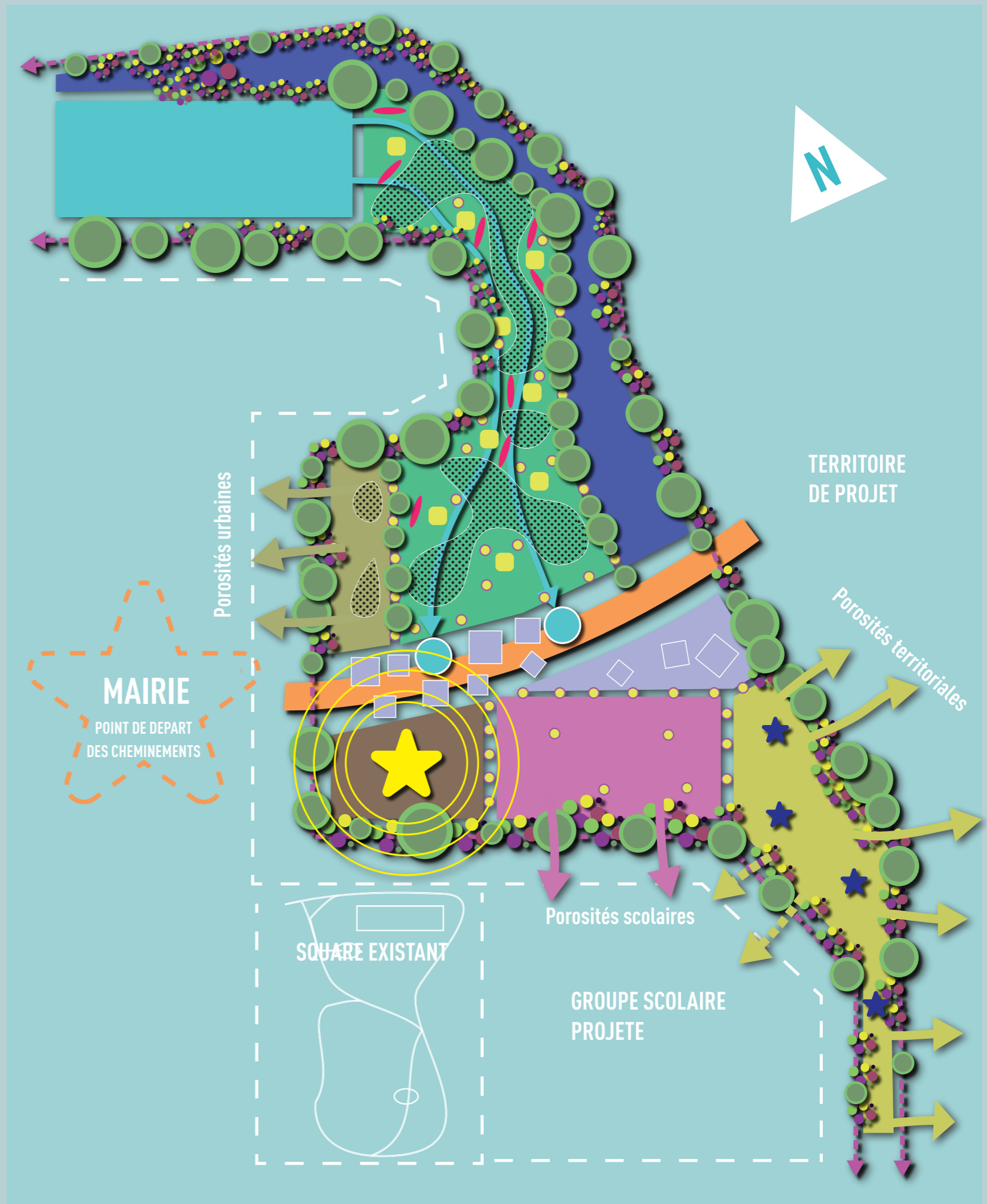
 Endroit aménagé pour les rencontres
(pique nique, table de jeux, etc.)

 Zone de repos assis
(Pour le repos mais aussi la surveillance)

 Zone de repos allongé
(Pour le repos dans des zones calmes du parc)

 Programmation remarquable
(Pour une programmation orientée vers l'association avec le grand territoire)

 Possibilité programmation remarquable
(Édifice de grande hauteur porte d'entrée du parc)





Conclusion

Conclusion

Une synthèse des résultats qui présente de vraies options de programmation

Pour conclure ce cahier des charges citoyen, on pourra dans un premier temps faire un bilan global de la démarche, puis aborder les pistes concernant la deuxième phase de la concertation autour du futur parc urbain de serris.

Basée sur une expérience inédite et innovante, la démarche de concertation conduite par Epa France et la ville de serris constitue un vrai défi.

Malgré les difficultés inhérentes au lancement d'une démarche de démocratie participative sur un territoire donné, il a été possible de réunir un panel d'utilisateurs suffisant pour initier le dispositif.

En effet, ce panel s'il n'est pas directement représentatif de la population serrissienne dans sa globalité, il permet de composer un échantillon donnant la parole à l'ensemble

des usagers du parc que nous avons pu identifier. Ce qui ressort de leurs propositions c'est le souhait d'un parc structurant, ouvert à l'ensemble des usagers, intégré un espace au tissu urbain et doté d'une programmation pragmatique.

Si certains objets spécifiques proposées par la maîtrise d'ouvrage ont pu recevoir un certain nombre de suffrage, la majorité des participants tranche pour un parc répondant aux fonctions traditionnelles du jardin public. Un lieu où se croise tous les âges, la présence d'équipements récréatifs et qui constitue un véritable poumon vert au sein de la ville. D'autre part, un besoin de programmation de restaurations (foodtruck, tables de pique-nique) émerge clairement de la part de l'ensemble des catégories des utilisateurs. L'autre spécificité recueillie est d'ordre environnemental. Les espaces aquatiques sont largement plébiscités par l'ensemble du panel tant en terme de programmation que d'ambiance générale du parc.

Ce parc doit répondre à une programmation majoritairement classique, bien intégrée au tissu et offrant une grande cohérence urbaine à la ville actuelle.

Les habitants sensibilisés au projet ont bien assimilé le rôle pivot du futur parc ur-

bain entre la ville de Serris et son prolongement via la ZAC du pré de Claye. Tout cela devant aussi comporter une forte ambition en termes morphologique et environnemental comme le témoignent les choix exprimés via la galerie des références.

Sur un foncier dénué de toute aménité mis à part les aménagements existants, les participants demandent de créer un parc doté d'une forte identité, où l'eau est omniprésente. En plus d'une forte exigence paysagère, le panel pourra s'évader de l'atmosphère urbaine de Serris.

A charge de la future maîtrise d'oeuvre, d'éviter l'écueil d'un non lieu.

A l'avenir, pour enrichir le cahier des charges citoyen lors d'une possible seconde phase, il faudra tenir compte des enseignements suivants:

- Aussi interactive et ludique soit elle, le déploiement d'une plateforme numérique ne dispense pas du travail de terrain. En plus d'être ouverte 24h/24 et 7J/7, celle-ci devrait être un véritable outil d'animation d'une démarche in situ.

- Il apparaît nécessaire aujourd'hui d'avoir d'autres accès à la plateforme numérique autre que via le web. Le déploiement d'une version mobile, même si elle n'a pas pu être réalisée dans les temps suite à des problèmes techniques est nécessaire. Cela aurait permis d'accroître significativement le nombre d'utilisateurs finaux et notam-

«En somme, les participants à la concertation veulent un espace qui se distingue largement de l'ambiance générale du territoire tout en étant connecté avec celui-ci.»

ment des personnes extérieures à Serris. Il apparaît que grâce aux moyens de publicités de l'APP store et Google Play, cela aurait permis de faire connaître plus largement la dynamique du projet.

- Il apparaît nécessaire de conserver la galerie des images, un outil qui s'est révélé très efficace. En effet, les utilisateurs ont pu exprimer leurs choix en terme d'ambiances d'aménagement et de programmation pour le futur parc urbain de Serris. Cet outil sera également très enrichissant pour la future équipe de maîtrise d'oeuvre.

- Au terme de cette première phase d'expérimentation, on remarque que l'aspect ludique et interactif n'a pas nuï au sérieux des contributions. Au contraire, le «game-play» et l'ergonomie accessibles des modules de l'application ont largement contribué à son audience. Il conviendrait pour les phases ultérieures de capitaliser sur cet atout du jeu en introduisant un aspect compétitif entre les utilisateurs qui peut passer via le multijoueur. A l'instar des jeux mobiles à succès tel que les «citybuilder» (clash of clans ©) qui créent une fidélisation de ces joueurs par le biais du classement. Cet aspect compétitif pourrait se voir compléter par une rétribution finale à définir en fonction des enjeux de la concertation. Ce mécanisme pourrait permettre d'accroître l'audience de la démarche de la e-concertation.

Pour finir, un canal de discussion a été ouvert entre la maîtrise d'ouvrage et les futurs usagers du parc. Il serait important de pérenniser cette dynamique pour accroître le nombre de participants et leur implication dans le projet. Au vu des résultats présentés, la maîtrise d'ouvrage a décidé de poursuivre la démarche; une chose est sûre -plus que de simple déclarations d'intentions- la démarche offre la perspective d'une réelle co-conception et co-construction du futur parc urbain de Serris.

Comment concilier la e-concertation avec le travail de la future maîtrise d'oeuvre?

Malgré le caractère poussé des propositions issues du cahier des charges citoyen, elles n'ont pas vocation à remplacer une maîtrise d'oeuvre mais à enrichir son travail. C'est à la maîtrise d'ouvrage de définir l'espace décisionnel réel laissé aux participants. Le contrôle de ce seuil, comme la communication de projet, restera sous le contrôle permanent de l'EPA/France et de la ville de Serris. Une fois ces principes établis, quels sont les outils permettant de faire travailler de concert maîtrise d'oeuvre et citoyens?

Les propositions exposées ci-dessous constituent une ébauche de boîte à outils à la maîtrise d'oeuvre pour ancrer son travail en lien direct avec les futurs usagers du parc:

- Informer les citoyens des résultats de leur participation via l'organisation d'un événement dédié. Ce moment permet de ne pas rompre le canal de discussion ouvert à la population, de crédibiliser la démarche et de montrer la pertinence des propositions. Le but poursuivi est de légitimer la participation citoyenne et d'attirer de nouveaux

participants. Cet événement prendrait la forme d'une réunion publique qui comprendrait un moment de restitution des résultats et un moment d'échanges sur la poursuite du projet.

- Poursuivre la démarche en constituant un échantillon représentatif de la population serrisienne afin d'évaluer les différentes options de travail. Les personnes composant cet échantillon constitueraient des ambassadeurs du projet, chargés de sensibiliser leur entourage à la démarche.

- Dédier une partie du futur parc à la co-construction: Il s'agit ici de faire aboutir le principe même de démocratie participative à l'ensemble des phases du projet jusqu'à l'inscription physique dans un périmètre limité du futur parc. Ainsi la modalité de co-construction constituerait un élément tangible de l'identité du lieu. Le périmètre comme la modalité pratique restent à définir, mais retenir un tel outil permettrait de parachever la démarche.

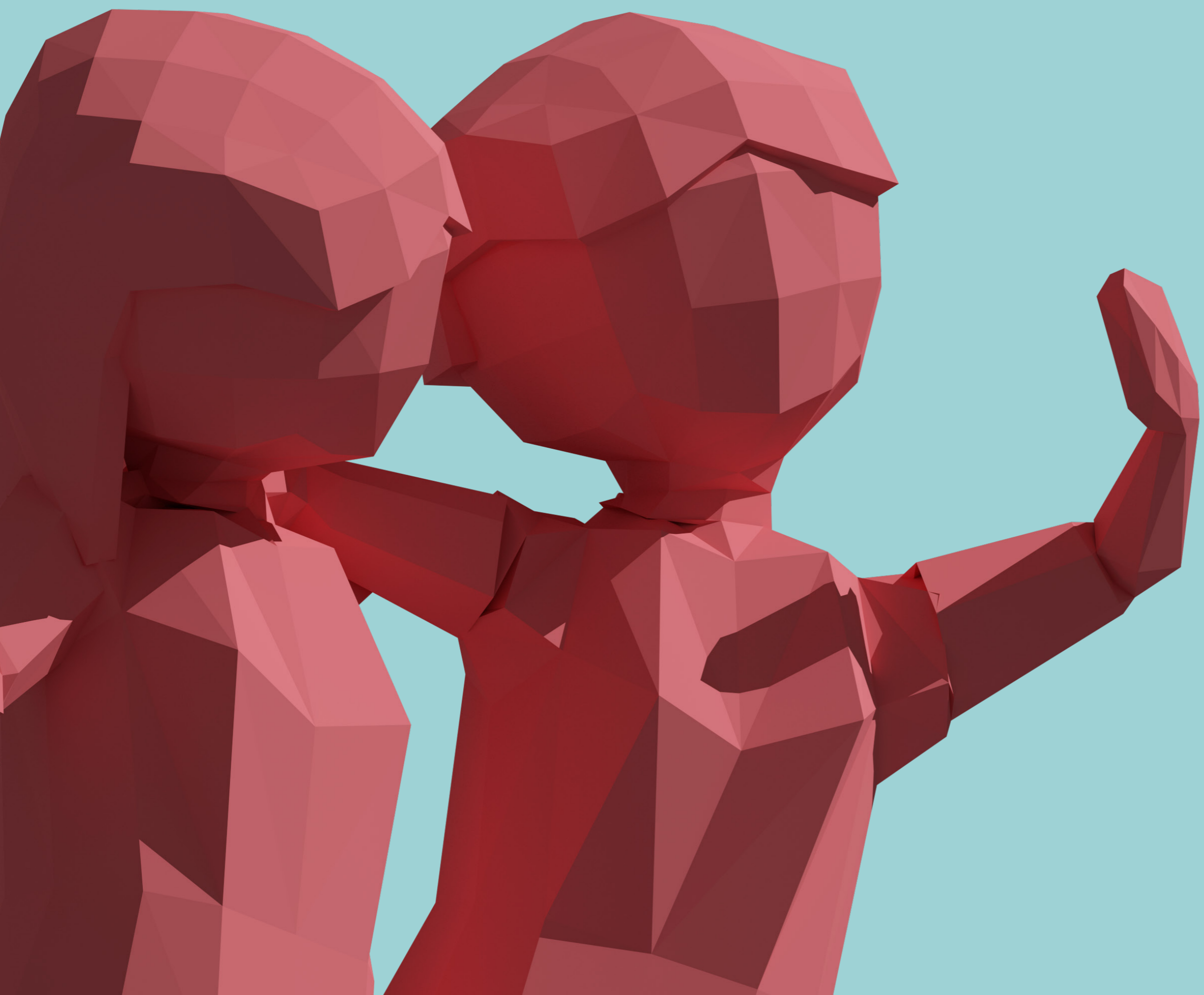
- Créer un **espace commun numérique de travail** où maîtrise d'ouvrage, maîtrise d'oeuvre et population peuvent échanger via un plan masse interactif. L'idée est que les participants puissent réagir en temps réel à des questions formulées par la direction de projet. Accompagné de supports explicatifs

adaptés, le plan masse évoluerait en fonction des questions posées par la direction de projet afin de sensibiliser l'utilisateur avant qu'il ne formule sa réponse.

Un enjeu: Articuler ces outils avec le calendrier de travail de la maîtrise d'oeuvre.

Une problématique: Envisager dès demain les dispositifs techniques permettant de mettre en place la dimension multijoueurs et de réaction en temps réel aux questions de la direction de projet.

Un défi: Faire vivre le projet dans sa démarche de co-construction et concertation jusqu'à la livraison du parc et au-delà.



Annexe

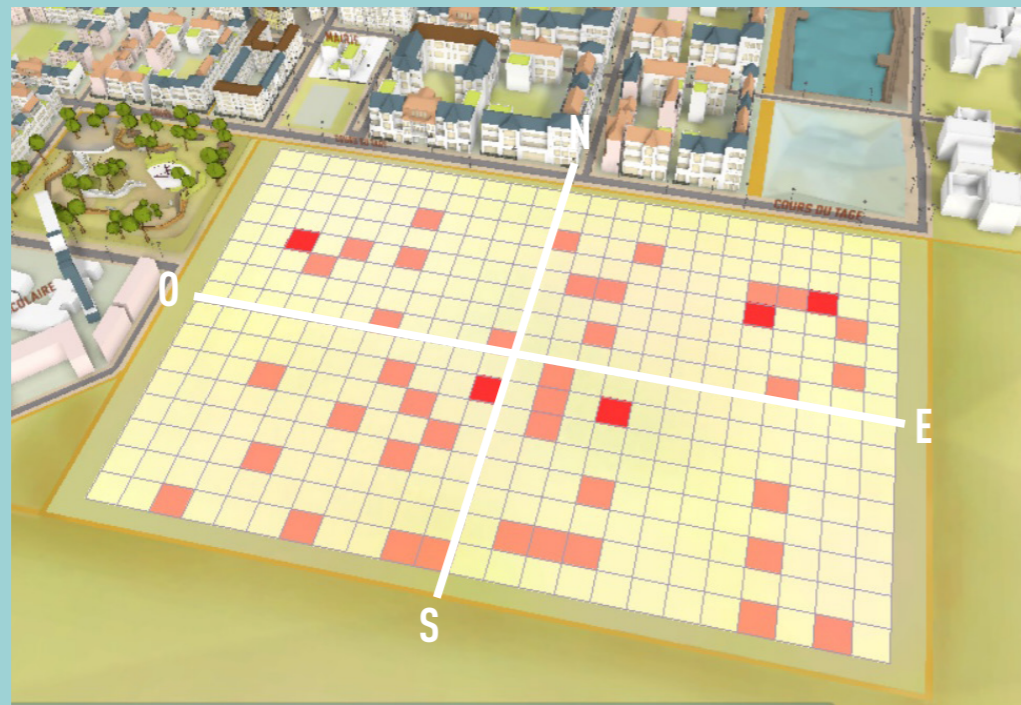
Analyse Topographique (1)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Oeuvre d'art



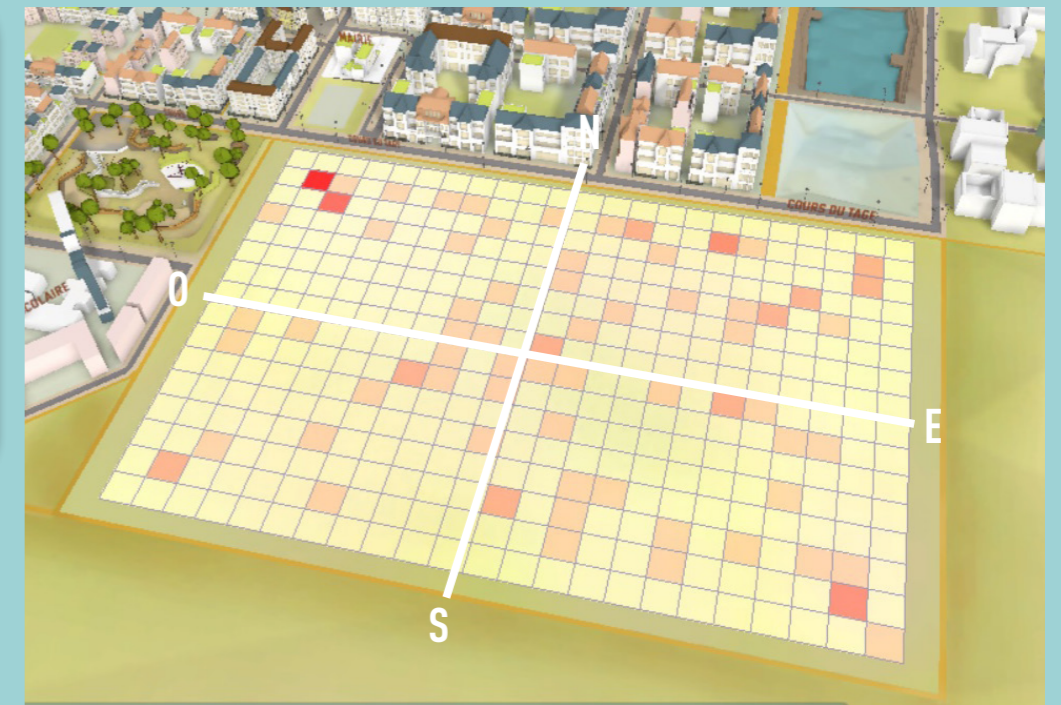
L'oeuvre d'art bien que parsemée, se situe plus en face des bassins, à proximité du square existant ou encore au centre du parc



Mur d'escalade



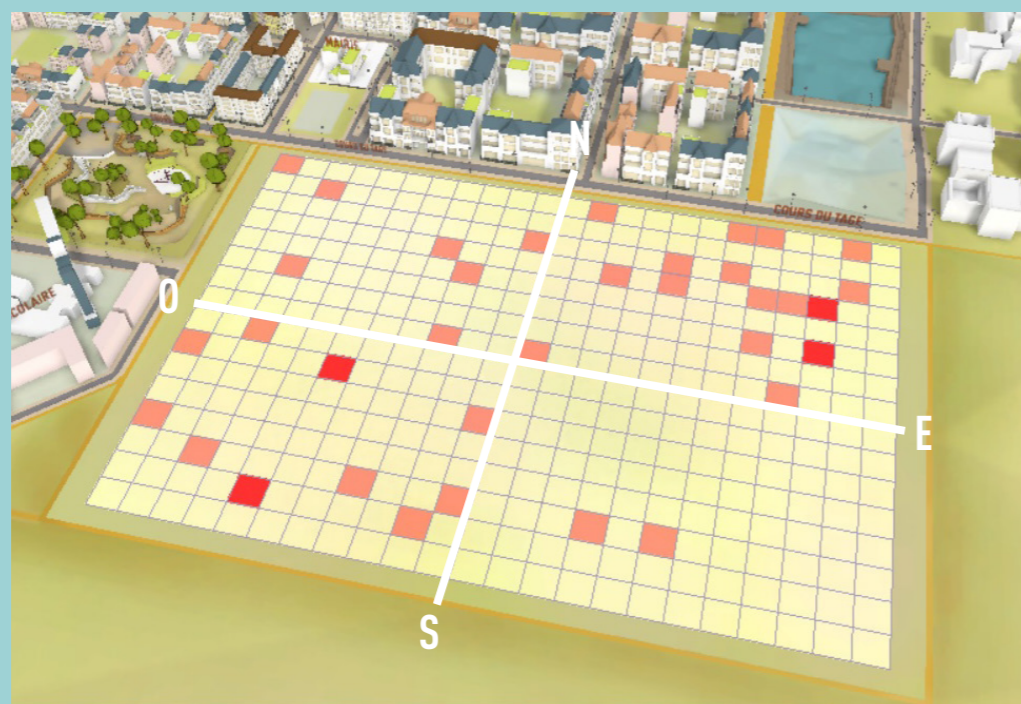
Le mur d'escalade se situe majoritairement côté ville entre la mairie et le square existant.



Exposition



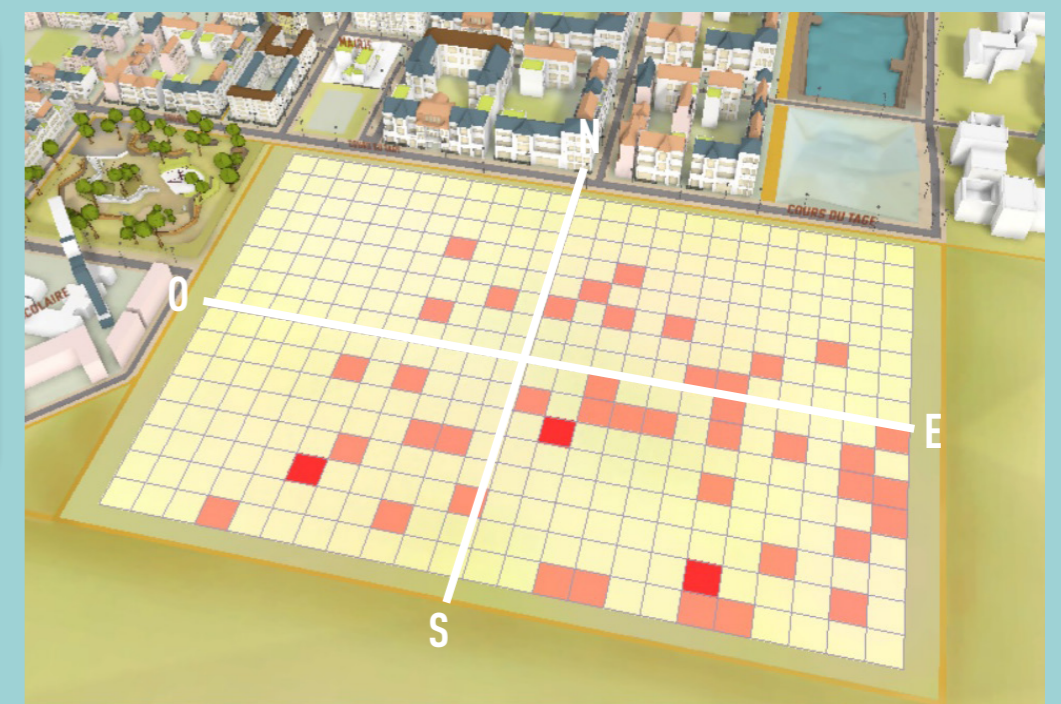
L'espace d'exposition peu choisi par les utilisateurs se situe majoritairement à proximité du lac et du groupe scolaire.



Guinguette



Eloignée de la ville, la guinguette est plutôt orientée vers le reste du parc et du grand territoire.



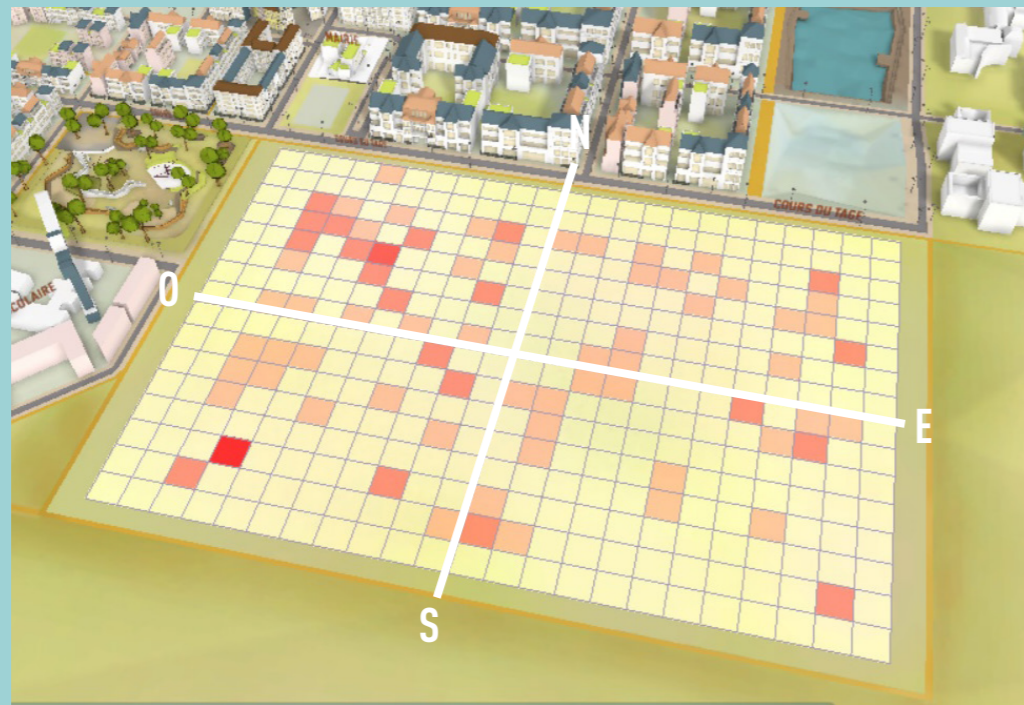
Analyse Topographique (2)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Jeu d'enfants



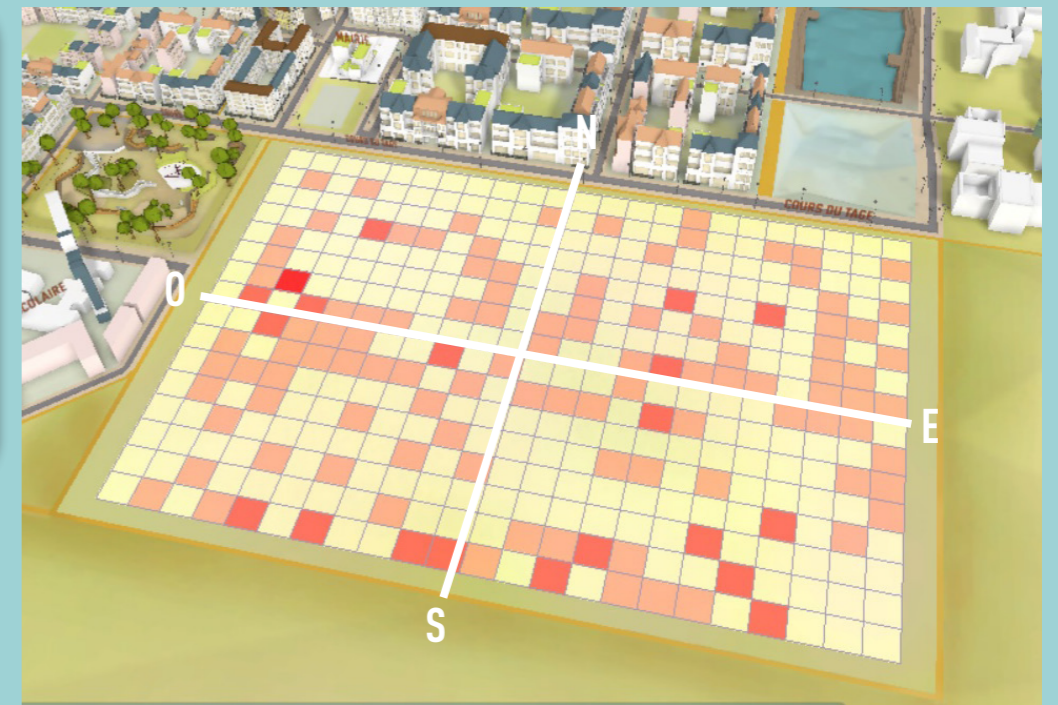
Les jeux d'enfants sont éparpillés sur toute la surface du parc mais néanmoins on constate une concentration coté square existant et le groupe scolaire.



Ping Pong



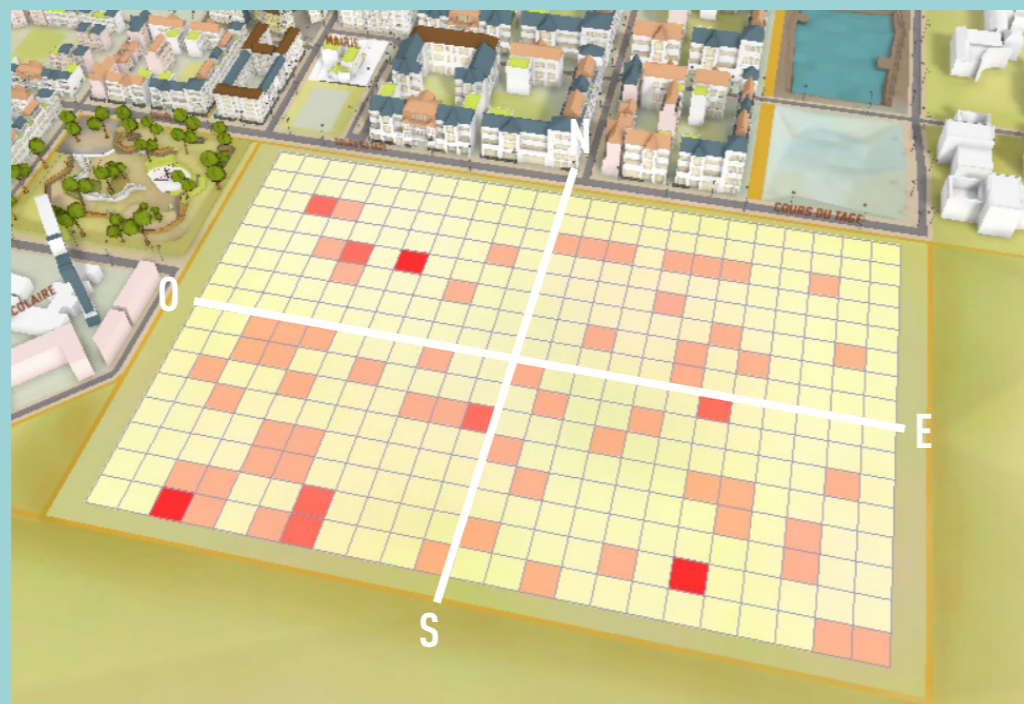
Eparpillé sur tout le parc, une concentration coté groupe scolaire.



Ferme Pédagogique



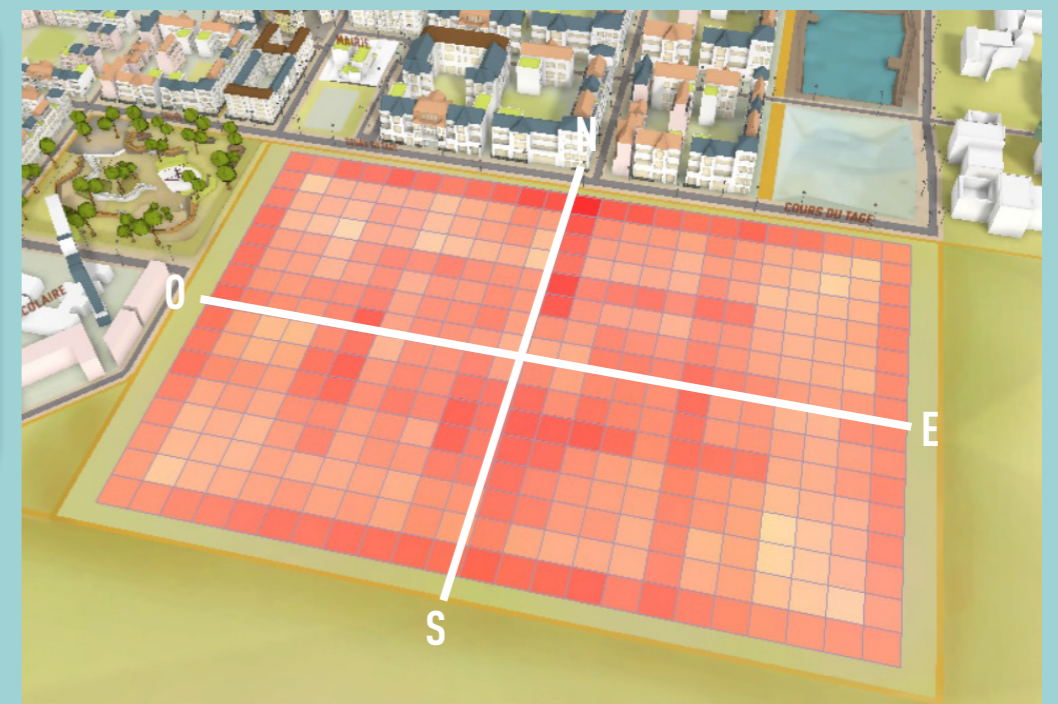
La ferme pédagogique se situe majoritairement côté parc et assez éloignée de la ville.



Chemins Piétons



Les utilisateurs ont bien assimilé la problématique de liaison entre les programmes. L'objet «chemin» étant le plus utilisé, ils ont exprimé leur volonté de prolongation de la ville dans le parc.



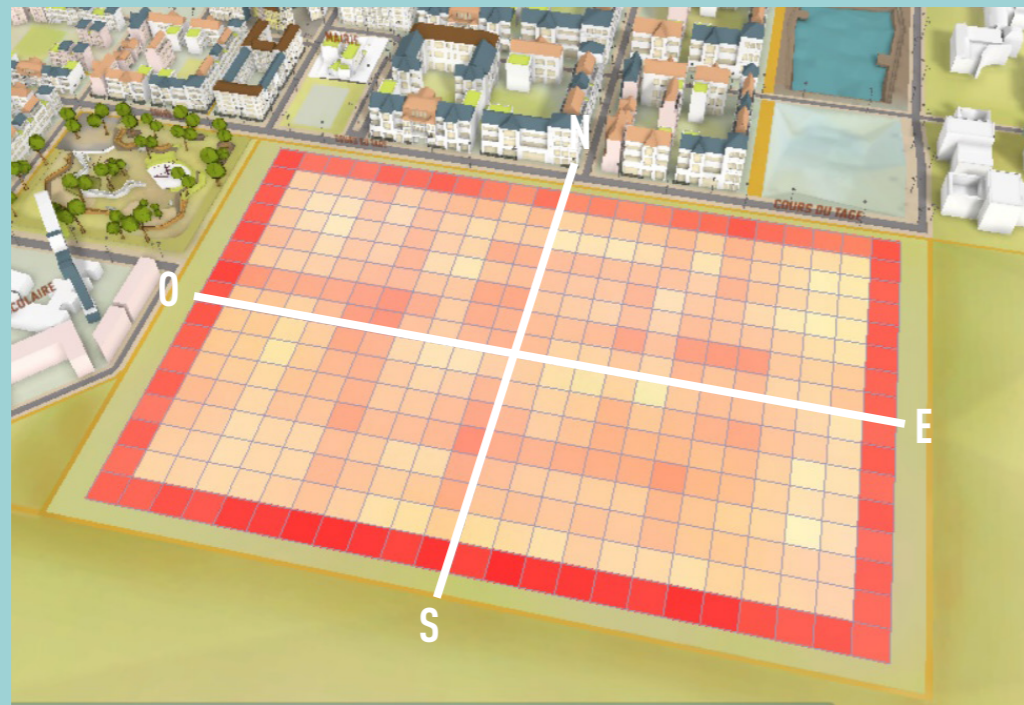
Analyse Topographique (3)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

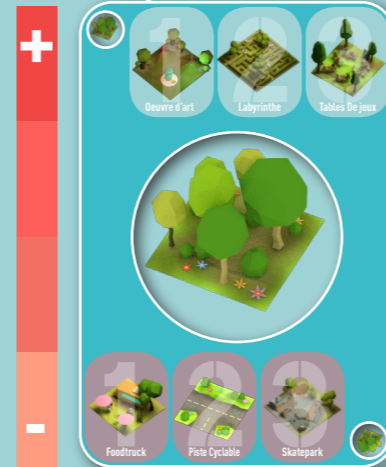
Piste Cyclable



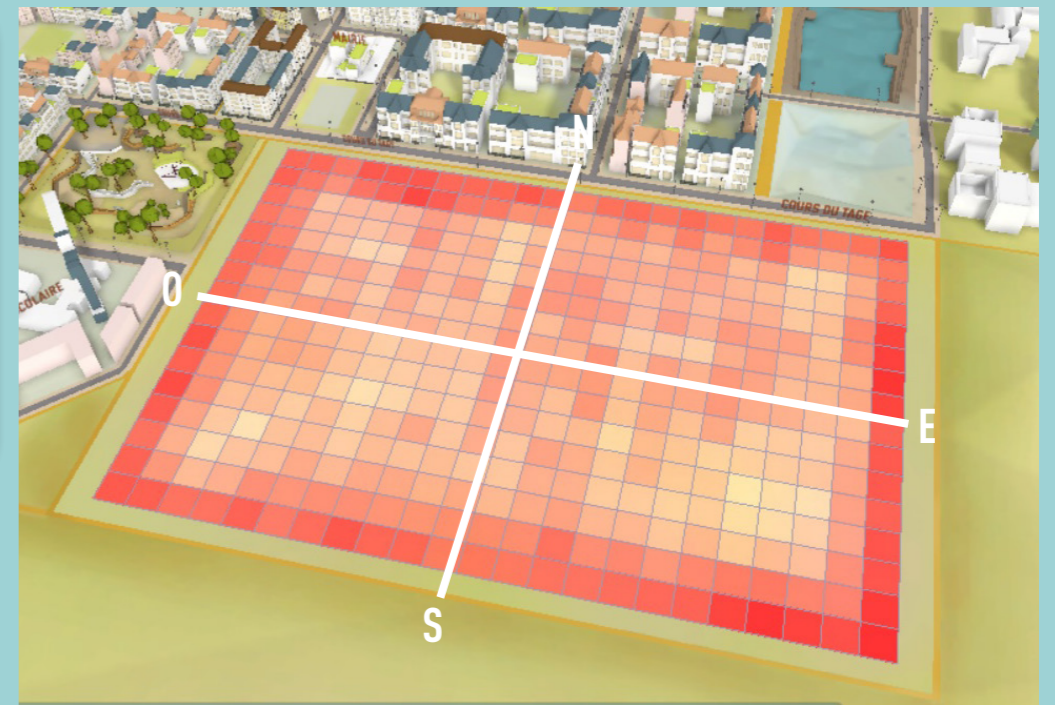
La piste cyclable dessine une rocade autour du parc. Une volonté de relier la ville au parc et la possibilité de le parcourir à vélo.



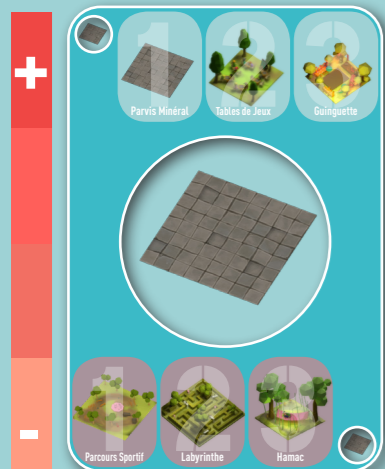
Bosquet



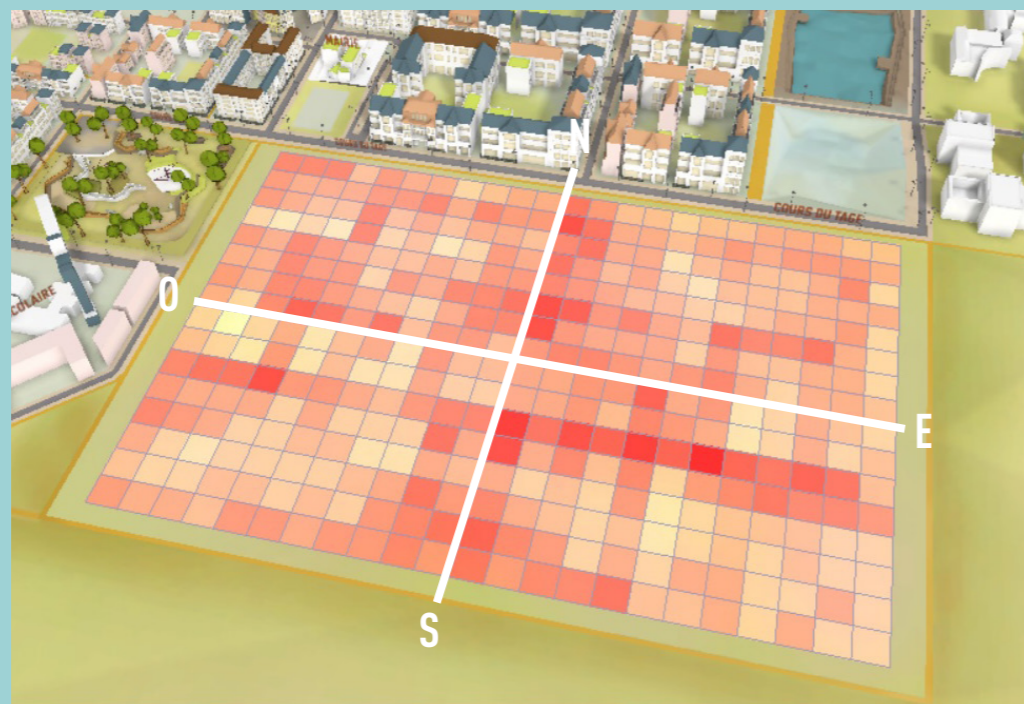
Les bosquets sont omniprésents dans le parc mais néanmoins on constate une concentration aux abords de ce dernier.



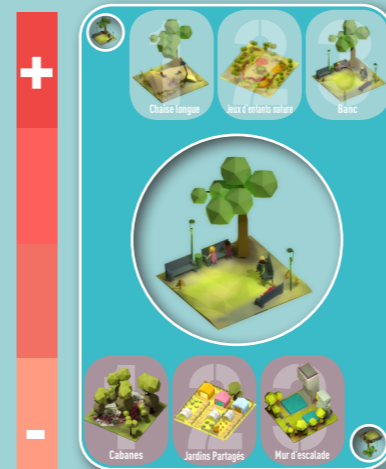
Parvis Minéral



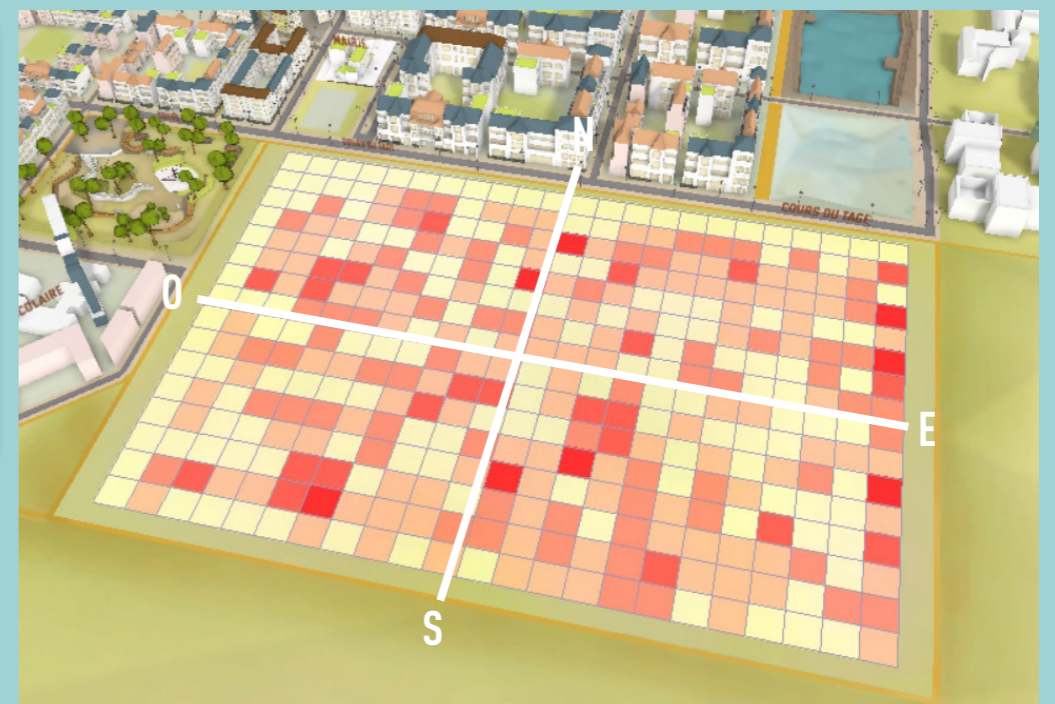
Le parvis minéral est présent dans tous le parc. Néanmoins, on constate une concentration au centre notamment à proximité des endroits qui nécessitent des protections contre la pluie.



Banc



Le banc est l'objet le plus utilisé se situe dans tous le parc.



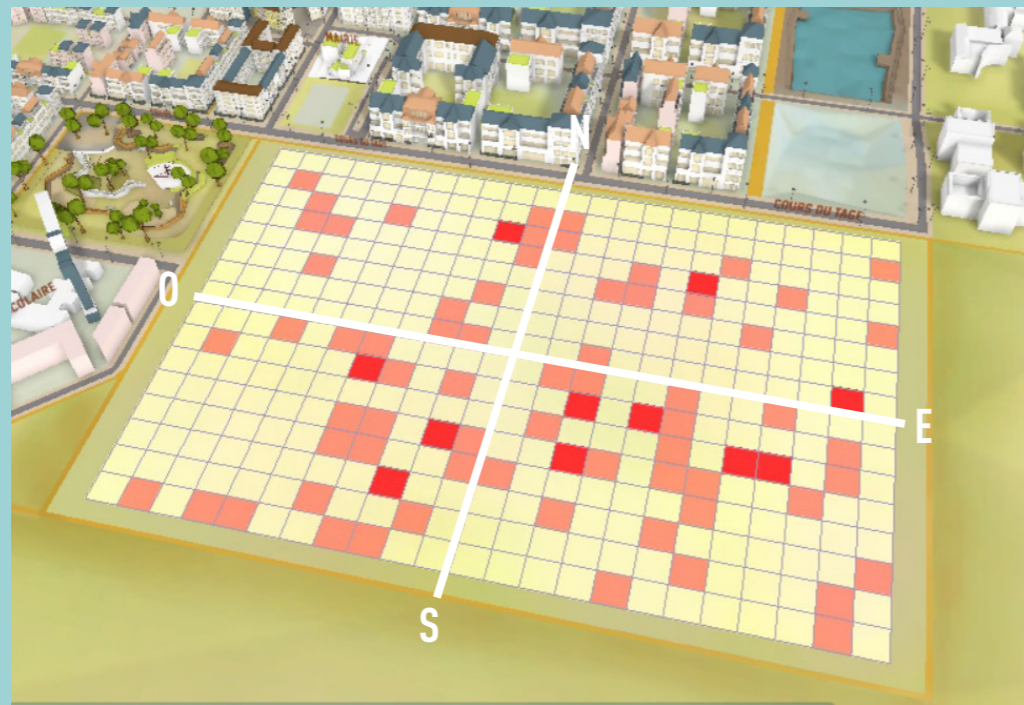
Analyse Topographique (4)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Chaise Longue



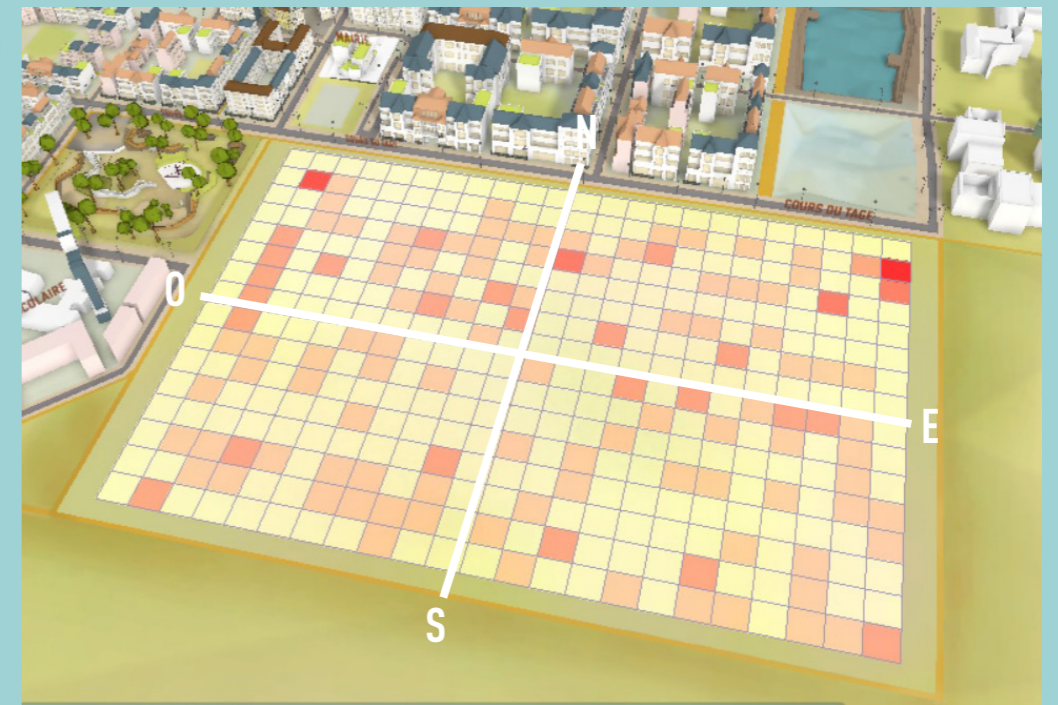
Une concentration des chaises longues au centre du parc.



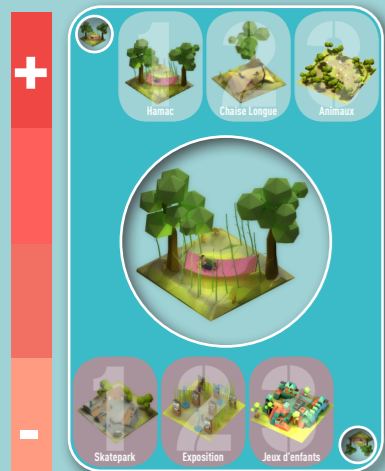
Foodtruck



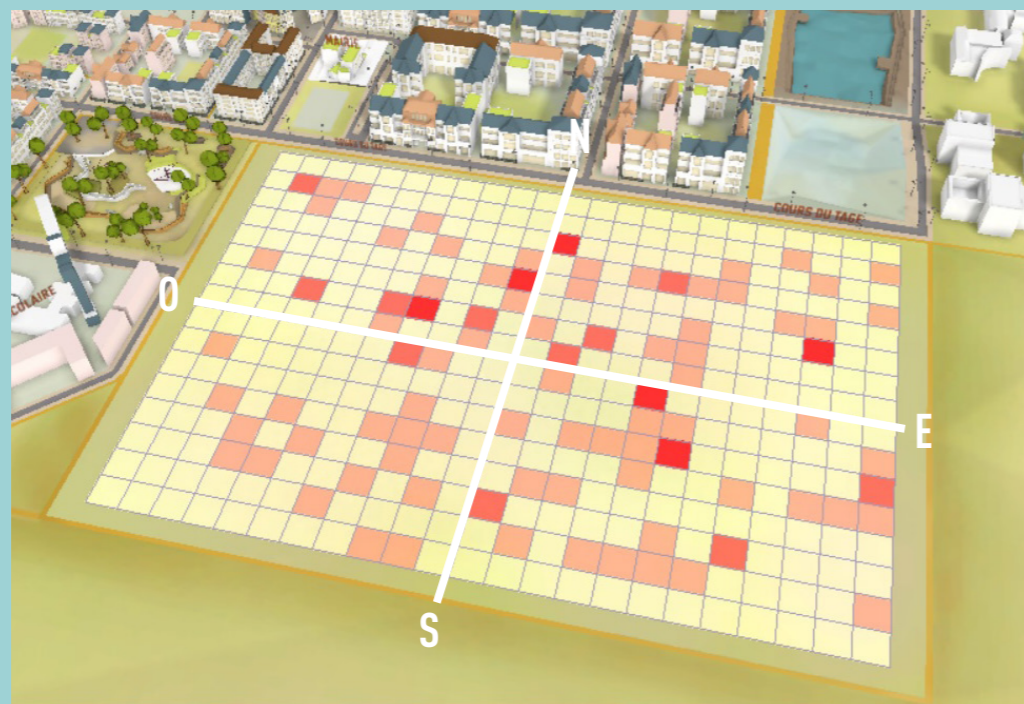
Le foodtruck se situe majoritairement côté ville et aux abords des routes.



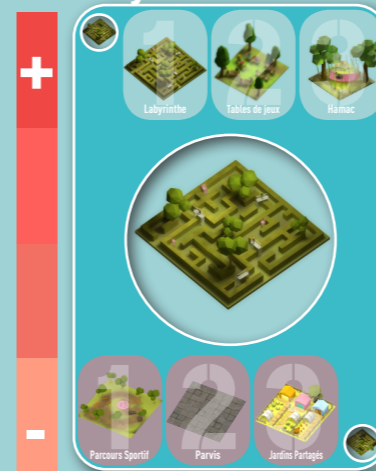
Hamac



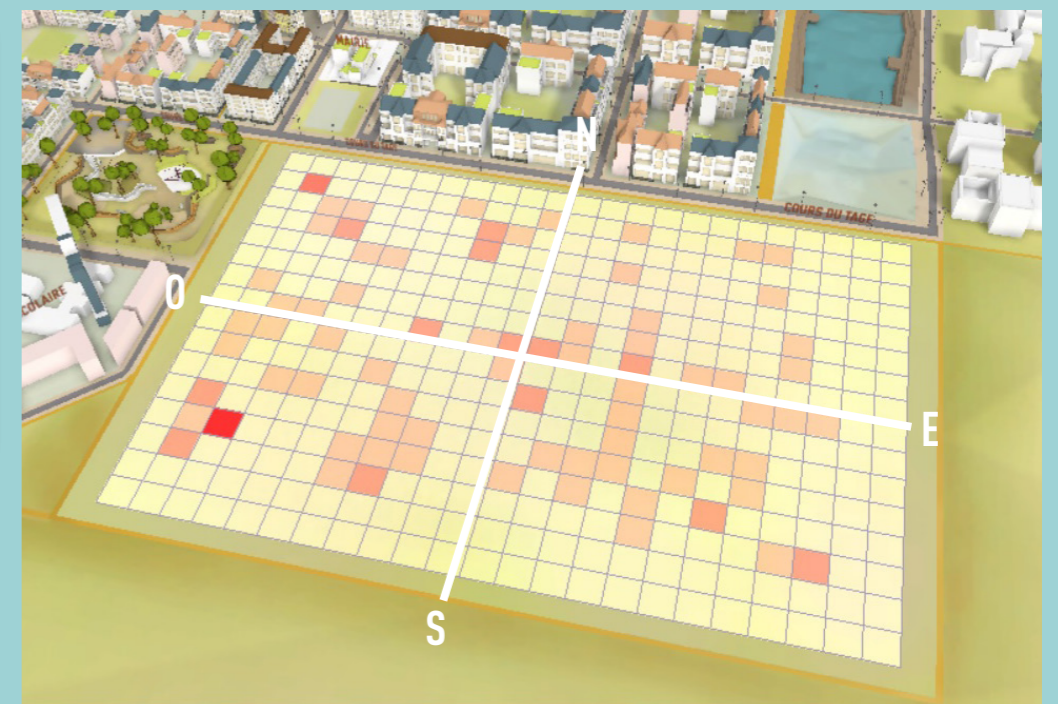
Une concentration des Hamac au centre du parc.



Labyrinthe



Le labyrinthe se situe majoritairement à proximité du groupe scolaire et du square existant.



Analyse Topographique (5)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Pétanque



La pétanque se situe majoritairement au centre et au sud du parc.

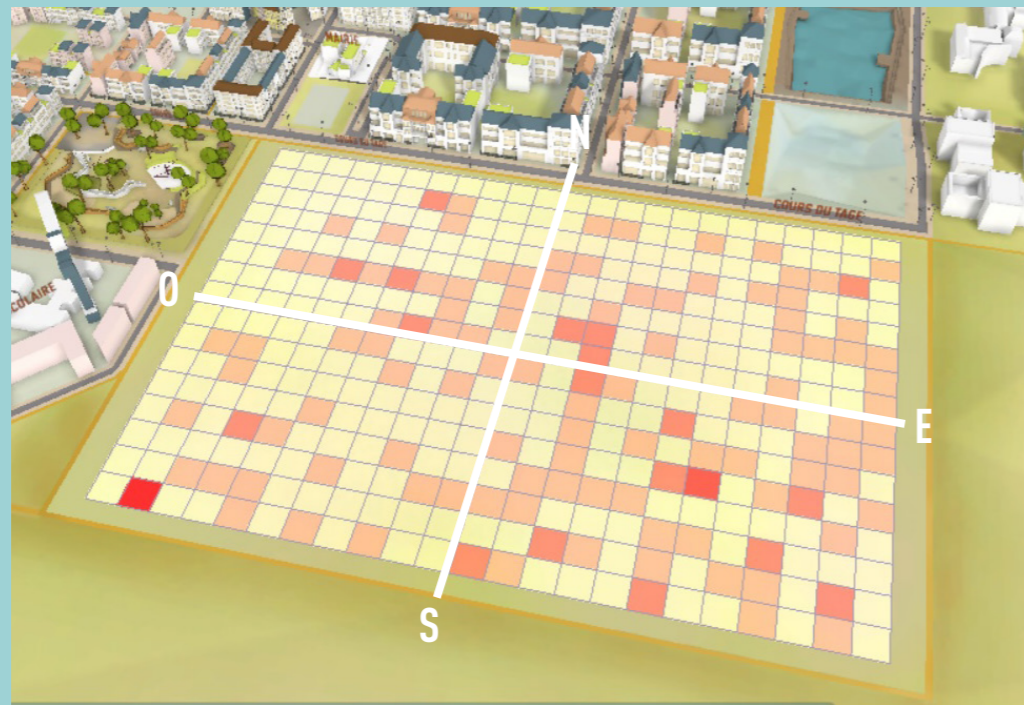
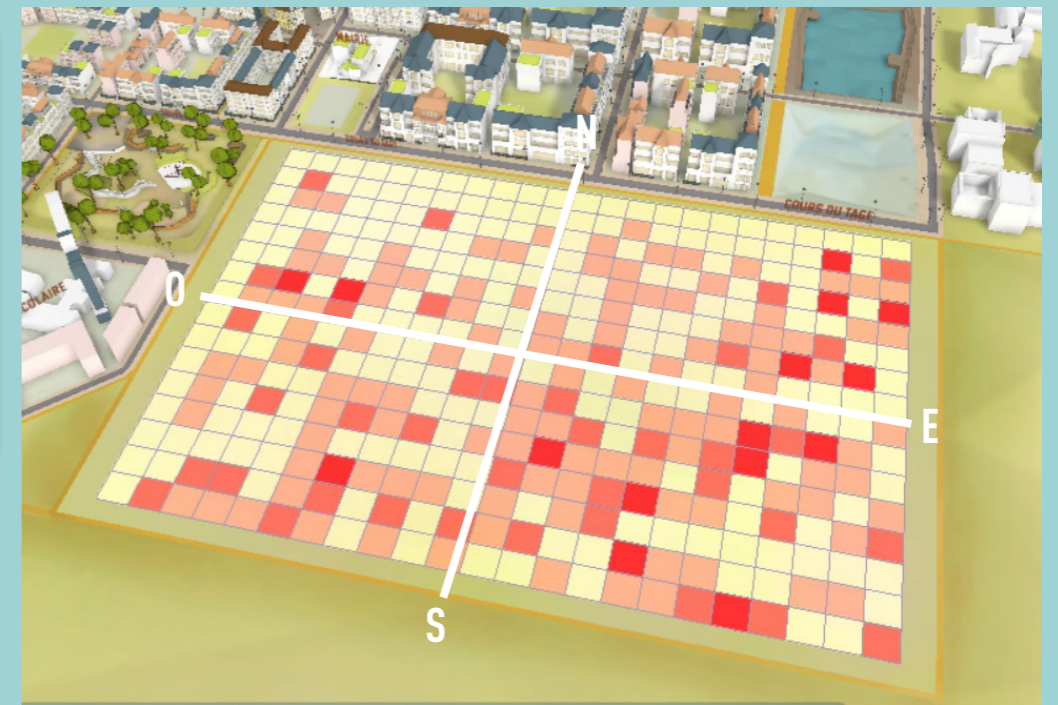


Table Pique-Nique



Eparpillée sur tous le parc, les tables de pique-nique se situe majoritairement à proximité des bassins et au sud du parc.



Skatepark



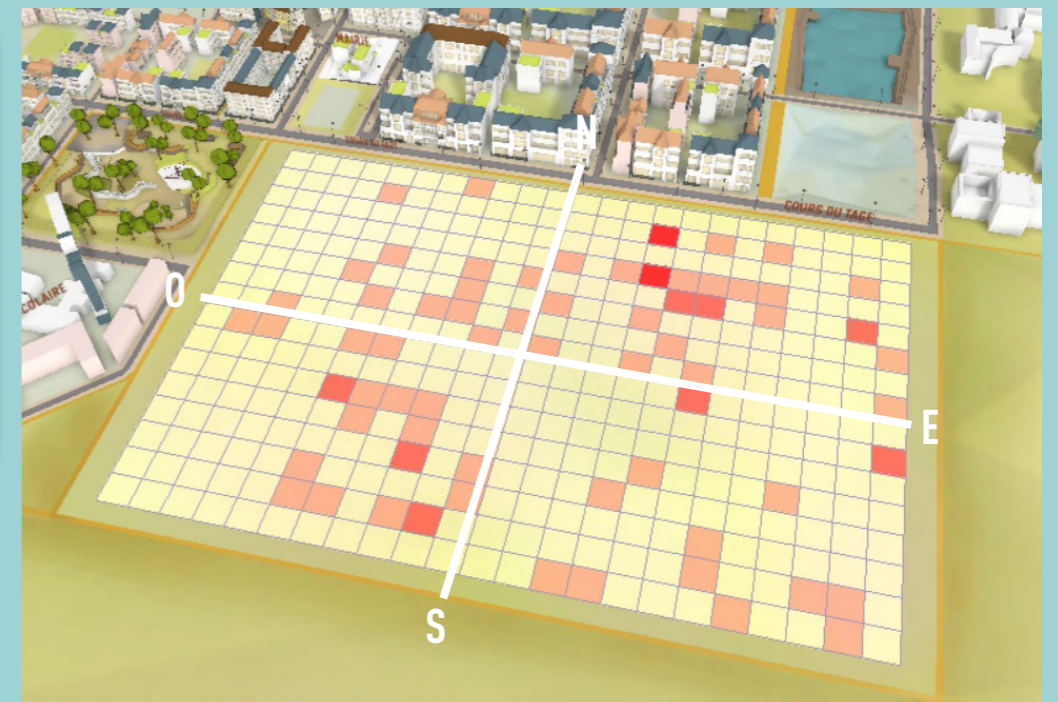
Le skatepark est majoritairement à proximité du groupe scolaire, du square et des bassins.



Tables de Jeux



Préférence de placement dans la partie nord est et sud ouest du parc, dessinant une délimitation franche au centre.



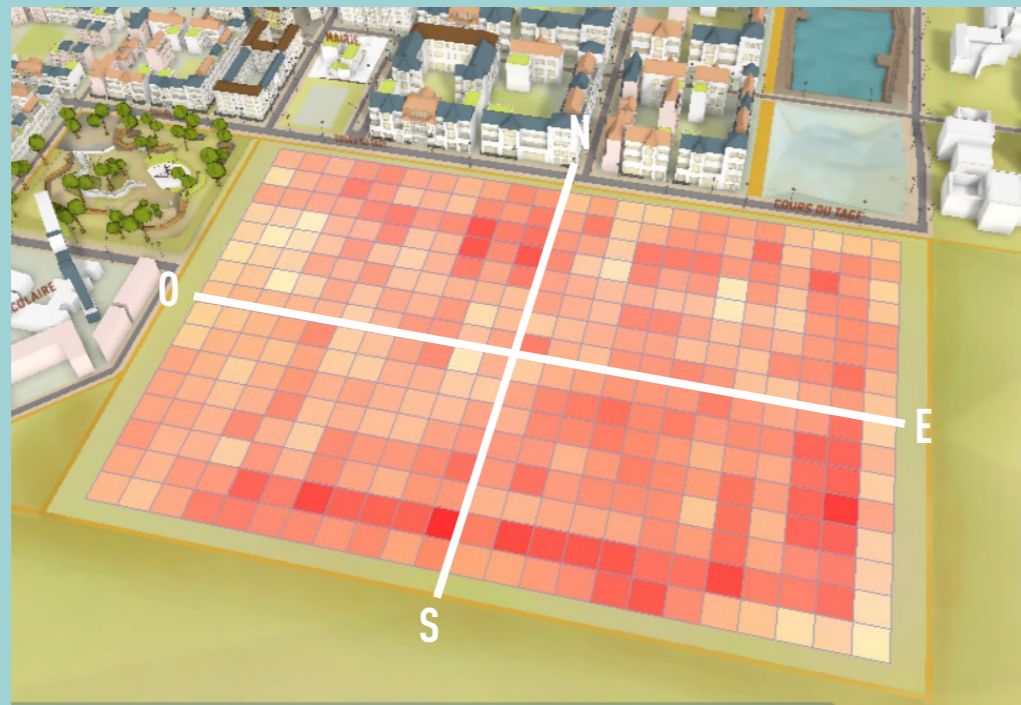
Analyse Topographique (6)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Prairie fleurie



La prairie fleurie dessine une banane sud est. Elle supplée les alignements de bosquets.



Pelouse Libre



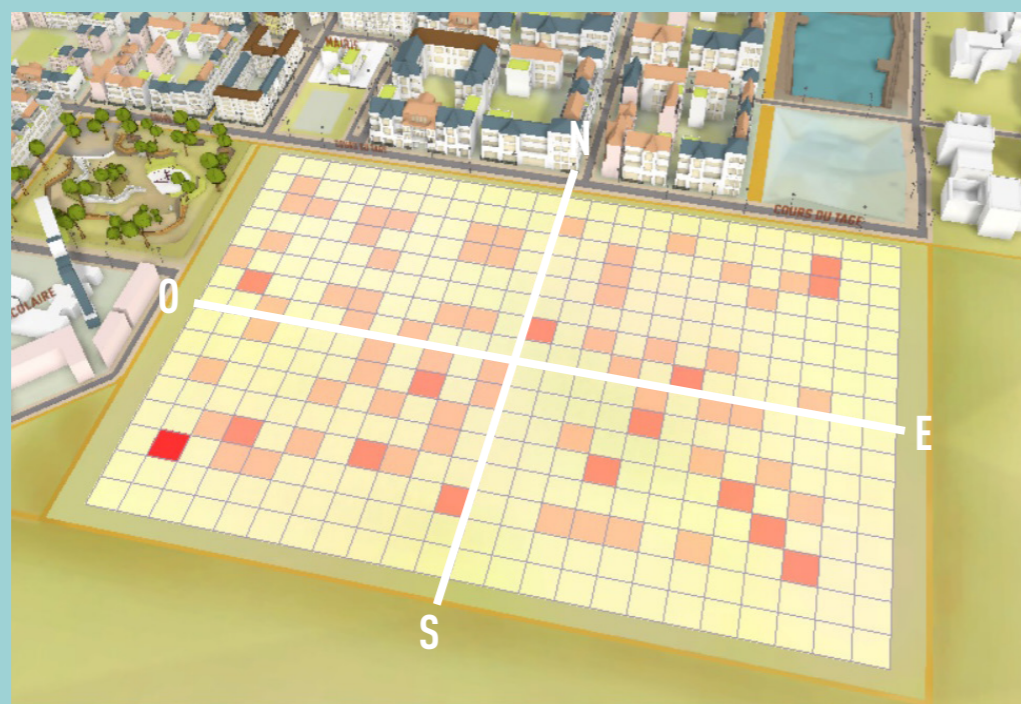
La pelouse libre a tendance à suivre l'axe de la moitié nord du parc en liaison avec la ville.



Animaux



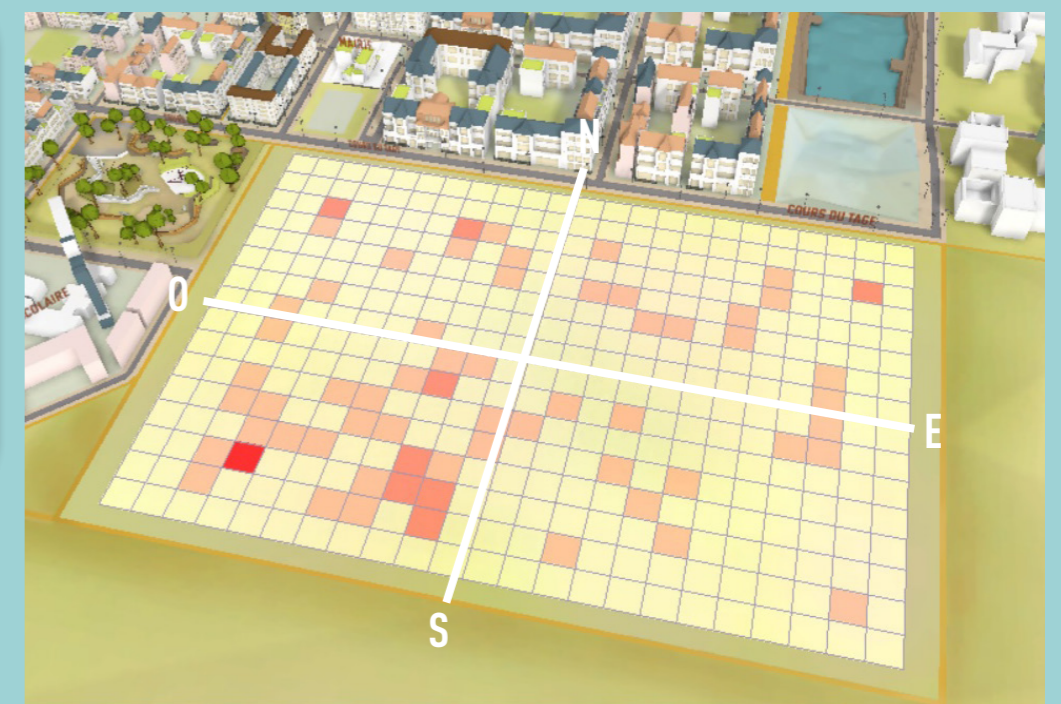
Les animaux sont tenus à l'écart des programmations internes du parc et s'ouvre plus volontier sur le grand territoire



Jeu d'enfants nature



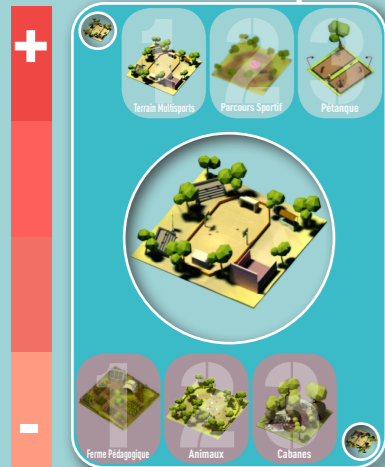
L'objet est placé à l'ouest de l'axe nord sud du parc a proximité du groupe scolaire. Il préfigure des liaisons avec le groupe scolaire



Topographie (7)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Terrain multisports



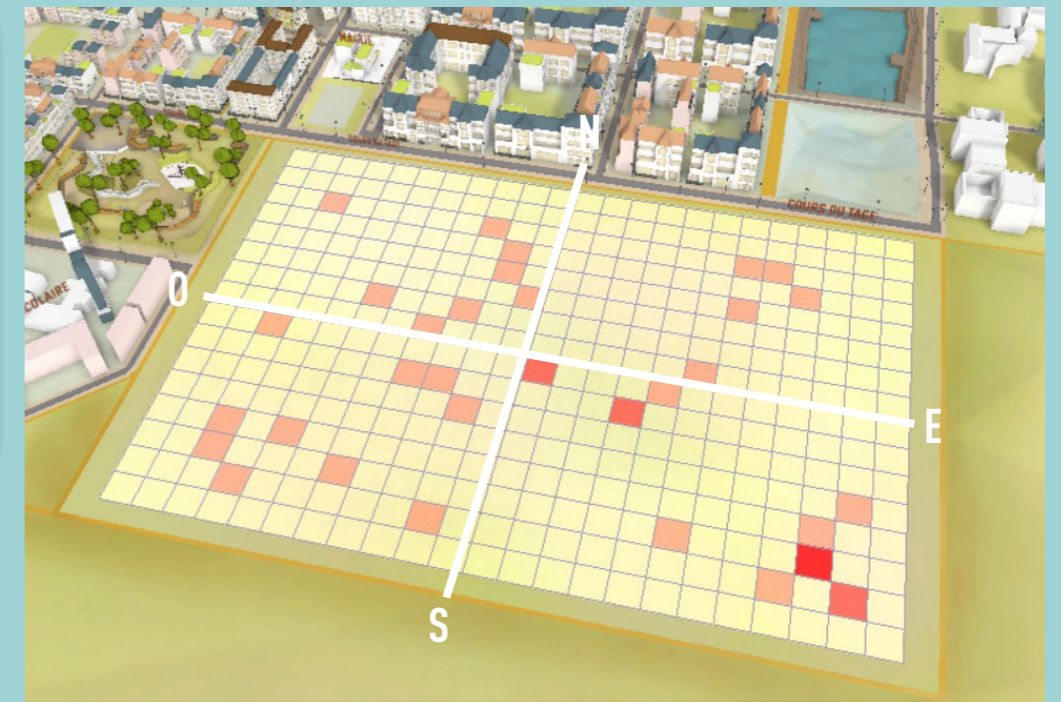
Situé majoritairement dans le quart sud est, le terrain multisport est à l'écart des centralités.



Théâtre de Plein Air



Peu présent, le théâtre de plein air se cantonne majoritairement à l'extrême sud est du parc.



Jardins Partagés



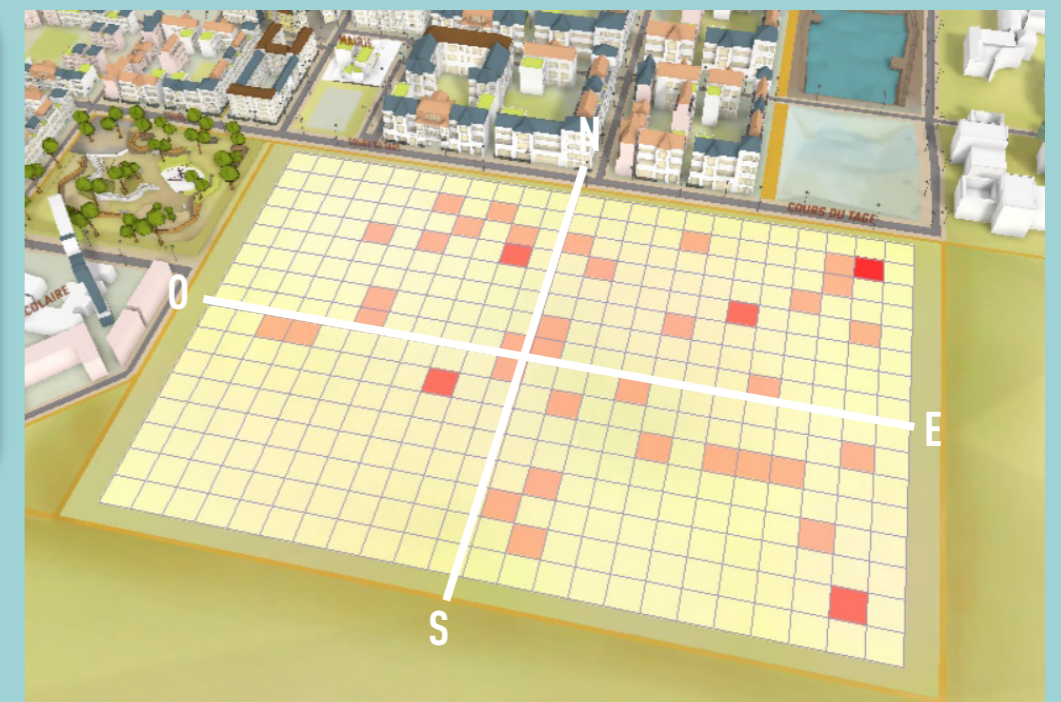
Tour à tour lié à la ville et au grand territoire le jardin partagé joue d'ambivalence mais reste néanmoins cantonné aux franges.



Kiosque à musique



Le kiosque accompagne majoritairement les grands axes cardinaux.



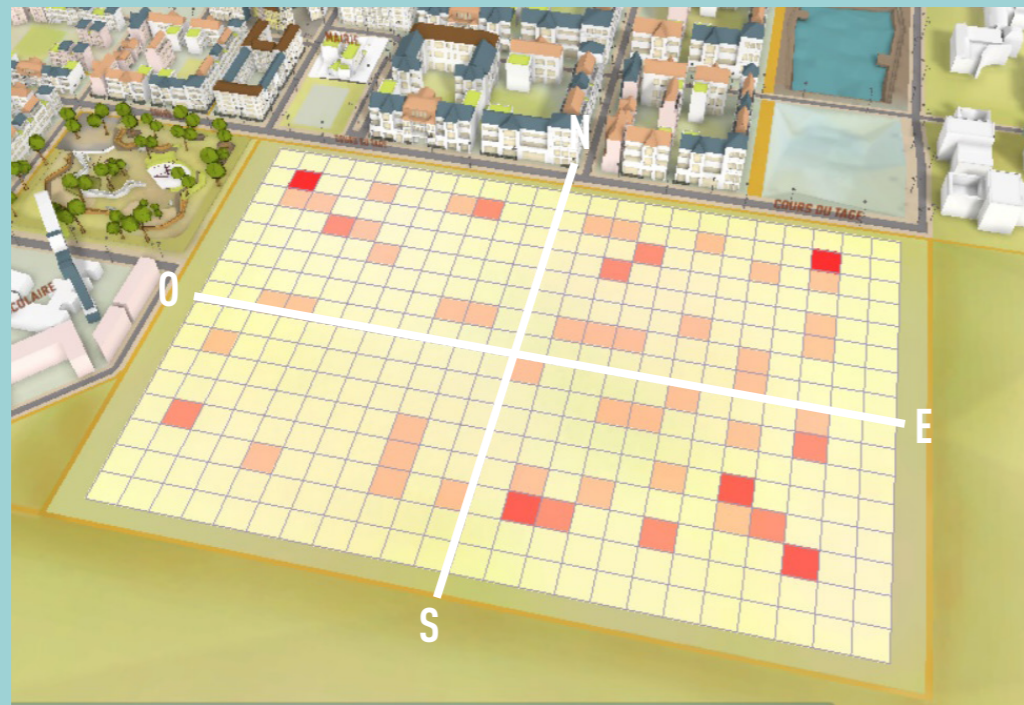
Analyse Topographique (8)

Ci dessous la carte de chaleur de l'ensemble des objets placés par tous les utilisateurs de l'application. Est calculé le nombre d'occurrence de chaque objet ainsi que son emplacement sur le plateau.

Parcours Sportif



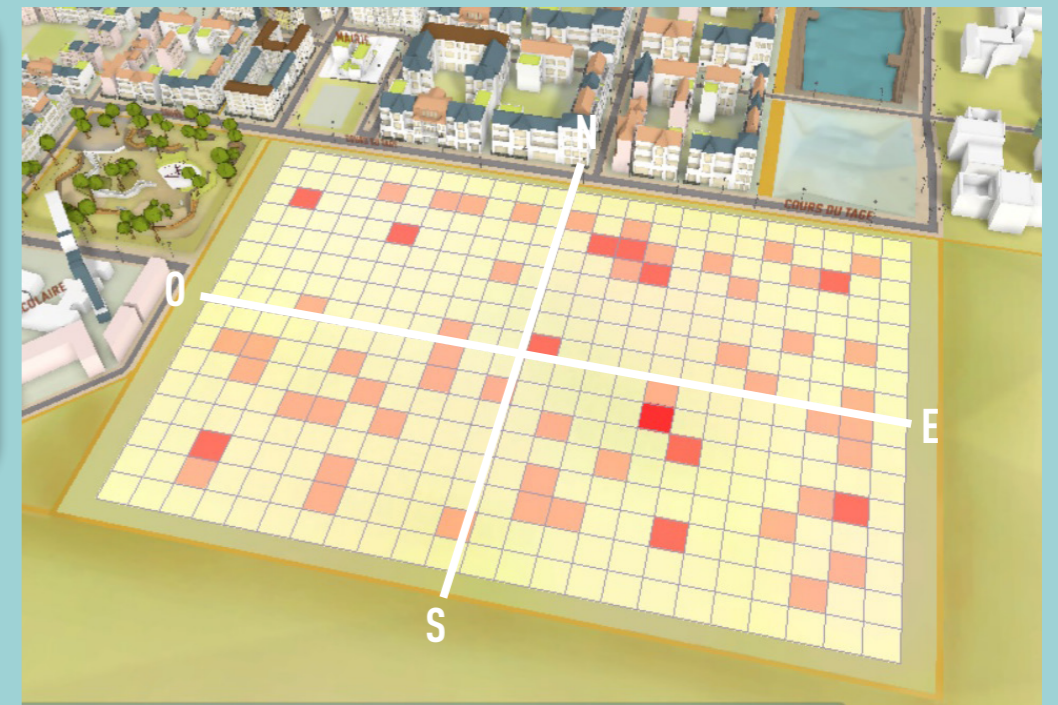
Le parcours sportif tend à poursuivre la tendance des programmations sportives au sud est du parc.



Espace Botanique



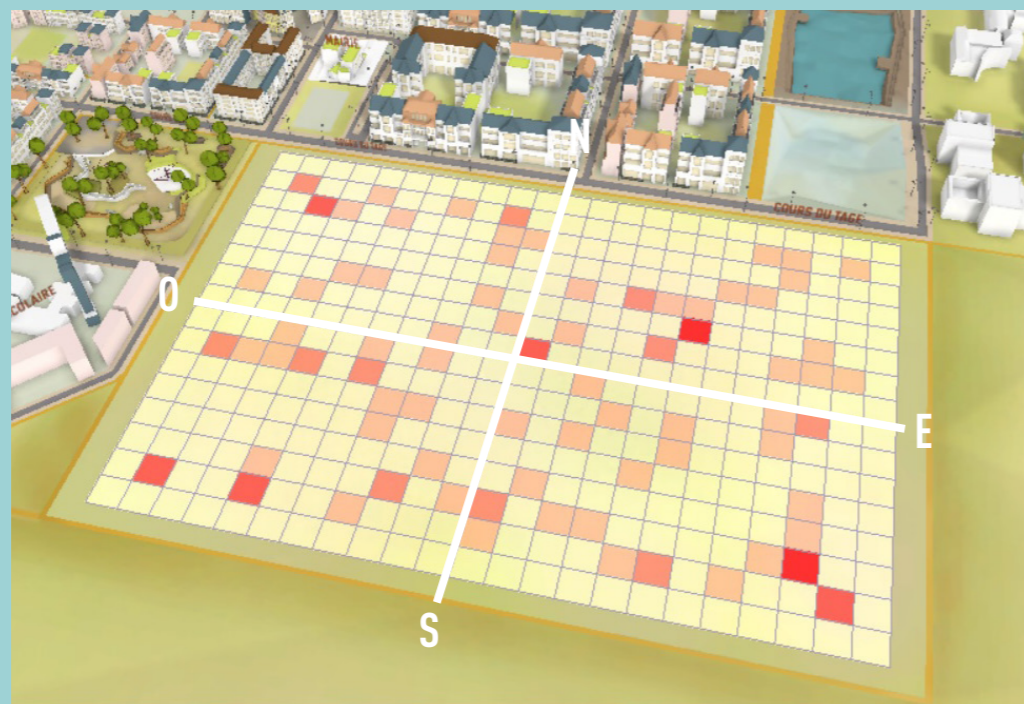
Suit majoritairement les axes cardinaux avec une préférence pour l'est du parc et ses franges.



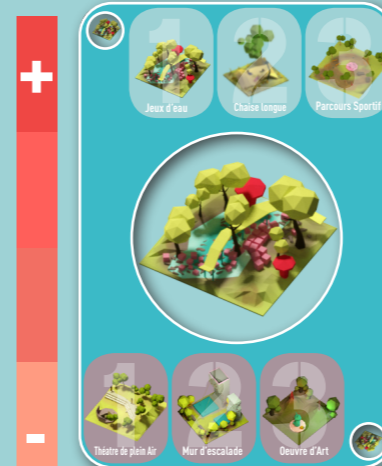
Cabanes



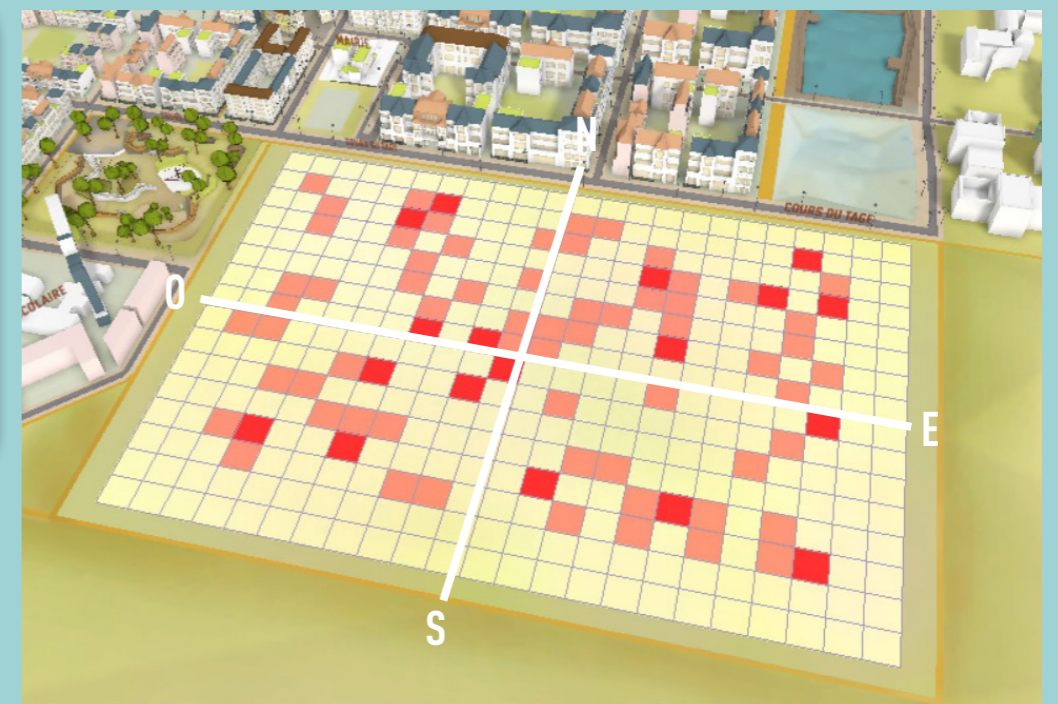
Les cabanes cadrillent le paysage du parc à tous ses coins à l'exception du bassin projeté.



Jeux d'eau



Les jeux d'eau représentent une forte demande et en cela accompagne les axes majoritairement relevés.



Annexe (1)

TOP 30

Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALETIQUE
7. CHEMINEMENT MINERAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALETIQUE
11. PAS JAPONAIS SUR L'EAU
12. BANC
13. BANC CLOS
14. CHEMINEMENT BETON
15. JEUX D'ENFANTS
16. BASSIN
17. PASSERELLE - JARDIN BOTANQUE
18. PIST CYCLABLE
19. JEUX POUR ENFANTS
20. RELIEFS
21. VERGERS
22. CHEMINEMENT SABLE
23. CHEMINEMENT MINERAL/VEGETAL
24. MOBILIER URBAIN
25. BASSIN
26. JACHERE FLEURIE
27. JARDINS POTAGERS
28. SERRE
29. CHEMINEMENT METALLIQUE
30. BALANCOIRES

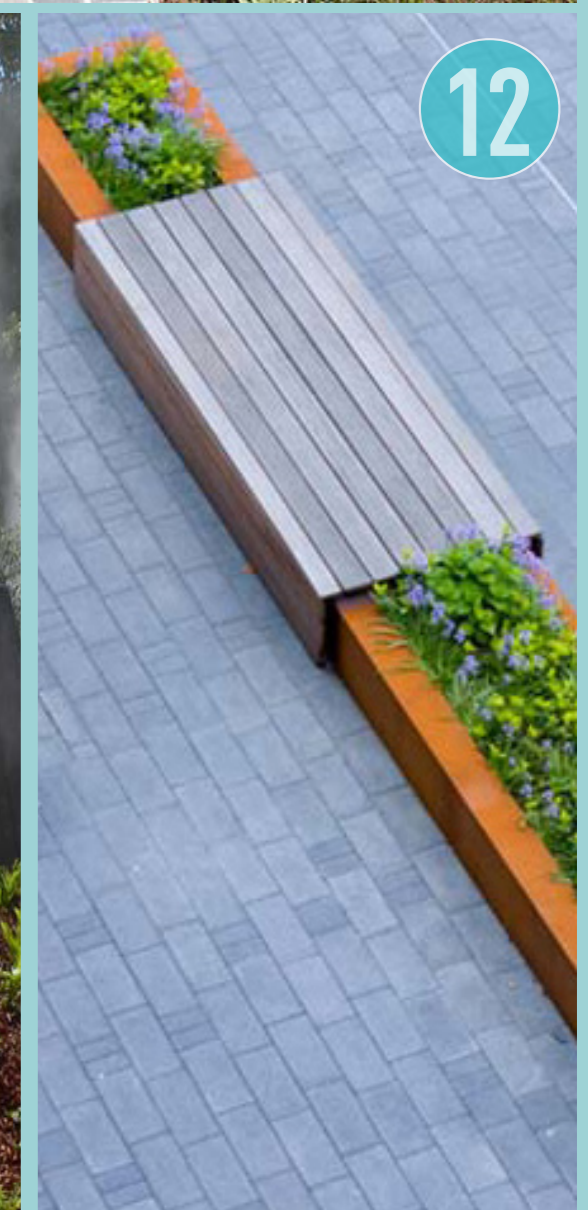


Annexe (2)

TOP 30

Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALETIQUE
7. CHEMINEMENT MINERAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALETIQUE
11. PAS JAPONAIS SUR L'EAU
12. BANC
13. BANC CLOS
14. CHEMINEMENT BETON
15. JEUX D'ENFANTS
16. BASSIN
17. PASSERELLE - JARDIN BOTANQUE
18. PIST CYCLABLE
19. JEUX POUR ENFANTS
20. RELIEFS
21. VERGERS
22. CHEMINEMENT SABLE
23. CHEMINEMENT MINERAL/VEGETAL
24. MOBILIER URBAIN
25. BASSIN
26. JACHERE FLEURIE
27. JARDINS POTAGERS
28. SERRE
29. CHEMINEMENT METALLIQUE
30. BALANCOIRES



Annexe (3)

TOP 30

Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALETIQUE
7. CHEMINEMENT MINERAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALETIQUE
11. PAS JAPONAIS SUR L'EAU
12. BANC
13. BANC CLOS
14. CHEMINEMENT BETON
15. JEUX D'ENFANTS
16. BASSIN
17. PASSERELLE - JARDIN BOTANIQUE
18. PIST CYCLABLE
19. JEUX POUR ENFANTS
20. RELIEFS
21. VERGERS
22. CHEMINEMENT SABLE
23. CHEMINEMENT MINERAL/VEGETAL
24. MOBILIER URBAIN
25. BASSIN
26. JACHERE FLEURIE
27. JARDINS POTAGERS
28. SERRE
29. CHEMINEMENT METALLIQUE
30. BALANCOIRES



© Cathenne Mosbach

© Stradivarie

Annexe (4)

TOP 30

Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALETIQUE
7. CHEMINEMENT MINERAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALETIQUE
11. PAS JAPONAIS SUR L'EAU
12. BANC
13. BANC CLOS
14. CHEMINEMENT BETON
15. JEUX D'ENFANTS
16. BASSIN
17. PASSERELLE - JARDIN BOTANIQUE
18. PIST CYCLABLE
19. JEUX POUR ENFANTS
20. RELIEFS
21. VERGERS
22. CHEMINEMENT SABLE
23. CHEMINEMENT MINERAL/VEGETAL
24. MOBILIER URBAIN
25. BASSIN
26. JACHERE FLEURIE
27. JARDINS POTAGERS
28. SERRE
29. CHEMINEMENT METALLIQUE
30. BALANCOIRES



Annexe (5)

TOP 30

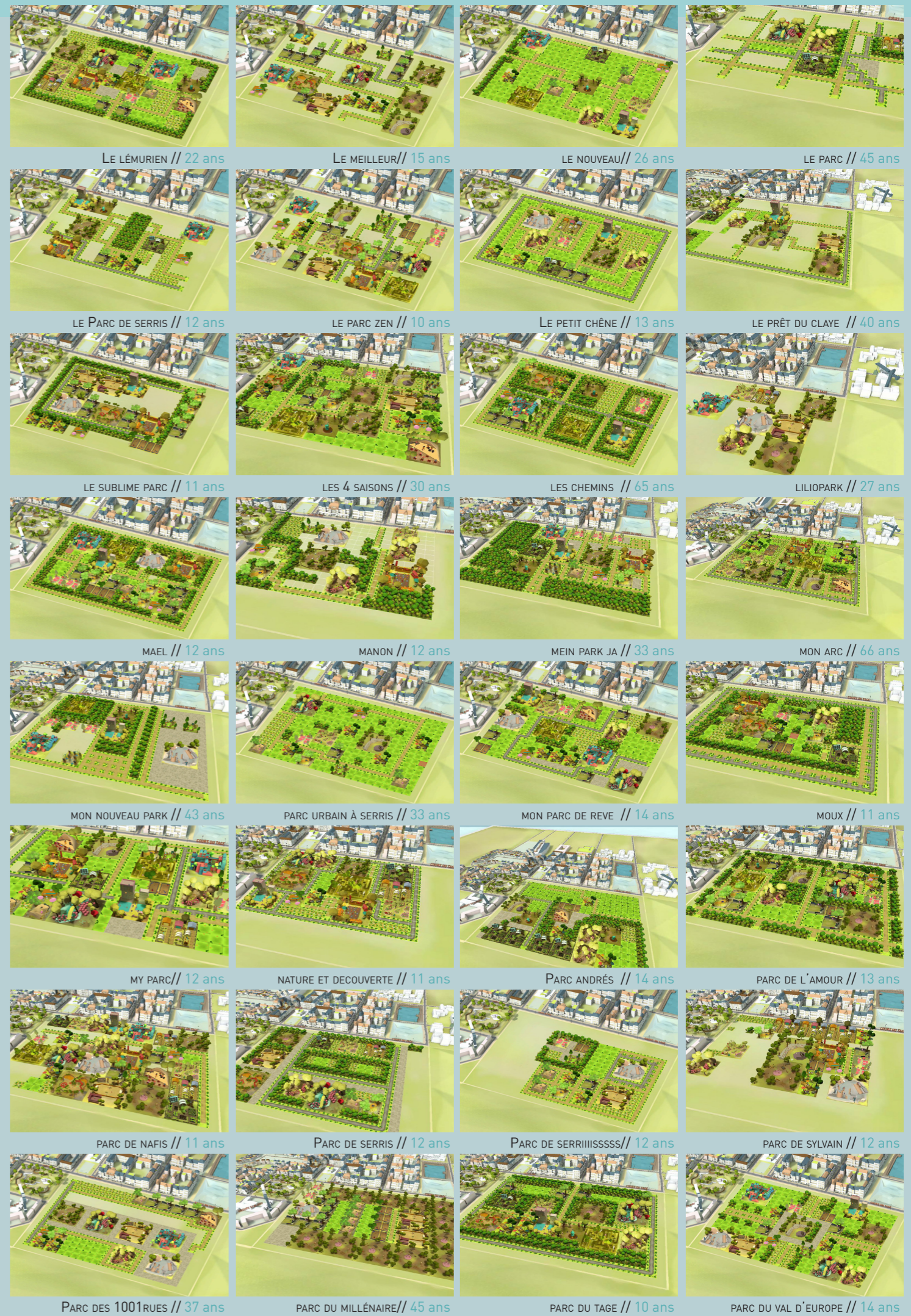
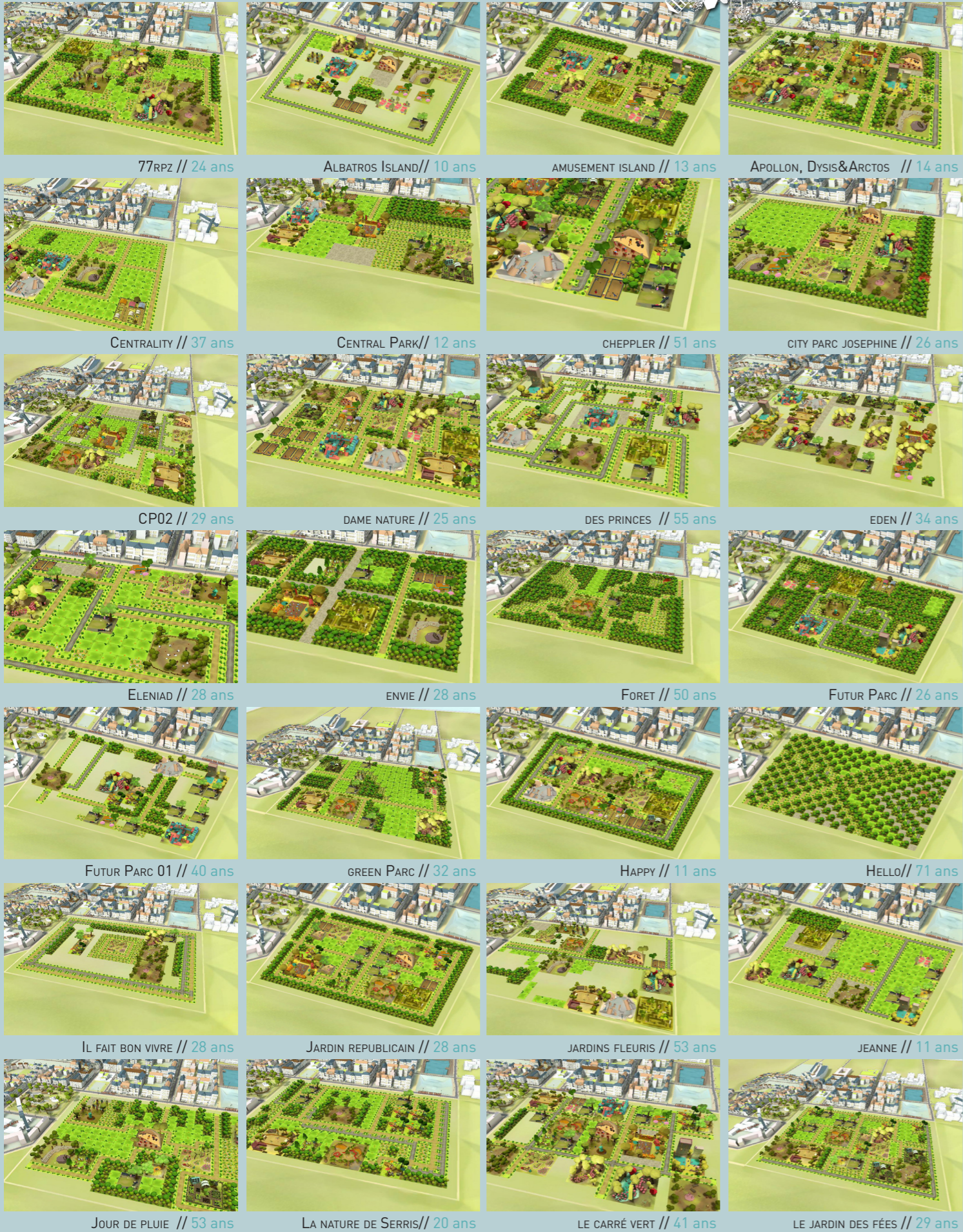
Références plébiscitées

1. ACCROCHES POUR VELOS
2. PASSERELLE
3. PASSERELLE
4. JEUX D'EAU
5. BARBECUE
6. BLOC SIGNALÉTIQUE
7. CHEMINEMENT MINÉRAL
8. CIRCUIT VELOS
9. JEUX DE BRUME
10. BORNE SIGNALÉTIQUE
11. PAS JAPONAIS SUR L'EAU
12. BANC
13. BANC CLOS
14. CHEMINEMENT BÉTON
15. JEUX D'ENFANTS
16. BASSIN
17. PASSERELLE - JARDIN BOTANIQUE
18. PIST CYCLABLE
19. JEUX POUR ENFANTS
20. RELIEFS
21. VERGERS
22. CHEMINEMENT SABLE
23. CHEMINEMENT MINÉRAL/VEGETAL
24. MOBILIER URBAIN
25. BASSIN
26. JACHÈRE FLEURIE
27. JARDINS POTAGERS
28. SERRE
29. CHEMINEMENT MÉTALLIQUE
30. BALANCOIRES



E-CONCERTATION LIBRE

Janvier // Février // Mars



LE LÉMURIEN // 22 ans LE MEILLEUR // 15 ans LE NOUVEAU // 26 ans LE PARC // 45 ans

LE PARC DE SERRIS // 12 ans LE PARC ZEN // 10 ans LE PETIT CHÊNE // 13 ans LE PRÊT DU CLAYE // 40 ans

LE SUBLIME PARC // 11 ans LES 4 SAISONS // 30 ans LES CHEMINS // 65 ans LILIOPARC // 27 ans

MAEL // 12 ans MANON // 12 ans MEIN PARK JA // 33 ans MON ARC // 66 ans

MON NOUVEAU PARK // 43 ans PARC URBAIN À SERRIS // 33 ans MON PARC DE REVE // 14 ans MOUX // 11 ans

MY PARC // 12 ans NATURE ET DECOUVERTE // 11 ans PARC ANDRÉS // 14 ans PARC DE L'AMOUR // 13 ans

PARC DE NAFIS // 11 ans PARC DE SERRIS // 12 ans PARC DE SERRIISSSSS // 12 ans PARC DE SYLVAIN // 12 ans

PARC DES 1001RUES // 37 ans PARC DU MILLÉNAIRE // 45 ans PARC DU TAGE // 10 ans PARC DU VAL D'EUROPE // 14 ans

77RPZ // 24 ans

ALBATROS ISLAND // 10 ans

AMUSEMENT ISLAND // 13 ans

APOLLON, DYSIS & ARCTOS // 14 ans

CENTRALITY // 37 ans

CENTRAL PARK // 12 ans

CHEPPLER // 51 ans

CITY PARC JOSEPHINE // 26 ans

CP02 // 29 ans

DAME NATURE // 25 ans

DES PRINCES // 55 ans

EDEN // 34 ans

ELENIAD // 28 ans

ENVIE // 28 ans

FORET // 50 ans

FUTUR PARC // 26 ans

FUTUR PARC 01 // 40 ans

GREEN PARC // 32 ans

HAPPY // 11 ans

HELLO // 71 ans

IL FAIT BON VIVRE // 28 ans

JARDIN REPUBLICAIN // 28 ans

JARDINS FLEURIS // 53 ans

JEANNE // 11 ans

JOUR DE PLUIE // 53 ans

LA NATURE DE SERRIS // 20 ans

LE CARRÉ VERT // 41 ans

LE JARDIN DES FÉES // 29 ans

ECOLE ROBERT DOISNEAU

CM2



PARC FLEURI // 24 ans

SERRIS PARC // 31 ans

PARC URBAIN // 30 ans

PARC URBAIN DE PEP'S // 14 ans



PARC URBAIN A SERRIS // 37 ans

PARK VERT // 12 ans

PARCADE // 51 ans

PARC DE SERRIS 01 // 26 ans



PERSPECTIVE D'AVENIR // 29 ans

SERRIS CENTRAL PARK // 25 ans

SOURAKH // 55 ans

SERRIS NATURE ACTIVE // 34 ans



THE FUTUR // 28 ans

TOTEM CITY // 28 ans

TOTO // 50 ans

VAL PARC // 26 ans



WONDERWORLD // 40 ans

MON PARC // 28 ans

LE PARC // 50 ans

LE PARC DE SERRIS // 26 ans



MON PARC IDEAL // 27 ans

MA FERME // 89 ans

PARC JMD // 40 ans

OPICARTE // 7 ans



SAMPARC // 37 ans

UN CHEMINEMENT // 21 ans

PARC RÉVÉ // 10 ans

PARC DE LA LIBERTÉ // 32 ans



PARC BOREAL // 25 ans

PARC DU MONDE // 8 ans

L'ORBICQUET // 17 ans

MY PARC // 38 ans



PARC SERRIS // 10 ans

MON PARC // 12 ans

EXPLOSIVE NÉO // 10 ans

PARC D'AVENTURE // 10 ans



LE PARC CR7 // 12 ans

L'AVENIR // 12 ans

LOL PARK // 10 ans

PARC AVENTURE // 10 ans



MON SUPER PARK LOL // 12 ans

SERRIS WORLD // 13 ans

SUPER PARC // 10 ans

PARC D'ALLYN SAUVAGE // 11 ans



PARC CITY // 25 ans

LE PARC // 10 ans

LE MONDE // 11 ans

JEUX // 12 ans



NOM DU PARC // 12 ans

LE PARC // 12 ans

PARCS ET AVENTURES // 12 ans

LE PARC D'AMANDINE // 10 ans



PARC PRINSTON // 12 ans

PARCOURS SERRIS // 10 ans

MISTER PARC // 12 ans

MME PARC // 10 ans



PARC DU HURIO // 12 ans

PARC DE BENJAMIN // 12 ans

PARC DE JEUX // 12 ans

LA DÉTENTE // 10 ans

ECOLE MADELEINE RENAUD

6e, 5e, 4e, 3e



LA STEET ZHER // 12 ans

PARC DU BOSS // 12 ans

MON PARC // 12 ans

FUNNY PARC // 14 ans



NOM DU PARC // 12 ans

THE BEST // 12 ans

PARC DU TURFU // 13 ans

FRITES LAND // 14 ans



PARC DE CYRIL // 11 ans

CENTRAL PARC // 12 ans

LE PARC // 12 ans

SERRIS SQUARE // 12 ans



SIRALINE PARC // 14 ans

LE PARC NATUREL // 12 ans

JE VEUX CE PARC // 12 ans

RAPHAEL ET CLEMENT // 12 ans



NOM DU PARC // 12 ans

LEBOSSDU77 // 11 ans

NOM DU PARC // 12 ans

LAMASTIPARC // 11 ans



MON PARC // 13 ans

LE PARC DE LENAHEM // 15 ans

SERRIS PARC // 12 ans

THE FIRST OF THE BEST // 12 ans



SKATE PARK // 13 ans

UNE HISTOIRE // 14 ans

MERE // 12 ans

PARC DES THUGS // 11 ans



PARC DU TAGE // 12 ans

SERRIS'S PARK // 15 ans

SUGAR RUSH // 13 ans

LE PARC STYLE DRAGON // 11 ans



PARC // 12 ans

NOM DU PARC // 12 ans

LISSE // 13 ans

LE PARC DES PRINCES // 12 ans



NOM DU PARC // 12 ans

THE PARC // 12 ans

SERRIS DREAM // 14 ans

NOM DU PARC // 12 ans



JloPARC // 12 ans

NOM DU PARC // 12 ans

SPARC // 11 ans

NOM DU PARC // 12 ans



CRAP // 12 ans

NOM DU PARC // 12 ans

LEAGUE OF LEGENDS // 14 ans

MON PARC DE REVE // 11 ans



LE PARC DES REVES // 12 ans

PARC DE LA DETENTE // 11 ans

PARC DU TAGE // 14 ans

SELLALI // 13 ans



LE REVE // 12 ans

NOM DU PARC // 12 ans

NOM DU PARC // 12 ans

LE PETIT CHÊNE // 12 ans



PARC BORELY // 12 ans

CENTRAL SERRIS // 14 ans

LE PARC DU TURFU // 13 ans

LE PARC // 14 ans