



03
Allier
c|a.u.e

Conseil d'architecture, d'urbanisme
et de l'environnement



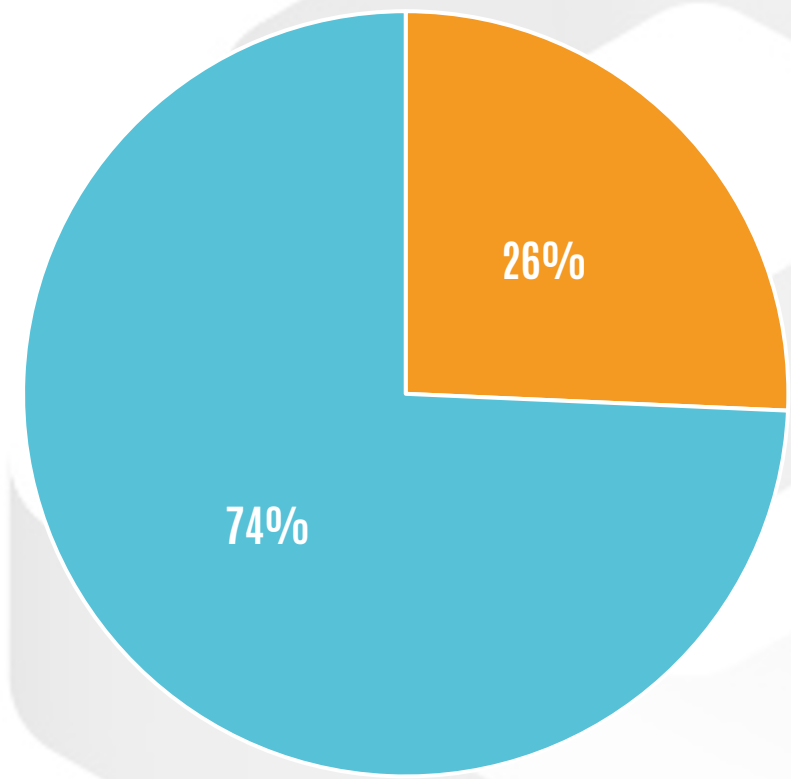
Résultat de l'enquête de satisfaction 2022

Du 22.10.22 au 14.11.2022
23 264 équipes consultées
4,6% de réponses



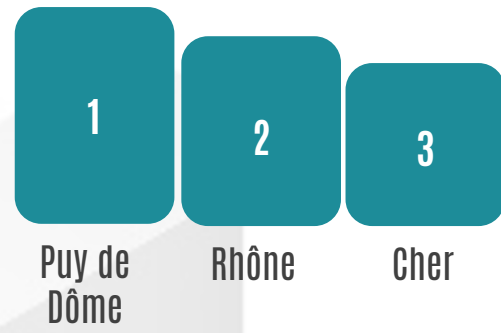
1. Dans quel département résidez-vous ?

1076 réponses



■ Hors Allier ■ Allier

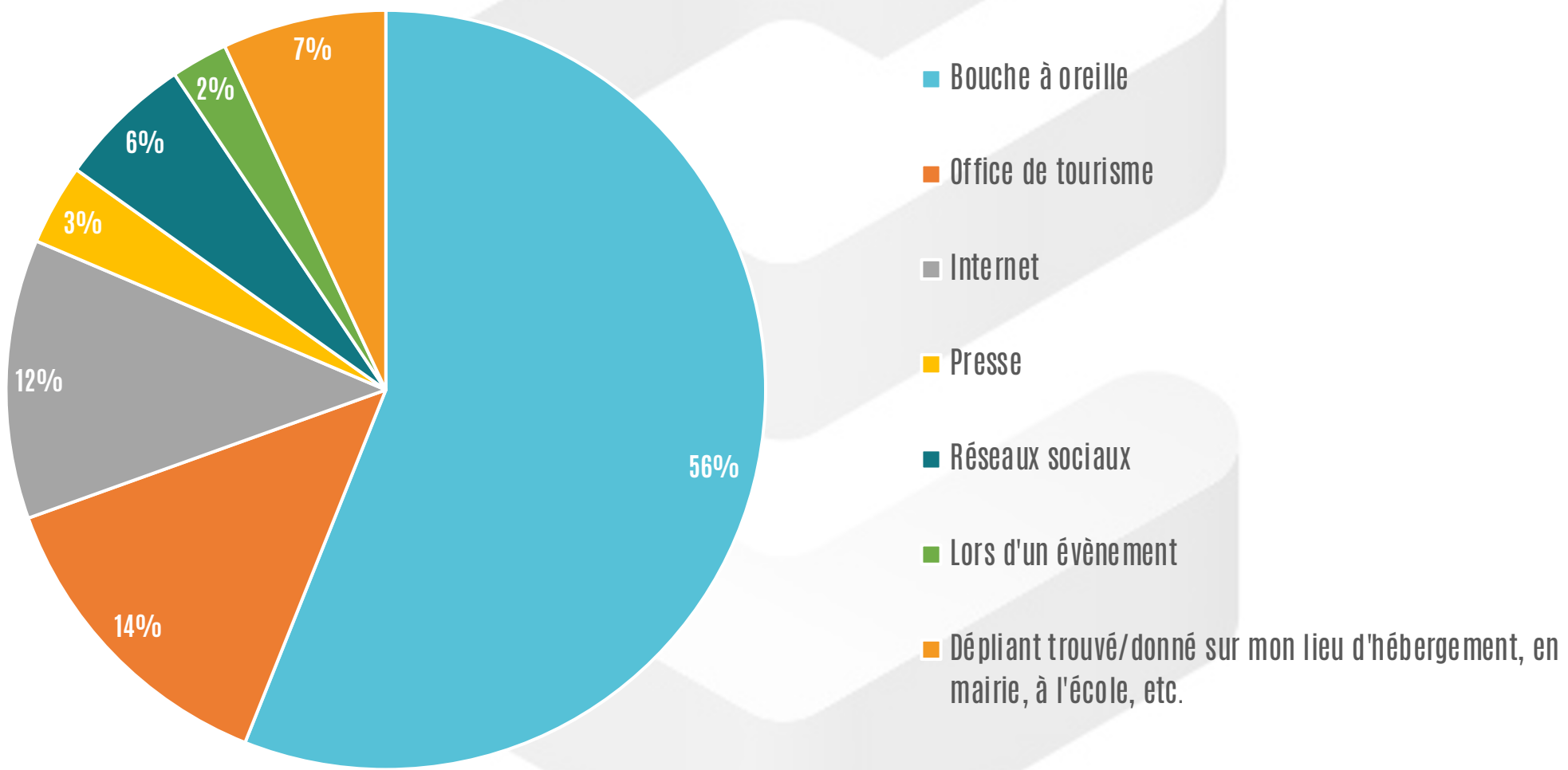
Top 3 des départements hors Allier





2. Comment avez-vous connu PÉPIT ?

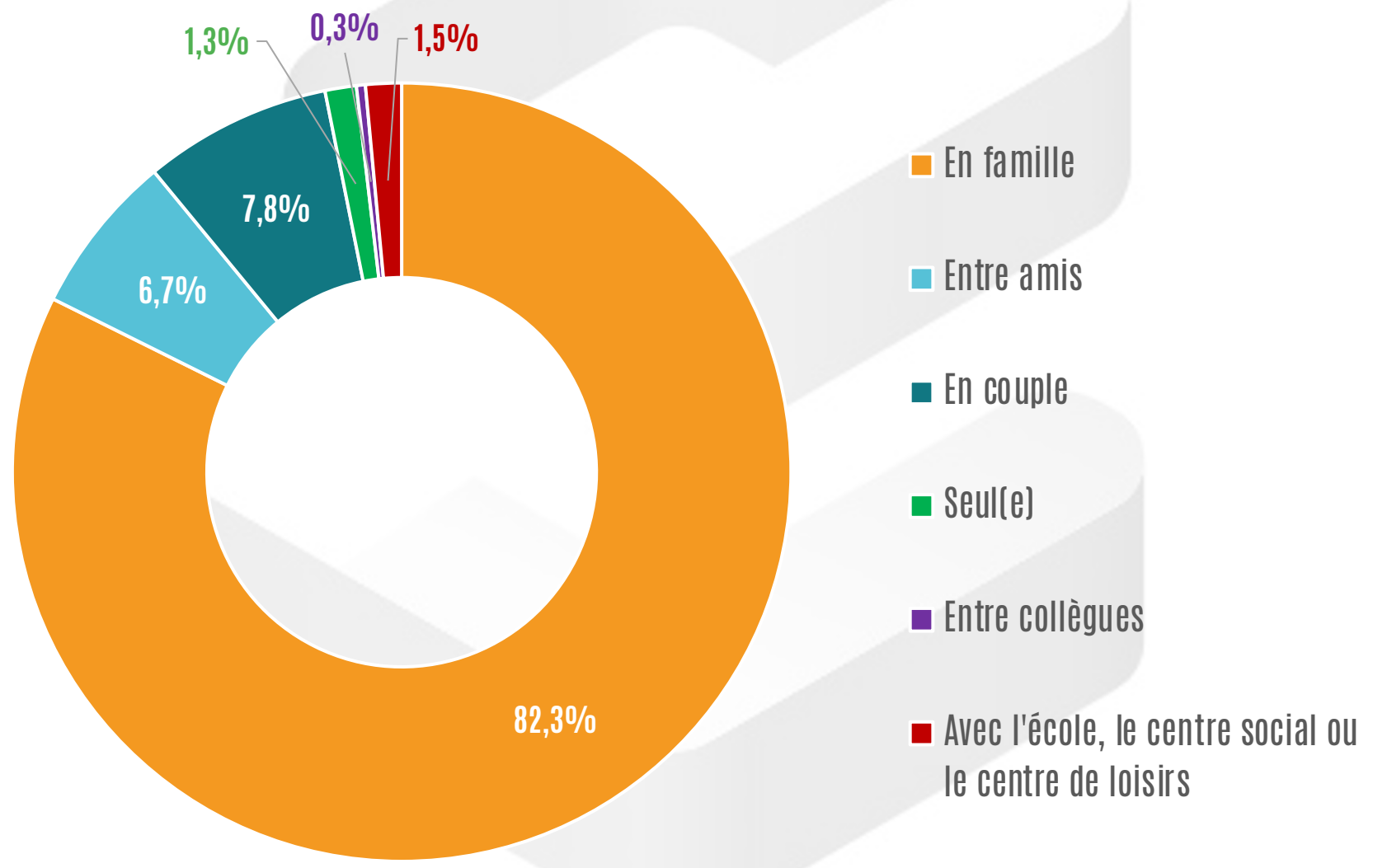
1076 réponses





3. Vous jouez principalement à PÉPIT ...

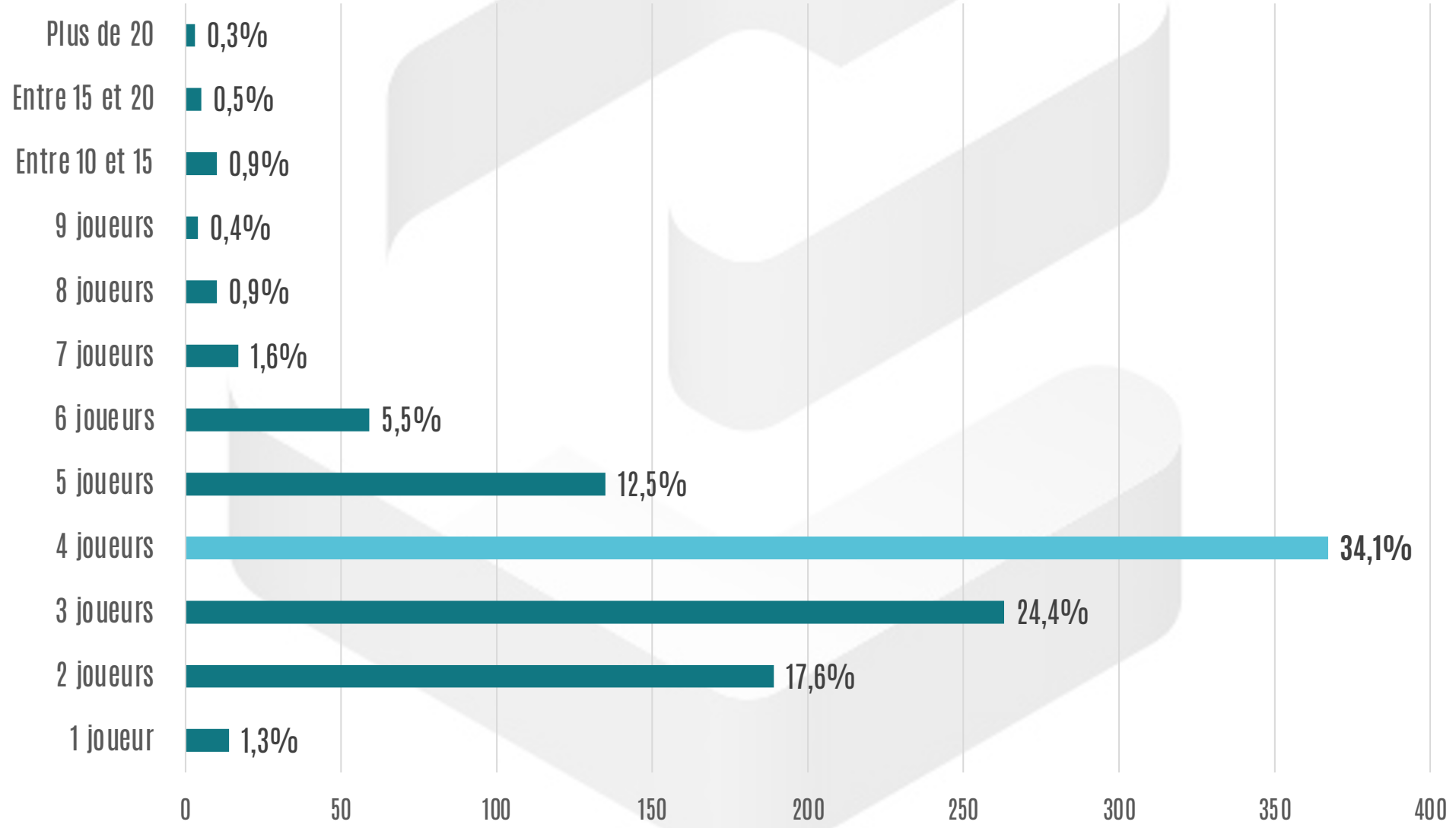
1076 réponses





4. En général, combien de joueurs êtes-vous ?

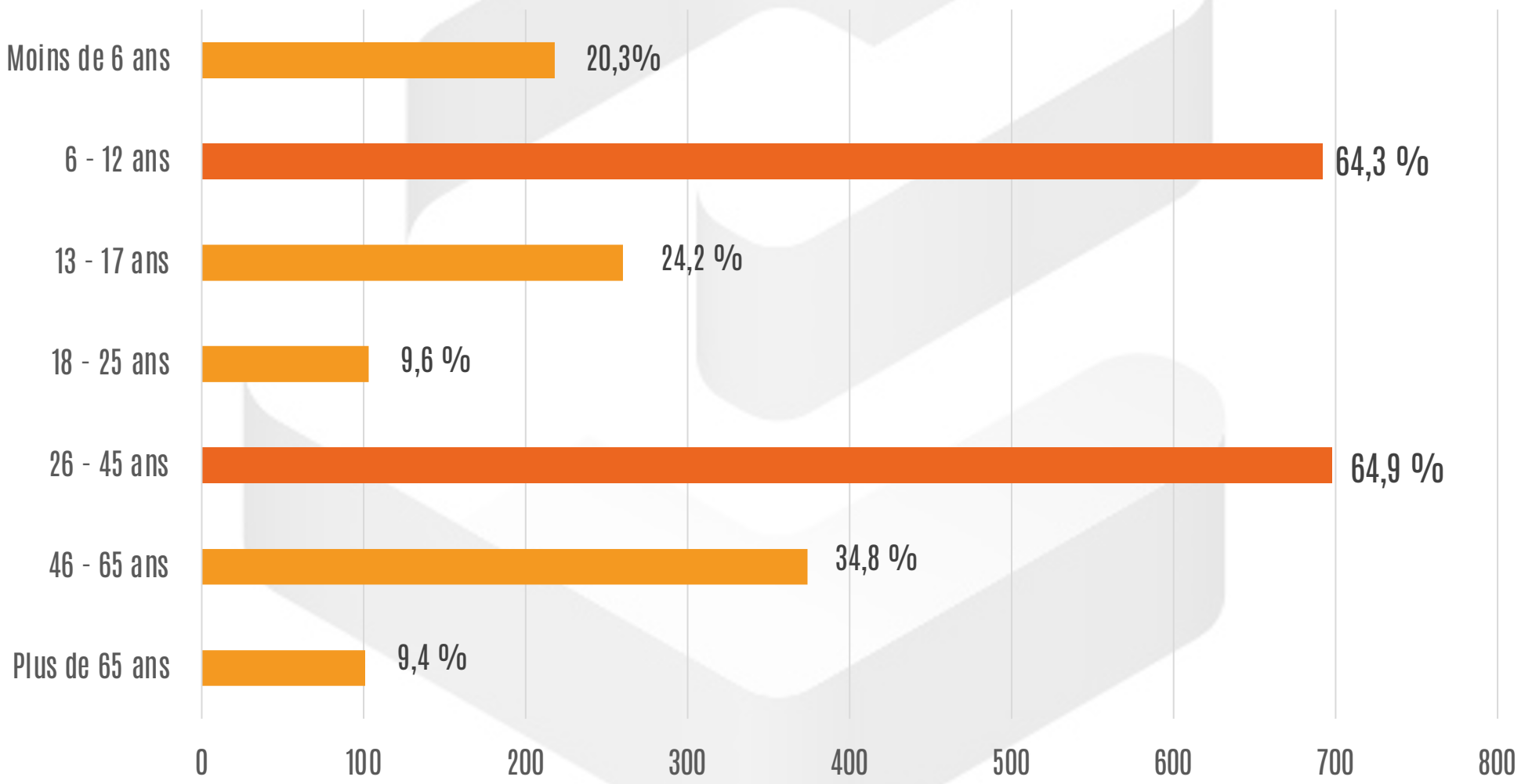
1076 réponses





5. Tranche d'âge des joueurs

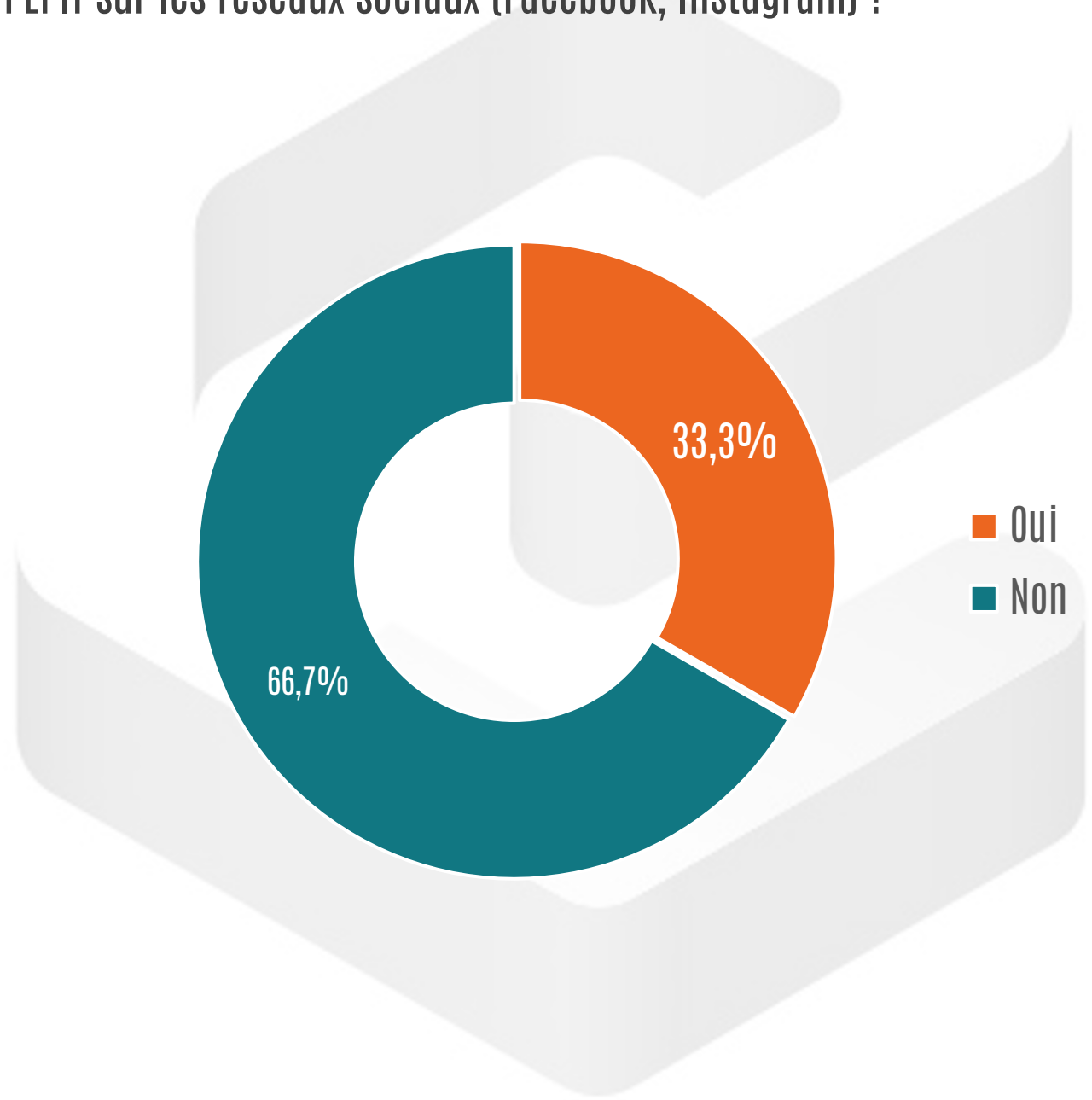
1076 réponses - Plusieurs réponses possibles





6. Suivez-vous PÉPIT sur les réseaux sociaux (Facebook, Instagram) ?

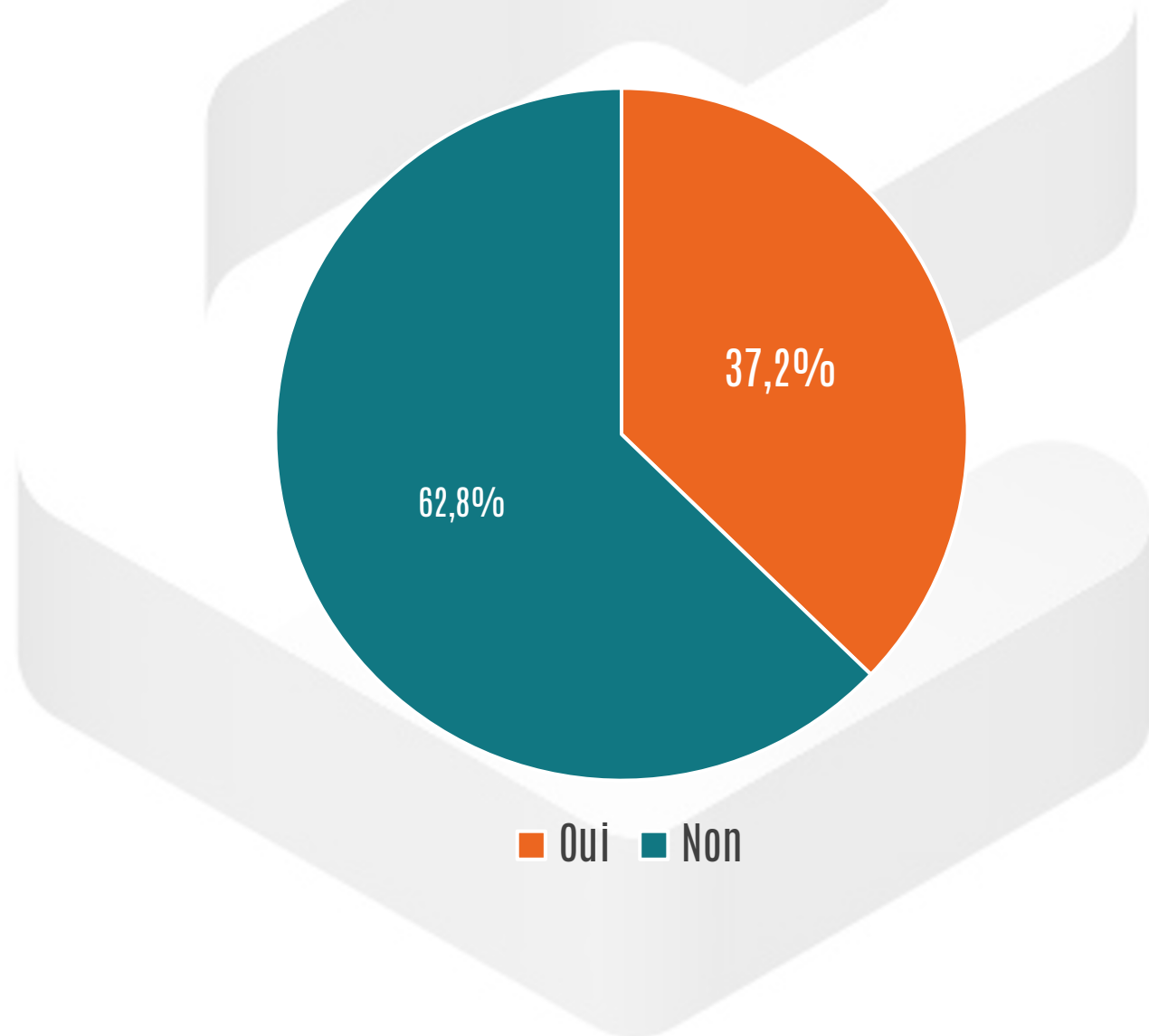
1076 réponses





7. Le jeu PÉPIT a été créé en 2018 par le Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement de l'Allier (CAUE03). Connaissez-vous cette structure ?

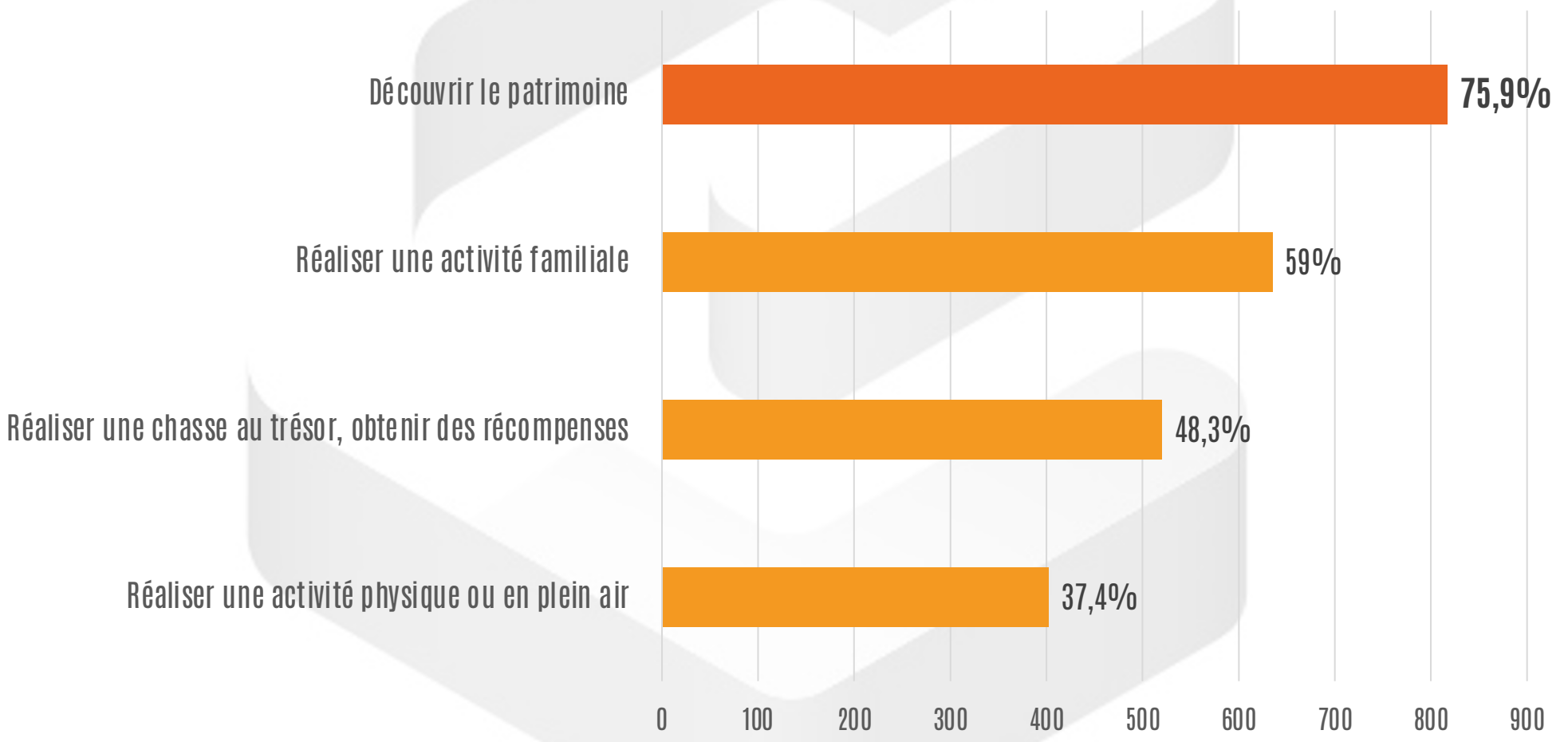
1076 réponses





8. Qu'est ce qui vous séduit le plus dans cette activité ?

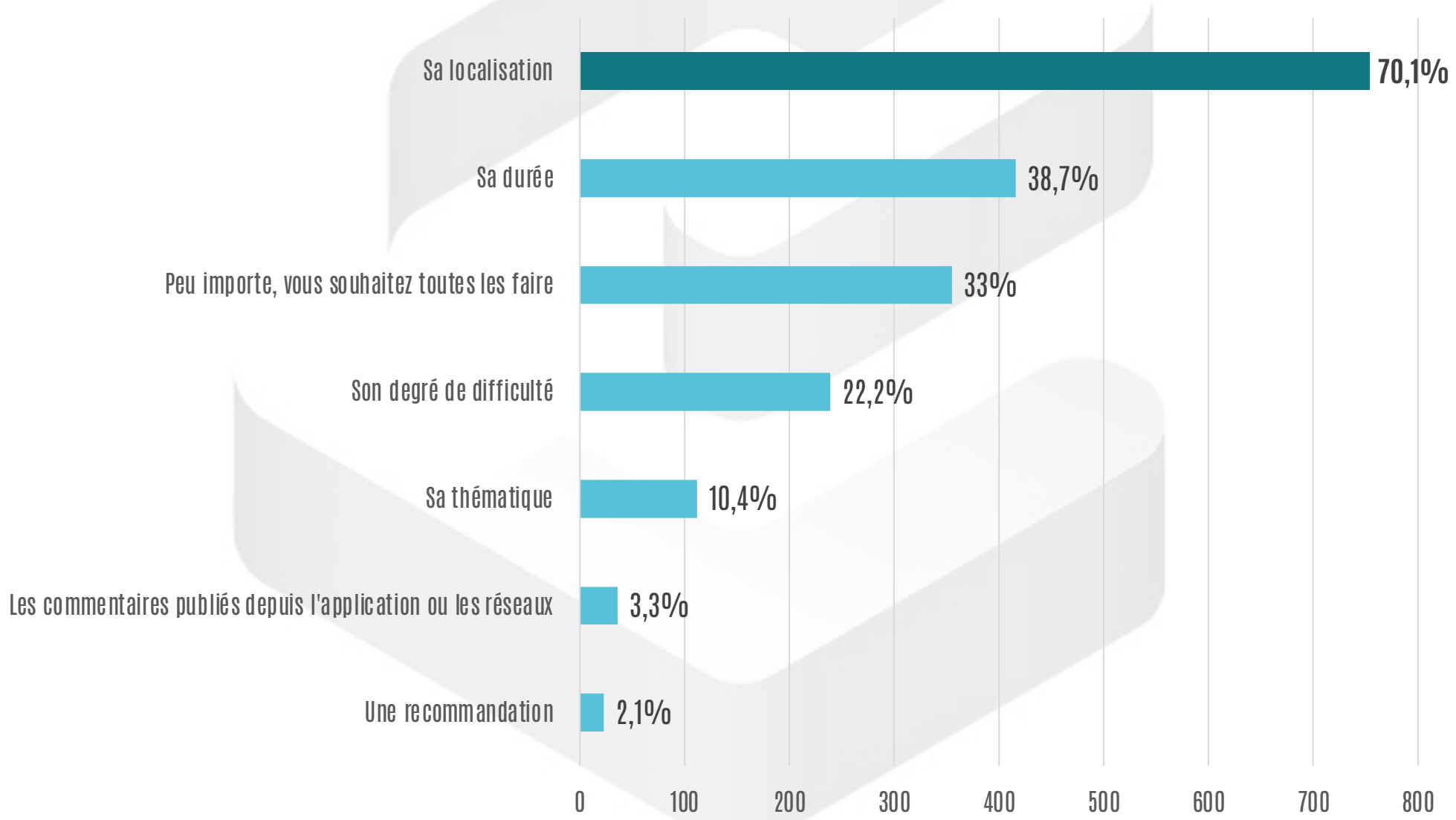
1076 réponses - Plusieurs réponses possibles





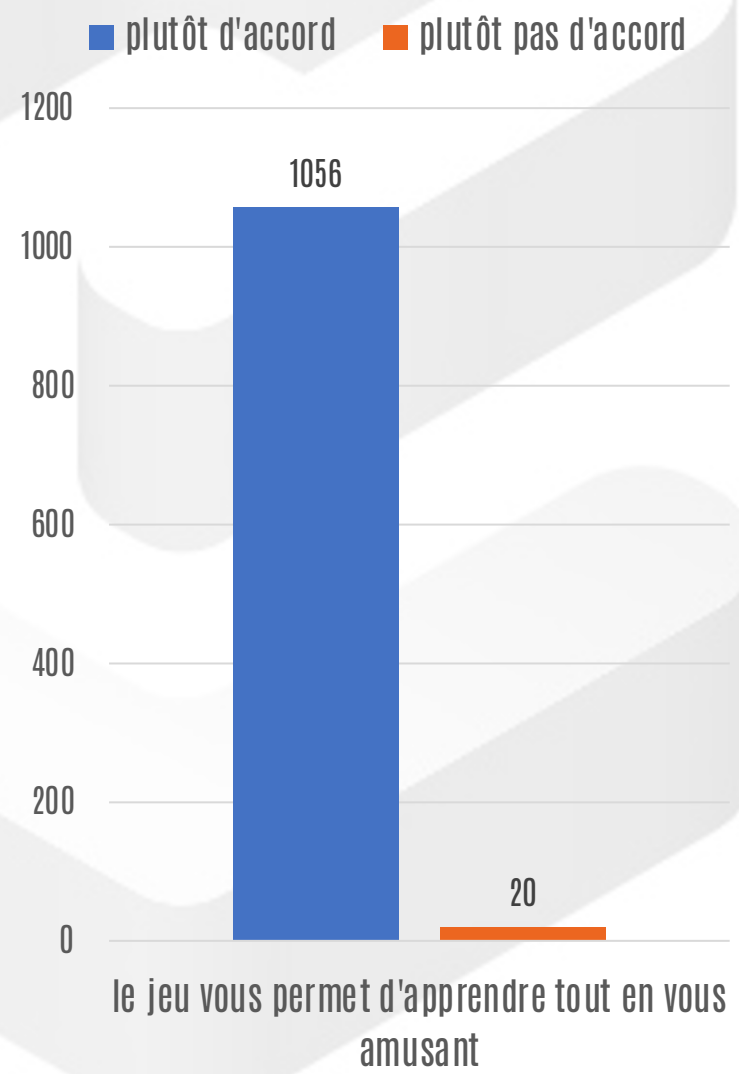
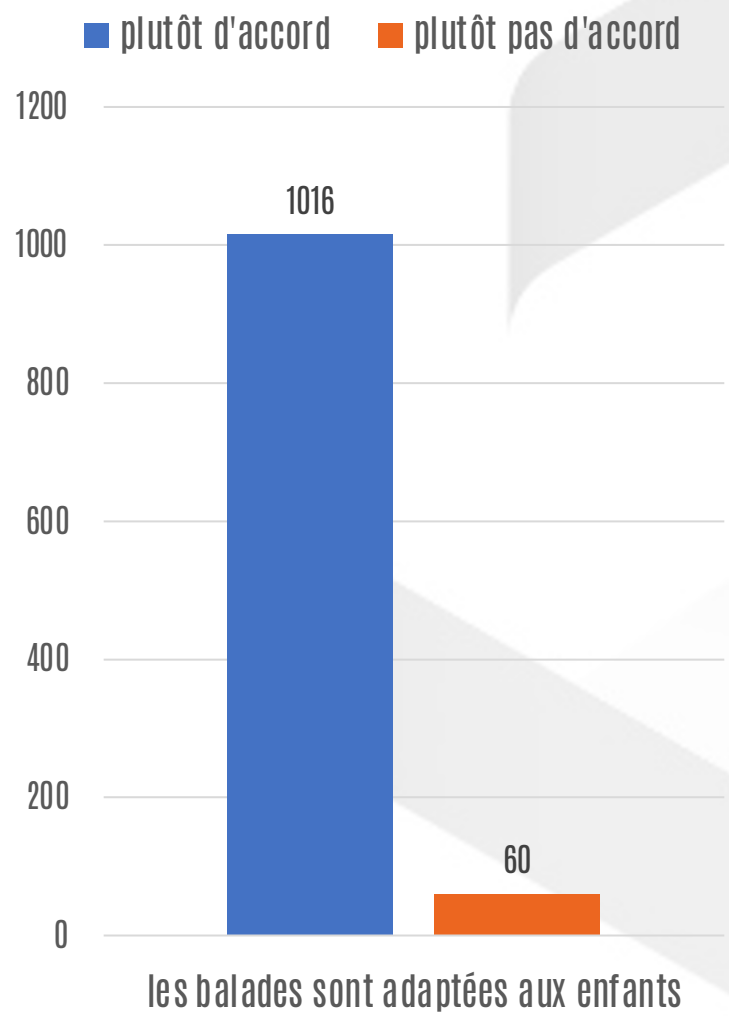
9. Vous choisissez une balade selon...

1076 réponses - Plusieurs réponses possibles





10. En général, vous diriez que...

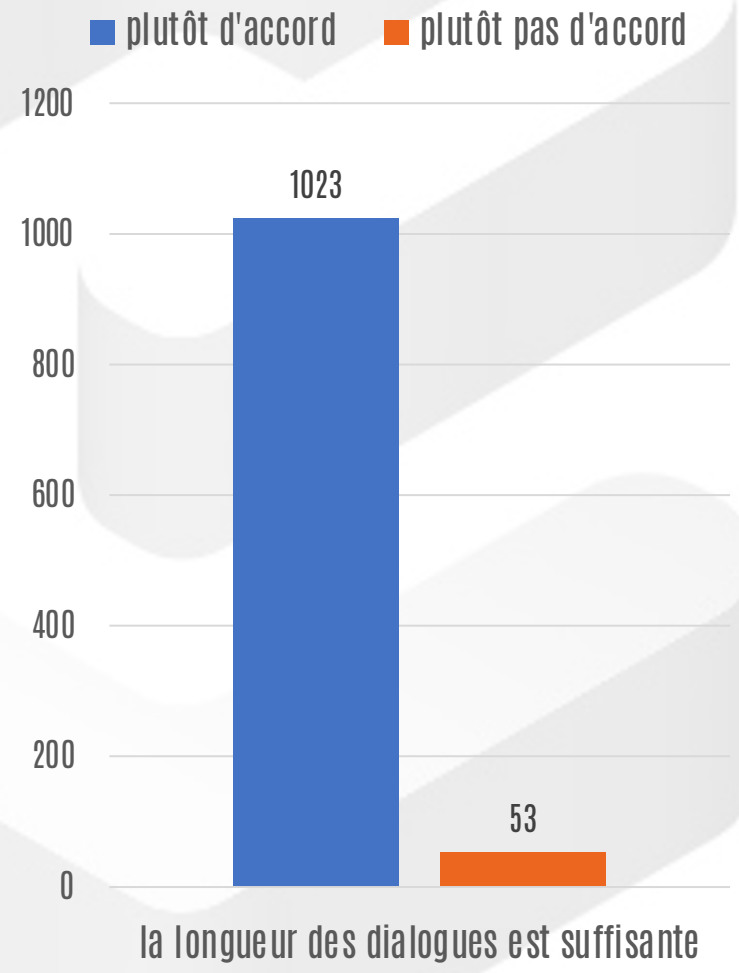
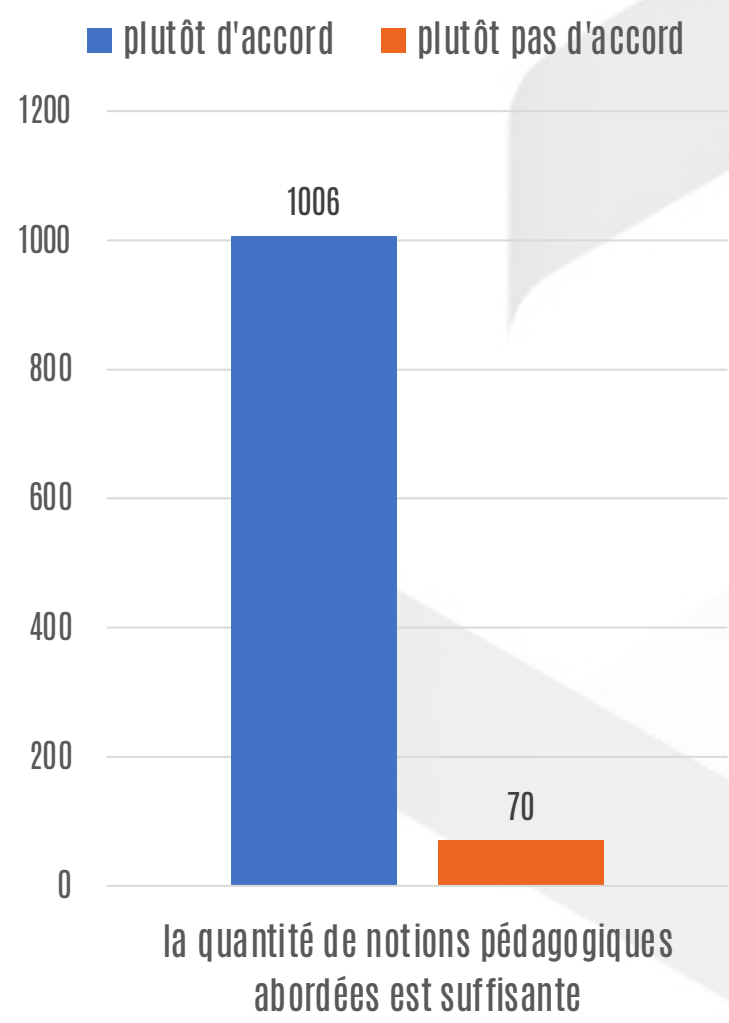


94%
des répondants trouvent que les balades sont **adaptées aux enfants**

98%
des répondants trouvent que le jeu permet **d'apprendre tout en s'amusant**



10. En général, vous diriez que...

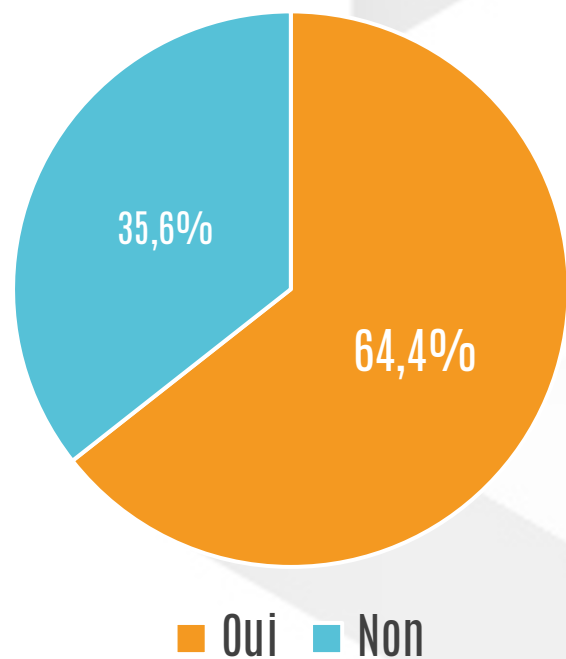


93%
des répondants trouvent que la quantité de notions pédagogiques abordées est suffisante

95%
des répondants trouvent que la longueur des dialogues est suffisante

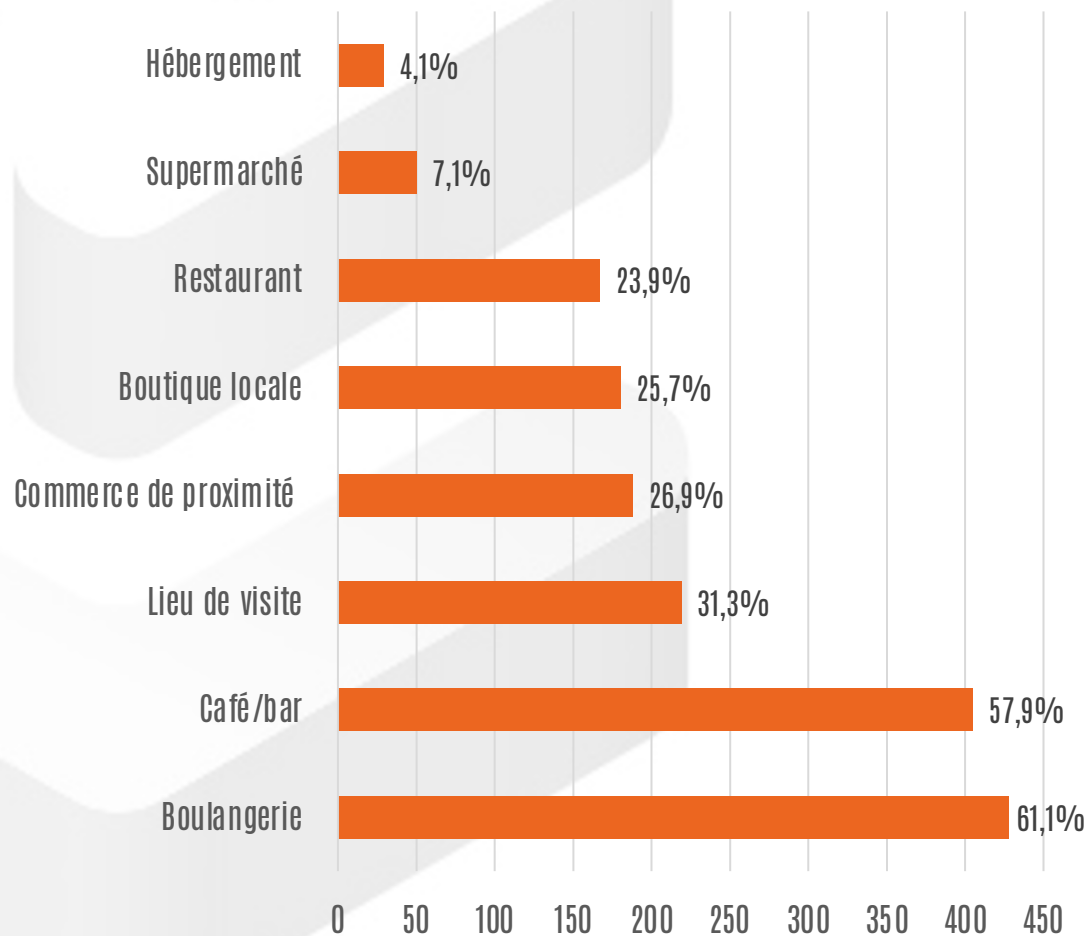
11. Avant, pendant ou après une balade PÉPIT, avez-vous fait un arrêt dans un commerce local (café, boulangerie, camping, hôtel, ...)?

1076 réponses



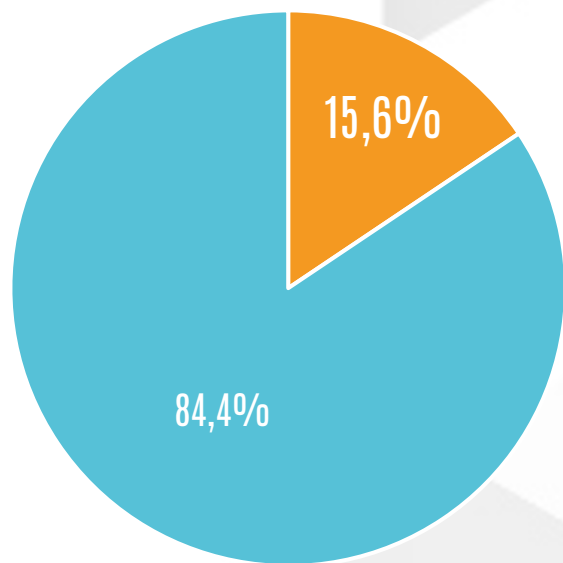
12. Si oui, précisez la nature du/des commerce(s)

700 réponses



13. Depuis 2021, le jeu PÉPIT propose un nouveau format de balade avec 3 parcours à vélo ! En avez-vous testé un ?

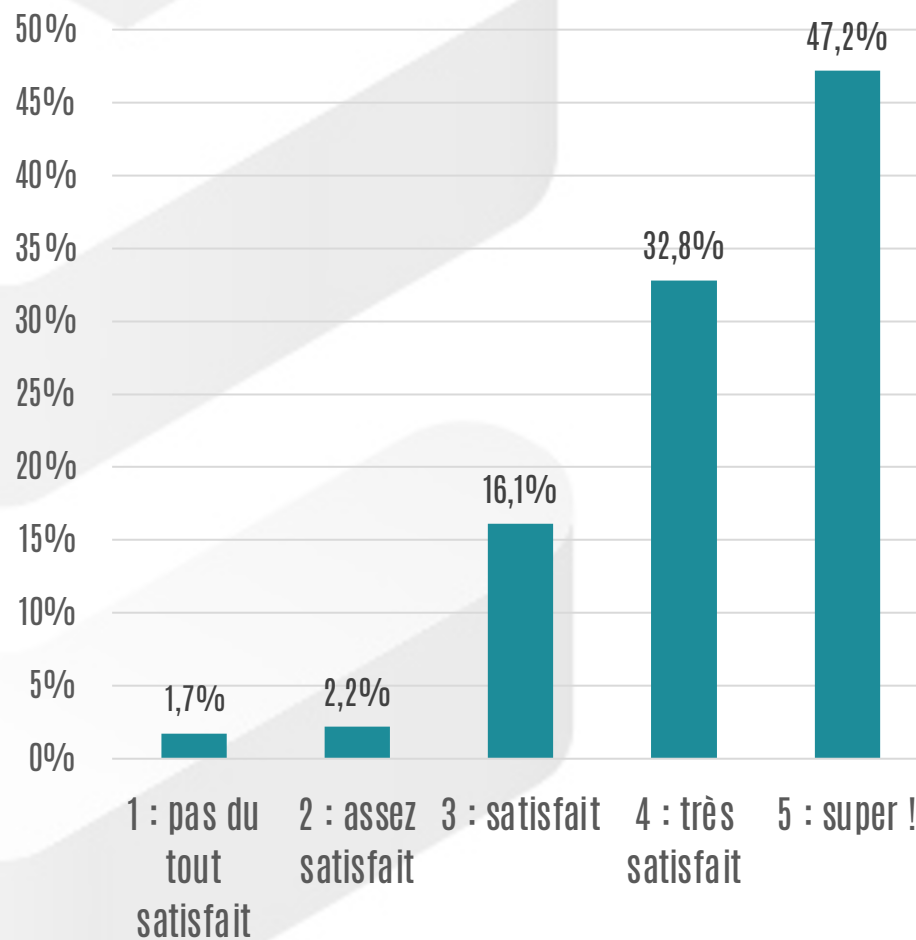
1076 réponses



Oui Non

14. Si oui, qu'en avez-vous pensé ?

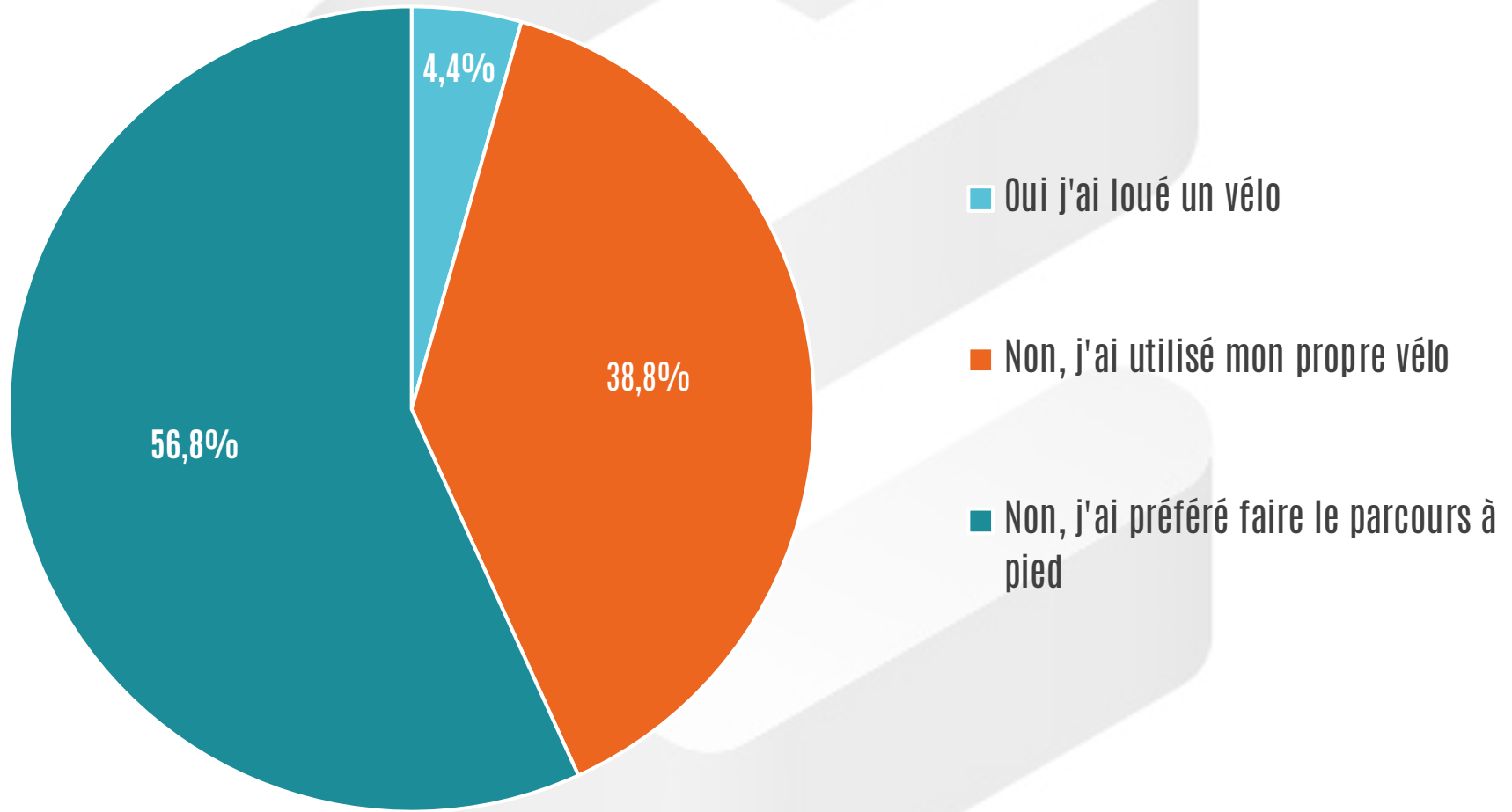
180 réponses





15. Avez-vous loué un vélo pour une de ces balades ?

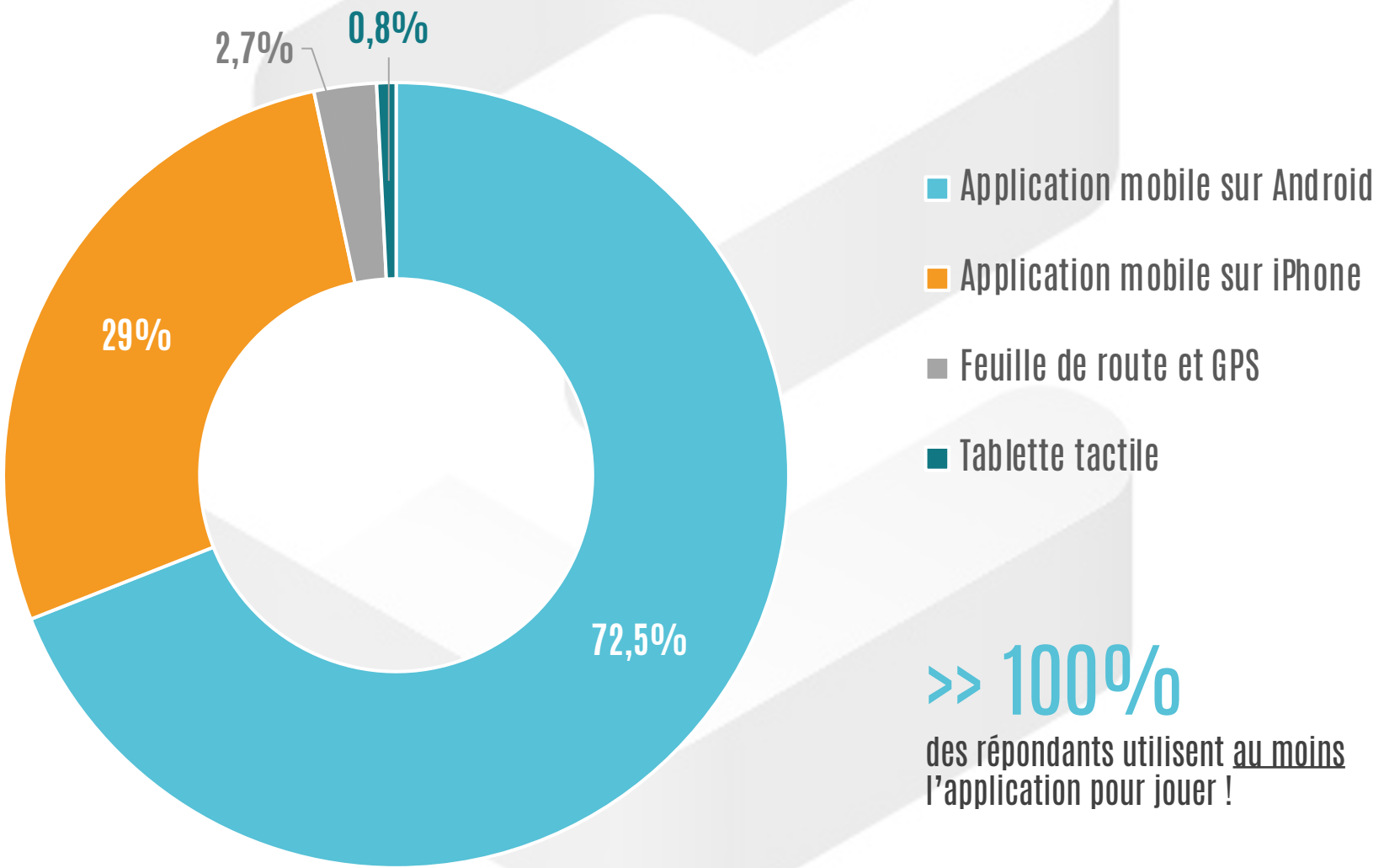
361 réponses





16. Avec quel support jouez-vous à PÉPIT ?

1076 réponses - Plusieurs réponses possibles

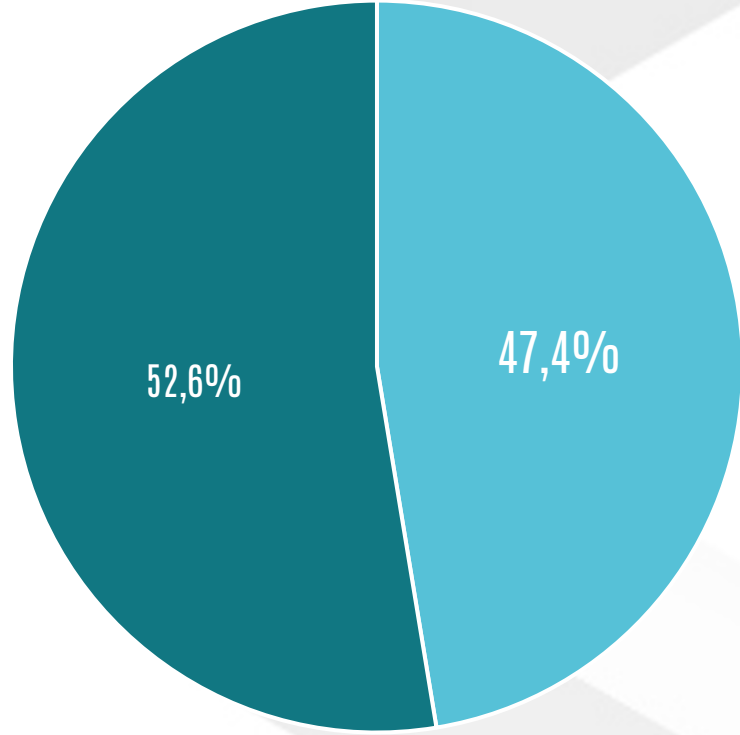


>> 100%
des répondants utilisent au moins
l'application pour jouer !



17. Avez-vous déjà consulté le tutoriel de l'application ?

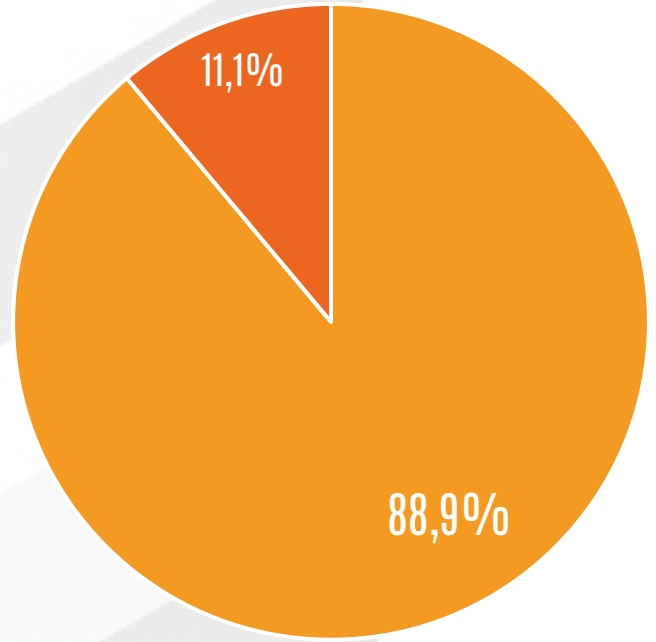
1076 réponses



Oui Non

18. Si oui, cela vous a-t-il aidé ?

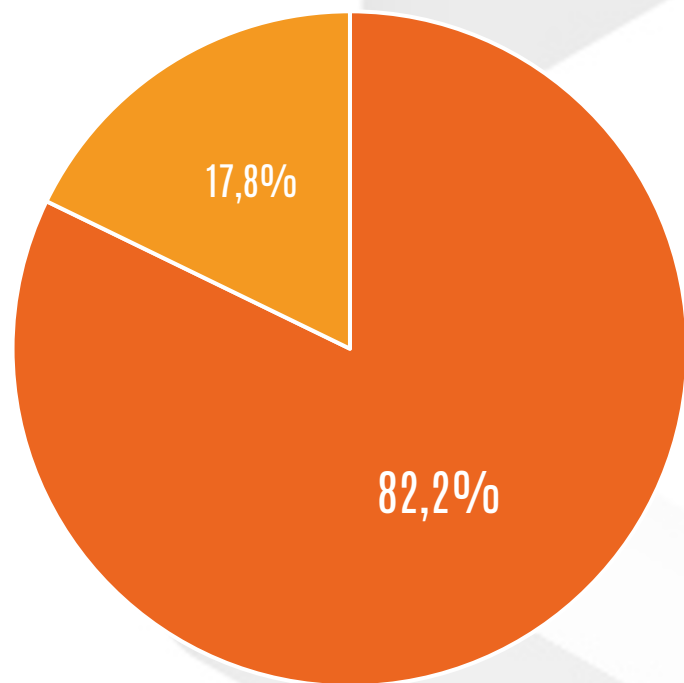
540 réponses



Oui Non

19. Savez-vous que 2 aides sont disponibles en fin de parcours pour vérifier vos réponses ?

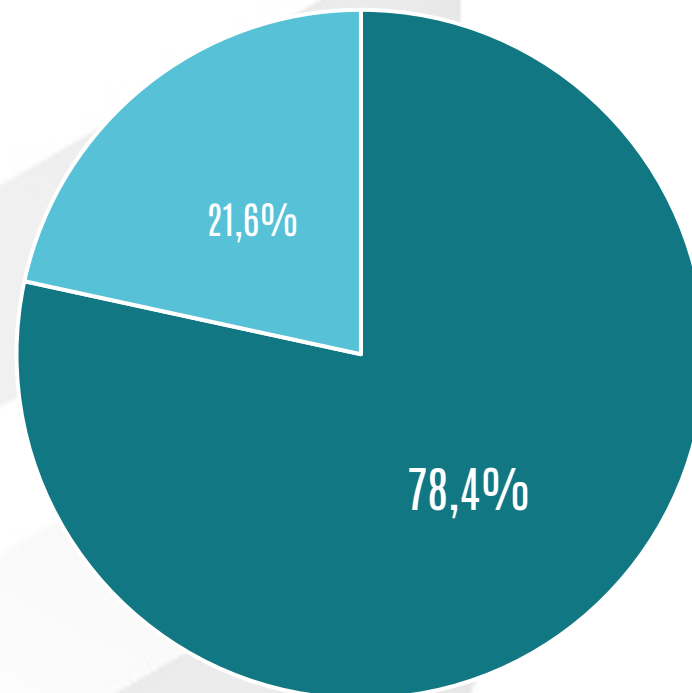
1076 réponses



■ Oui ■ Non

20. Si oui, avez-vous déjà fait appel à ces aides ?

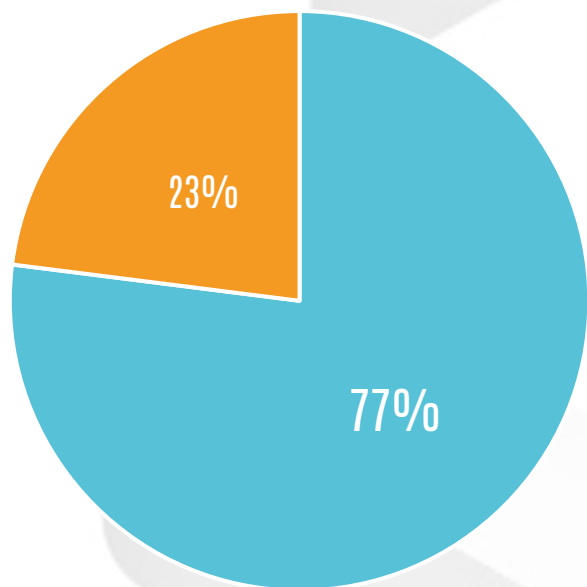
946 réponses



■ Oui ■ Non

21. Pendant une balade, avez-vous déjà cliqué sur un mot du lexique pour mieux comprendre la notion pédagogique ?

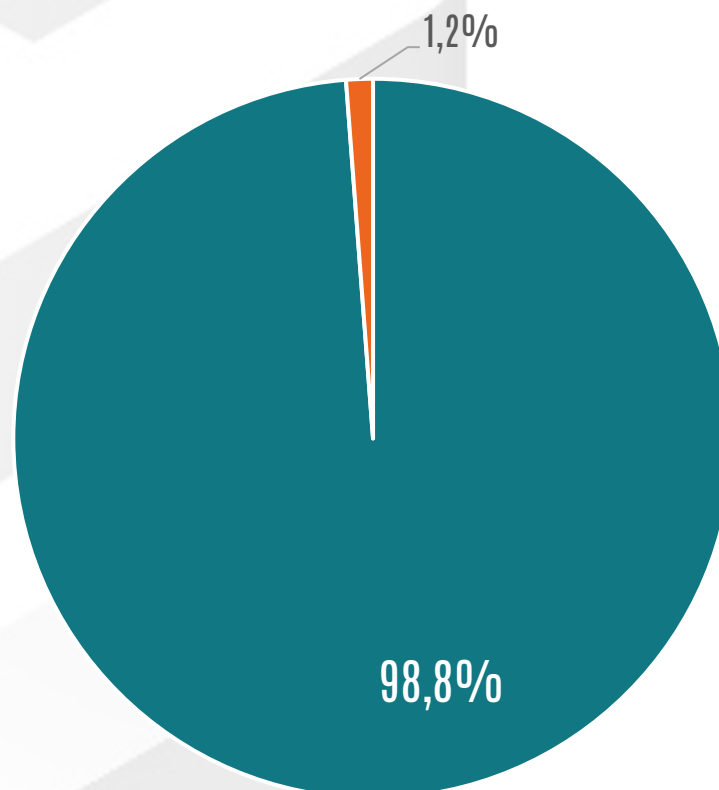
1076 réponses



■ Oui ■ Non

22. Si oui, trouvez-vous ce lexique utile ?

848 réponses

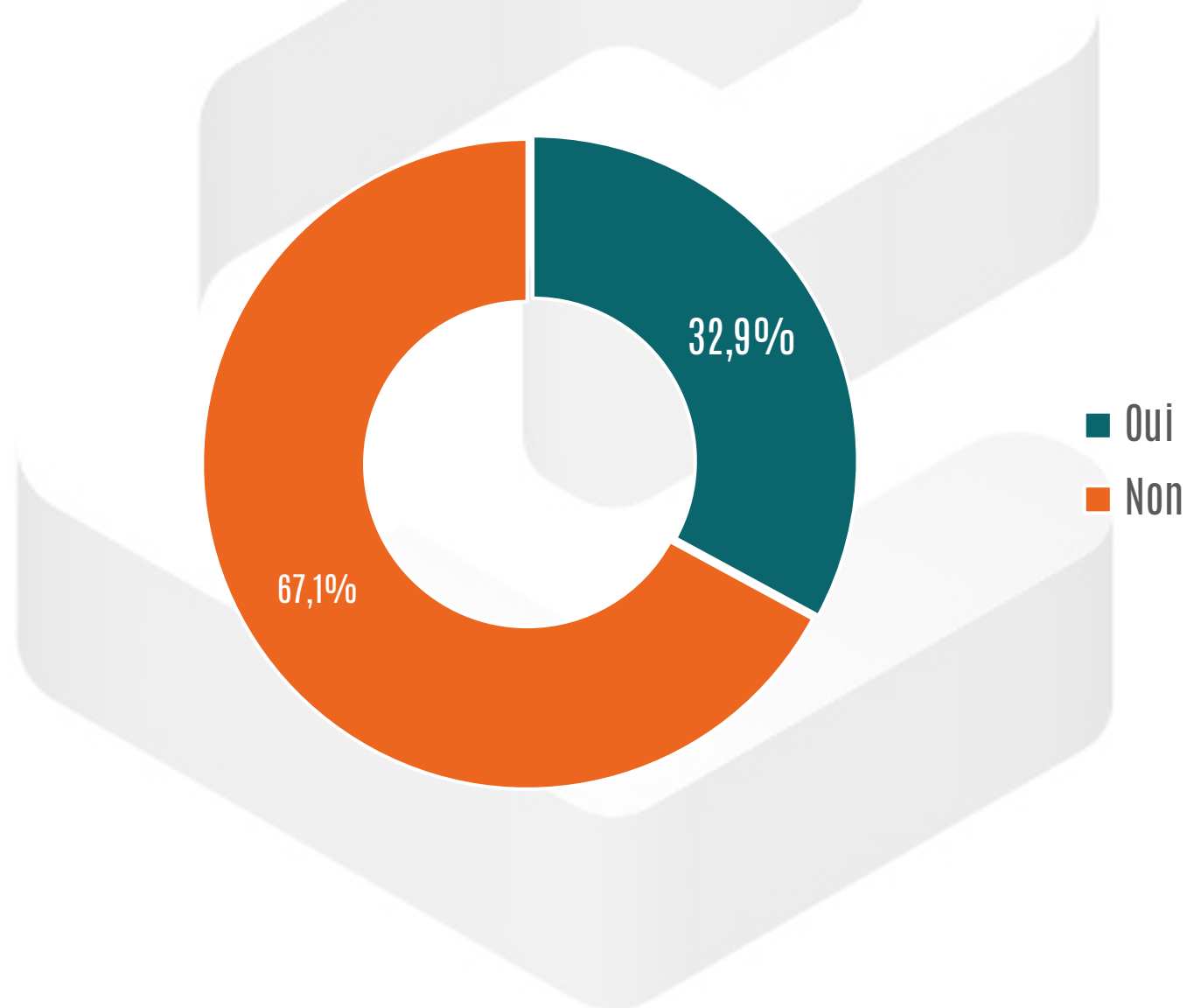


■ Oui ■ Non



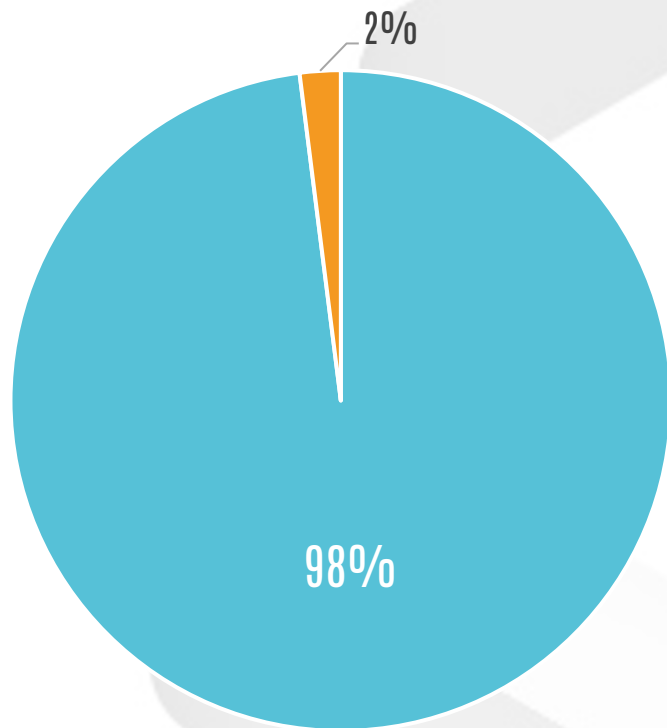
23. Avez-vous consulté les dossiers pédagogiques disponibles sur l'application et le site internet ?

1076 réponses



24. Souhaitez-vous rejouer à PÉPIT ?

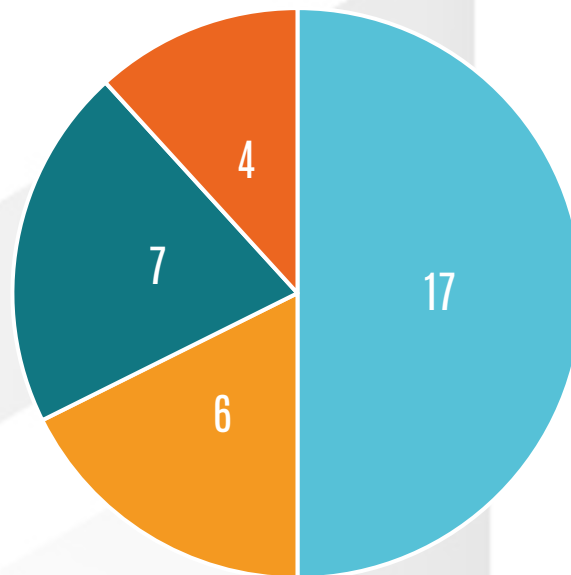
1076 réponses



■ Oui ■ Non

25. Si non, pourquoi ?

30 réponses - Plusieurs réponses possibles

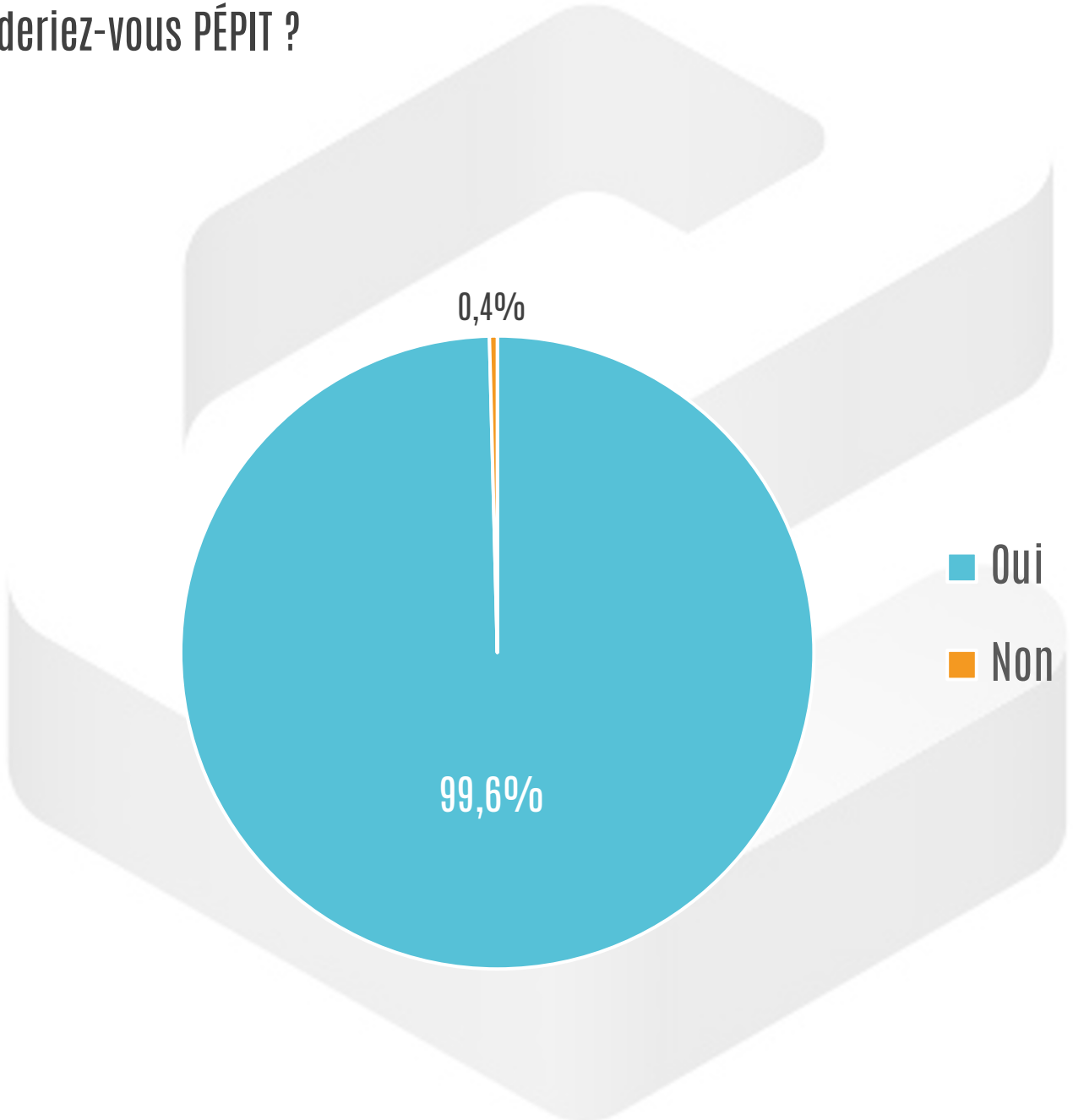


- Non originaire du département
- Difficulté à utiliser l'application
- Difficulté à répondre aux énigmes
- Pas convaincu.e par le principe du jeu



26. Recommanderiez-vous PÉPIT ?

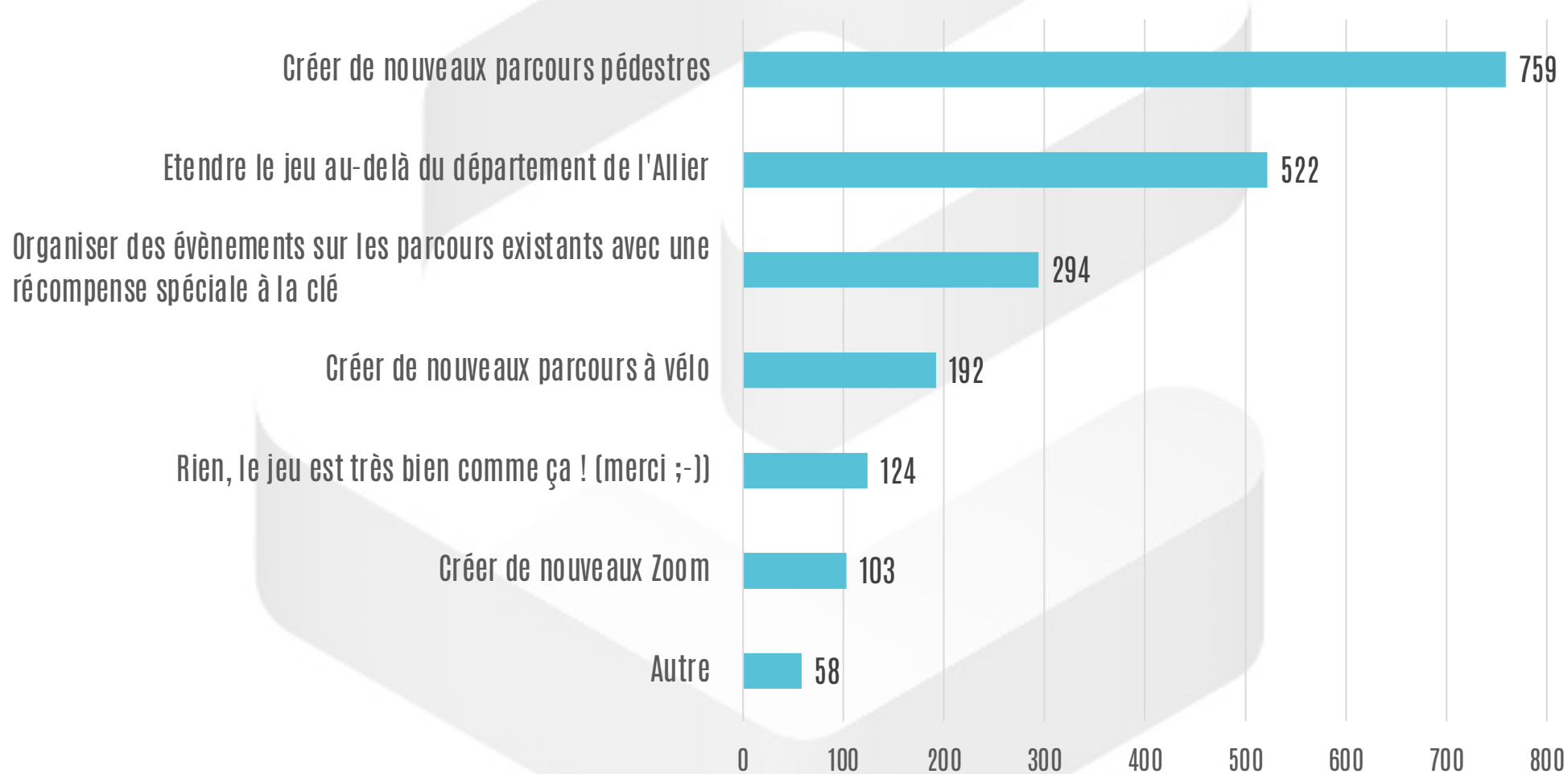
1076 réponses





27. Que pourrait faire le CAUE en priorité pour développer le jeu PÉPIT ?

1070 réponses - Plusieurs réponses possibles





27. Que pourrait faire le CAUE en priorité pour développer le jeu PÉPIT ?

1070 réponses - Plusieurs réponses possibles

Détails de la réponse « Autre » et éléments de réponse quant aux suggestions reçues

Création de nouveaux parcours

1. Secteurs évoqués : Yzeure, Saint Germain des Fossés, autour de Montluçon, sud-ouest et sud-est du département.
2. Thématiques ou secteurs « insolites » : parcours pâtisserie, parcours dans des châteaux, des souterrains.

➡ 2. Les parcours se jouent en extérieur, depuis l'espace public et sont disponibles 24h/24, 7j/7. Pour un mode « intérieur » : nécessité de contacter le prestataire pour connaître la faisabilité (système GPS toujours possible ? Quid de l'accès ? Pertinence par rapport au principe du jeu ?).

Parcours à vélo

1. Prévoir des loueurs à proximité du point de départ.

Extension du jeu

1. Secteurs évoqués : Loire, Loire-Atlantique, Puy de Dôme, Savoie.

➡ 1. Le déploiement du jeu à une échelle nationale est en réflexion depuis 2019. Le réseau national des CAUE le permettrait. Néanmoins, il faut avant tout définir la méthode ainsi que les moyens financiers, humains et juridiques.

Gamification

1. Jeux, challenges, parcours bonus, parcours éphémères.
2. Badges virtuels, badges de fin de saison, badges collector, badges « palier », goodies.

➡ 1. Deux défis ont été proposés en 2022 (idem 2021) : à Ebreuil dans le cadre du Festival Musiques Vivantes, à Cosne d'Allier.
1&2. Certaines de ces idées dynamiseraient le jeu, à condition d'être en adéquation avec ses objectifs . Elles nécessitent une réflexion et un développement particulier s'inscrivant dans une stratégie générale.



27. Que pourrait faire le CAUE en priorité pour développer le jeu PÉPIT ?

1070 réponses - Plusieurs réponses possibles

Détails de la réponse « Autre » et éléments de réponse quant aux suggestions reçues (suite)

Communication

1. Rencontrer les équipes lors d'évènements.
2. Communiquer davantage pour faire connaître le jeu : auprès des habitants, des collectivités, dans les commerces, les bibliothèques, etc.



1. En 2022, le CAUE, via sa mission de sensibilisation-jeune public, a participé à 7 évènements pour faire connaître le jeu et plus largement ses missions. Les publics rencontrés : familles, établissements scolaires, centres de loisirs, personnes intéressées par le patrimoine, cyclistes.
2. Depuis son lancement, le bouche à oreille est le vecteur de communication principal du jeu PÉPIT (cf. slide 3).

Les publics

1. Adapter le fonctionnement du jeu et son contenu à différents publics : pour les tout petits, pour les personnes en situation de handicap moteur ou visuel, pour les DYS (audio ou repères visuels).
2. Créer différents modes de jeu : multilingue, compétition, groupe, balade avec son chien.
3. Créer plusieurs niveaux de difficulté.



- 1, 2 & 3. Créer plusieurs modes de jeu nécessite de (re)questionner le projet ainsi que le prestataire technique afin de connaître les possibilités et leurs coûts. Faisabilité, temps de préparation et de suivi des parcours impactés.
 1. Remarques détaillées quant à l'audio et les repères visuels en slides 28 et 29.
 2. Certains groupes/structures n'hésitent pas à contacter directement le CAUE pour ce genre de demandes (groupe notamment).

27. Que pourrait faire le CAUE en priorité pour développer le jeu PÉPIT ?

1070 réponses - Plusieurs réponses possibles

Détails de la réponse « Autre » et éléments de réponse quant aux suggestions reçues (suite)

Réponses aux énigmes

1. Proposer des questions plus simples.
2. Ajouter une ou des aides supplémentaires pour vérifier les réponses.
3. Clarifier l'utilisation des aides.
4. Pouvoir vérifier les réponses aux énigmes à chaque étape.
5. Proposer la réponse lorsque les aides sont épuisées pour garantir l'accès au trésor.



2. A discuter avec le prestataire. Modification du tutoriel à prévoir.
3. Reformulation déjà effectuée en 2021.
4. Cette option donnerait la possibilité de jouer depuis chez soi : ce n'est pas le concept du jeu.
5. Mettre en place cette fonctionnalité permettrait d'éviter la frustration des plus jeunes mais risquerait de rendre le jeu plus ludique que pédagogique (+ cf. point 4). La réadaptation des contenus en fonction des retours des joueurs est une manière d'affiner la sensibilisation du public cible.

Parcours

1. Revoir l'entretien de certains parcours.
2. Revoir le rythme des parcours (distance entre 2 énigmes) et les voies empruntées.
3. Pouvoir choisir entre une « version courte » et une « version longue » des parcours.



1. Certaines zones de cache/indices pourraient être revus/rafraichis. Un travail d'identification des parcours concernés et des actions d'entretien à mener est à prévoir. A planifier en période creuse.
3. Créer plusieurs modes de jeu nécessite de questionner le projet ainsi que le prestataire technique afin de connaître les possibilités et leurs coûts. Faisabilité, temps de préparation et de suivi des parcours impactés.

Guidage

1. Améliorer la carte et la géolocalisation pour une meilleure lisibilité.
2. Afficher le tracé GPS sur la carte et en temps réel.

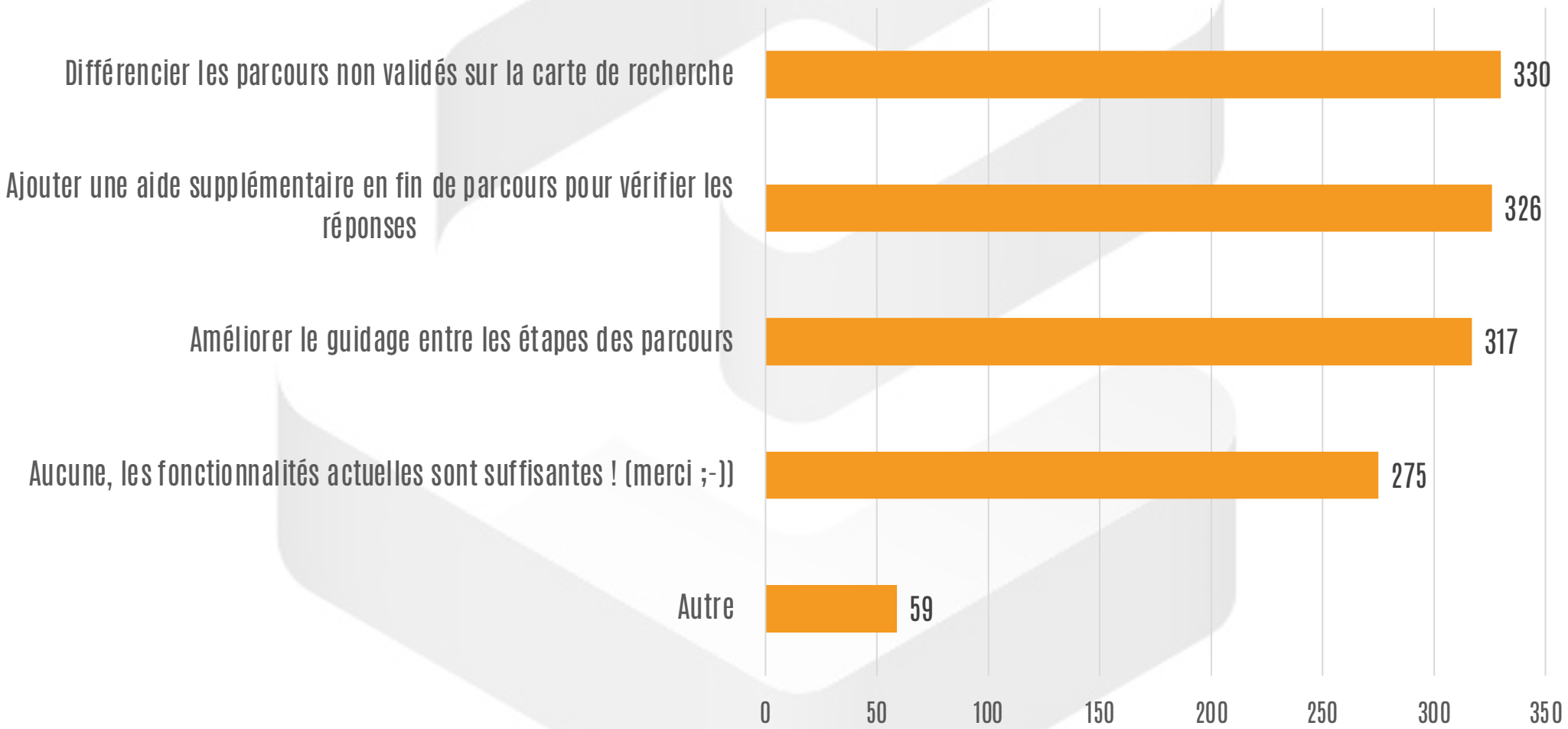


1&2. Détails sur ces points [en slide 28.](#)



28. Quelle(s) fonctionnalité(s) le CAUE pourrait-il améliorer ou ajouter à l'application ?

1029 réponses - Plusieurs réponses possibles



28. Quelle(s) fonctionnalité(s) le CAUE pourrait-il améliorer ou ajouter à l'application ?

1029 réponses - Plusieurs réponses possibles

Détails de la réponse « Autre » et éléments de réponse quant aux suggestions reçues

Amélioration du guidage : point le plus précisé de la réponse « Autre »

1. Améliorer la géolocalisation du GPS.
2. Pouvoir utiliser un GPS pour rejoindre le point de départ de la balade.
3. Pouvoir suivre son tracé pendant la balade via un décompte des kilomètres restants, un tracé en temps réel (cf. balade vélo) ou bien une visualisation sur carte des étapes restantes pendant la balade.
4. Baliser les balades ou poser des repères in situ.

- ➡
1. Les composants technologiques des smartphones capables de lire et d'exploiter les données GPS peuvent varier d'une marque et d'un modèle à l'autre. La précision de la géolocalisation est donc impactée par ce phénomène.
 2. Cette fonctionnalité existe déjà depuis l'application > à mettre davantage en avant sur le tutoriel ? Coût de modification du tutoriel à prévoir.
 3. Ces différentes options seront à discuter avec le prestataire : Quelle(s) solution(s) technique(s) ? Quelle souplesse de modification des tracés des parcours ? Quel coût ?
 4. Le balisage améliorerait le guidage des équipes. Néanmoins, cela nécessite de se questionner sur la réglementation à respecter, les moyens humains, techniques et financiers à mobiliser pour effectuer ce balisage. Le numérique permet une certaine réactivité quant à l'ajustement des parcours, le balisage in situ non (durée de mise en maintenance des parcours plus longue).

Fonctionnalité de recherche

1. Ajouter des critères de recherche : parcours non validés, accès poussette.

- ➡
1. Un picto « poussette » a été créé en 2019. L'afficher plus en amont sur la fiche mission ? Le définir comme critère ? Coût de développement à prévoir.



28. Quelle(s) fonctionnalité(s) le CAUE pourrait-il améliorer ou ajouter à l'application ?

1029 réponses - Plusieurs réponses possibles

Détails de la réponse « Autre » et éléments de réponses quant aux suggestions reçues (suite)

Réponses aux énigmes

1. Pouvoir vérifier les réponses aux énigmes à chaque étape.
2. Systématiser l'accès au trésor même lorsque des erreurs aux énigmes persistent ou bien donner une option pour afficher l'emplacement du trésor.
3. Proposer des questions plus simples.



1. Cette option donnerait la possibilité de jouer depuis chez soi : ce n'est pas le concept du jeu.
2. Mettre en place cette fonctionnalité risquerait de rendre le jeu plus ludique que pédagogique. La réadaptation des contenus en fonction des retours des joueurs est une manière d'affiner la sensibilisation du public cible.

Contenu du trésor

1. Vérifier l'approvisionnement régulier.
2. Créer un bouton pour prévenir quand le trésor est vide.



1. Depuis le lancement du jeu en 2018, la réactivité des référents s'est accrue. Le suivi de jeu s'en ressent. Il reste encore quelques efforts à fournir sur certains parcours.
2. Cette fonctionnalité existe déjà sur l'application > à mettre davantage en avant ? Coût de développement à prévoir.

Scénario des parcours

1. Sonoriser les dialogues.
2. Informations accessibles aux plus jeunes (densité, fond).



1. La sonorisation des dialogues soulèvent plusieurs questions : quels moyens humains et financiers pour enregistrer les voix ? En cas de modification du scénario, quelle réactivité pour intégrer le nouvel audio ? Poids et fluidité de l'application à terme ?
2. La densité des contenus des parcours de la saison 5 a été revue dans cette optique. Une mise à jour/révision des scénarios des parcours des saisons précédentes serait peut-être pertinente.



BILAN COMPARATIF 2020 - 2021 - 2022

	2020	2021	2022
Département de résidence	A plus de 70%, les équipes habitent dans l'Allier		
Communication	42% bouche à oreille (BAO) 17% office de tourisme (OT) 14% internet	49% BAO 15 % OT 13% internet	56% BAO 14% OT 12% internet
Cible	A plus de 80%, les équipes jouent en famille		
Age et composition des équipes	A plus de 38%, les équipes sont composées de 4 joueurs A plus de 20%, elles sont composées de 3 joueurs		34,4% des équipes sont composées de 4 joueurs 24,4% sont composées de 3 joueurs
	Sur la période observée, les tranches d'âge majoritaires sont 6-12 ans et 26-45 ans		
Réseaux sociaux	Baisse du nombre de joueurs suivant l'actualité du jeu sur les réseaux sociaux (45% > 33%)		
CAUE	Légère hausse du nombre de joueurs identifiant le CAUE comme créateur du jeu (33,9% > 37,2%)		
Intérêt du jeu	La découverte du patrimoine reste la motivation principale des joueurs à plus de 75%		



BILAN COMPARATIF 2020 - 2021 - 2022

	2020	2021	2022
Sélection de la balade	La localisation de la balade reste le critère principal de sélection		
Les balades permettent d'apprendre tout en s'amusant	98% plutôt d'accord	90% plutôt d'accord	98% plutôt d'accord
Balades adaptées aux enfants	96,4% plutôt d'accord	89% plutôt d'accord	94% plutôt d'accord
Economie locale	Plus de 52% des joueurs ont fait un arrêt dans un commerce avant, pendant ou après une balade PÉPIT Café/bar et boulangerie en priorité		64,4% ont fait un arrêt dans un commerce Café/bar et boulangerie en priorité
Parcours à vélo	/	7,3% des joueurs en ont déjà testé un Satisfaction à plus de 97%	15,6% des joueurs en ont déjà testé un Satisfaction à plus de 96%
		Location de vélo 2,4% Vélo personnel 40,1% A pied 57,5%	Location de vélo 4,4% Vélo personnel 38,8% A pied 56,8%
Support de jeu	Plus de 69% des joueurs utilisent l'application sur Android et plus de 25% sur Iphone		
Tutoriel de l'application	Plus de 47% des joueurs consultent le tutoriel 88% le trouvent utile		



BILAN COMPARATIF 2020 - 2021 - 2022

	2020	2021	2022
Vérification des réponses	Plus de 79% des joueurs savent que des aides existent pour vérifier leurs réponses Plus de 74% des joueurs y ont déjà fait appel		
Lexique	Plus de 75% des joueurs ont déjà cliqué sur un mot du lexique Plus de 98% des joueurs trouvent cette fonctionnalité utile		
Consultation des dossiers pédagogiques	37,8% Oui	33,4% Oui	32,9% Oui
Rejouer à PÉPIT et le recommander	Plus de 98% des joueurs souhaitent rejouer à PÉPIT Plus de 99% des joueurs le recommandent		



PISTES D'EVOLUTION POUR LA SAISON 6



Créer de nouveaux parcours pédestres

- A contrario, la demande de création de parcours à vélo est moins forte même si le nombre de joueurs en ayant déjà testé augmente (15,6% contre 7,3% en 2021)
 - Ajouter au cahier des charges des parcours à vélo le critère « loueur à proximité »



Gamification

- Dynamiser les parcours existants avec des jeux/challenges
 - Réflexion à mener quant à la forme et aux objectifs des challenges pour être en adéquation avec ceux du jeu



Travailler sur la mutualisation/extension du jeu à l'échelle nationale

- Demande remontée par les enquêtes depuis 2018



Poursuivre la communication sur le CAUE et ses missions à travers PÉPIT



Communiquer sur le jeu

- Auprès des commerces de proximité pour conforter le bouche à oreille (café, bar et boulangerie en priorité) ?
 - Canaux de diffusion : En direct ? Via les mairies ?



Imaginer des solutions pour mieux faire connaître les dossiers pédagogiques

- Animations d'actions pédagogiques ?
- Partenariats ?



PISTES D'EVOLUTION POUR LA SAISON 6 (suite)



Ajouter des fonctionnalités à l'application

- Parcours validés/non validés, parcours poussette : affichage sur la carte ou ajout de critères de recherche ?
 - Coût de développement à prévoir



Améliorer certaines fonctionnalités de l'application

- Ajouter une aide supplémentaire au dispositif d'aide
 - Coût de développement et mise à jour du tutoriel à prévoir
- Interroger le système de guidage pour l'optimiser
 - Quelle(s) solution(s) technique(s) ?
 - Pour quel rapport temps/coût/souplesse ?



Faire un rappel quant aux fonctionnalités déjà existantes sur l'application

- Remettre une indication sur la modale renvoyant au tutoriel ou réexpliquant les règles principales ?



Poursuivre les efforts fournis en saison 5 quant à la rédaction des scénarios

- Révision/mise à jour des scénarios des parcours des saisons précédentes à envisager ?



Entretenir les éléments de jeu sur les parcours

- Identifier les zones de cache et/ou indice à réviser
- Prévoir les actions d'entretien en période creuse