

Activer le potentiel des chaînes de valeur régionales pour une économie durable

Das Potenzial regionaler Wertschöpfungsketten für eine nachhaltige Wirtschaft aktivieren

Breakout session

Comment développer des modèles d'affaires plus circulaires (DE/FR) - *Mise en pratique avec le serious game Circulab*

Entwicklung zirkulärer Geschäftsmodelle in der Praxis (DE/FR) - *Mit dem Serious Game Circulab*

Qu'est-ce que Circulab?

Was ist Circulab?

Une mise en pratique pour développer des modèles d'affaires plus circulaires et appliquer concrètement les principes de l'éco-innovation

Eine praktische Umsetzung zur Entwicklung von Geschäftsmodellen, die stärker auf Kreislaufwirtschaft und ÖKO-Innovation ausgerichtet sind

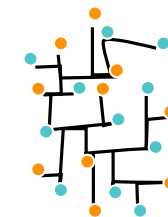
- “Serious game” basé sur l’intelligence collective
- Des outils pour transformer son modèle d'affaires, développer de nouveaux produits/services
- „Serious Game” auf Basis kollektiver Intelligenz
- Tools zur Umgestaltung des Geschäftsmodells und zur Entwicklung neuer Produkte/Dienstleistungen



Wissen
Savoirs



Erfahrung
Expérience



Kreativität
Créativité



Comment le jeu a t-il été conçu? Wie ist das Spiel konzipiert?

Concept d'innovation optimale

Konzept der optimalen Innovation

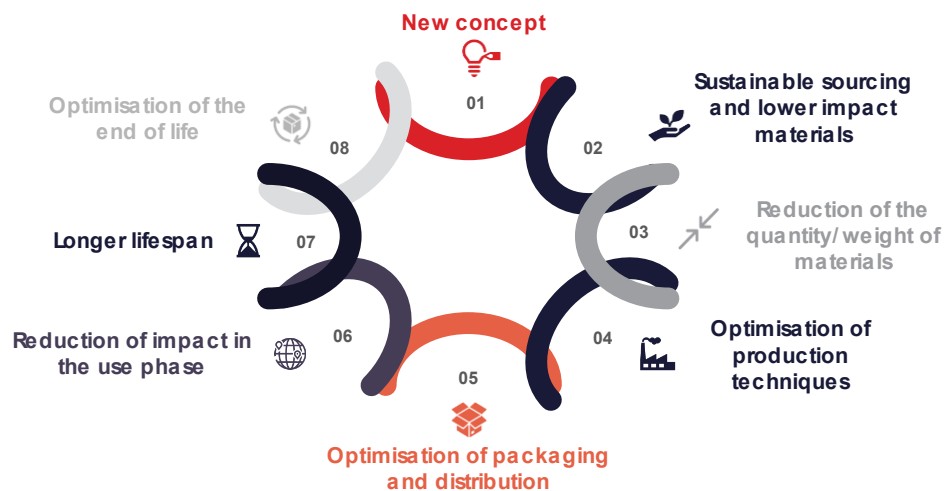
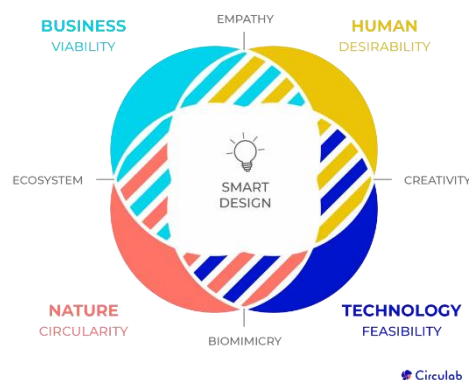


Illustration de l'économie circulaire

Illustration der Kreislaufwirtschaft

Principes
opérationnels de
l'éco-conception

Prinzipien des
Ökodesigns

De quoi avons-nous besoin pour jouer? Was brauchen wir zum Spielen?

IMPACTS POSITIFS
Quels sont les impacts positifs pour l'organisation, le territoire ou les écosystèmes ? Comment garantir leur pérennité ?

IMPACTS NEGATIFS
Quels sont les impacts négatifs de l'organisation pour elle-même, son territoire ou les écosystèmes ?

Circulab toolbox

ACTIVITÉS CLÉS
Quelles sont les activités clés pour la création de valeur ? Quelles expertises sont déjà à disposition ? Lesquelles doivent être acquises ?

RESSOURCES NATURELLES
Quelles ressources organiques sont nécessaires ? Permet-on leur biodégradabilité ?

RESSOURCES TECHNIQUES
Quelles ressources techniques sont nécessaires ? Quels produits, composants, machines ou autres matières sont utilisés ?

RESSOURCES ÉNERGÉTIQUES
Quelles sont les énergies nécessaires ? Sûr ou au prix raisonnable ? L'autonomie énergétique est-elle possible ?

PROPOSITION DE VALEUR
Quel(s) valeur(s) sont créées pour l'ensemble des parties prenantes ? À quel moment l'expérience proposée ? Comment cette fonctionnalité ? Quelles sont les caractéristiques clés ?

USAGE SUIVANT
Que se passe-t-il à la fin de l'utilisation du produit/service et de chacun de ses composants ou packaging ? Peut-on réparer à la maison ? Réparer en fin d'utilisation ? Le produit et ses composants sont-ils réutilisables ? Réparables ? Ou recyclables ? Peut-on améliorer ou reconstruire l'utilisateur ou les partenaires pour atteindre le zéro déchet ?

DISTRIBUTION
Quelles sont les occasions de vendre le produit/service ? Comment faire connaître l'offre ? Comment la production est-elle distribuée ? Quelle relation client est mise en place ? Comment la développer ?

UTILISATEURS & CONTEXTES
Pour qui est créé le produit ? Quels sont les contextes liés au problème à résoudre ? Quel est le cœur de la clientèle ? Qui est l'utilisateur final ?

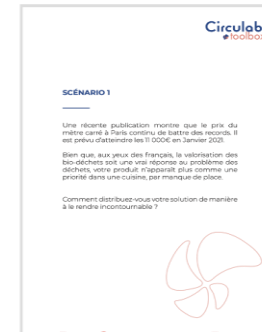
MISSION
Quelle est la mission à laquelle l'organisation répond ? Quels sont les besoins essentiels à satisfaire ?

PARTENAIRES
Quels sont les partenaires & fournisseurs clés pour la création de valeur ? Quelles activités et expertises apportent-ils ?

REVENUS
Quels sont les flux de revenus récurrents ou ponctuels ?

COÛTS
Quels sont les coûts et investissements nécessaires ?

Circular canvas



Un défi à relever
Eine Herausforderung zu Bewältigen

Des feutres
Schreibmaterial

Une fiche
mémo
Zusammenfassung



Des cartes
Karten



Plateau de jeu / "Circular Canvas"
Spielbrett / "Circular Canvas"

Le plateau de jeu

IMPACTS POSITIFS
Quels sont les impacts positifs pour l'organisation, le territoire ou les écosystèmes ?
Commentaires, pistes, ou leur régénération ?

IMPACTS NEGATIFS
Quels sont les impacts négatifs de l'organisation pour elle-même, son territoire ou ses écosystèmes ?

Circulab toolbox

MISSION
Quelle est la mission à laquelle l'organisation répond ?
Quels sont les besoins essentiels à satisfaire ?

ACTIVITÉS CLÉS
Quelles sont les activités clés pour la création de valeur ?
Quelles expertises sont déjà à disposition ?
Lesquelles doivent être acquises ?

RESSOURCES NATURELLES
Quelles ressources organiques sont nécessaires ?
Permet-on leur biodégradabilité ?

RESSOURCES TECHNIQUES
Quelles ressources techniques sont nécessaires ?
Quels produits, composants, machines ou autres matériels sont utilisés ?

RESSOURCES ÉNERGÉTIQUES
Quelles sont les énergies nécessaires ? Réduire ou au moins nécessaire la consommation d'énergie ?
L'autonomie énergétique est-elle possible ?

PROPOSITION DE VALEUR
Quelle(s) valeur(s) sont créées pour l'ensemble des parties prenantes ?
À quoi ressemble l'expérience proposée ?
Comment cela fonctionne ? Quelles sont les caractéristiques clés ?

USAGE SUIVANT
Que se passe-t-il à la fin de l'utilisation du produit/service et de chacun de ses composants ou packaging ? Peut-on répondre à de nouveaux besoins, en fin d'utilisation ? Le produit et ses composants sont-ils réutilisables ? Réparables ? Ou recyclables ? Peut-on impliquer ou récompenser l'utilisateur ou les partenaires pour atteindre le plein cycle ?

DISTRIBUTION
Quelles sont les occasions de penser à notre proposition de valeur ?
Comment faire connaître l'offre ? Comment le produit/service est-il livré ou mis à disposition ? Comment cela se concrétise-t-il ?
Quelle relation client est mise en place ? Comment la développer ?

UTILISATEURS & CONTEXTES
Pour qui est créé la valeur ?
Quels sont les contextes liés au problème à résoudre ?
Qui est le cœur de la clientèle ? Qui est l'utilisateur final ?

REVENUS
Quels sont les sources de revenus existantes ou potentielles ?

COÛTS
Quels sont les coûts et investissements nécessaires ?

Circular canvas

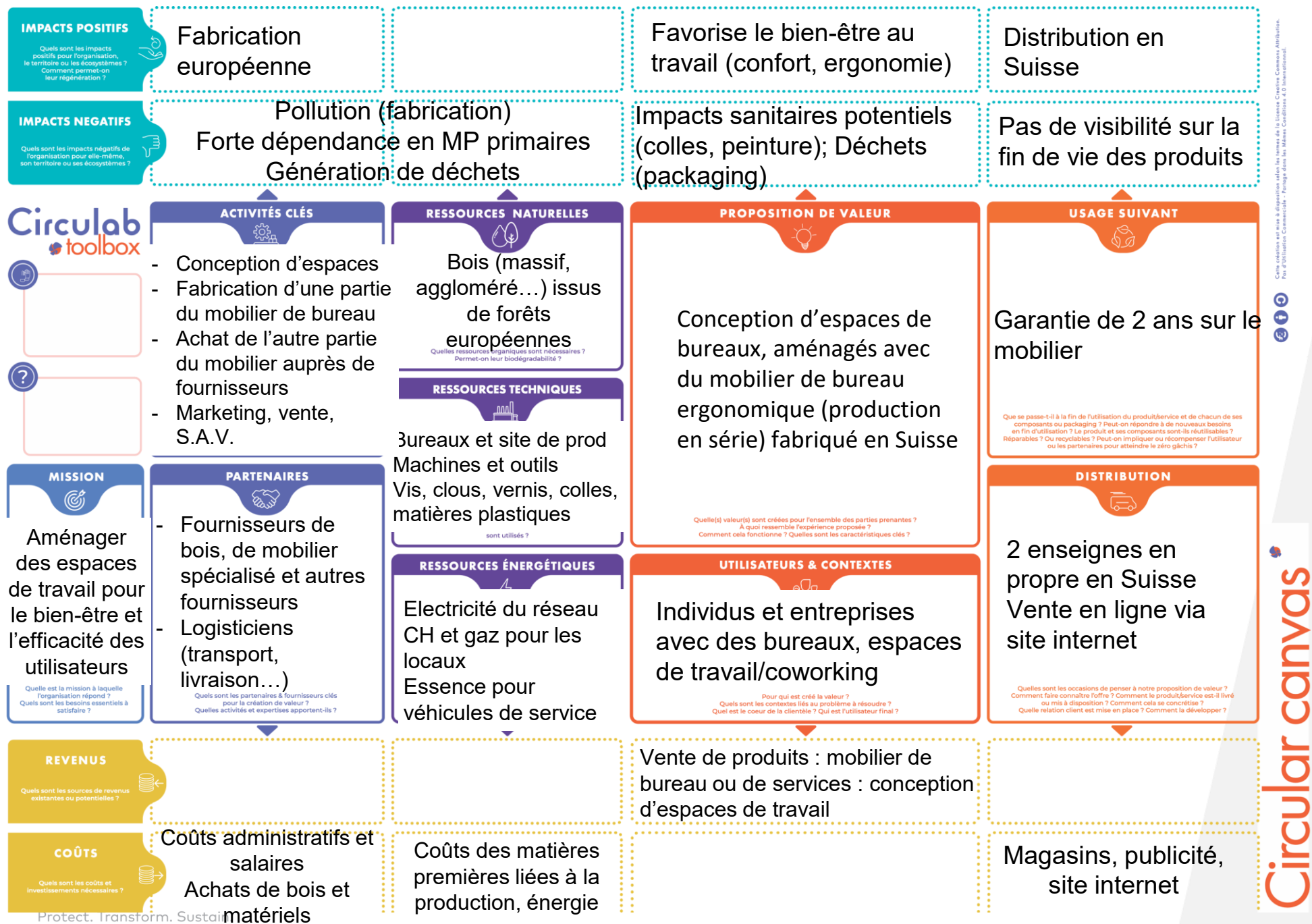
© 2020 Circulab et ses partenaires. Tous droits réservés. Ce document est une propriété intellectuelle de Circulab et de ses partenaires. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de Circulab est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de Circulab est formellement interdite.

Das “Spielbrett”

POSITIVE AUSWIRKUNGEN Was sind die positiven Auswirkungen auf die Organisation, die lokale Gemeinschaft oder die umliegenden Ökosysteme? Wie ermöglichen wir ihnen, sich zu regenerieren?				
NEGATIVE AUSWIRKUNGEN Was sind die negativen Auswirkungen auf die Organisation, die lokale Gemeinschaft oder die umliegenden Ökosysteme?				
Circulab toolbox [Icon: Gear] [Icon: Question Mark]	KERNAKTIVITÄTEN [Icon: Gear]	NATÜRLICHE RESSOURCEN [Icon: Leaf]	WERTEANGEBOT [Icon: Lightbulb]	WERTERHALTUNG [Icon: Recycle]
	Was sind die wichtigsten Wertschöpfungsaktivitäten? Welche Fähigkeiten sind bereits vorhanden? Welche sollen wir erwerben?	Welche natürlichen Ressourcen, ob mineralisch oder organisch, werden benötigt? Erleichtern wir die biologische Abbaubarkeit der organischen Ressourcen?	TECHNOLOGISCHE RESSOURCEN [Icon: Microchip]	Was passiert mit dem Produkt/der Dienstleistung und jeder Komponente/Verpackung am Ende der Nutzungsphase? Können das Produkt oder seine Komponenten wiederverwendet werden? Repariert? Recycelt? Können die am Ende des Nutzungszyklus neue Anforderungen erfüllt? Können der Nutzer oder die Partner für die Erreichung dieser Ziele einbezogen oder befristet werden?
AUFGABE [Icon: Target]	PARTNER [Icon: Handshake]	Welche technischen Ressourcen werden benötigt? Welche Produkte, Komponenten, Maschinen oder andere Materialien werden verwendet?	Welche Probleme werden durch unser Angebot gelöst? Welche Werte und Mehrwert werden für alle unsere Stakeholder geschaffen? Wie würden sie das angebotene Erlebnis beschreiben? Wie funktioniert es? Was sind die wichtigsten Merkmale?	VERTRIEB [Icon: Truck]
		ENERGETISCHE RESSOURCEN [Icon: Lightning Bolt]	KUNDEN & MARKT [Icon: People]	Welche Möglichkeiten bieten wir unseren Kunden, an unser Wertangebot zu denken? Wie kann das Angebot vermarktet werden? Wie wird das Produkt/die Dienstleistung geliefert oder zur Verfügung gestellt und wie funktioniert dieser Prozess? Welche Reparatur wird zu den Kunden aufgebaut? Wie kann diese weiterentwickelt werden?
Was ist die Aufgabe Ihrer Organisation? Welche Bedürfnisse werden erfüllt?	Wer sind unsere wichtigsten Partner, Lieferanten und Personalressourcen für die Wertschöpfung? Welche Aktivitäten und Kompetenzen bieten sie?	Welche Energieressourcen werden benötigt? Ist der Energieverbrauch optimiert? Könnte die Aktivität energieneutral sein?	Für wen wird Wert geschaffen? Wer sind die wichtigsten Zielkunden und/oder Endverbraucher? In welchen Zusammenhängen lösen wir ihre Probleme?	
EINNAHMEN Was sind die vorhandenen oder potenziellen Einnahmequellen?				
KOSTEN Was sind die Kosten und der Investitionsaufwand?				

No work is licensed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license.

Circular canvas



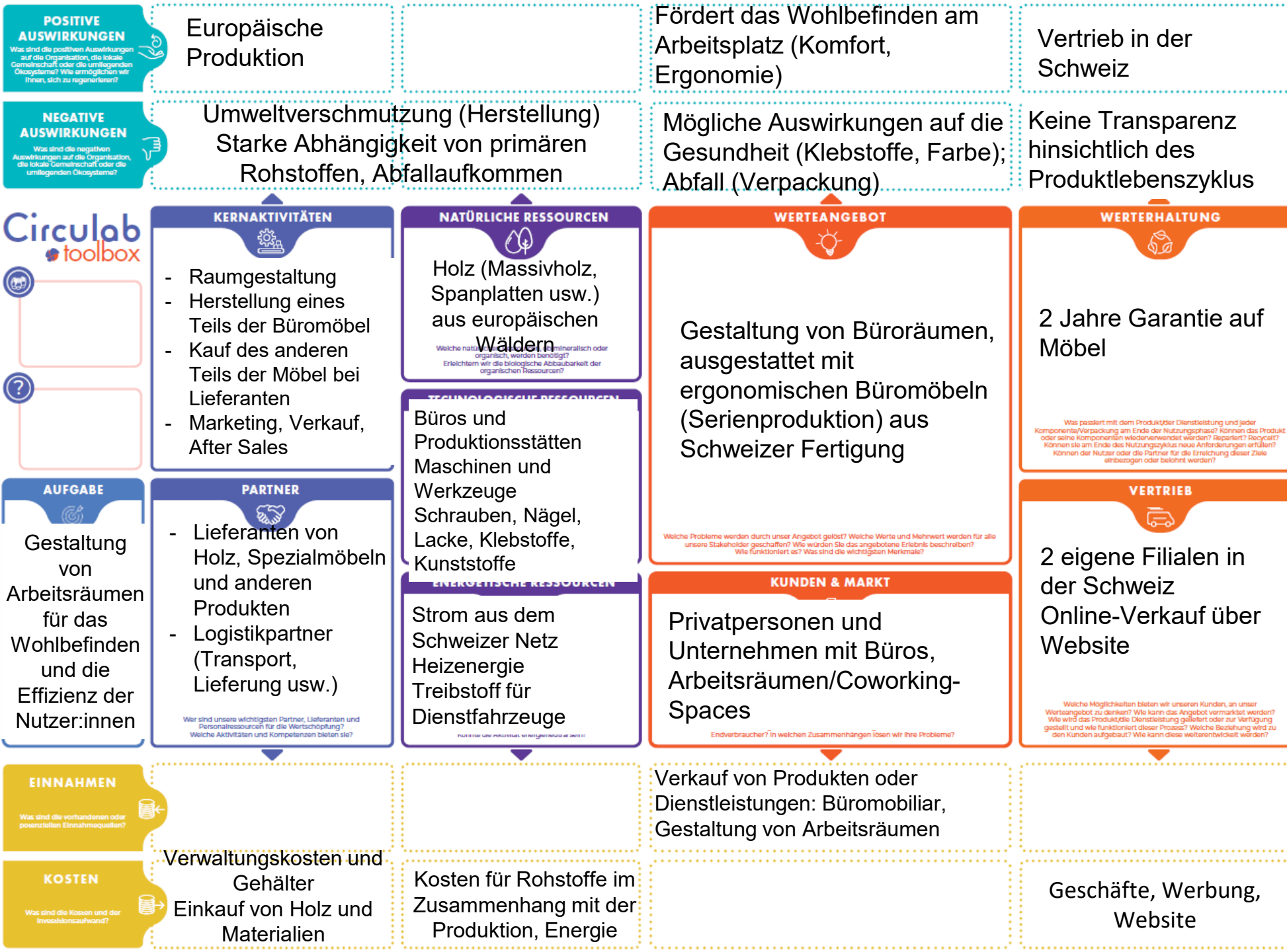
MOBILEO

Conception, fabrication et vente de mobilier de bureau



=

Basismodell



Circular canvas = **«baseline»**

MOBILEO

Entwurf, Herstellung und Verkauf von Büromöbeln



Le défi à relever / Die Herausforderung

Le Parlement suisse vient d'adopter une nouvelle ordonnance inspirée des directives européennes sur l'économie circulaire, instaurant un système de **Responsabilité Élargie du Producteur (REP)** pour le **mobilier professionnel**. Cela impose aux fabricants de prendre en charge la **fin de vie** de leurs produits : collecte, réemploi, recyclage, démantèlement...

En parallèle, la **demande mondiale en bois certifié durable (FSC, PEFC)** explose, alors que l'accès à cette ressource se raréfie en raison des contraintes environnementales et réglementaires croissantes. Résultat : une **hausse durable des prix du bois de +20 %**, qui met sous pression nos marges et notre compétitivité.

Das Schweizer Parlament hat kürzlich eine neue Verordnung verabschiedet, die sich an den europäischen Richtlinien zur Kreislaufwirtschaft orientiert und ein System der **erweiterten Herstellerverantwortung für gewerbliche Möbel** einführt. Damit sind die Hersteller verpflichtet, sich um das Ende der Lebensdauer ihrer Produkte zu kümmern: Sammlung, Wiederverwendung, Recycling, Demontage.

Gleichzeitig explodiert die **weltweite Nachfrage nach zertifiziertem nachhaltigem Holz (FSC, PEFC)**, während der Zugang zu dieser Ressource aufgrund zunehmender Umwelt- und Regulierungsauflagen immer schwieriger wird. Das Ergebnis: **ein dauerhafter Anstieg der Holzpreise um +20%**, der unsere Margen und unsere Wettbewerbsfähigkeit unter Druck setzt.

TIPP:

Garder en tête le défi pendant le jeu en petit groupe mais ne pas s'y limiter. Le défi apporte du contexte mais ne cantonne pas les participants. Vous pouvez proposer des solutions éco-innovantes qui vont au delà du défi proposés.

Behalten Sie die Herausforderung während des Spiels in kleinen Gruppen im Hinterkopf, aber beschränken Sie sich nicht darauf. Die Herausforderung liefert den Kontext, schränkt die Teilnehmer jedoch nicht ein. Sie können öko-innovative Lösungen vorschlagen, die über die gestellte Herausforderung hinausgehen.

Déroulé

Répartition en deux groupes/Aufteilung in zwei Gruppen

1 Circular Canvas vierge par groupe

1 leeres Circular Canvas pro Gruppe

1

Gruppe 1 Deutsch, unterstützt durch Lorenzo

2

Groupe 2 Francophone, animé par Estelle

• Ateliers en groupe

- Chaque participant tire une carte, la lit en silence et prend un moment de réflexion individuelle pour noter ses idées sur des post-its (1 POST-IT/IDEE) – 5 min
- À tour de rôle, les participants lit leur carte à voix haute puis partage leurs idées, qu'ils placent dans le bloc le plus pertinent du Circular Canvas (ex : 'activités clés', 'partenaires', 'proposition de valeur', 'revenus', etc.) – 10 min
- Deuxième tour : sur le même principe, les participants tirent une carte, notent leurs idées individuellement et partagent leurs idées au reste du groupe et placent les post-its sur le canvas – 10 min
- Synthèse en groupe : avec la fiche mémo en support, les participants du groupe se mettent d'accord sur un projet qui rassemble les «meilleures» idées et solutions proposées par le groupe – 15 min

• Retour en plénière :

- Un-e volontaire de chaque groupe «pêche» en 2 min maximum le projet co-créé en groupe pour répondre au défi – 5 min
- Clôture : tour de table des participants : que retirez-vous de cet atelier ? en quoi les outils et notions utilisés aujourd'hui pourront être utiles dans vos activités quotidiennes ? (1 min par personne) – 10 min

Ablauf

Répartition en deux groupes/Aufteilung in zwei Gruppen

1 Circular Canvas vierge par groupe

1 leeres Circular Canvas pro Gruppe

1

Gruppe 1 Deutsch, unterstützt durch Lorenzo

2

Groupe 2 Francophone, animé par Estelle

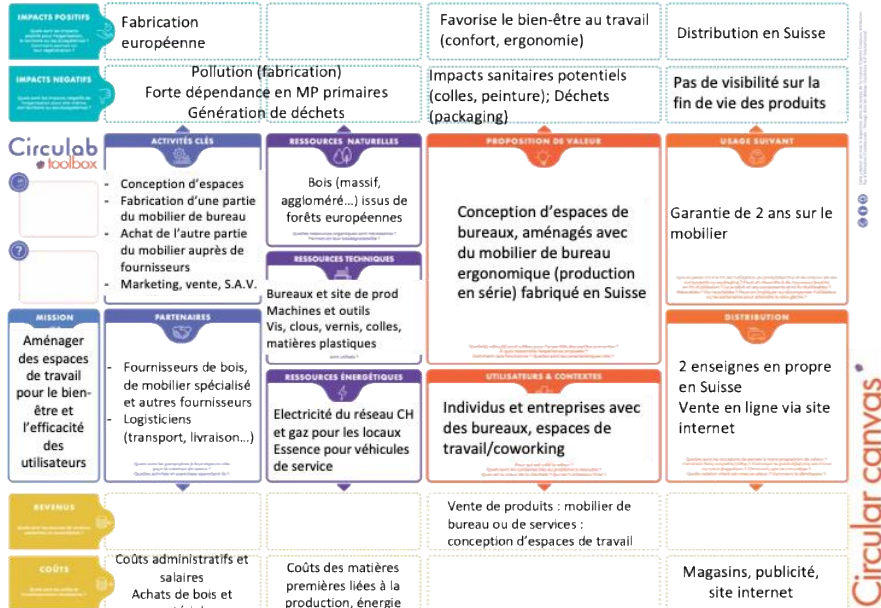
• Gruppenworkshops

- Jede:r Teilnehmer:in zieht eine Karte, liest sie still durch und nimmt sich einen Moment Zeit, um seine/ihre Ideen auf Post-its zu notieren (1 POST-IT/IDEE) – 5 Min.
- Nacheinander lesen die Teilnehmenden ihre Karte laut vor und teilen ihre Ideen mit, die sie dann ins passendste Feld des Circular Canvas einordnen (z. B. „Kernaktivitäten“, „Partner“, „Wertversprechen“, „Einnahmen“ usw.) – 10 Min.
- Zweite Runde: Nach dem gleichen Prinzip ziehen die Teilnehmenden eine Karte, notieren ihre Ideen individuell, teilen sie mit der restlichen Gruppe und kleben die Post-its auf die Leinwand – 10 Min.
- Zusammenfassung in der Gruppe: Anhand des Merkblatts (Zusammenfassung) einigen sich die Teilnehmenden der Gruppe auf ein Projekt, das die „besten“ Ideen und Lösungen der Gruppe zusammenfasst – 15 Min.

○ Rückkehr ins Plenum:

- Ein:e Freiwillige:r aus jeder Gruppe stellt in maximal 2 Minuten das gemeinsam erarbeitete Projekt zur Bewältigung der Herausforderung vor – 5 Min.
- Abschluss: Rundgespräch im Plenum: Was nehmen Sie aus diesem Workshop mit? Inwiefern können die heute verwendeten Instrumente und Konzepte für Ihre täglichen Aktivitäten nützlich sein? (1 Min. pro Person) – 10 Min.

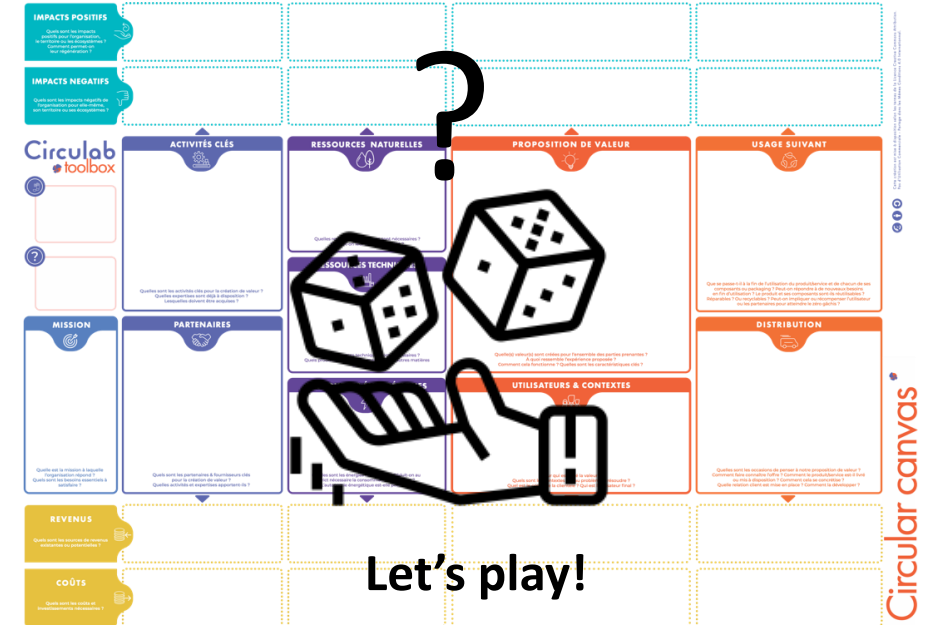
Objectif/Ziel



MOBILEO
Conception,
fabrication et vente
de mobilier de
bureau



= modèle
«baseline»



Faire évoluer, grâce au jeu, le business model Mobileo dans sa version “baseline”...

Die „Baseline“ Version des Mobileo-Geschäftsmodells mithilfe des Spiels weiterentwickeln...

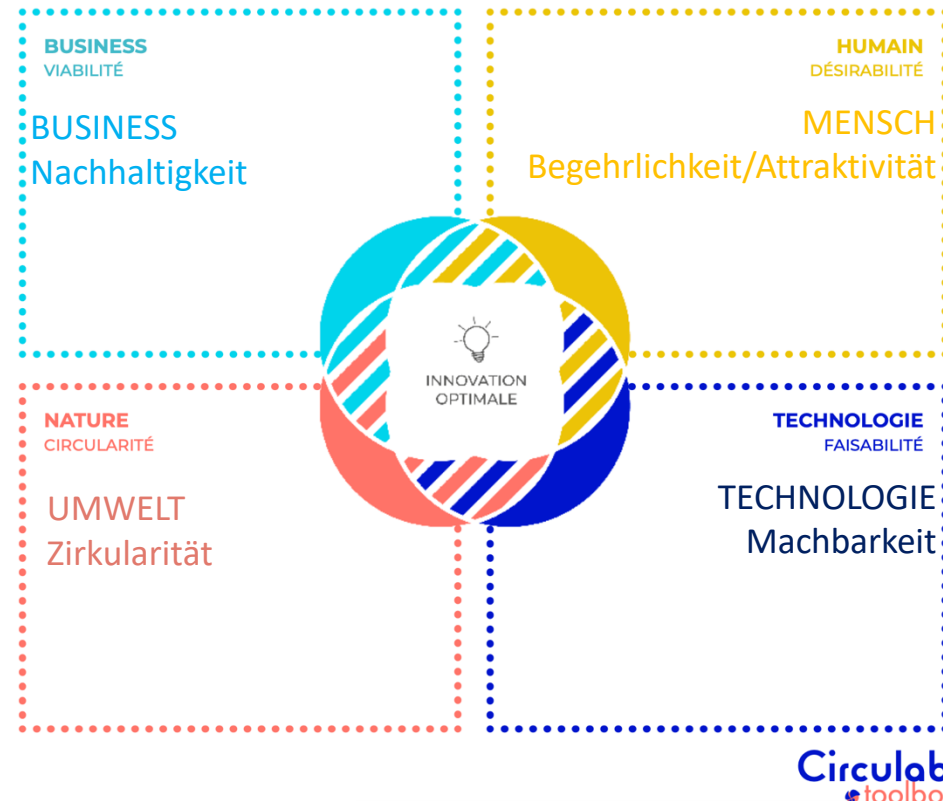
...vers un modèle plus circulaire et résilient, qui réponde au défi propose.

...zu einem zirkuläreren und widerstandsfähigeren Modell, das der gestellten Herausforderung gerecht wird.

Synthèse Synthese

Fiche mémo Merkblatt Zusammenfassung

Un titre accrocheur : Passender Titel
Les détails de votre projet : Projektdetails





1 Idee pro Post-It
1 idée par
post-it



Der Kreativität
freien Lauf lassen
Faites place
à la
créativité



Keine Selbstzensur
Ne (vous)
censurez pas



Zuhören und den
Dialog fördern
Favorisez
l'écoute et le
dialogue

Let's get started

Takeaways