

CAHIER DES CHARGES

« Campus Terrain de jeux »

Etude et réalisation d'un parcours de design actif au sein du campus étudiant Ile de Nantes.



Figure 1: Espace Alice Milliat (Nantes) - Studio Katra&SAMOA

Février 2025

Piloté par : Nantes Université

En partenariat : SAMOA, École de Design Nantes Atlantique

1. CONTEXTE DU PROJET

Afin de réduire significativement la sédentarité dans la vie des étudiants du quartier de la création, les établissements d'enseignement supérieur (Nantes Université (Halle 6 Ouest, UFR STAPS), l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes, l'École Supérieure des Beaux-Arts de Nantes Saint Nazaire (ESBAN), L'École de design Nantes Atlantique) associés à la SAMOA (aménageur de l'Île de Nantes et animateur du Quartier de la Création), souhaitent intégrer et inciter l'activité physique dans l'espace urbain pour rythmer la journée des étudiants en l'inscrivant pleinement dans leur quotidien. En effet, ce sont aujourd'hui 95% des adultes et jeunes adultes français qui présentent des risques de détérioration de la santé par manque d'activité physique et de sédentarité : les étudiants sont concernés au premier chef, leur rythme d'étude et de cours imposant de fait un comportement sédentaire.

Face à ce constat, Nantes Université imagine de nouveaux dispositifs pour mieux s'adapter à la diversité des rythmes et contraintes des étudiants et ainsi offrir la possibilité d'un maintien de l'activité physique dans le quotidien (en dehors des pratiques sportives).

Pour les étudiants, l'espace public représente un lieu privilégié de terrain de jeux, pour se retrouver, échanger et créer des liens. Ainsi, le design actif représente un levier important pour déployer des dispositifs inclusifs, complémentaires aux équipements déjà existants et déployables. Le design actif consiste à aménager l'espace public de manière attractive, ludique, inclusive et incitative afin de rapprocher de l'activité physique et sportive celles et ceux qui en sont le plus éloignés. L'activité physique devient spontanée et facilement accessible. Les réalisations de design actif permettent ainsi aux individus de se réapproprier l'espace public ; ils favorisent l'accessibilité et la mixité d'usages.

La démarche lancée par l'Université intègre une participation d'usagers à plusieurs niveaux et c'est à ce titre qu'un hackathon a réuni un premier panel de 40 étudiants (L'École de design Nantes Atlantique, BUT génie mécanique, STAPS, Ecoles des Beaux-Arts et d'Architecture) afin de dresser de premiers concepts et d'identifier les notions centrales du projet.

Ce projet sera expérimental. Lauréat de l'appel à expérimenter « Nantes en pleine santé : expérimentons 2025 », il s'agira de tester les usages, les impacts d'un parcours de design actif en conditions réelles, *in situ* pendant 1 an. Une évaluation multicritères sera réalisée par les partenaires sur la durée de mise en service et permettra de statuer sur une éventuelle pérennisation ou reproductibilité à l'échelle de l'université et/ou de la métropole. La coordination avec la Métropole, les demandes d'autorisations (AOT) et la désinstallation du parcours seront à la charge des partenaires.

A ce stade du projet, Nantes Université et ses partenaires souhaitent **interroger des créatifs et techniques pour l'élaboration d'un projet de conception-réalisation d'un parcours urbain de design actif permettant de lutter contre la sédentarité des étudiants au sein du Campus Ile de Nantes.**

2. CARACTERISTIQUES DU PARCOURS

Identité du parcours

Prenant pour principe l'usage du design actif, le parcours a une triple vocation :

- **Lutter contre la sédentarité** en remplaçant l'activité physique au cœur du quotidien des étudiants, de manière ludique, spontanée et accessible.
- **Permettre aux étudiants de se défouler dans une approche ludique** tout en suscitant **réflexion et amélioration des connaissances.** Au cœur d'un campus étudiants et du quartier de la création qui font l'identité du site, les notions d'apprentissage, de démarche intellectuelle et artistique sont attendues.

- Favoriser les rencontres et les échanges intra et inter-écoles au sein du Campus Ile de Nantes. L'espace public représente un lieu privilégié de terrain de jeux, pour se retrouver, échanger et créer des liens. A proximité du cadre formel des salles de cours, ils se détendent, discutent, travaillent dans un environnement sécurisé. C'est un besoin essentiel de leur vie étudiante et de leur santé : interagir, se sociabiliser, partager des expériences vécues originales qui favoriseront l'appartenance à l'établissement et au territoire.

Géographie du parcours

Le Quartier de la Création de l'Île de Nantes est un espace en mutation. Il y a peu de temps encore, cet espace était principalement réservé aux résidents et aux touristes. Avec l'apparition progressive d'Écoles d'enseignement supérieur et de pôles de créativité et de recherche, une nouvelle façon d'habiter et d'investir les espaces se dessine. Les étudiants et personnels, nouvelles et nouveaux habitantes et habitants vivent ces espaces, avec des rythmes spécifiques, différents des temps de vie des autres habitants.

Le parcours étudiants proposé prend donc appui sur les différents Établissements d'enseignement supérieur, avec un début de parcours sur les bords de Loire, au niveau de l'École nationale supérieure d'architecture, en passant par l'École des Beaux-Arts, la Halle 6 Ouest et un point d'arrivée au niveau de L'École de design Nantes Atlantique, dernière école installée dans le quartier.

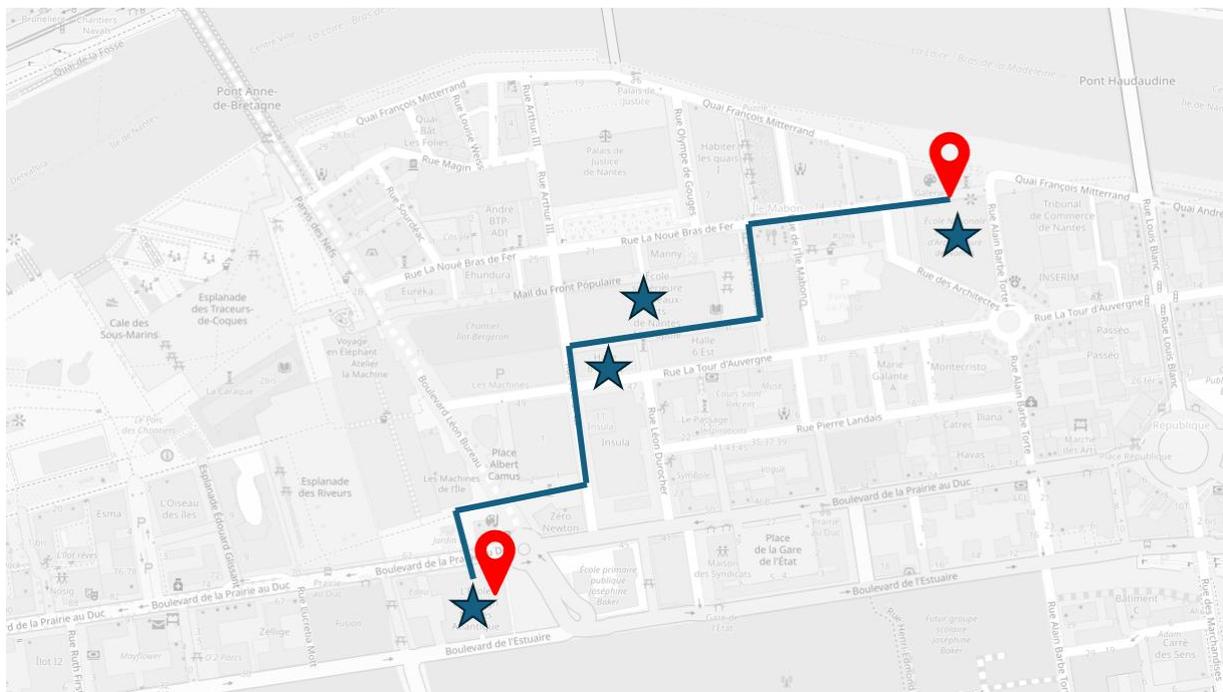


Figure 2 : Parcours design actif (15min de marche)

Notons que d'autres installations de design actif sont à proximité immédiate de ce parcours, avec notamment le Parc des chantiers regroupant l'espace Alice Milliat, les petits zigzagueurs, l'arbre à baskets, On a marché sur la Lune, puis plus loin, au Sud-Ouest le mur de One Wall.

Ce parcours à proximité immédiate de la Loire permet de rejoindre la berge Nord et de continuer le parcours autour de l'île de Nantes.

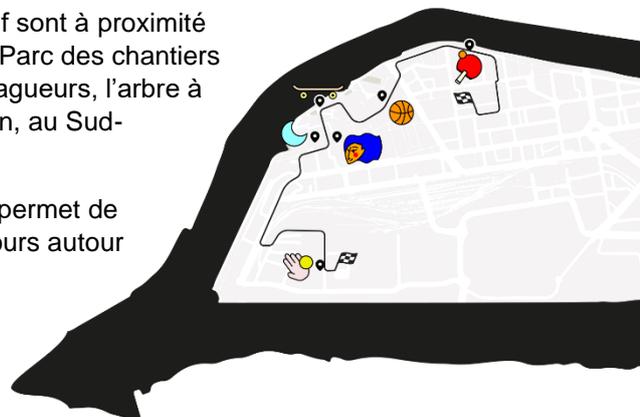


Figure 3: Sites de design actif complémentaires à l'ouest de l'île de Nantes

Connexions du parcours

Pour maximiser son usage, le parcours offre une connexion entre le centre de Nantes et la Ligne 1 du tramway via la passerelle piétonne Schoelcher au Nord et avec les transports en commun, notamment avec la ligne 5 au Sud, à proximité de L'École de design (arrêt Prairie au Duc).

Usages du parcours

Des populations très diverses vivent et/ou passent par le Quartier de la Création : les étudiants en journée, les travailleurs (quartiers des Halles), les citoyens et les enfants la semaine, le week-end et lors des vacances scolaires (Magmaa, bords de Loire, Halles 1&2). L'enjeu est de réussir à prendre en compte les usages de ces différentes populations et de **s'adapter à ces rythmes qui co-existent**, tout en contribuant à « faire campus » sur l'île, en matière d'appropriation des espaces, de circulation, etc.

Le parcours se doit d'intégrer les nombreux **pratiquants d'activités physiques déjà présentes** sur ce cheminement, notamment les danseurs, ou les sports de glisse utilisant déjà les miroirs (ou vitres faisant effet miroir) des bâtiments de l'esplanade des Halles 1&2 et l'allée Nikki de Saint Phalle.

Le parcours, inspiré du design actif se veut **inclusif : mixte**, aussi bien adapté aux femmes qu'aux hommes et utilisable selon les niveaux de pratique avec un **niveau croissant d'intensité** (débutant, intermédiaire, confirmé) pour proposer une progression possible dans l'activité, adaptée aux niveaux et envies de chacune et chacun

Au-delà de mettre les étudiants en mouvement, ce parcours doit permettre de lutter contre la sédentarité chez les étudiants, en générant l'envie de revenir, en étant suffisamment **attractif et challengeant**, pour susciter fidélité, régularité et récurrence d'usage. Les ressorts de la motivation doivent être pensés, ainsi que la possibilité de mesurer / ressentir l'impact de la pratique sur son bien-être.

Médiation du parcours

Pour aider les usagers à emprunter le parcours et comprendre son intérêt, des éléments d'information/médiation seront à intégrer tout au long du parcours. Ils pourront également renvoyer vers les installations de design actif déjà présentes à l'Ouest de l'île de Nantes.

En complément de ces informations, un tutorat avec les étudiants de STAPS, formés au design actif et sensibilisés aux enjeux de lutte contre la sédentarité sera mis en place pour animer l'espace et montrer les usages (non compris dans cet AAP).

3. EXIGENCES A RESPECTER

Les candidats seront attendus sur des propositions originales et créatives cadrées par une réalisation technique réaliste. Le présent cahier des charges inclut les phases de conception et réalisation des travaux.

Proposition créative :

- **Direction artistique** : travail du récit et de la narration de la proposition créative s'incluant dans le quartier de la création et plus spécifiquement en lien avec 2 figures emblématiques : Nikki de Saint Phalle et Frida Kahlo.
- **Cibles** : le parcours doit tenir compte des pratiques déjà en place et les encourager (sports de glisse : skate, danse, roller, ...) tout en suscitant de nouveaux usages (pratiques classiques détournées). Les pratiquants sont principalement des étudiants en journée, travailleurs et touristes sur d'autres temps. Non genré, ce parcours intègre des notions d'inclusivité et de design universel.
- **Spectre d'intervention** : revêtement de sol, panneau de signalisation, mobilier ou autre, dans une approche low-tech et frugale.

Partie technique : Si des études techniques sont à réaliser, elles seront à la charge du lauréat

- **Sécurité** : une attention particulière sera portée sur la sécurité du ou des éléments implantés tout au long du cheminement et devront répondre à des contraintes de bonne stabilité, bonne tenue mécanique, mais aussi à l'absence de risque pour les usagers pendant l'expérimentation. En cas d'usage de mobilier, la hauteur de chute maximale (d'assise) à respecter sera de 80 cm. Les accès pompiers devront être respectés et non obstrués (voir plan en annexe).

D'autres contraintes de sécurité spécifiques à l'espace public seront à respecter, en fonction des installations, notamment pour l'intégration de mobilier :

- La charge de vent correspond à la zone 3 avec une catégorie de terrain considérée de 0 (suivant l'Eurocode 1) : vent moyen à 102 km/h avec des pointes à 145 km/h.
 - La charge accidentelle due à la présence de 2 personnes de 100 kg montant sur la structure.
 - La charge maximale du mobilier ne doit pas dépasser 370 kg/m²
 - Charge de neige normale au sol de 450 N/m² (suivant l'Eurocode 1).
- **Connexion** : les connexions au réseau électrique ou en eau ne sont pas privilégiées
 - **Supports d'expression** : intégrer la préparation du support (nettoyage, réduction d'aspérités ou comblement de trous) à la charge du candidat retenu.
 - **Revêtements au sol** :
 - Peinture en phase aqueuse avec SRT >0,45
 - La préparation du support (nettoyage, réduction d'aspérités) sera à la charge du candidat retenu.
 - **Réversibilité** : à la fin de l'expérimentation, il doit être possible de désinstaller ou de remettre facilement à l'état d'origine tous les éléments implantés le long du parcours. Ces frais seront pris en charge par Nantes Université.

4. REPONSE ATTENDUE

Les candidats présenteront et formaliseront une proposition de conception-réalisation en expliquant la direction artistique, la médiation des usagers pensée sur ce parcours, les choix artistiques et les revêtements utilisés ; au travers d'illustrations, de plans techniques qui mettront en exergue l'atteinte des enjeux.

Le dossier doit intégrer les éléments suivants :

1. Présentation de l'équipe, de l'entreprise ou du consortium avec les prestataires préalablement identifiés
2. Note d'argumentation de la direction artistique (de l'inspiration au concept décliné)
3. Détails des caractéristiques proposées sur le parcours
 - a. Explication des spécificités techniques
 - b. Illustrations / scénario d'usage / plans techniques (typologie, implantation)
4. Budget détaillé de la solution (coût de réalisation complète : conception, réalisation)
5. Calendrier prévisionnel incluant une phase de finalisation des concepts avant la phase chantier
6. Mais également tout élément complémentaire pouvant servir la qualité de la proposition.

5. CRITÈRES DE SÉLECTION DES DOSSIERS

Seules les offres complètes et donc présentant l'ensemble des documents exigés ci-avant seront examinées.

Les critères suivants permettront d'évaluer les dossiers reçus :

Compréhension des enjeux (20%)

- Démonstration de l'intérêt et cohérence avec l'objet de la commande

Aspect artistique & originalité de la solution (30%)

- Design et esthétique de la proposition
- Compréhension : facilité d'identification du parcours et des dispositifs sport/santé
- Déclinaison : duplication aisée des principes créatives sur d'autres espaces (faculté Petit Port, ...)
- Intégration : adéquation du concept à décliner avec son futur environnement d'accueil
- La démarche de réemploi de matériaux sera appréciée.

Faisabilité technique de la proposition (20%)

- La proposition doit être réaliste et être produite en tenant compte du calendrier de réalisation

Accessibilité (10%)

- Inclusivité (genre)
- Accessibilité (handicap)

Maintenance (10%)

- Prévoir un dispositif frugal en entretien
- Les éléments devront résister aux utilisations quotidiennes et donc présenter des standards de résistance et de durabilité répondant à une telle fréquence d'utilisation. Etant installé en extérieur, le dispositif devra répondre aux sollicitations météorologiques (chocs, pluie, chute, dégradation, ...).

Prix (10%)

- Respect de l'enveloppe budgétaire de réalisation proposée

6. BUDGET

L'enveloppe accordée est de **39 800 HT** et intègre la conception (idée, étude, mises au point...) et la réalisation de ce parcours (fabrication, installation, chantier, ...).

L'enveloppe sera versée comme suit au lauréat :

- 50% du budget à l'annonce du lauréat gagnant (début avril 2025)
- 25% à l'issue de la finalisation de la conception (T2 2025)
- Le solde après l'installation du parcours global (T3 2025)

Le délai maximal de paiement des factures est de 45 jours à compter de la réception.

7. PROPRIETE INTELLECTUELLE

Nantes Université conservera la propriété intellectuelle des projets proposés à l'issue de la phase de conception finalisée, dont le prix de cession est réputé inclus dans l'enveloppe ci-dessus visée.

Pour autant Nantes Université s'engage à respecter le droit d'auteur et les règles établies de propriété intellectuelle et industrielle dans le cadre de cette sollicitation et de l'ensemble des réponses fournies par les contributeurs.

8. CALENDRIER

Pour soumettre une proposition,
Merci d'envoyer l'ensemble des documents requis à l'adresse ci-dessous, avant le :

Mercredi 2 avril, 23h

(Tous dossiers > à 5 Mo seront à transmettre par une plateforme d'envoi type WeTransfer, Smash, ...)

halle6@univ-nantes.fr

Calendrier de l'appel à projet :

Seuls les dossiers complets et répondant aux critères seront examinés par le comité de sélection.

- Lancement de l'appel à projet, ouverture des candidatures : vendredi 28 février 2025
- **Présentation publique de l'appel à projet : lundi 10 mars à 16h30**
 - Présentation de l'AAP et réponse aux questions
 - Réunion en présentiel, tout demande en distanciel devra être faite par email
 - Inscription obligatoire avec le lien suivant : <https://www.eventbrite.fr/e/billets-reunion-publique-appel-a-projets-campus-terrain-de-jeux-1262995336049?aff=oddtcreator>
- Date limite de réception des offres : mercredi 2 avril 2025 (23h)
- Jury et audition : mardi 8 avril
- Sélection et annonce au lauréat : vendredi 11 avril

Calendrier conception/réalisation :

- Finalisation conception : Avril-Mai 2025
- Réalisation/installation : Juin-Septembre 2025.
Une mise en usage du parcours en juillet serait souhaitée.
- Inauguration officielle : 25 septembre 2025

9. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Contact Nantes Université :

Halle 6 Ouest, Alexia Canet

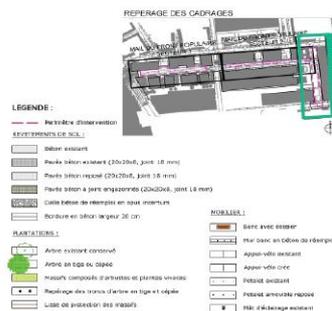
halle6@univ-nantes.fr

06 87 58 89 93

9. ANNEXES

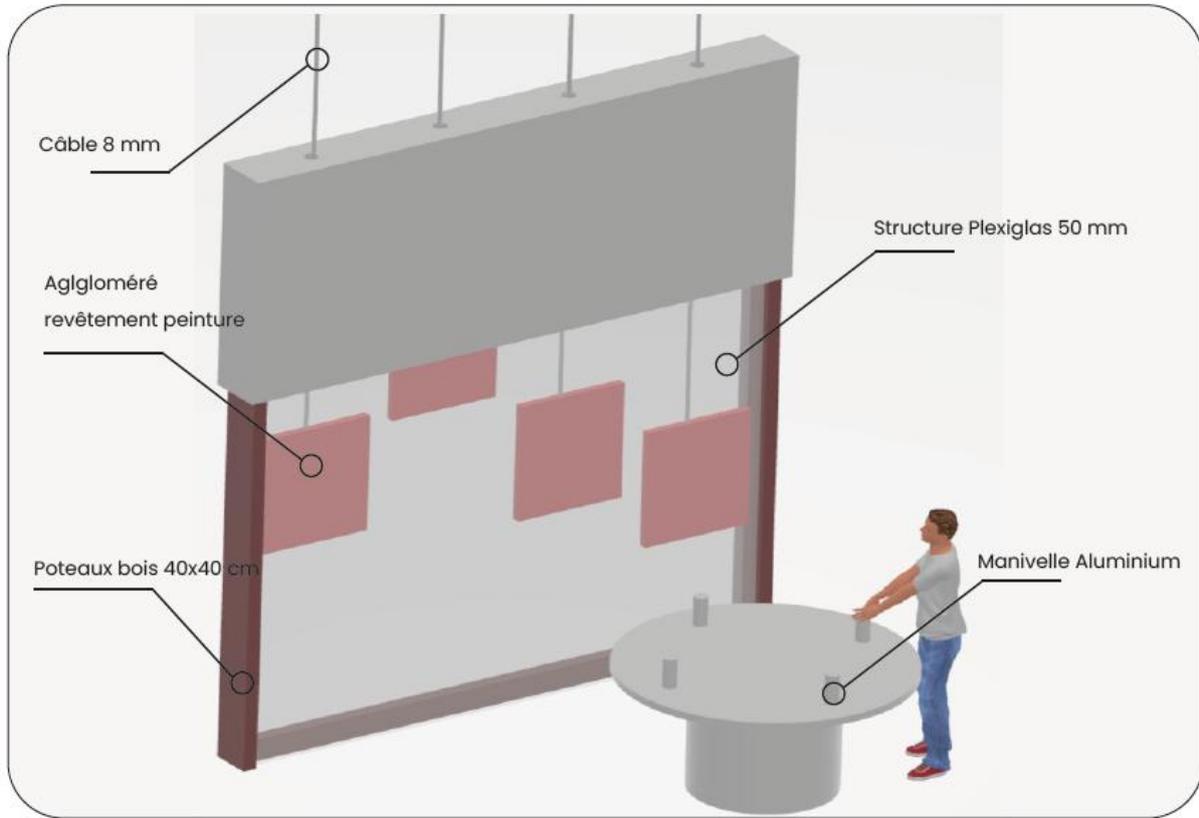
PLAN PLEINE TERRE PROJET – ALLEE FRIDA KAHLO

- Massifs 1 et 2 : plantation T1 2025
- Massif 3 : plantation T1 2026



INSPIRATION ET CONCEPTS DU HACKATHON

- Concept Parcours Artistique « Bouge ton fils »



- Concept Parcours Artistique « La Culture en mouvement »

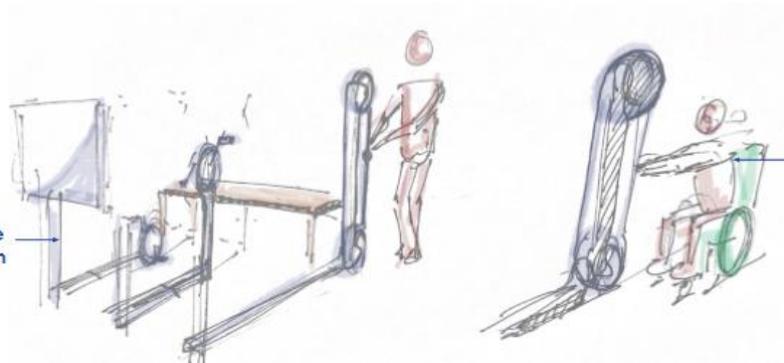
Dispositif A : Vélo avec les pieds

Matériel sportif qui enclenche la diffusion d'une projection vidéo lorsqu'elle est activée



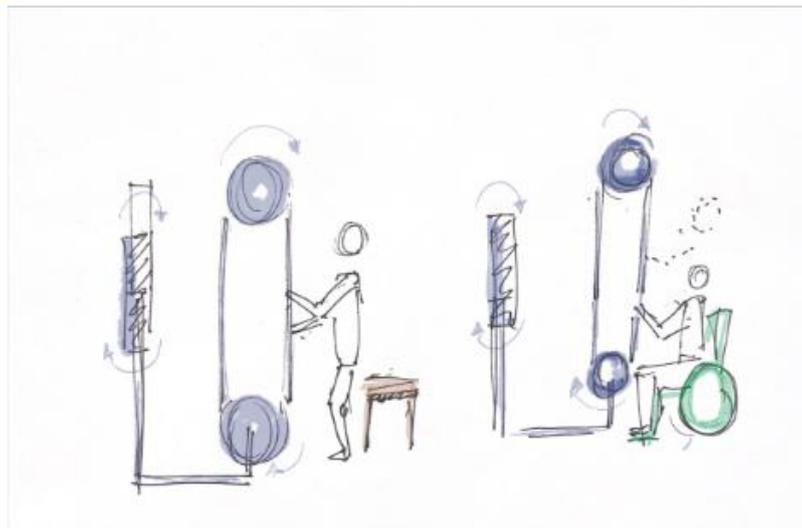
Dispositif B :
Système de poulie
enclenché avec les mains

Système qui enclenche la diffusion d'une image et déclenche sa rotation (système publicitaire)

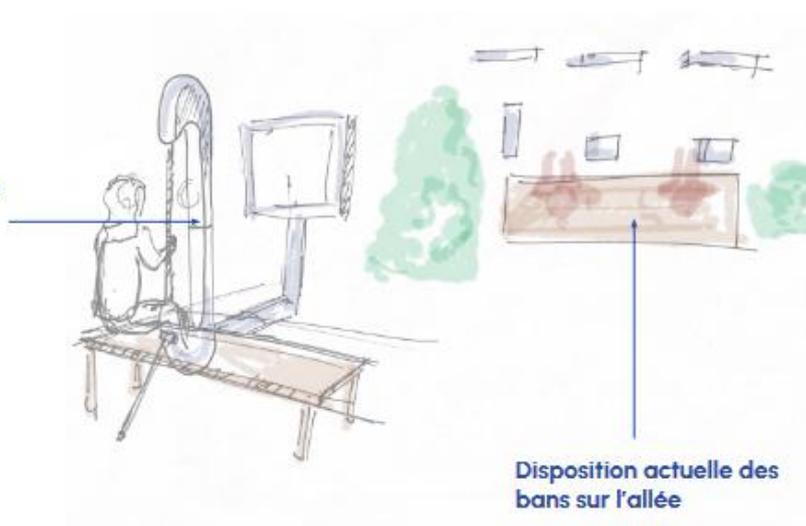


Matériel sportif inclusif

Dispositif C :
Système enclenché
avec les mains



Système qui enclenche la diffusion d'une piste sonore à l'aide d'un haut parleur



Disposition actuelle des bans sur l'allée

➤ Concept « Chronnexion »

PISTE CRÉATIVE :

1. ÉQUIPE

ÉQUIPE B

2. INSERTION DANS LE CONTEXTE

L'étudiant a besoin de sortir mentalement de son environnement de travail mais pas forcément la possibilité d'en sortir physiquement. Notre concept a pour but de permettre à l'étudiant de séjurer au sein de son campus à travers différents parcours. Il y retrouvera des jeux, des activités à faire seul ou en groupe pour se challenger et se déconnecter. Le dispositif intègre les éléments de son environnement afin de les valoriser et de les redécouvrir.

COMMENT STIMULER LA DÉCONNEXION SUR LE CAMPUS PAR DES ACTIVITÉS PHYSIO-LUDIQUES ?

VALORISER L'ESPACE, LE TEMPS, L'ACTIVITÉ, LE COLLECTIF, L'USAGER

RUPTURE AVEC LE TRAVAIL ET LE QUOTIDIEN D'ÉTUDES

ACCOMPAGNER DANS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

3. DESCRIPTIF & CARACTÉRISTIQUES

- QUI** Les étudiants (cible première), tous les autres usagers (secondaire)
- QUOI** Différents parcours physio-ludique à travers le campus
- COMMENT** Différents chemins avec différentes activités pour chaque parcours : floor is lava, saute mouton...
- POURQUOI** Se challenger, créer du collectif, rupture travail
- QUAND** Tout au long de la journée, dépend des emplois du temps de chacun : avant les cours, pendant les pauses, après les cours...
- OÙ** Dans campus (entre EDNA et école d'architecture), avec ambition de déploiement dans d'autres espaces urbains.

4. LES POINTS FORTS

- Variété des activités et des usages
- Inclusivité
- Déploiement sur la totalité du campus
- Mise en valeur de l'environnement existant

5. LES POINTS FABLES

- Ne pas infantiliser les étudiants
- Trouver un endroit de stockage, sécuriser la piste

6. FONCTIONNALITES & SCENARIO D'USAGE

6. VISUEL / DESSIN / CROQUIS DU CONCEPT

➤ Concept « Bouge ton école »



