

## Rapports d'activité 2017

<b>Rapports d'activité 2017</b>	1
1. Recherche & Développement	2
2. Atelier fablab	4
2.1 Les réalisations	4
2.2 Les workshops	7
2.3 Les commandes clients	9
2.4 Les stages	12
2.5 La communauté	13
3. Les appels à projets	14
3.1 Chic2.0	14
3.2 Artisans2.0	16
3.3 Fablab Mobile	16

### Contexte:

Openfab est un projet de l'asbl Syntonie.

L'objectif du fablab Openfab est de trouver un modèle économique viable au travers du développement des capacités d'une communauté indépendantes, du partage de connaissances supporté par les licences libre et de la mutualisation d'un lieu, de services et d'équipements.

Un équilibre est à trouver entre

- les personnes qui sont intéressées par ce qu'on sait faire (les clients)
- les personnes qui désirent apprendre à faire eux-mêmes (les membres)

Les activités d'Openfab sont donc de 3 types:

- le développement de l'activité vers cette état d'équilibre financier.
- des activités supportées par les membres.
- des partenariats locaux et internationaux dans le cadre d'appels à projets.

Toutes ces activités favorisent la visibilité des projets, des savoir-faire de la communauté et génèrent chaque année plus d'opportunités, plus d'activités que l'année précédente. La communauté s'agrandit et se renforce en testant et s'adaptant tel un jeune organisme qui grandit et apprend par la pratique.

## 1. Recherche & Développement

Afin d'améliorer l'introduction des membres à la fabrication, de faciliter leur autonomisation et valoriser les compétences qu'ils apprennent et développent au sein du fablab, une recherche spécifique et le développement d'un nouveau cadre et d'outils a été réalisée.

La mise en relation à une échelle européenne de ce système valide un intérêt grandissant localement mais aussi à l'échelle internationale.

- **Passeport maker, proto V2**

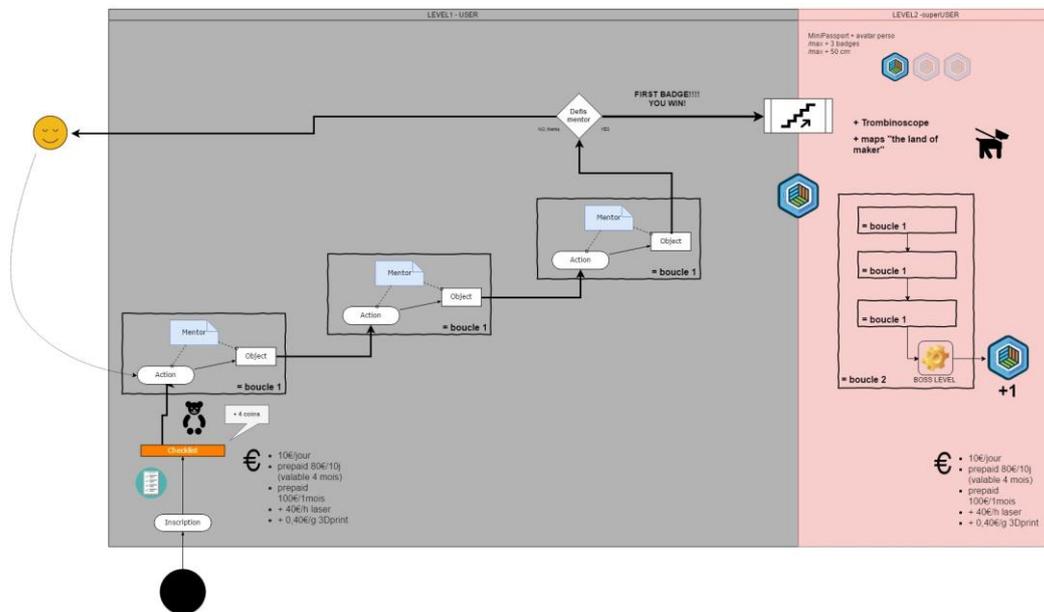
Un document hautement personnalisable, qui reprend les informations du maker, c'est aussi un outil concret qui le soutient dans ses activités et la documentation de son travail.



- Vulca**, un projet de mobilité des makers au sein de l'Europe.  
 Nicolas a représenté la Belgique lors du premier séminaire international **Octobermake**



- Gamification**  
 Développement et Introduction d'une logique de gamification pour améliorer l'engagement des membres dans les processus participatifs de l'association.  
 Nous observons une répartition de 80/20 (loi de pareto) 80% de membres "consomment" ce que les 20% restant développent et apportent au groupe en contribuant à la communauté.  
 C'est le chemin à suivre de l'inscription jusqu'à une professionnalisation au sein du fablab. (accès à une rémunération via la réalisation des commandes clients)



## 2. Atelier fablab

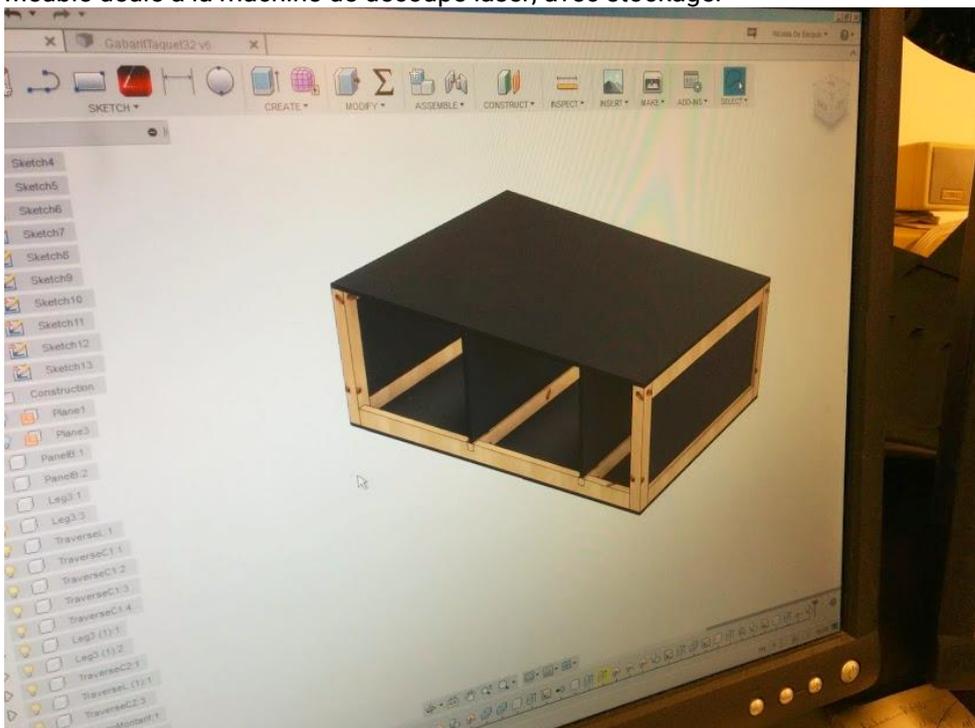
Voici un échantillon des activités au sein du fablab, quelques réalisations de membres mais aussi des workshops et une activité plus professionnelle qui est une des activités rémunérantes.

### 2.1 Les réalisations

- Prototype de violon à la cnc, validation par la pratique de l'investissement dans un nouvel outil numérique pour un luthier spécialisé dans les violons.



- Meuble dédié à la machine de découpe laser, avec stockage.

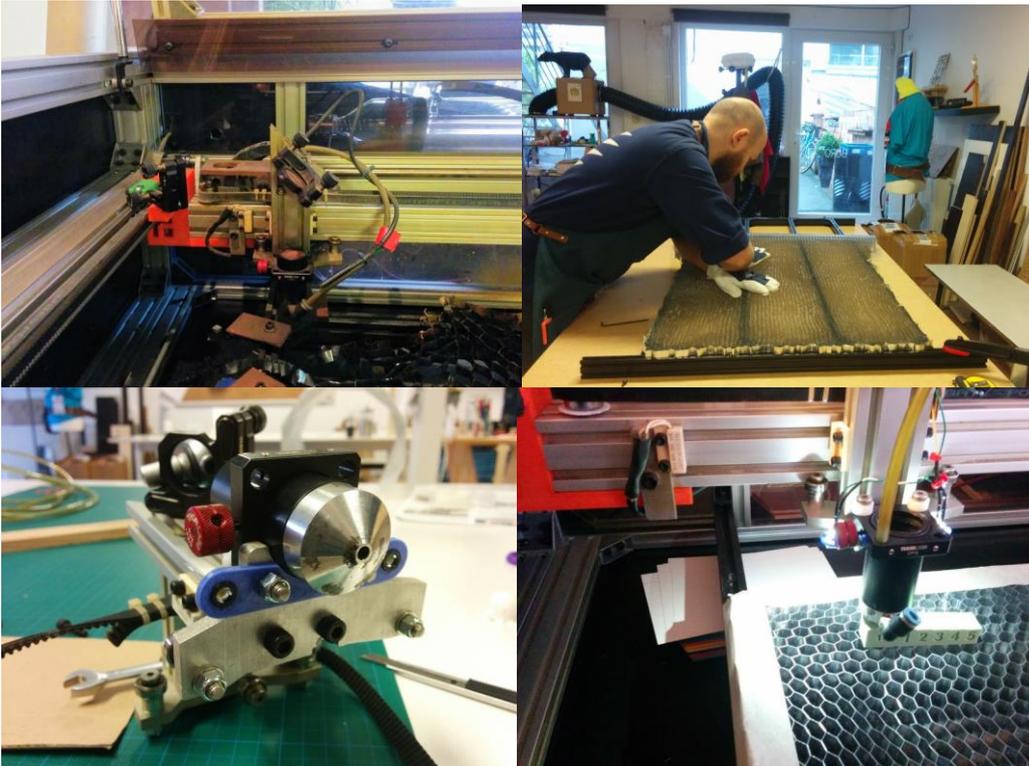




- Design d'une pédale pour vélo, impression 3D



- Nettoyage et mise à jour technique de la découpeuse laser avec de nouvelles pièces imprimées en 3D.



## 2.2 Les workshops

- Assemblage d'imprimante 3D en kit.



- Introduction Arduino



- Workshop introduction lasercut, avec le fablab mobile **Bemaker** (partenaire)



- Sensibilisation dans les écoles avec **Velom2** (partenaire)



### 2.3 Les commandes clients

Sur l'année 2017, les revenus provenant de location machine, vente, consultation et production pour clients s'élèvent à 11532€

Voici quelques exemples du type de commande reçues pour production.

- Refresh, cantine de quartier, signalétique



- Pochoirs pour détaillant vin naturel



- Carodéc, enseigne de magasin



- Minga et le projet de présentoir à semences



- Fabrication de mobilier pour l'école St-Joseph, Ixelles.



- Design 3D et préparation pour usinage métal d'un RIG, support pour 9 caméras pour prise de vues en 360°



## 2.4 Les stages

2 stages d'observation en entreprises, 1 stagiaire en design, 1 stagiaire en marketing

- Design et fabrication d'aménagement de l'atelier



- Tutoriels pédagogique, "apprendre à visser"



## 2.5 La communauté

- une journée chargée à l'atelier.



- Les portes ouvertes lors de **Brussels design september**



### 3. Les appels à projets

En 2016, Syntonie a remporté un projet européen, avec 4 autres partenaires. Le projet s'étalait de 2016 jusqu'à 2017 (18mois). Dans ce cadre nous avons accueilli et organisé 2 workshops localement.

Une suite était prévue à Rome puis une cloture à St-Denis (Paris).

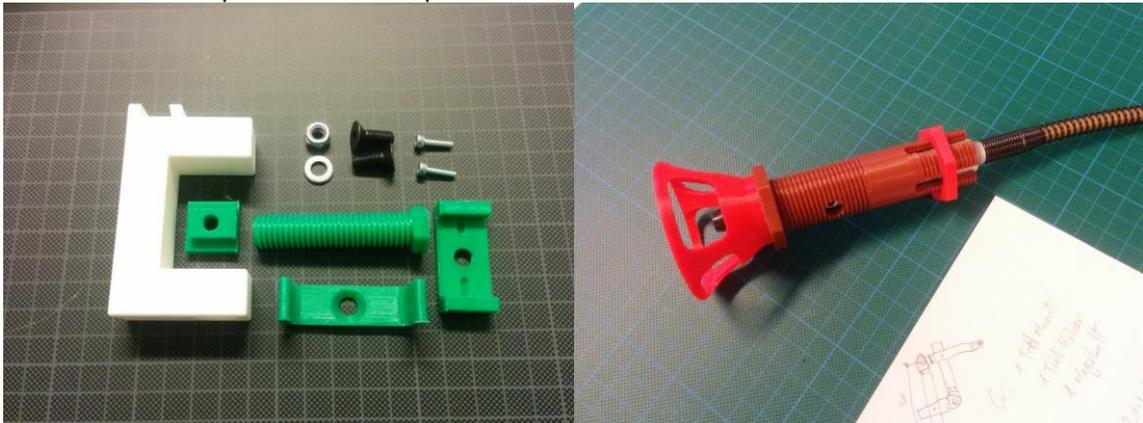
Un second appel à projet a été remporté par la suite à une échelle beaucoup plus locale avec le Contrat de Quartier Durable du Maelbeek à Ixelles.

#### 3.1 Chic2.0

- workshop bxl Mars, la machine



- Documentation et production de 4 "pantolino"



- Workshop Bxl Mai, pédagogie

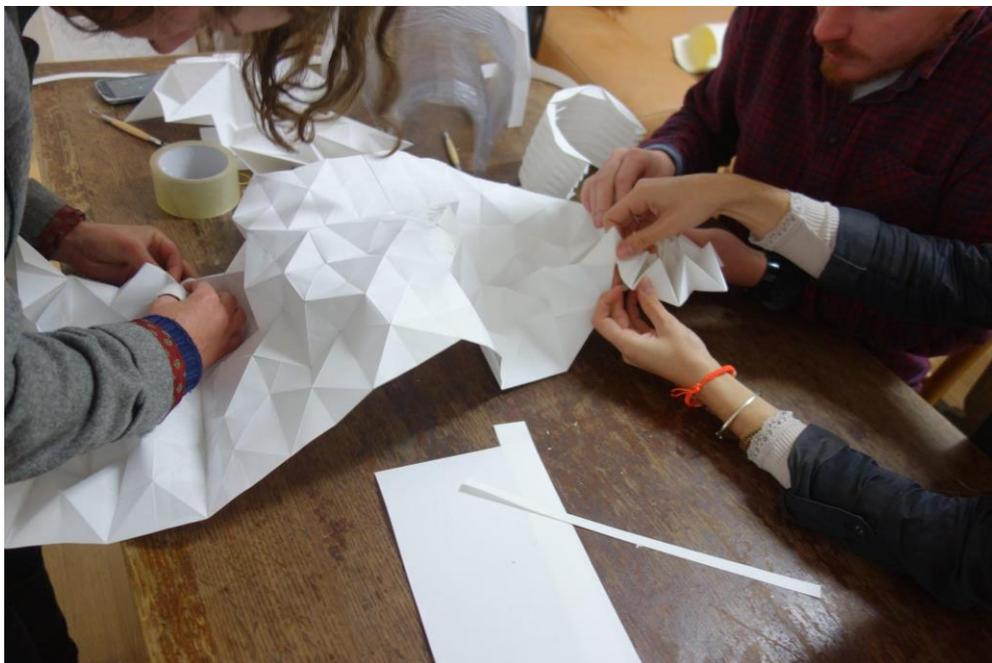


- Workshop à Rome, Juillet



### 3.2 Artisans2.0

Artisan 2.0 vise à partager des passions et des savoir-faire manuels en mettant à disposition les opportunités offertes par les outils numériques.



### 3.3 Fablab Mobile

Durant l'été, Syntonie a participé à un projet local porté par CIN (civic innovation network) qui visait à réunir, autour d'un scénario proposé, différents acteurs locaux et mettre en place un projet commun. Dans ce cas, le projet s'est concrétisé sous la forme d'un partenariat à 6 entités et de la réponse à un appel à projet de fablab mobile, financé par Innoviris.

Le projet a été remporté et se déroulera sur la période 2018/2019.

L'objectif est de sensibiliser les enfants aux sciences et technologies. Des démonstrations et des ateliers seront proposés dans les écoles. Les équipements seront mobiles et transportés selon les cas dans un "food truck" aménagé et une flotte de vélo cargo.

