



Secrétariat général DFF
Maison des cantons
Speichergasse 6
CH-3003 Berne

Barthélémy Rochat
Chief Digital Officer (CDO)

Stadt Biel / Ville de Bienne
Direction des finances, Informatique et
Logistique
Rue du Rüschi 14
2501 Biel/Bienne
032 326 13 70 · 079 292 05 97

Biel, 20.12.2024

Rapport final d'évaluation du projet Innoventure

Contexte du projet

Le projet Innoventure a été initié par le département d'informatique et de logistique de la Ville de Bienne pour accompagner les administrations publiques et les équipes métier dans l'apprentissage des méthodologies d'innovation (Design Thinking, Agilité, Lean) à travers un jeu pédagogique et ludique. Ce jeu combine des cartes physiques et des ateliers interactifs pour stimuler la créativité, la collaboration dans l'apprentissage et l'application pratique de ces méthodes.

Objectifs du projet

- Développer un « serious game » pour les administrations afin de faciliter l'intégration des méthodes d'innovation.
- Tester et ajuster les fonctionnalités du jeu à travers des prototypes.
- Fournir un support pédagogique en ligne complémentaire pour enrichir l'expérience des joueurs et utilisateurs.

Résultats du projet

Le projet Innoventure a permis de développer un outil pédagogique innovant pour initier les administrations publiques aux méthodologies d'innovation à travers un jeu ludique. Voici les principales réalisations du projet :

1. **Sélection des méthodes d'innovation** : Les méthodologies clés, telles que le design thinking, les méthodes Agile et la gestion de projet Lean, ont été sélectionnées pour être intégrées dans le jeu.
2. **Conception du jeu et du processus d'apprentissage** : Le jeu a été structuré de manière à guider les utilisateurs dans l'apprentissage progressif des méthodologies d'innovation, en favorisant une application pratique à travers des scénarios interactifs.
3. **Création des règles du jeu** : Des règles ont été élaborées pour garantir une utilisation accessible et ludique par un public varié, même sans connaissance préalable des méthodes d'innovation.

4. **Phase de tests préliminaires** : Une première série de tests a été réalisée avec des cartes virtuelles pour évaluer les mécanismes du jeu. Ces tests incluaient une démonstration lors de l'assemblée des délégués de l'Administration numérique suisse le 5 septembre 2024 à Aarau.
5. **Tests en grandeur nature** : Le jeu a été testé dans des conditions réelles avec des prototypes de cartes physiques, permettant d'évaluer son impact positif sur la collaboration et l'apprentissage des participants.

État actuel du projet

Le projet a atteint ses objectifs initiaux et se trouve désormais à l'état de prototype. Ce prototype servira de base pour une éventuelle production et une diffusion élargies à l'avenir. Un partenaire doit encore être trouvé.

Plan de finalisation

Suite aux tests, un plan a été élaboré pour intégrer les ajustements nécessaires :

- Développement de ressources numériques : Une plateforme en ligne sera finalisée pour enrichir l'expérience utilisateur avec des supports pédagogiques.
- Ajustement des règles et finalisation des cartes : Les règles du jeu seront affinées et les cartes finalisées en fonction des retours des tests en grandeur nature.
- Recherche d'un partenaire de distribution : Une recherche active sera menée pour identifier un partenaire capable de distribuer le jeu à partir de 2025.

Conclusion

Le projet Innoventure a démontré son potentiel pour accompagner l'apprentissage des méthodologies d'innovation dans les administrations publiques. Bien que des ajustements soient nécessaires, les tests réalisés ont confirmé l'efficacité pédagogique et l'utilité pratique du jeu. La prochaine phase consistera à finaliser les fonctionnalités manquantes et éventuellement à préparer le déploiement à plus grande échelle à l'aide d'un partenaire.

Remerciements

Nous adressons nos sincères remerciements à l'Administration numérique suisse (ANS) pour avoir permis la réalisation de ce projet grâce à sa contribution financière et pour avoir offert l'opportunité de présenter le jeu à ses délégués. Nous remercions également les collaboratrices et collaborateurs de la Ville qui ont participé activement à la conception du jeu, ainsi que les entreprises externes qui ont apporté leur expertise spécifique.

Avec nos remerciements,
Barthélémy Rochat
Chief Digital Officer (CDO)