

# FABRIQUER LA VILLE DE MANIÈRE COLLABORATIVE & OUVERTE

Direction de la Prospective et du Dialogue Public, en collaboration avec la Direction de l'Innovation  
et de l'Action Économique et la Direction Logistique Patrimoine et Bâtiments

## REMIX MAISON DES ÉTUDIANTS 12 et 13 OCTOBRE 2016

### RETOUR SUR L'ÉVÉNEMENT



©Bérangère Probin-La planche graphique

En partenariat avec :



# *Objectifs de ce document*

**À l'issue d'un processus d'innovation, il est important de capitaliser sur la démarche, la méthode et les résultats obtenus, afin d'en tirer parti collectivement et de pouvoir envisager d'autres projets similaires.**

**Ce document, loin d'être exhaustif, n'est pas une évaluation de la démarche, plutôt une mise en récit donnant à voir le format « Remix », les enjeux liés à ce projet et les réflexions suscitées.**

## *Sommaire*

**P. 3** - La vie étudiante : un enjeu pour la Métropole de Lyon

**P. 3** - Pourquoi "Remixer" la Maison des Étudiants ?

**P. 4** - Qu'est-ce qu'un Remix ?

**P. 8** - Le Remix : outil d'une politique publique en mouvement

**P. 20** - Le jour "J", organisation et accompagnement... 12 et 13 octobre 2016

**P. 30** - Les projets et maquettes du Remix : des propositions concrètes en réponse à des problématiques réelles

**P. 39** - Du Remix au programme architectural

### **Coordination générale :**

Caroline RICHEMONT,  
Direction de la Prospective et du Dialogue Public (DPDP),  
Service Usages & Expérimentation

### **Conception et réalisation :**

Damien ROFFAT (designer), Frédérique SONNET (sociologue)  
et Romain THÉVENET (designer)

## ***Les enjeux de la vie étudiante pour la Métropole de Lyon***

La population étudiante constitue, sur le territoire de la Métropole, une ressource précieuse à capter. Les étudiants représentent en effet la future population active qui, demain, aidera le territoire à innover et à créer de nouveaux emplois. Par leurs modes de vie particuliers, les compétences qu'ils développent et leur mobilité à l'international, les étudiants contribuent à la fois à l'ouverture culturelle et au développement économique du territoire.

Attirer ce public, l'ancrer et l'insérer sur le territoire représente à ce titre un enjeu fort pour les métropoles qui cherchent à se démarquer face à une concurrence devenue mondiale. Pour cela, il s'agit notamment d'améliorer le cadre de vie de la population étudiante, en particulier par des actions relatives au logement, aux services culturels, à l'offre de transport ou à la professionnalisation des étudiants.

Avec la création de la Métropole en janvier 2015, un nouveau service voit le jour au sein de la Direction de l'Innovation et de l'Action Économique. Ce nouveau service intègre depuis 2016, l'équipe « vie étudiante » de la Ville de Lyon afin de conduire une stratégie intégrée dans le domaine de l'enseignement supérieur, de la recherche et de la vie étudiante. Parallèlement, la Direction de la Prospective et du Dialogue Public a conduit, à la demande du service université, une étude sociologique et marketing pour mieux connaître et comprendre les modes de vie, perceptions et attentes de la population étudiante sur son territoire. Les résultats de cette analyse démontrent l'importance croissante des lieux de socialisation et d'accompagnement qui permettent aux étudiants de se professionnaliser et de créer des liens avec le territoire, en dehors de leurs cursus de formation. Catalysant de nombreux flux, la Maison Des Étudiants représente l'un de ces lieux stratégiques, qu'il convient de valoriser.

## ***Pourquoi "Remixer" la Maison des Étudiants ?***

La Maison des Étudiants (MDE) est un équipement créé par la Ville de Lyon en 2009 avec pour vocation prioritaire d'être un lieu d'intégration des étudiants sur le territoire. Plusieurs services et événements y sont proposés : une pépinière d'associations étudiantes, la vente du pass' culture, des événements organisés par des associations, etc. Avec son intégration au sein des services de la Métropole début 2016, la MDE a vocation à devenir un totem de la vie étudiante, un lieu phare répondant aux aspirations des étudiants du territoire, quel que soit leur campus ou leur cursus de formation. À l'occasion de travaux prévus en 2017, ce lieu se prêtait particulièrement bien à un "Remix", pour à la fois "remettre à plat" l'offre de services proposée, identifier de nouveaux usages et imaginer les aménagements induits par une offre de services renouvelée.

Le Remix de la Maison des Étudiants est ainsi un cas intéressant pour comprendre comment co-construire un programme architectural, qui s'appuie sur l'expérience des usagers afin de répondre le mieux possible à leurs attentes. Cela concerne à la fois la définition d'une offre de services, l'aménagement du lieu ou le souhait des usagers de s'investir différemment dans les choix publics.

## Qu'est-ce qu'un Remix ?

Le **Remix** est un événement créatif et collaboratif qui propose à un groupe d'habitants, d'usagers, et de professionnels, d'investir un lieu pour y créer des services qu'ils jugent utiles dans l'amélioration de l'expérience des utilisateurs et visiteurs du lieu. La démarche a été initiée en 2011 par des communautés de visiteurs et de professionnels passionnés par les musées : ce sont les muséomix, initiés par Erasme - laboratoire d'innovation ouverte de la Métropole de Lyon. Depuis, la Métropole a expérimenté la transposition de formats "Remix" dans d'autres champs de compétence et d'autres types de lieux.\*

Les **Remix** sont des mouvements spontanés, ou organisés de concert entre des communautés de pratiques ou des personnes fréquentant un même lieu et les collectivités en charge des équipements ou espaces publics. Différentes complémentarités sont recherchées tant du côté des participants, des concepts, des outils que des temporalités. Les cadres proposés le sont plus à titre indicatif et la liberté est laissée aux participants de développer les idées telles qu'elles sont sorties des échanges. Les Remixeurs viennent y trouver aussi la « mise en relation » et la création de communautés inter-professionnelles.

Dans un **Remix**, l'accent est porté sur la créativité, la praticité des propositions, la mise en réalité par le prototypage et le maquettage. Il s'agit avant de tout de proposer une idée et de la matérialiser pour confronter les participants à de nouveaux usages.

\* Gare remix en 2015 : <http://garemixsaintpaul.grandlyon.com>  
ou  
Edumix en 2017 : <http://www.edumix.fr> [www.edumix.fr](http://www.edumix.fr)

### **PROTOTYPER**

*Prototyper signifie littéralement faire le premier exemplaire pour le tester avant de produire en série. Le prototype est l'une des phases du processus de conception.*

*C'est la première version (incomplète) d'un produit ou d'un service, qui permet de réaliser des tests "en situation" et de valider des choix.*  
La 27<sup>e</sup> Région

## La constitution du groupe projet

La Direction de la Prospective et du Dialogue Public et le laboratoire Erasme ont accompagné pendant 8 mois le service Université et la Direction Logistique Patrimoine et Bâtiments dans l'organisation du Remix de la MDE.

S'appuyant sur des compétences complémentaires, ils ont conseillé et coordonné l'organisation pratique de l'événement ainsi que sensibilisé et acculturé les agents au mode d'intervention collaboratif. Une équipe externe composée d'experts en design de politiques publiques (design et sciences humaines) a été mobilisée en complément par la DPDP durant une phase d'"immersion" (voir encadré) pour bien identifier les grands défis propres à la vocation de la MDE et conduire les équipes créatives lors du Remix vers des projets concrets et réalistes, en phase avec le lieu.

### **IMMERSION**

*On entend par "immersion" une méthode de travail inspirée des sciences sociales, visant à appréhender les pratiques et usages d'une communauté en conduisant une enquête de terrain (par l'observation, l'entretien, le questionnaire...).*  
*Design des politiques publiques, La 27<sup>e</sup> région, 2010*



## L'intégration de toutes les parties prenantes dans les équipes de création : d'autres modalités de travail pour les services

Pour les services d'une collectivité, organiser un Remix peut être l'occasion de travailler avec ses partenaires d'une façon nouvelle et extrêmement concrète. Pendant les deux à trois jours de Remix, divers profils d'individus font partie intégrante de la même équipe dans un seul objectif : produire des services, utiles et intéressants pour les habitants. Pendant le Remix, l'Université de Lyon, le CROUS, la Métropole de Lyon étaient intégrées aux équipes créatives constituées de différents profils d'individus : étudiants, experts, designers, bricoleurs, etc. Un seul objectif : imaginer des nouveaux services pour les étudiants.



## Les Remixeurs, des communautés en devenir

Le Remix n'existerait pas sans des **Remixeurs**. Ceux-ci sont bénévoles et volontaires. Ils répondent à un appel à candidature conçu pour identifier des personnalités et compétences à même de contribuer à l'événement. C'est d'abord la motivation et l'intérêt personnel qui sont privilégiés dans le choix des Remixeurs. Pour que les équipes puissent fonctionner, les organisateurs du Remix opèrent un savant mélange de compétences.



## Les Remixeurs MDE



Les équipes regroupent des profils complémentaires :

- des utilisateurs actuels et futurs de la Maison des Étudiants (membres d'associations présentes à la MDE, d'associations étudiantes de la Métropole, étudiants de tous horizons de la Métropole) ;
- des étudiants ou des professionnels en conception : arts appliqués, design, écoles d'art, architecture, etc. ;
- des professionnels travaillant dans le quartier ou proche du monde étudiant ;
- des passionnés d'aménagement, de nouvelles technologies, de bricolage, des personnes volontaires et intéressées par le développement de projet et l'entrepreneuriat ;
- des agents du secteur public ou partenaires institutionnels de la MDE ;
- des makers en capacité d'élaborer et construire des formes, objets,...

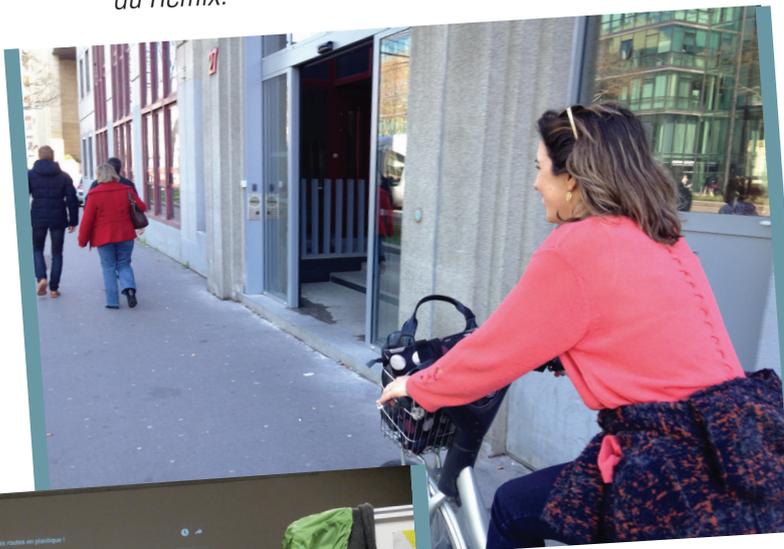
Les Remixeurs ont été invités à un meet-up en octobre afin de leur présenter le contexte de refonte de la MDE, les locaux et les enjeux plus larges de la vie étudiante sur la Métropole. Ce meet-up est l'occasion de se rencontrer pour la première fois avant de s'engager dans le travail des deux jours de Remix.

# *Le Remix : outil d'une politique publique en mouvement*

## **Partir du terrain, du vécu des usagers : une immersion préalable pour identifier les besoins**

Plusieurs objectifs ont préfiguré l'organisation d'une immersion à la Maison des Étudiants. Il s'agissait pendant deux jours de :

- mener une exploration du monde étudiant lyonnais pour produire des pistes inspirant le Remix ;
- mettre à plat et analyser le fonctionnement et les usages de la MDE pour ancrer le Remix dans la réalité du terrain ;
- rencontrer une partie de l'écosystème étudiant Lyonnais et les différentes dynamiques existantes pour aider à positionner les pistes de projets du Remix.



**Des visites de sites étudiants dans tout Lyon**



**Soirée sur la gestion des déchets**



**Distribution des paniers de l'AMAP**

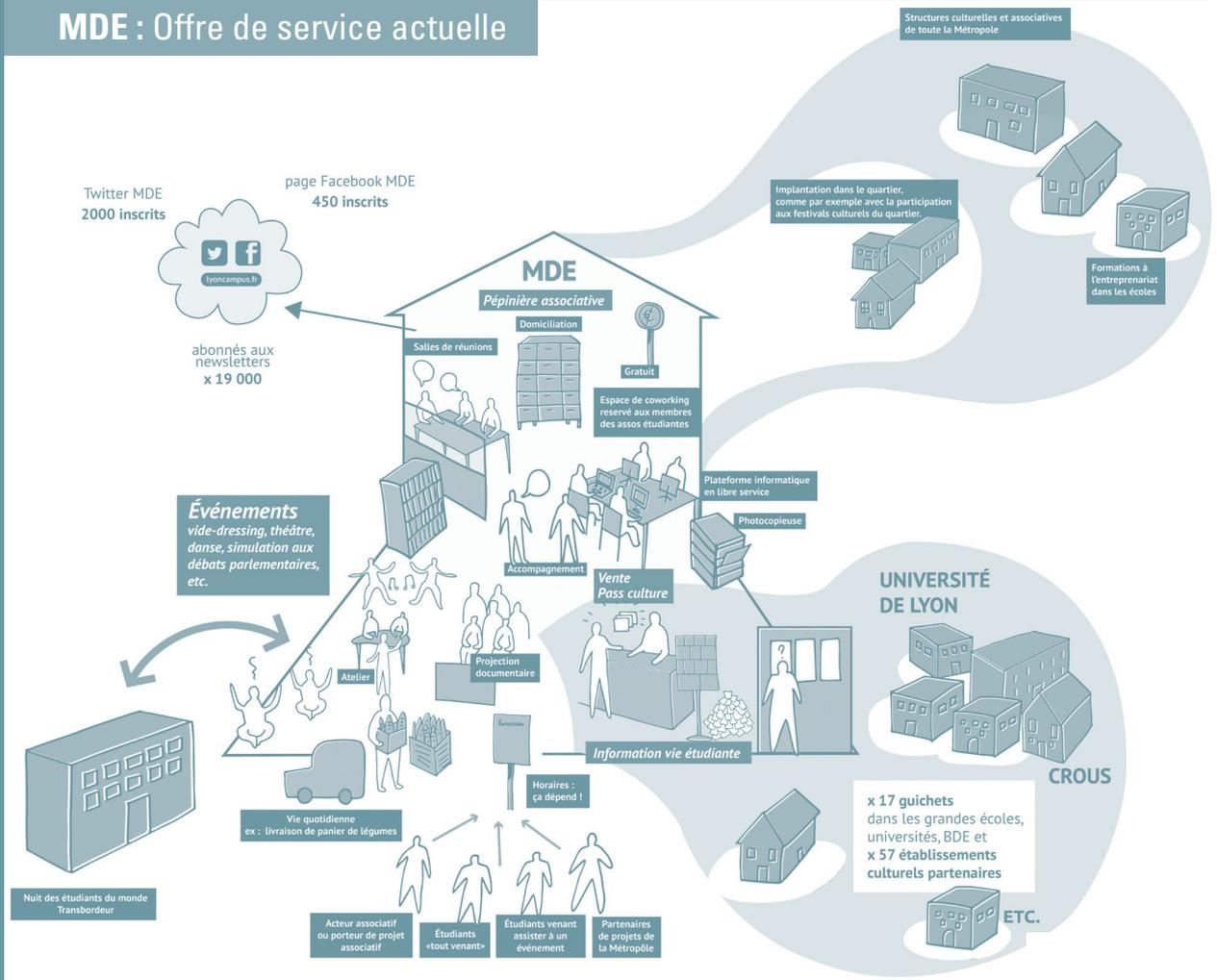


**Un espace de coworking pour les associations**

Des outils ont été utilisés pour décrire, analyser et se projeter dans des fonctions souhaitables pour l'équipement :

- **Atelier visualisation avec les professionnels de la MDE : production collective d'un visuel mettant à plat le "bouquet de services de la MDE"**

**MDE : Offre de service actuelle**





- *Focus Group avec des associations usagères du lieu*



- *Visite de lieux dédiés aux étudiants sur les campus*





- *Micro-entretiens avec cartes à réaction ou question "Pour vous un service génial pour les étudiants de Lyon, ce serait quoi ?"*



# À l'issue de l'immersion : Retravailler le besoin avec le groupe projet

Les conclusions de l'immersion confirment certaines intuitions de départ et réorientent une partie de la commande.

Sur les 9 grands défis qui ont été identifiés pour répondre aux différents besoins recensés, 4 seront choisis collectivement au sein du groupe projet pour être des inspirations prioritaires au Remix MDE, et ont été représentés sous forme de posters, utilisés ensuite pendant les 2 jours de Remix.



Créer une base de données ressource des initiatives collectives

Solliciter de nouvelles associations pour animer le lieu

## Proposer des outils

Mettre à disposition des postes mobiles

Former aux outils de gestion de projets collaboratifs

# La M labora à pro

Comment la M  
devenir le creu  
pour imaginer, c  
lancer de nouve  
étudiant

## Réaliser un lieu de créativité

Favoriser l'organisation d'événements et de temps de convivialité



Imaginer des rencontres entre artistes, professionnels et étudiants



*Accompagner la création de projets ou dynamiques de projets plutôt que de monter des dossiers*



## Dessiner un lieu support, pépinière

*Développer un service d'aide à "l'accouchement" de projets*

*Accompagner l'entrepreneuriat de l'Économie Sociale et Solidaire (moins accompagné que l'entrepreneuriat "classique")*



# DE toire jets

*DE peut-elle  
set créatif  
concevoir et  
aux projets  
ts ?*

*Diffuser et partager l'esprit entrepreneurial*



## Créer une dynamique de projet

*Imaginer un tutorat/ parrainage pour les étudiants afin de penser collectivement les idées individuelles*





Proposer une zone de gratuité



Impulser les échanges de bons procédés et relations entre étudiants

Définir une ligne éditoriale



Imaginer un système basé sur les dons et contre-dons

Favoriser l'autogestion de la MDE par les étudiants

# La MDE lieu de dynamiques croisées mixtes

Comment la MDE peut-elle rencontrer de personnes très diverses de formations et campus variés favorisant de nouvelles dynamiques ?



Favoriser le travail collaboratif entre étudiants et décloisonner les pratiques

## DÉFI n°2 (document de travail)

*Organiser des voyages étudiants inter-écoles/facs*



**Miser sur la complémentarité des regards et approches**

*Privilégier des activités diversifiées pouvant intéresser les étudiants de toutes filières*

*Développer un réseau de quartier multi-acteurs*



**E,  
e  
ques  
s et  
s**

*Comment susciter la diversité des regards, des approches, des dynamiques ?*



**Favoriser l'économie collaborative**

*Imaginer un système de contre-partie pour les étudiants prenant en charge la gestion de la MDE*



Organis  
temps de  
et d'échan  
"forum in



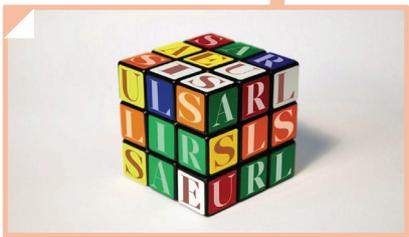
Offrir des  
formations types  
"devenir trésorier"  
ou "assurer la  
passation de  
bureau"

## Développer la fibre associative : trajectoires et progressions

Organiser d  
permanences  
sur les camp  
pour accom  
les projet  
associatif



# La M servi réfère pour associa



Comment organis  
intégrée perm  
d'accompagner les  
dans toutes leur  
création, évo  
transformatio

Proposer des  
services  
d'accompagnement  
et de soutien  
technique aux  
associations



Clarifier l'offre de  
services MDE  
auprès des  
associations

## Clarifier et simplifier l'accompagnement associatif



Partager les  
informations avec  
des opérateurs  
étudiants pour une  
meilleure visibilité



# DÉFI n°3 (document de travail)

ser des  
partages  
ages hors  
"initiatives"



les  
MDE  
ous  
agner  
s  
s

mettre en lien les services "tourisme" du Grand Lyon et les associations culturelles



## DE, ice ence les tions

Favoriser le développement des modèles économiques pour le tissu associatif

Développer un esprit "réseau" entre les associations de la Métropole

Proposer une certification des compétences associatives



er une offre  
mettant  
associations  
rs étapes :  
olution,  
on, etc. ?





développer des espaces conviviaux

Créer des espaces modulables

Développer des usages protéiformes

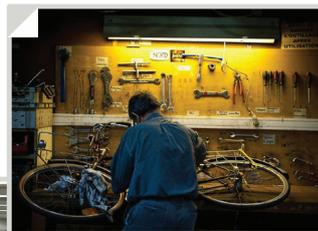
Développer des séances de sports et loisirs

# La MDE super étudiante

Et si la MDE devenait un local étudiant idéal, modulaire, pour permettre de multiples usages



permettre un accès sécurisé (24h/24h) par un système de badge



## DÉFI n°4 (document de travail)



**Créer des espaces insolites : joyeux bazar**

proposer un/une espace(s) de convivialité

**DE, local ant**

venait un réal, hyper inventer usages?

Étudiants internationaux VIP



**Permettre une souplesse de fonctionnement**

*proposer des solutions de stockage et de partage des fichiers en phase avec les technologies actuelles*

*Mettre à disposition du matériel technologique de pointe*



# ***Le jour "J", organisation et accompagnement ... 12 et 13 octobre 2016***

## **Un accueil convivial**

Une mise en condition créative : créer un groupe



***Comment faire travailler  
des personnes issues  
d'horizons différents et qui  
ne se connaissent pas pendant  
2 jours dans des conditions  
"intenses" ?***





***Le brise-glace\*, personnel mais bien adapté au sujet : "une rencontre marquante quand j'étais étudiant(e) ?"***



***Un esprit "positif", des outils pour faciliter la mise en place d'une "ambiance" (des posters inspirants, des fiches facilitant le brainstorming et tout le savoir-faire des facilitateurs, dédiés aux équipes)***

\*Brise glace : méthode permettant de créer du lien entre des personnes qui ne se connaissent pas.



*Des temps de pause autour du repas*

## De la matière à penser !

### Inspirer les Remixeurs

Comment réfléchir à l'évolution d'un lieu où l'on n'a pas coutume d'aller ?  
 Comment sortir de ses habitudes quand on y réside depuis plusieurs années ?  
 L'objectif est bien de préparer les Remixeurs à se projeter dans un futur proche tout en leur donnant des clés de lecture issues des premières réflexions de l'équipe projet et des partenaires rencontrés.



*Le brainstorming, un moment intense pour lancer le Remix*

## Les défis

Les défis issus de l'immersion sont formalisés sur les posters inspirants et sont proposés aux Remixeurs. Libres à eux de s'en saisir ou bien de conduire des extensions de ces défis, d'en traiter une partie seulement, voire d'en choisir un nouveau, qui n'avait pas été pensé en amont. Les 4 défis proposés à la MDE ont été formulés de façon suffisamment large pour laisser libre cours à la créativité. Loin d'être pensés comme des "obligations", ils se veulent autant "inspirants" que le reflet des besoins identifiés dans les différentes phases de recherche préalables au Remix.



## Des témoignages bruts sur la perception de la MDE

Les verbatims sont de "petites phrases" qui illustrent un point de vue, un problème, une réalité, un ressenti. Les verbatims ont pour fonction de faire écho directement chez le lecteur, pour une compréhension instantanée d'une idée simple.



« À la fac, on se fait parfois sortir de nos salles à 23h alors qu'on aurait besoin de travailler plus tard. »

« On vient à la MDE, parce qu'on n'a pas accès à d'autres locaux dans le centre-ville. »

« On a le sentiment que les étudiants n'ont jamais l'Info. Probablement parce que toutes les infos sont différentes et qu'il y en a trop. »

« La MDE a une vocation transversale, comme le CROUS. »



## De la matière à construire !

Qui dit "Remix", dit "matière", bricolage ! En effet, la matérialité donne une forme plus précise sur laquelle échanger : "l'artefact cognitif en action".

Pour matérialiser l'idée et la rendre tangible, les équipes ont recours à des maquettes/prototypes. Et pour cela, les participants s'appuient sur différentes ressources, fournies par les organisateurs :

### La techshop

Les ressources apportées par Erasme avec la "techshop"\* offrent des possibilités de se projeter dans des réalités virtuelles ou numériques, dans des espaces imaginés. Elle donne une réalité au "Et si on faisait..."



\*Techshop : atelier collaboratif de fabrication permettant d'accéder à des machines et équipements professionnels, en particulier dans le domaine du numérique.

### Des matériaux bruts

**“En Goguette”** est un **duo de créatrices spécialisées dans la construction en carton**. En quelques heures, elles sont en capacité de monter un décor, une scénographie de lieu avec un mobilier à l'échelle de la pièce.



### Le design de service

Le recours à des compétences en design est l'un des points forts du Remix. Pour le Remix de la MDE, des designers ont été intégrés comme “facilitateurs” (voir encadré) pour booster les idées du groupe et mettre en forme les concepts et projets des équipes.

#### **FACILITEUR**

*Les facilitateurs ont la responsabilité d'animer une équipe pendant toute la durée du REMIX. Ils doivent stimuler la créativité et rythmer le travail du groupe pour arriver à des propositions concrètes et tangibles (mais sans intervenir sur le choix des idées du groupe).*

## Les compétences des équipiers

Au sein des équipes plusieurs profils coexistent, on retrouve des architectes, des designers d'intérieur, des programmeurs, etc. Autant de compétences pertinentes pour la réalisation de maquettes "éloquentes".





### Des espaces de travail adaptés

La structuration des espaces fait partie intégrante des conditions de réussite d'un Remix : lumière, possibilité d'isolement, tables de travail et espaces au sol pour pouvoir construire des prototypes.

## ***Un rythme bien pensé et une communication en temps réel***

### **Le timing et la logistique gérés par des facilitateurs et des organisateurs expérimentés**

L'exercice Remix se prépare plusieurs mois à l'avance. La logistique et le facteur humain sont essentiels pour lever tous les freins possibles à la création. On pourrait comparer le format Remix au modèle des résidences d'artistes qui pendant un temps donné ont uniquement à se préoccuper de leur production... parce que d'autres s'occupent du repas, de l'accueil, de la communication, des outils, du temps qui passe !



### **Une communication sur le fil**

Pour garder le lien avec les personnes intéressées par le Remix, une communication en temps réel sur les réseaux sociaux a été mise en place. L'intérêt : les Remixeurs peuvent s'y mettre aussi et diffuser librement sur l'événement. En direct sur les réseaux, c'est aussi créer l'événement pour mobiliser autour de la rénovation de la MDE.

Plus d'informations : <https://storify.com/cmonnet/remix-de-la-maison-des-etudiants-de-lyon>

## *Les projets et maquettes du REMIX : des propositions concrètes en réponse à des problématiques réelles*

6 équipes projets se sont constituées autour d'une ou plusieurs idées qui ont été agrégées et qui font pleinement écho aux grands défis identifiés par les organisateurs. Leurs propositions viennent préciser, questionner et compléter ces défis. Les projets issus du Remix sont des propositions tangibles qui interpellent la programmation car ils racontent des choses pratiques et organisationnelles enrichissant les idées de départ. La maquette "presque réelle" de chaque projet issu du Remix témoigne de la possibilité à matérialiser des idées concrètes sur un temps très court et donne à voir les possibles.

Tous les prototypes sont produits par les équipes en format "creative commons".\*

### Ci-après les prototypes de chacun des 6 projets issus du travail des 6 équipes de Remixeurs :

projet  
**COM'IN**

Créateurs :  
Solène André,  
David Beraud,  
Diane Devau, Kimi Do,  
Justin Dufournel,  
Fanny Martin



\*Creative Commons :  
organisation à but non  
lucratif dont le but est  
de proposer une solution  
alternative légale aux  
personnes souhaitant  
libérer leurs œuvres  
des droits de propriété  
intellectuelle standard de  
leur pays.



“Com’in” est une invitation à se laisser guider dans l’univers de la Maison des Étudiants. Cette “installation de rue”, une cabine un peu mystérieuse de prime abord, dans laquelle on s’assoit face à une console, interpelle le passant sur le mode : « Vous avez besoin de... ? ». En sélectionnant votre besoin : « amour », « inspiration », « courage », « air », etc., un écran situé sur la façade de la MDE affiche les différentes activités programmées à la MDE et qui pourraient répondre à ce besoin. Une fois le choix effectué, la console imprime un ticket « rendez-vous ».

Pour les associations étudiantes résidentes de la MDE, “Com’in” est un mode de communication de proximité à même d’attirer de nouveaux étudiants issus du campus des quais du Rhône ou habitant le quartier. Le dispositif donne une visibilité plus large aux projets étudiants, notamment par les professionnels travaillant dans le quartier.

L’intérêt de “Com’in” réside dans l’ouverture de la MDE aux habitants et passants du quartier. La MDE reste bien dans sa mission première de lieu dédié aux étudiants mais devient un équipement rayonnant sur le quartier, donnant à d’autres publics l’opportunité de rejoindre les dynamiques qu’elle porte. “Com’in” favorise ainsi le croisement et la mixité des publics.

projet  
**LE SALON D'ACCUEIL**

Créateurs :  
Juliette Bisson,  
Denis Bouillon,  
Marion Bruère,  
Manon Dupouy,  
Jsabel Galvez,  
Jessica Gomez



Avec ce salon d'accueil "dernière génération", le visiteur de la MDE visualise, dès son entrée, l'ensemble de l'offre de services du lieu en temps réel. Très concrètement, une interface va permettre d'identifier les différentes personnes présentes sur le site (membres d'associations, étudiants, coworkers, personnels de la Métropole). Ce dispositif d'accueil revisité invite le visiteur à prendre part aux activités en cours ou à être informé de la programmation à venir. Le salon physique ouvert sur l'espace de coworking est un prétexte confortable pour découvrir les activités des associations résidentes de la MDE.

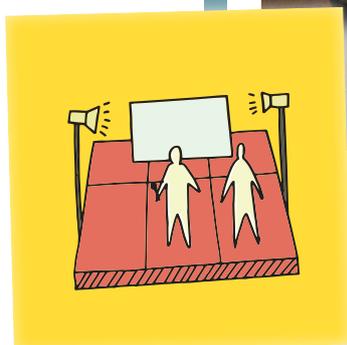
Cet endroit devient le point cardinal de la MDE où sont organisés des échanges pratiques et utiles entre usagers : petites annonces, logement et colocation, jobs, activités, etc. Le salon est doublé d'une application qui permet de visualiser à distance ces mêmes informations et devient un outil d'organisation de la communauté MDE : alerte sur les actualités et rendez-vous, réservation de salle, communication sur les événements, etc.

L'enjeu de cet accueil est de susciter de nouvelles opportunités entre l'ensemble des étudiants qui fréquentent le lieu. Il s'agit de créer du lien et d'offrir aux associations résidentes une visibilité beaucoup plus importante et organisée. L'ambition est de créer une connexion fluide et ludique qui a vocation à donner envie aux personnes de poser des questions, de s'informer, d'adhérer aux différentes expériences proposées par les étudiants.

Pour la Métropole, la question de l'accueil est cruciale pour la transparence et la visibilité des services publics mais aussi de "l'offre". Le salon n'est pas qu'un vecteur de communication, il propose aux visiteurs de déambuler librement dans l'univers MDE et potentiellement de s'impliquer.

projet  
**LE PHENIX**

Créateurs :  
Anne Belot,  
Lucie Dumaz,  
Manon Gonzalez,  
Ali Mousli,  
Margot Simone



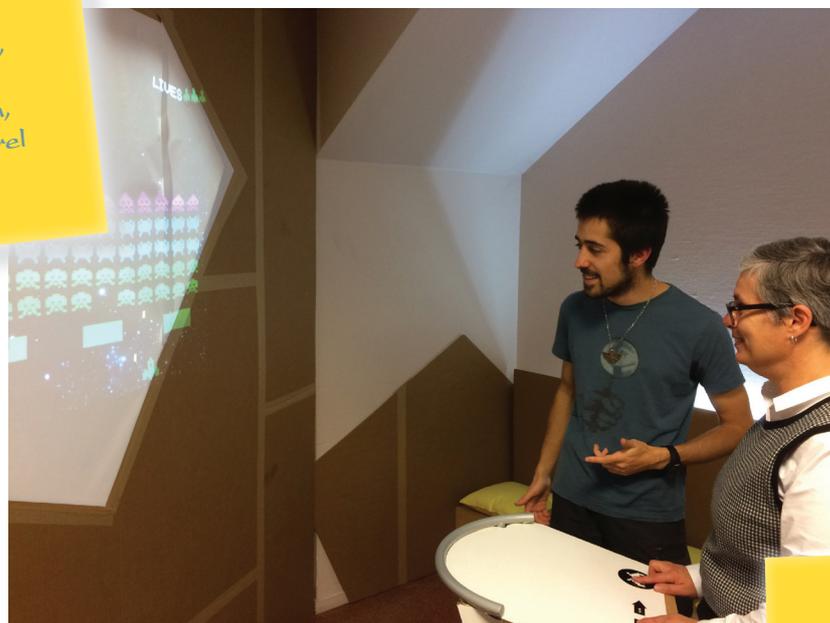


La Maison des Étudiants devient un espace qui se réinvente régulièrement pour et avec ses usagers en fonction des besoins et des cycles de la vie étudiante. Le lieu est éco-conçu et comporte des qualités architecturales propres à une rénovation de qualité incluant par ailleurs des éléments naturels : un jardin intérieur, un couloir végétalisé, un puits de lumière qui traverse la crèche du 1<sup>er</sup> étage, une transformation des places de parking attenantes à la MDE en terrasse accueillante sur l'espace public. C'est le confort et la simplicité qui sont privilégiés.

Dans ce concept, les autres services et habitants de l'immeuble (crèche, etc.) ont accès au jardin intérieur ce qui peut créer des opportunités de croisements et de rencontres. On imagine des espaces pour les étudiants : une zone de coworking, un accueil, une cuisine ouverte, etc. L'originalité a été d'intégrer un espace spécifique temporairement affecté à un usage : l'espace de prototypage et de test de projet est pensé pour être remixé tous les 3 ans avec de nouveaux étudiants intégrés à la réflexion. Il s'agit là de prendre en compte les évolutions technologiques et les nouvelles formes de travail et de sociabilité des étudiants. Ceux-ci, avec leurs associations, sont intégrés dans un lieu où l'on se sent bien, simple : "Work well, be simple".

La rénovation d'un équipement public est un investissement important pour la Métropole de Lyon. La prise en compte des problématiques environnementales, une rénovation de qualité avec des technologies accessibles et compréhensibles par les usagers sont autant d'économies pour l'avenir.

Créateurs :  
Ahmed Cherifi,  
Nicolas Gaigé,  
Romain Lyonnet,  
Manon Palie,  
Fabien Steichen,  
Innocent Vermorel



Les cocons sont des espaces thématiques confiés à des associations « capitaines » pour une durée limitée. Ces dernières fédèrent un réseau d'acteurs et d'associations autour d'une thématique d'intérêt. Ainsi, le cocon est à l'image des associations qu'il héberge : ambiance, thématique, services propres à chaque univers. Le concept de cocon est conçu pour provoquer de nouvelles opportunités d'échanges et de croisement sur des thématiques rarement investies par la MDE comme par exemple celle des "gamers". C'est une opportunité d'accueillir et de fonder des projets drainant de nouveaux étudiants pour la MDE.

La modularité de l'espace et la possibilité d'adapter le lieu à l'évolution des besoins des étudiants (prise en compte des temporalités et modes de vie changeants) font partie intégrante de la proposition.

Pour la Métropole, l'intégration de ces cocons dans la gouvernance de la MDE permet de suivre l'évolution de la vie étudiante.

projet  
**LE STUDIO**

Créateurs :  
Nadim Boukhdir,  
Alexis Demoment,  
François Quezengas,  
Fabien Marquet,  
Warren Madanamoothoo,  
Brigitte Régaldie,  
Delphine Picard



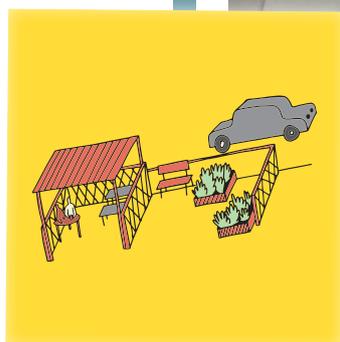
Le studio est un espace physique au sein de la MDE où des outils de création numérique sont mis à disposition. Il s'agit d'un lieu de production équipé d'une plateforme en ligne de diffusion et de mutualisation. Les étudiants peuvent créer des supports pour expliquer leurs projets associatifs ou collectifs, réaliser des travaux nécessitant un "noir" et avoir accès aux conseils d'un personnel formé sur les machines. "Le studio" est aussi la nouvelle marque de la création multimédia des étudiants de la Métropole de Lyon.

L'enjeu est avant tout la professionnalisation des étudiants et la valorisation de leurs talents. Le studio fait écho au projet Phénix dans la nécessaire adaptation aux nouvelles technologies. La possibilité d'une location des équipements ou de la récupération de certaines machines dans des centres de recherche y a été évoquée.

Faciliter la professionnalisation des étudiants, mettre à disposition des services rares et porteurs sont des atouts majeurs pour la vie étudiante et le développement d'initiatives.

### projet **ALPHA**

Créateurs :  
Clément Angays,  
Marine Betrancourt,  
Marina Borel,  
Anne-Hélène Bour,  
Stéphanie Buys,  
Chloé Capuano,  
Simon Leurent





Véritable parcours initiatique, ce jeu de plateau est destiné à orienter et accompagner les étudiants porteurs d'un projet ou d'une initiative. Le jeu comprend plusieurs étapes permettant de tester et d'affiner un projet : soirées pitch, café test, journée méthodologie, etc. L'une des étapes du jeu consiste à mettre en relation les porteurs de projets avec les structures d'accompagnement compétentes. Le jeu prend fin avec une labellisation du projet par la MDE : certification de compétences acquises, crédits ECTS, etc. Ainsi, les principales étapes du jeu sont validées au sein de la MDE.

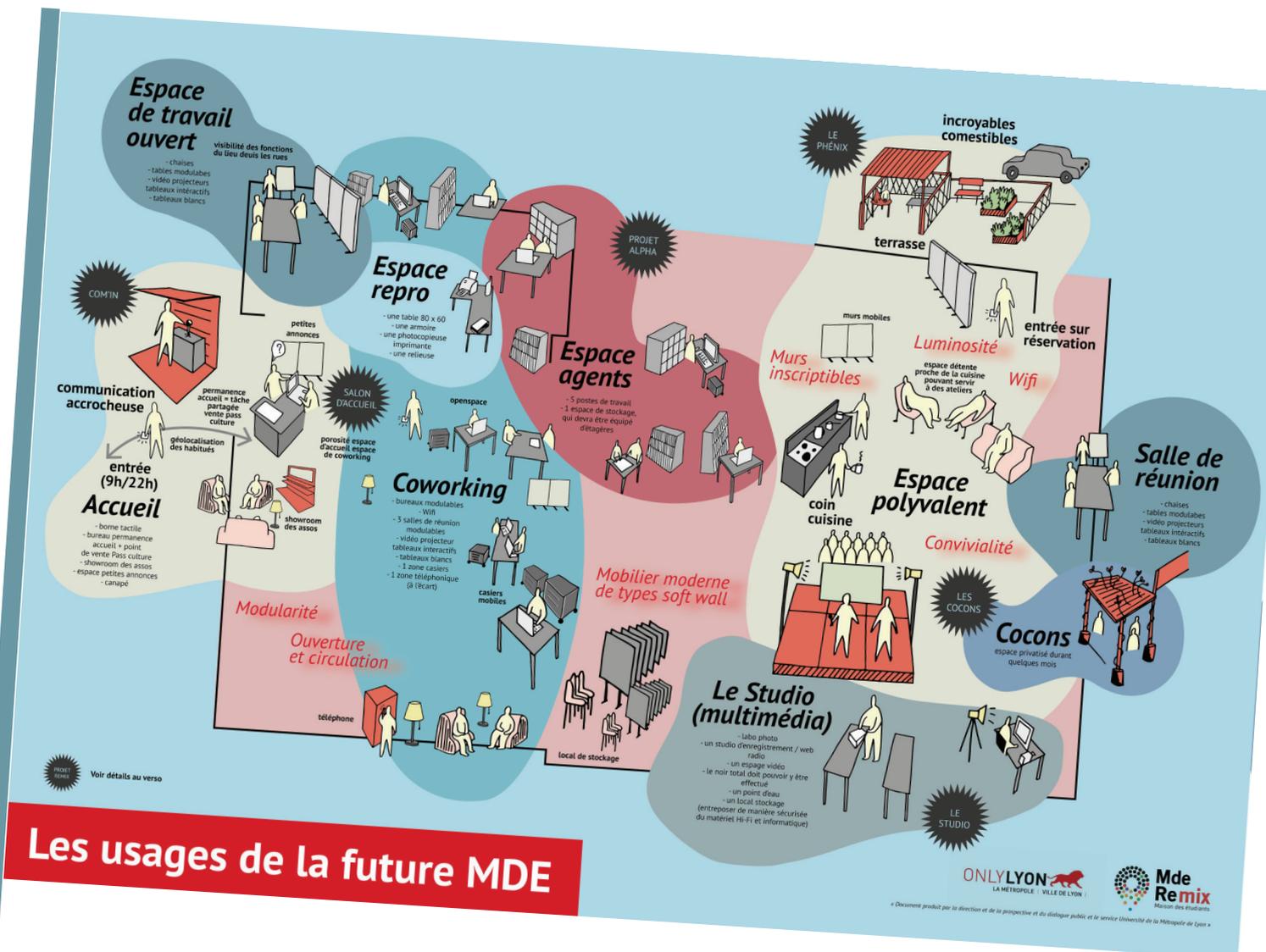
**Alpha** matérialise clairement les enjeux d'accompagnement de porteurs de projets désirant faire évoluer une idée vers une forme plus construite avec la création d'un statut associatif ou d'un futur emploi.



# Du Remix au programme architectural

## La création du plan des usages imaginés pour la future MDE

Comment réinvestir ces projets en les faisant atterrir dans un cadre spécifique de programmation architecturale ? Que retenir des différents concepts maquetés ? Avec le Remix de la MDE, les résidents du lieu ont dialogué avec des professionnels d'horizons variés pour repenser l'organisation de l'espace et des services en fonction des usages actuels et futurs. Pour ce faire, les agents chargés des futurs travaux ont participé activement au Remix afin de vivre cette expérience créatrice et transformatrice.



---

WWW.  
MILLENAIRE3.  
COM

RETROUVEZ  
TOUTES LES ÉTUDES SUR

MÉTROPOLE DE LYON  
DIRECTION DE LA PROSPECTIVE ET DU DIALOGUE PUBLIC  
20 RUE DU LAC  
CS 33569 - 69505 LYON CEDEX 03