

# HES-SO à Paléo Festival Nyon 2019

## Porteur-se de projet – Cahier des charges

### Contexte

1. Paléo Festival Nyon est le troisième plus grand festival d'Europe. 200'000 festivaliers sont accueillis chaque année pendant 6 jours et 6 nuits.
2. La HES-SO dispose d'un espace de 2'500 m<sup>2</sup> pour réaliser la scénographie dans laquelle les projets et animations sont intégrés. Elle est partenaire à l'innovation.
3. Le projet de la HES-SO a pour but de créer un lien entre les étudiantes et étudiants, les professeur-e-s dans le cadre d'une expérience de terrain grande ampleur.
4. Chaque année l'ensemble du projet HES-SO à Paléo mobilise quelque 300 étudiantes, étudiants, professeurs. Des ressources en adéquation avec le développement de chaque projet sont mises à disposition après validation du projet et de son budget.
5. Le projet de la HES-SO est centré sur « **l'expérience utilisateur** ». Il offre aux festivaliers l'opportunité de vivre une expérience singulière dans un univers original et spectaculaire. Les projets-animations doivent être ludiques, accessibles et tout public, étonnants et instructifs et proposer aux festivaliers d'expérimenter une dimension originale « métier » des formations HES. Cette expérience doit être inoubliable !
6. L'enjeu pour les équipes est de passer du « concept » et du « discours académique » à une réalité pratique et concrète, centrée sur l'interaction avec le festivalier. L'expérience proposée au festivalier doit être immédiatement comprise et être réalisée en quelques minutes (turn-over).
7. Pour les membres des équipes, les objectifs du projet sont de faire de nouvelles expériences au-delà de sa formation métier et de s'ouvrir à d'autres disciplines et domaines. Cette expérience doit permettre de partager, de construire ensemble un projet innovant mais aussi de créer une véritable équipe, d'expérimenter de nouvelles dimensions et finalement de concrétiser, dans les délais, un projet vivant et réel en trois dimensions.

### Des projets interdisciplinaires

Il s'agit de constituer des équipes qui intégreront des participants de différentes filières.

1. Le but des projets interdisciplinaires est de stimuler les interactions, les compétences et la créativité entre filières, de conjuguer d'autres cultures-métiers.
2. Il s'agit de chercher une ou plusieurs équipes ou un ou plusieurs étudiants d'un domaine différent qui sont intéressés à s'investir et qui adhèrent à votre projet en apportant une plus-value dans un esprit de partage, d'investissement et de collaboration constructive et concrète. Les équipes seront constituées d'un maximum de 15 personnes incluant 1 à 2 professeur-e (les deux professeur-e-s doivent être de filières différentes) et 1 assistant-e. Seules les personnes participant à l'ensemble du projet (y.c. présence lors du festival) feront partie des équipes.

3. En tant que porteur-se de projet, vous endossez la responsabilité de motiver, d'organiser, de diriger et le cas échéant, d'adapter ou de corriger le projet afin qu'il s'intègre parfaitement dans l'opération et respecte les nombreuses exigences et règles en vigueur (sécurité, statique, intempérie, éthique, budgétaire, etc.)
4. Recrutement
  - a. Partagez autour de vous la thématique proposée lors de la séance de lancement et développez un projet à plusieurs en recherchant les compétences requises.
  - b. Contactez les personnes présentes à la séance de lancement (liste d'e-mail à disposition sur demande) et proposez-leur de faire équipe.
  - c. Postez votre idée sur le groupe Facebook de la HES-SO pour trouver des étudiantes et étudiants prêts à s'investir avec vous.

### Constitution de l'équipe

Le projet HES-SO à Paléo demande un investissement personnel conséquent, avec la particularité de le mener jusqu'à la concrétisation sur le terrain. Il demande d'être présent à des séances, des workshops et de se retrouver en groupe en soirée pour mettre en œuvre le projet. Il est donc important de fixer des critères qui vous permettront de choisir les bons partenaires pour constituer votre équipe et développer efficacement et sereinement votre projet :

1. Chercher des personnes motivées qui s'engagent jusqu'à la concrétisation
2. Sélectionner des personnes disponibles, et pas l'étudiante ou étudiant qui a déjà toutes ses soirées prises en raison d'activités extra-scolaires. L'ensemble de l'équipe doit s'engager jusqu'au **démontage de l'opération**
3. Privilégier des personnes inventives, ouvertes aux autres, curieuses qui valorisent les idées, le travail des autres membres de l'équipe et qui participent à la co-construction et au développement du projet
4. Favoriser des personnes positives qui sauront insuffler leur motivation même dans les moments difficiles et qui seront capables de concrétiser leurs idées (sens pratique)
5. Motiver les personnes qui souhaitent s'engager, prendre des responsabilités, et qui participeront à trouver des solutions concrètes et réalisables

### Le projet et l'importance des animations

Il faut se mettre à la place des festivaliers qui viennent vivre une expérience qui sort de l'ordinaire.

1. Se renouveler  
Lorsque vous pensez à votre projet, contrôlez si celui-ci apporte une nouveauté. Renseignez-vous sur les projets des éditions précédentes pour savoir si votre idée a déjà été testée ou réalisée par un autre groupe.
2. Surprendre  
Votre idée est-elle surprenante ? Le festivalier sera-t-il emporté dans votre proposition ? Apprendra-t-il quelque chose ? Partagera-t-il son expérience avec autrui ? C'est ce type de questions que vous devrez vous poser lorsque vous développerez votre idée.

3. **Création**  
Votre projet doit être original et inédit avec une dimension créative. C'est la conjugaison de toutes ces dimensions qui va créer la surprise, l'émerveillement, l'amusement ou l'envie de participer.
4. **Prendre des risques - Interdisciplinarité**  
Votre idée n'a jamais été réalisée ? Elle est trop ambitieuse ? Complexe ? Alors elle a du potentiel ! Prenez des risques et soyez ambitieux ! Donnez-vous les moyens et le temps de concrétiser votre projet et réussir. Prendre des risques c'est aussi se frotter aux idées venues d'autres domaines et d'autres horizons, ce qui renforcera la richesse de votre équipe.
5. **Ludique**  
Dans un projet comme celui-ci, le festivalier doit pouvoir tester, expérimenter, participer en s'amusant, cela fait partie intégrante de l'esprit du Festival.
6. **Interactif**  
De la même manière, les festivaliers doivent participer et échanger avec d'autres ou avec les membres de l'équipe. Cela les motivera à s'intéresser, à tester et à poser des questions. Proposer une seule idée forte, un seul thème, accessible au tout public. Cette expérience ne doit pas dépasser 3 minutes afin de laisser la place à d'autres festivaliers.

### **Le projet dans l'espace et le matériel nécessaire au projet**

Votre projet prendra place dans un espace défini qui offrira une protection simple et sommaire contre les intempéries. Les conditions sont souvent spartiates et difficiles, il pleut, il y a du vent, de la boue ou alors il fait très chaud, il y a de la poussière... Votre projet doit s'intégrer dans la scénographie et venir l'enrichir, Il s'agit donc de respecter des règles esthétiques, statiques et fonctionnelles.

1. **Consultez régulièrement le répondant scénographique de votre équipe.**  
Un répondant scénographie sera désigné pour vous aider dans la mise en espace de votre projet. N'hésitez pas à lui poser des questions sur le matériel que vous pouvez utiliser. Il ne va pas réaliser votre projet à votre place mais vous conseillera sur les meilleures options que vous pourrez choisir pour la construction et l'intégration dans la scénographie. Ces étudiantes et étudiants sont encore en formation, si vos questions sont très spécifiques, adressez-vous directement au chef de projet.
2. **Ecran ou non**  
La technologie est présente partout, tous les jours, il faut donc se poser la question suivante « mon projet fonctionne-t-il sans écran, smartphone, ordinateur, tablettes, etc. ? » Si la réponse est non, demandez-vous si cette technologie apporte une plus-value à votre projet.
3. **Simplifiez-vous la vie.**  
Des idées simples, à l'échelle du site, doivent être privilégiées. Les solutions qui prennent des mois de réalisation ne sont peut-être pas les plus optimales. Des matériaux chers et difficilement transportables sont plutôt à proscrire. Là encore, consultez votre répondant scénographique qui pourra vous conseiller dans vos choix.

### **Descriptif provisoire du matériel et budget estimatif**

Merci d'indiquer les exigences techniques particulières souhaitées. Chaque équipe sera responsable du montage et du démontage de son espace en collaboration avec l'équipe scénographie. Un budget préliminaire détaillé devra être validé ultérieurement. Merci de ne pas engager des réservations ou commandes avant la validation finale du projet que ce soit pour sa construction ou son budget.

### **Budget**

Un budget maximum de **CHF 5'000 TTC** par projet sera validé après évaluation de votre proposition. En revanche, les frais de déplacement (réunions mensuelles à la HES-SO, transport vers Paléo) sont pris en charge par vos hautes écoles et ne rentrent pas dans le budget que vous nous proposerez.

Les accessoires ou mobilier (table, chaises, écrans etc.) sont à la charge de vos hautes écoles. Souvent, il est possible d'emprunter du matériel dans votre haute école, pensez-y !