



**MINISTÈRES
AMÉNAGEMENT
DU TERRITOIRE
TRANSITION
ÉCOLOGIQUE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

SECRETARIAT GENERAL

*Service de la transformation ministérielle et de l'animation du réseau
Sous-direction de l'innovation pour les transformations*

Paris, le 1^{er} juillet 2025

Affaire suivie par : Audrey Leclercq
marchessdit.sdit.stmar.sg@developpement-durable.gouv.fr

Objet : Consultation visant la réalisation d'une expérience en Design Fiction

I. Contexte de la mission

1. La Fabrique à projets du ministère de l'aménagement du territoire et la Transition écologique

Au sein du service de la transformation ministérielle et de l'animation du réseau (STMAR), la sous-direction de l'innovation pour les transformations (SDIT) a pour objet d'accompagner les transformations des politiques publiques en mobilisant des méthodes innovantes et collaboratives au bénéfice des agents et des services du pôle ministériel Aménagement du territoire - Transition écologique, ainsi que des acteurs de la transition écologique s'appuyant sur des modes d'action pédagogiques et collaboratifs diversifiés et innovants.

Dans ce cadre elle a pour missions :

- de **concevoir et de réaliser des actions innovantes** de sensibilisation et d'acculturation aux enjeux de la transition écologique pour faciliter et accompagner les politiques ministérielles ;
- d'**accompagner les transformations** et la modernisation des services et des politiques publiques portées par le ministère :
 - a. en développant des outils de mobilisation de l'intelligence collective et participative ;
 - b. en développant des capacités d'appui à la conduite de projets ;
 - c. en développant et déployant des cycles de professionnalisation à destination de l'ensemble de l'encadrement supérieur en lien avec la délégation ministérielle à l'encadrement supérieur ou à destination de publics à profil ciblés ;
- de **développer des activités de veille**, d'analyse et de prospective sur les sujets émergents.

La Fabrique à projets (FAP) est le laboratoire d'innovation publique du secrétariat général dont la vocation est d'accompagner l'évolution de la conduite des politiques publiques du pôle ministériel vers plus d'efficacité et d'impact en mettant les agents en capacité de co-construire avec leurs utilisateurs. Pour cela, elle s'appuie sur ses compétences en design de service et sa connaissance des politiques publiques. Par sa position au sein du ministère, la Fabrique à projets a pour mission, de promouvoir et d'animer des événements lors du mois de l'innovation publique, qui a lieu tous les ans au mois de novembre. A cette occasion, elle souhaite proposer aux agents, une expérience de design fiction sur la thématique de l'intelligence artificielle.

2. Proposer de nouvelles expériences par le design fiction

Le design fiction propose des projections dans le futur qui donnent au visiteur à voir, à se questionner, à se positionner sur des sujets sensibles. Cette approche tournée vers le sensible mobilise l'imaginaire et les émotions, tout en donnant une illusion de réel. Par ces vecteurs, il y a la possibilité de toucher et d'interroger nos futures décisions.

La Fabrique à Projets souhaite désormais intégrer dans ses outils, ses méthodes et son offre de service celle du design fiction, et vise donc à se professionnaliser sur le sujet. La montée en compétence s'appuiera sur de la formation-action, notamment dans le cadre des projets réalisés lors du mois de l'innovation publique.

3. Une première réalisation en 2024 très positive

Lors du mois de l'innovation publique de 2024, les visiteurs de l'expérience immersive en design fiction ont expérimenté le sujet de la raréfaction de l'eau : *Eau précieuse*. L'expérience s'articulait autour de trois temps : la contextualisation du scénario fictif global (des villages de montagne en 2044), la découverte des scénarios fictifs secondaires par les artefacts présentés et un débat entre visiteurs pour qu'ils puissent co-construire leur « renoncement ». L'ensemble de l'exposition était guidé et animé par deux animateur-rices de la Fabrique à Projets. Présentée dans une des salles de la Grande Arche (espace 34), elle a reçu un vif succès.

Depuis, le dispositif, « redesigné » pour être plus mobile, a été testé dans plusieurs territoires tels que Chamonix et Macon. L'objectif est de permettre à des acteurs locaux de le réutiliser à l'occasion de débats, d'événements grand public, etc. (cf. PJ).

4. L'IA, un sujet qui monte en puissance mais avec beaucoup d'impensés

L'Intelligence Artificielle (IA) est un sujet capital au regard de ses impacts environnementaux et de la révolution des métiers et de la société.

Pour le ministère de la transition écologique, les conséquences de l'IA sur le plan écologique sont fortement analysées. Les questions relatives aux données et à leurs fiabilités sont également un point d'attention majeur. Et des initiatives internes d'usage encadré de l'IA générative se développent dans de multiples domaines (aviation, énergie, risques naturels, ...). Il semble encore difficile de se représenter comment elle va modifier les pratiques professionnels et les fonctionnements quotidiens : les relations avec les acteurs (entreprises, élus, ...), l'intégration humaine de générations de recrues ayant grandi avec les IA, les responsabilités ou les prises de décision, etc. pour le ministère et ses services déconcentrés. L'objectif est ainsi de travailler sur les **impacts de l'IA dans le fonctionnement quotidien**.

II. Cahier des charges

1. Objet de la consultation

L'objet de cette consultation est la conception d'une expérience – son scénario, sa mise en scène et ses artefacts – de design fiction dans le cadre du mois de l'innovation publique (novembre 2025). L'objectif principal de l'expérience est de faire vivre aux visiteurs une expérience immersive durant laquelle ils expérimentent des impacts des Intelligences Artificielles (IA) appliquées aux métiers et au fonctionnement quotidien d'un service de l'Etat en 2037, grâce au design fiction.

La Fabrique à Projets ayant pour objectif à court terme de proposer des approches de design fiction dans le cadre de son offre de service, cette mission aura également comme objectif de monter en compétence les deux référents du projet de la Fabrique à Projets sur les méthodes du design fiction, en prenant ce projet comme support d'apprentissage.

2. Les objectifs pédagogiques de l'expérience immersive

a. Pour le public

Le sujet proposé serait : « *En 2037, notre organisation et notre manière de travailler à l'heure de l'IA générative* ».

Le public visé est tout agent du pôle ministériel et de la fonction publique.

Les objectifs pédagogiques sont les suivants : il s'agira de permettre au public :

- D'élargir la conscientisation des conséquences de l'IA à des champs professionnels autres que les volets techniques et environnementaux, notamment en :
 - o identifiant des domaines d'impensés majeurs liés aux conséquences de l'IA dans le fonctionnement quotidien ;
 - o se représentant des conséquences possibles ;
 - o identifiant des actions d'anticipation possibles ;
- D'ouvrir le débat sur des choix à opérer tels que « ce qui pourrait être délégué à la machine versus ce qui doit rester une mise en œuvre humaine »
- De démarrer le processus réflexif appliqué aux différents cas professionnels (DDT, Dreal, directions d'administration centrale, etc.) en aidant à analyser la situation et imaginer des possibles.

Pour le visiteur, la suite de l'expérience se matérialiserait par un kit/outil (ou équivalent) de questionnement de sa structure/son organisation au regard des impacts organisationnels / décisionnels / politiques / etc. de l'IA afin de permettre de démarrer un processus réflexif.

L'expérience globale devra durer 1h30 à 2h maximum.

Elle doit s'organiser avec une faible contrainte logistique (de préférence une seule salle, des matériaux légers, pas de logiciel spécifique nécessaire, ...) et une faible empreinte écologique, autant que possible.

En fonction des besoins, jusqu'à deux référents de la FAP pourraient animer l'expérience.

b. Pour la Fabrique à Projets (FAP)

Deux chargées d'innovation de la FAP encadreront et participeront à l'élaboration du projet. L'objectif est de monter en compétence la FAP sur le design fiction en se testant et en l'appliquant à ce projet.

Afin de faciliter cet apprentissage, le prestataire veillera à partager son processus créatif et à associer la FAP à des étapes créatives.

3. Prestations attendues

Il est attendu que le prestataire apporte son expertise pour :

- Identifier enjeux, tendances, signaux faibles, impensés, pertinents à travailler pour l'expérience
- Construire le(s) scénario(s) et le déroulé de l'expérience
- Concevoir la direction artistique de l'expérience
- Construire la scénographie
- Prototyper les artéfacts

La prestation se décline en 4 unités d'œuvre (UO).

UO 1 : Conception des scénarios (SC)

Le scénario fictif principal se déclinera en 10 à 12 sous-scénarios (ou idées) (UO1.2) qui seront matérialisés par des artefacts. L'ensemble sera co-construit avec la Fabrique à projets lors d'au moins une session d'intelligence collective/un workshop dédié(e).

Les scénarios s'appuieront sur un travail préalable mené par le prestataire et par la FAP de recherches documentaires, littéraires et toute autre source, permettant de mettre en exergue des signaux faibles, des enjeux, des tendances (UO1.1).

Une vigilance particulière devra être portée à ne pas orienter l'expérience vers un monde dystopique ou utopique, mais d'être suffisamment crédible pour que le visiteur porte ses émotions et son attention vers les domaines d'impensés et leurs conséquences et démarre son processus réflexif.

Les scénarii seront présentés à un groupe de personnes d'autres directions ou structures travaillant sur le sujet (CGDD, Dreal, DNUM, etc.) au plus tard fin septembre. L'objectif est de crédibiliser et enrichir les scénarios.

Livrables :

- Bibliographie et synthèse des recherches
- Scénario principal et ses 10-12 déclinaisons en sous-scénario

UO 2 : Conception de la scénographie et de la direction artistique (DA)

La scénographie de l'expérience sera co-construite avec la Fabrique à projets lors d'au moins une session d'intelligence collective/un workshop dédié(e). Il est attendu une proposition de direction artistique (charte graphique et sa déclinaison) pour l'ensemble des supports nécessaire à l'expérience (supports d'exposition et d'ambiance pour le scénario général, les prototypes et toute production liée à cette prestation).

Cette scénographie devra prendre en compte les contraintes suivantes :

- Adaptation au lieu de l'exposition (espace de créativité de 80 m2)
- Adaptation aux supports fournis par le ministère (panneaux antibruit, tableaux veleda, panneaux « PLUME », murs, tables, vidéoprojecteur)
- Impressions à réaliser au ministère (dans le format traceur 610 et 900mm, reprographie)
- Réflexion autour de l'éco-conception : réemploi, recyclage
- Intégration d'éléments sensoriels (son, odeur)

Quelques typologies de supports imaginés qui pourraient être :

- Supports et poster d'affichage (de A4 à type A0)
- Outils méthodologiques pour un débat (poster, cartes challenges, ...)
- Outil de questionnement pour analyser sa structure ou son organisation au regard des conséquences possibles de l'IA
- Outils informatiques (avec modération) pour interagir avec une IA

Livrables :

Il est attendu du prestataire de fournir l'ensemble des productions finalisées ainsi que les fichiers source durant la première semaine de novembre (du 3 au 7 novembre 2025). Cette

date butoir doit intégrer en amont des demandes d'ajustement à réaliser à la demande de la Fabrique à projets.

Le prestataire fournira la proposition de direction artistique (charte graphique et déclinaison).

UO 3 : Prototypage des artefacts

Le scénario fictif principal se décline en 10 à 12 sous-scénarios. Chacun de ces sous-scénarios sera accompagné au minimum d'un artefact pour l'illustrer. Est considéré comme « artefact » tout objet incarnant des éléments du scénario et permettant de se projeter dans le récit. Ces artefacts peuvent prendre des formes variées, aussi bien sous forme d'objets tangibles (maquettes, impressions 3D, supports imprimés...) que visuels (captures d'écran, article de journal, photo...) ou encore numériques (maquette d'interface cliquable...) Il y a entre 10 et 12 artefacts à réaliser par le prestataire.

La typologie des artefacts sera choisie en priorité pour leur simplicité de conception.

Les typologies d'artefact « simples » à créer par le prestataire (UO 3.1) :

- Images conçues par une intelligence artificielle (type Midjourney ou DALL-E)
- Capture d'écran de site internet fictif (conception d'écran fictif)
- Représentation graphique (ex : affiche, flyer, publicité)
- Post sur les réseaux sociaux
- Article de journaux
- Lettre
- Schéma
- Document officiel (fiche de poste, statut juridique)

Les typologies d'artefact « complexes » à créer par le prestataire (UO 3.2) :

- Objet en 3D (impression 3D)
- Maquette (exemple : packaging)
- Maquette d'interface cliquable
- Infographie

Un des artefacts sera un outil/kit (ou équivalent) permettant aux visiteurs de questionner de sa structure/son organisation au regard des impacts organisationnels / décisionnels / politiques / etc. de l'IA, afin de permettre de démarrer un processus réflexif.

Livrables :

Il est attendu du prestataire de fournir l'ensemble des artefacts finalisés durant la première semaine de novembre (du 3 au 7 novembre 2025). Cette date butoir doit intégrer en amont des demandes d'ajustement à réaliser à la demande de la Fabrique à projets.

UO 4 : Déploiement et ajustement de l'exposition

Selon les évaluations des participants (évaluation menée par la FAP) et la manière dont l'exposition aura vécu pendant le MIP, celle-ci devra pouvoir faire l'objet d'évolutions structurantes concernant à la fois les artefacts ainsi que la scénographie.

Les modifications concernent des modifications d'artefacts ou de supports existants devant être réalisées par le prestataire lui-même. Elles concernent également des modifications exigeant un nouveau travail de réflexion et/ou la conception d'un nouvel objet ex nihilo.

Les évolutions et les adaptations seront pensées en co-construction avec la Fabrique à Projets lors d'au moins une session d'intelligence collective/un workshop dédié(e).

UO 4.1 : Evolutions concernant les artefacts de l'exposition

Les artefacts doivent pouvoir être adaptés à la suite des évaluations des participants. Les modifications peuvent autant concerner les artefacts simples que complexes.

Exemples de modifications complexes d'artefact :

- Corrections et adaptation des contenus photographiques
- Réimpression 3D d'un objet
- Réimpression de packaging
- Révision complète d'un artefact nécessitant la création d'un nouveau concept d'artefact
- Création d'un nouvel artefact supplémentaire

UO 4.2 : Evolutions concernant la scénographie de l'exposition

La scénographie de l'exposition doit pouvoir être adaptée à la suite des évaluations des participants, mais aussi en vue d'un déploiement dans d'autres lieux après le MIP.

Touchent à la scénographie : les posters d'affichage, les supports individuels des participants, les éléments du débat, l'agencement des supports dans l'espace, la direction artistique.

Exemples de modifications complexes de scénographie (UO 3.2.2) :

- Révision complète d'un support (nouveau contenu écrit et nouvelle mise en page, au besoin nouvelles illustrations)
- Création d'un nouveau support additionnel
- Déclinaison des supports de l'exposition dans un format pérenne ou « *print and play* »
- Modifications apportées à la direction artistique générale de l'exposition

4. Public cible

- Agents du pôle ministériel
- Agents de la fonction publique

5. Livrables attendus

Le candidat retenu réalisera les prestations précisées dans le cahier des charges avec les livrables suivants :

- UO1 :
 - Une bibliographie et une synthèse des recherches
 - Le scénario principal et ses 10-12 déclinaisons en sous-scénario
- UO2
 - Une proposition de direction artistique (charte graphique et déclinaison)
 - L'ensemble des supports en format numérique pour impression
- UO3
 - 10 à 12 artefacts pour l'expérience
 - Dont un kit/outil de questionnement et d'analyse de son organisation au regard de l'IA

- UO4
 - Modification d'artefacts et/ou de la scénographie

Les fichiers source des posters, supports et des artefacts seront fournis en format modifiable.

6. Propriété intellectuelle

Tous les documents produits seront libres de droit pour la SDIT et pour le prestataire qui pourra les utiliser ultérieurement, avec mention de l'auteur, sur son site Internet ou les intégrer, en tout ou partie, à tous supports ou publications de son choix, liés ou non à l'événement.

7. Forme du contrat et prix

Les prestations donneront lieu à un contrat à bons de commande défini avec un montant minimum et un montant maximum :

<i>Montant minimum</i>	<i>Montant maximum</i>
15 000.00 € HT	40 000.00 € HT

8. Durée de validité du contrat et délai d'exécution des bons de commande

La durée de validité du contrat à bons de commande démarre à sa notification et se termine au plus tard le 13/02/2026.

La durée d'exécution de chaque commande sera précisée dans le bon de commande.

La date prévisionnelle de la notification de la première prestation (bon de commande n°1) est projetée à compter du 21 juillet 2025. La fin de la prestation est prévue au plus tard le 30 septembre 2025.

III. Règles de la consultation

1. Liste des documents à présenter par les candidats :
 - A. Une proposition d'intervention sous forme de présentation Powerpoint ou PDF répondant aux prestations détaillées du chapitre II (cahier des charges) ;
 - B. Une présentation de la structure et des intervenants qui seront chargés de la prestation, avec leurs CV détaillés et références illustrées et détaillées (dans les domaines proches de la prestation) ;
 - C. Le **bordereau des prix joint** à cette consultation **à compléter** (prix HT, TVA et TTC en euros). Les prix sont fermes et définitifs. Tous les frais annexes y compris les éventuels frais de déplacements et de préparation sont intégrés dans les prix proposés dans le bordereau des prix.

2. Pondération des critères de jugement des offres :
 - La qualité et la pertinence de la proposition d'intervention sur les documents demandés et la méthode de collaboration imaginée sur le document demandé au 1A = (40%)

- Les références jugées sur les documents demandés au 1B = (30%)
- Le prix jugé sur le document demandé au 1C = (30%)

3. Négociation

L'acheteur se réserve la possibilité de choisir l'offre économiquement la plus avantageuse sur la base des offres initiales sans négociation. Mais si le représentant du pouvoir adjudicateur négocie avec les candidats ayant présenté une offre, cette négociation pourra porter sur tous les éléments de l'offre.

4. Conditions d'exécution des prestations

La prestation fera l'objet d'un contrat (à bons de commande) signé entre la SDIT et le(la) candidat(e) retenu(e).

Les prestations, les livrables attendus, les CV nominatifs des personnes qui réaliseront la prestation et les conditions financières seront contractualisés dans le contrat à bons de commande.

5. Délai de réponse

Ces propositions seront envoyées, au plus tard le lundi 21 juillet 2025 à 12h00 par courrier électronique à l'adresse suivante :

marchessdit.sdit.stmar.sg@developpement-durable.gouv.fr

Un accusé réception sera adressé en retour par courriel à l'adresse de l'expéditeur.