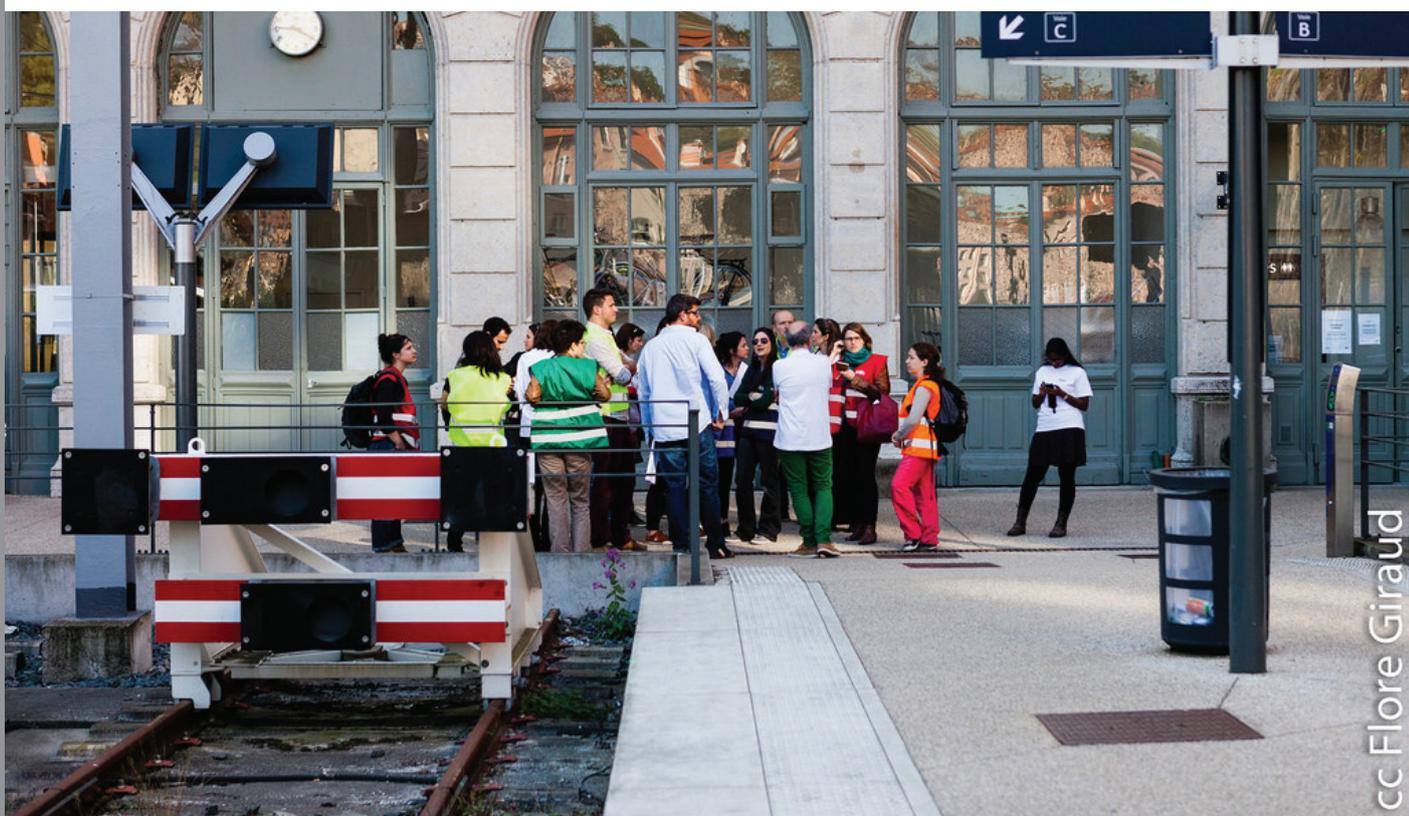


FABRIQUER LA VILLE DE MANIÈRE COLLABORATIVE & OUVERTE



DÉCRYPTAGE & ÉLÉMENTS DE BILAN



Sophie KELLER / Lucie VERCHÈRE - Direction de la prospective et du dialogue public
Novembre 2015

Sommaire :

Objectifs de ce document	3
1. Qu'est ce que « Gare Remix » ?	3
2. Le montage du projet	5
> Un rôle pour chacun des partenaires dans le montage du projet.....	5
> Quelques enseignements et perspectives sur le déroulement du projet	6
3. La méthode du Remix et ses enseignements.....	7
> Les équipes d'organisation mobilisées dans l'organisation et l'animation	7
> Quelques enseignements et perspectives sur la méthode Gare Remix.....	9
> L'animation des 3 jours.....	10
> Quelques enseignements et perspectives.....	11
> La gestion des espaces et la communication pendant l'événement.....	12
> Quelques enseignements et perspectives.....	13
4. Enseignements et perspectives autour des retombées du projet	13
> Les prototypes créés.....	13
> La méthode du Remix et sa répliquabilité.....	14
> La constitution et l'animation d'une communauté d'acteurs	15
5. Proposition de critères d'évaluation	16
> Par rapport à l'objectif en matière de prospective et d'innovation.....	16
> Par rapport à l'objectif d'expérimentation d'une méthode de co-conception.....	16
ANNEXES.....	18

En partenariat avec :

Objectifs de ce document

Face à un projet innovant, il est important **de capitaliser sur la démarche**, les méthodes, les résultats obtenus, afin d'en tirer parti collectivement mais aussi de mettre ces éléments à disposition afin d'envisager d'autres projets similaires, ainsi que prévu dès le début du projet.

Il met en évidence ce qu'est un Remix, et ce qu'il n'est pas ! Puis il présente des éléments sur le montage du projet, la méthode employée et ses enseignements. Enfin il présente les perspectives liées au projet.

Ce document n'est pas une évaluation, même s'il propose quelques critères d'évaluation pour d'autres Remix. Différents articles ont été écrits en complément, pour une approche analytique et critique des effets de l'événement en matière d'implication citoyenne¹. Il s'appuie soit sur des temps collectifs de débriefe, des retours suites à l'événement, formels ou informels, des partenaires, ou des participants.

> En annexes, figurent des documents-ressources à disposition :

- 1 - retro planning des étapes-clés
- 2 - guide de présentation des ressources mobilisées
- 3 - liste des remixeurs mobilisés
- 4 - programme détaillé des 3 jours de l'événement
- 5 - budget
- 6 - guide documentation des projets
- 7 - appel à candidature
- 8 - formulaire de candidature
- 9 - cahier des charges « projet étudiant » La Martinière-Diderot

Un grand merci à Sophie Keller qui a contribué largement à la rédaction de ce document !

1. Qu'est ce que « Gare Remix » ?

Pour définir au mieux ce qu'est ce Remix, **plusieurs préalables** importants doivent être posés dès le départ :

-  **la démarche Remix porte d'abord sur UN LIEU**, avec son contexte social et urbain, ses usages et ... ses problèmes d'usages qui génèrent moult contraintes inhérentes à l'exercice.



Remixer un lieu réel est une des richesses majeures de l'opération car en immergeant les remixeurs dans ce lieu, ils favorisent l'ouverture aux idées – on n'est pas dans une réponse à une commande et on laisse leur créativité s'exprimer – et cela donne du sens à la collaboration – les remixeurs s'impliquent car ils travaillent dans le concret, sur un bien commun –

Mais en même temps il faut prendre en compte tout un jeu de contraintes, telles que mentionnées pour la logistique notamment, l'implantation des lieux de travail, l'ouverture au public, l'installation des prototypes, le maintien des prototypes dans le lieu après l'événement... Et on n'a pas l'un sans l'autre ! Il est en effet difficile de trouver un lieu idéal avec une solution simple pour dépasser toutes les contraintes ; cela fait partie du jeu et s'engager dans un Remix, c'est avoir conscience de devoir gérer ces aspects contraignants.

¹ <http://www.millenaire3.com/articles/gare-remix>

✚ **La démarche s'appuie sur des Remixeurs**, bénévoles, sans qui l'événement n'aurait pas eu de sens. Ils ont été recrutés grâce à un appel à candidatures relayé au sein des communautés créatives de l'agglomération via la communauté des Museo-mixeurs, des designers, des FabLabs, des écoles... Dans cet appel à candidatures, nous demandions aux futurs participants de se dévoiler et de se présenter au travers de leur intérêt créatif pour l'urbain au sens large ainsi que le présente plus loin l'annexe 8. La richesse des réponses a permis, à partir des 120 candidatures d'horizon très divers recueillies de sélectionner 42 « finalistes », au vu de leur intérêt pour le projet mais aussi en veillant à un bon équilibre jeune/ moins jeunes, homme/femme, étudiants/ professionnels, etc...

42 remixeurs – 7 équipes

1 bricoleur numérique
1 bricoleur
1 conteur
1 urbanophile
1 expert du quotidien
1 joker



✚ Ainsi, à travers ce projet, **un processus de création d'une communauté City Remix, réseau de communautés créatives** locales a été initié tant pour trouver les participants, que des ressources, les « coaches » (présentés dans l'annexe2) qui ont permis d'outiller les remixeurs tout au long des 3 journées ou les « facilitateurs » des équipes. Il s'agissait ainsi d'identifier, de fédérer, et de valoriser tous ces personnes déjà familières des méthodes créatives (hackaton ou autres) provenant de différents univers ou réseaux au sein d'une communauté plus large de personnes qui apprécient et trouvent bénéfiques ces méthodes collaboratives.

Gare Remix est un projet expérimental mené en 2015, véritable laboratoire temporaire d'innovation qui a abouti sur l'organisation d'un « événement collaboratif et créatif » en gare Saint-Paul (Lyon 5^e) les 24-25-26 avril 2015. Il a rassemblé une quarantaine de participants, outillés et accompagnés par des équipes d'experts, pour concevoir et prototyper sur place et en 3 jours de nouveaux services et animations pour la gare.

Ce projet s'inscrit au croisement de deux dynamiques fondatrices :

→ en terme de politiques publiques, afin de valoriser le potentiel des pôles d'échanges pour en faire de véritables lieux d'escale, utiles au quotidien, agréables, permettant aux utilisateurs des lieux de passer du temps plus choisi que subi. Le projet s'inscrit à la suite d'une démarche de concertation conduite par le [conseil de développement du Métropole de Lyon en 2011-2012](#) pour faire des pôles d'échanges secondaires de l'agglomération de véritables **lieux d'escale**.

Il s'agit également d'enrichir les débats autour de l'aménagement des quartiers de gare, mais aussi d'inciter à une mobilité plus durable en encourageant les navetteurs à utiliser la multimodalité présente sur les pôles d'interconnexions.

→ en termes d'action publique, il s'agit d'expérimenter des formes nouvelles de collaborations entre acteurs institutionnels, acteurs privés et les « forces vives et créatives » du territoire en s'appuyant sur une **déclinaison de la démarche ouverte Muséomix dans la ville**, mais aussi en déclinant une première expérience de la méthode [City Remix](#). Pour la Métropole de Lyon et ses partenaires, il s'agit de développer une **nouvelle posture en faveur de l'innovation ouverte** sur le territoire : en effet, les créations issues de l'événement et les méthodes sont en **licence libre** pour favoriser leur diffusion.



L'objectif de cette expérimentation est donc double : il s'agit d'une part de porter un nouveau regard sur les pôles d'échanges secondaires avec l'ambition, à terme, de les transformer en véritable lieux de vie, et d'autre part, de tester une méthode de co-conception de services avec et pour les usagers.

2. Le montage du projet

Le projet Gare Remix s'inscrit dans une **démarche partenariale construite dans la durée** et réunissant progressivement autour de la Mission « temps et services innovants » de la Direction de la prospective et du dialogue public à la Métropole de Lyon, d'autres services et directions, (mobilité, aménagement, développement économique); afin d'enrichir le projet par des approches croisées et pour les retours d'enseignements sur la méthode, en particulier avec le laboratoire Erasme, la Région Rhône-Alpes, la SNCF/Gares&Connexions, la Ville de Lyon et le Sytral.

> Un rôle pour chacun des partenaires dans le montage du projet

Si l'ensemble des partenaires a partagé des objectifs communs, chacun a eu un rôle bien spécifique et bien identifié.

- ✚ **La Métropole de Lyon** (Direction de la Prospective / Mission temps et services innovants) a assuré le pilotage stratégique et opérationnel. En effet, le projet s'est inscrit en continuité du travail conduit par le Conseil de développement du Métropole de Lyon en 2012 et se voulait être un projet expérimental pour tester une méthode de co-conception de services pour et avec les usagers. Elle a été accompagnée par l'agence Nova 7 qui a conduit l'ingénierie et l'accompagnement sur toute la phase de construction du projet; communication, mobilisation des communautés (remixeurs, coaches, facilitateurs), animation des 3 jours du Remix. Plus globalement l'agence a travaillé sur une déclinaison de la méthode City Remix en s'appuyant son savoir-faire acquis lors de l'évaluation de Museomix. A cela s'ajoutent les apports méthodologiques, stratégiques et opérationnels du laboratoire Erasme de la Métropole. Apports décisifs et incontournables sur l'expertise sur l'organisation de Museomix, mise à disposition de la « tech-shop » et régisseur pendant l'événement.



Une collaboration a été engagée avec des étudiants en design (DSAA La Martinière Diderot) pour travailler sur la scénographie de l'événement, avec 2 réalisations principales : espaces de travail, supports de communication (cf. cahier des charges en annexe).

- ✚ **La Région Rhône-Alpes** intéressée par une démultiplication d'un tel projet sur les petites gares plus rurales et sans présence humaine, en perte de dynamisme a apporté son savoir-faire et sa connaissance de la thématique « gares ». Elle a cofinancé le projet dans le cadre de la CFAC (contrat pluriannuel liant la Métropole et la Région). Elle a aussi mobilisé des professionnels (transport, développement territorial, prospective, participation citoyenne) pour enrichir le projet par des approches croisées.
- ✚ **SNCF / Gares&Connexions** partie très prenante du projet et intéressé au premier chef par le volet innovant à développer en gares. Outre l'accord pour le choix de la gare Saint-Paul comme objet d'expérimentation, et la mise à disposition de cet espace, la SNCF a mobilisé des professionnels

divers (exploitation, services en gare, communication, responsable et personnels de gare) pour enrichir le projet par des approches croisées et permettre l'organisation opérationnelle de l'événement. A cela s'ajoute la participation financière aux frais de restauration et de communication.

- ✚ **La Ville de Lyon** sur le territoire de laquelle se déroulait le projet a joué un rôle logistique extrêmement important en mettant à disposition un gymnase et du mobilier (chapiteaux, tables, chaises). Elle a également mobilisé des professionnels (communication, culture, logistique et équipements) pour enrichir le projet par des approches croisées et permettre l'organisation opérationnelle de l'événement
- ✚ **Sytral / Keolis** ont facilité l'organisation logistique sur les différents espaces mobilisés pour l'événement, en particulier en lien avec la plateforme de retournement du C3.

> Quelques enseignements et perspectives sur le déroulement du projet

- ✚ le caractère décisif du **partenariat**, solide, constructif et reposant sur la confiance des acteurs en ce projet. Il s'agit d'une condition de réussite « sine qua none » ! En effet, la construction d'un cadre partenarial dans la durée a permis la construction collective du projet, une implication forte des partenaires autour d'enjeux, objectifs et orientations du projet partagés. Cette dynamique événementielle fédératrice a amené les partenaires à s'investir fortement pendant l'événement (accueil du public, rôle de « facilitateur », de « propulseur de projets » et aide logistique ponctuelle précieuse).
- ✚ en termes de moyens humains, la complexité de Gare Remix a nécessité la présence d'**un chef de projet attitré** (temps plein 6 mois environ pour préparation et coordination de l'événement). Il s'agit en effet d'un montage de projet chronophage impliquant des compétences très variées. En l'absence de poste de chef de projet il conviendrait de réfléchir à une meilleure optimisation des ressources en interne en amont pour un partage des tâches (logistique, communication, animation, etc.), avec une délégation à AMO pour la partie logistique si besoin.
- ✚ **la communication** autour du projet est un élément essentiel pour une bonne réussite de l'événement. Un site http://Gare_Remixsaintpaul.grandlyon.com a été mis en place avec la collaboration de l'Agence Ondine <http://www.agence-ondine.com> ; il a permis de recenser tout le déroulé amont/pendant/et aval du projet. Par contre la cohérence globale de la communication serait à améliorer : en particulier la production des supports de communication trop éclatée entre partenaires (DPDP/DirCom, Nova 7, Ondine, La Martinière-Diderot).
- ✚ au moment de la mobilisation des participants, il faut noter l'**importance du « contrat » initial passé entre organisateurs et participants**, ici sous forme de [Charte](#) pour clarifier les conditions dans lesquels chacun s'investit (notamment productions en licence libre et engagement des organisateurs à valoriser les projets conçus, pour favoriser la diffusion de l'innovation)
- ✚ sur le **financement de l'événement** des économies d'échelle sont envisageables sur le budget global pour d'autres éditions. En effet, des savoir-faire ont été accumulés par l'équipe projet riches d'enseignements sur la méthode à mettre en œuvre. On pourrait également envisager le sponsoring ou le mécénat de l'événement avec des partenaires privés liés à l'innovation.
- ✚ **le choix d'organiser l'événement sur une « période creuse »** (week-end de vacances scolaires) présente un avantage car les espaces sont plus praticables avec moins de flux à gérer, mais aussi un inconvénient car il permet moins d'avoir une vision de la gare en

fonctionnement normal. Lors du choix de la date de l'événement il faut donc se poser la question entre obtenir de l'espace pour les projets ou laisser le lieu ouvert pour le flux de clients.

✚ **Le temps de rencontres préalables avant l'événement** a été très utile pour permettre de premiers contacts et établir un climat de coopération en d'entraide entre remixeurs. A envisager ? Une animation plus ludique ou créative lors de ces meet-up pour favoriser les rencontres.

✚ **le travail avec les étudiants en design** s'est révélé riche ainsi qu'ont pu en témoigner les professeurs et étudiants.

Il est apparu comme un aboutissement opérationnel et concret de leurs créations dans le cadre de ce projet partenarial : confrontation à contraintes réelles, délais, etc., ainsi qu'une grande liberté de proposition laissé aux étudiants. Par contre, le projet était sans doute trop ambitieux pour le temps imparti ;



✚ d'où la nécessité de garder des temps intermédiaires d'échanges et de validation, ainsi que du temps pour partage des propositions avec les partenaires, pour garantir pleine appropriation par les étudiants.

✚ **la gestion logistique** d'un tel événement est lourde, souvent au détriment du temps passé à l'animation ; d'autant que deux sites, même proches, ont été nécessaires pour le projet, avec comme conséquences toutes les autorisations à gérer pour accueillir du public. Il serait impératif d'envisager un prestataire pour la gestion de cette logistique en lien avec le responsable de la coordination générale.

3. La méthode du Remix et ses enseignements

> Les équipes d'organisation mobilisées dans l'organisation et l'animation

(Retrouvez plus de détails dans l'annexe2)

Une **architecture complexe dans l'organisation** a été conçue pour :

- accompagner les remixeurs sur les 3 jours de l'événement et leur offrir un cadre de travail fonctionnel
- permettre aux remixeurs de construire des projets communs puis de leur permettre de les faire aboutir sur des prototypes
- donner à voir l'événement



✚ **Pour la gestion des aspects pratiques et la coordination générale :**

- « **les grands organisateurs** » : leur rôle a été de coordonner l'ensemble de l'événement et garantir la tenue du planning prévu (avec une partie des tâches prévisibles : logistique, transports, occupation des espaces, restauration, etc. et une partie non négligeable de gestion des imprévus)

✚ **Pour accompagner les remixeurs sur la dynamique collective et dans la construction des projets**

- « **une équipe dédiée SNCF** » pour expliquer le lieu et l'environnement dès la première matinée : point extrêmement important pour les remixeurs afin de comprendre les enjeux du projet mais aussi l'histoire du lieu et ses usages.



- « **les coachs** » pour outiller les remixeurs (matériaux, outils et expertise), chacun dans leur spécialité : [6 pôles « coachs et ressources »](#) correspondant à 6 compétences mobilisées : design d'espaces, danse et chorégraphie, bricolage et atelier fabrication, décor/mobilier et atelier carton, fablabs, numérique et « tech shop » et 1 pôle additionnel : « les experts » de la gare mobilisés pour faire visiter les lieux et donner de l'information aux participants.



- **les « facilitateurs »** pour accompagner les équipes au quotidien : veiller à l'esprit collaboratif, être garant du rythme de travail, assurer l'interface entre les équipes et toute l'équipe d'organisation (faire appel aux coachs, grands organisateurs, propulseurs de projet si besoin) et apporter une aide ponctuelle (animation, documentation, fabrication...) sans pour autant s'ingérer trop dans le travail de l'équipe. Néanmoins le rôle est de veiller à ce que les idées générées soient bien en phase avec l'événement.



- **les « propulseurs de projets »** pour suivre chacun des projets sur le fond ; conseiller les équipes, les aider à enrichir leur projet et les challenger, aider à trouver des solutions en cas de blocage, les accompagner dans la documentation des projets

✚ **Pour donner à voir l'événement**

- **les « hôtes accueillants »** chargés de d'accueillir, d'expliquer et d'orienter le public (riverains et usagers de la gare, passants, etc.) pour donner à voir l'événement en cours (J1 et J2) puis les prototypes exposés (J3), tout en préservant les remixeurs afin qu'ils ne soient pas gênés dans l'avancement de leur projet. A noter la fin d'après-midi de J3 lorsque les prototypes sont présentés au public, près de 250 personnes avaient répondu présentes et la gestion de l'accueil/présentation et installation des prototypes a du être gérée et organisée en amont dès J2.

- « **les médiateurs communicants** » chargés de documenter et donner à voir le processus de travail, les participants et les projets : reportages et articles pendant l'événement (animation du blog Gare Remix, réalisation d'ITW, de vidéos, etc.), community management, afin de guider les équipes dans la documentation de leur prototype. Le professionnalisme de l'Agence de Communication fait partie de la réussite de l'événement par son travail en direct.
- + Une **équipe extérieure « d'observateurs décrypteurs »** était également présente regroupant des personnes souhaitant observer et analyser de manière indépendante l'événement Gare Remix : observation de terrain, réalisation d'une enquête auprès des participants à l'issue de l'événement, co-écriture d'un article d'analyse des effets de l'événement en termes d'engagement citoyen dans la ville.

> Quelques enseignements et perspectives sur la méthode Gare Remix



+ **complémentarité des coachs et ressources mobilisées**

- Le choix des ressources extérieures donne nécessairement une orientation forte aux projets
- Une grande complémentarité entre les ressources apportées, et la mobilisation « à la carte » par les équipes qui ont travaillé parfois fortement avec quelques pôles de coachs et ressources et très peu ou pas avec d'autres
- Le carton : matériau idéal pour prototypage rapide, mais pas suffisant (bois ou OSB nécessaire)
- La danse et chorégraphie : véritable plus-value pour redonner du souffle et de l'inspiration aux équipes et au-delà, pour réenchanter le lieu et donner à voir la gare en mouvement
- L'accompagnement « design d'espace » pourrait être vu plutôt comme aide à penser globalement l'espace (la gare) qui évolue sous l'effet de l'événement, pour accompagner ces évolutions en termes de configuration et d'usage des espaces (plus encore que coaching de chacune des équipes)

+ **positionnement et rôle des facilitateurs**

- Il s'agit d'une tâche complexe et impliquant des savoir-être particuliers
- Avec un positionnement « extérieur » au groupe n'intervenant pas sur le fond des projets idéal, tout en veillant quand même à ce que les idées suggérées soient bien en phase avec le projet



- Il serait nécessaire d'outiller le facilitateur avec quelques techniques d'animation qui lui sont utiles pour animer au démarrage si nécessaire pour lancer le groupe ; mais il n'y a pas d'unanimité en revanche sur l'intervention du facilitateur dans l'animation méthodologique du travail de l'équipe
- Au cours des 3 journées, les points réguliers facilitateurs/propulseurs de projets indispensables

- + **rôle des propulseurs de projets incontournable**, (Erasmus de la Métropole et cabinet Nova7) ce rôle nécessite des compétences spécifiques en innovation de services et créativité

- ✚ **documentation des projets** : tâche difficile et lourde, souvent investie par le facilitateur ; une trame à remplir précise pour la documentation serait à prévoir ; on pourrait aussi envisager un poste dédié (au sein de l'équipe communication) ? (se reporter à annexe 6 guide documentation)
- ✚ **sur mobilisation potentielle aides extérieurs (ressources ou matériaux)** ; mobiliser davantage une communauté d'acteurs prêts à donner coups de main ponctuel.

> L'animation des 3 jours

(Retrouvez plus de détails dans l'annexe 4 programme détaillé des 3 jours)

✚ **Sur la constitution des équipes de remixeurs**

L'objectif est de garantir une équipe pluridisciplinaire et de permettre des collaborations nouvelles plutôt que des regroupements par interconnaissances ou affinités :

- sélection de 42 remixeurs pour constituer 7 équipes de 6 personnes
- équipe pluridisciplinaire comportant chacune : 1 bricoleur, 1 bricoleur numérique, 1 conteur, 1 urbanophile, 1 expert du quotidien, 1 joker (se reporter à l'annexe 7 appel à candidature)
- constitution des équipes par l'organisation une semaine avant l'événement et annonce au démarrage de l'événement

42 remixeurs – 7 équipes

1 bricoleur numérique
1 bricoleur
1 conteur
1 urbanophile
1 expert du quotidien
1 joker



✚ **Zoom rapide sur l'animation des 3 jours**

Il s'agit de 3 jours de travail avec contenus et intensité évolutifs (9h-19h avec débordement le soir et travail jusqu'à 22h ou 23h les J1 et J2), rythmés par 2 temps de plénières : deux moments de partage des premières esquisses de projet (pitch) au J1 puis état d'avancement et challenge avec les autres équipes (J2)

Jour 1 : exploration

- accueil des participants : visite des espaces et présentation des ressources à disposition
- constitution des équipes : installation sur leur espace de travail avec leur facilitateur
- phase d'appropriation collective des « sources d'inspirations » et « défis » préparé par l'équipe d'organisation (informations sur la gare et ses usagers notamment) pour nourrir la créativité
- exploration des lieux et de leur potentiel,
- brainstorming et élaboration des premières pistes de projet, échanges avec coaches et propulseurs de projets si besoin
- temps de partage en plénière : 1^{er} pitch des projets





Jour 2 : conception

- conception des projets
- fabrication des prototypes
- temps de partage de l'état d'avancement des projets
- - (mise en scène vidéo, photo ou théâtre) le soir du J2

Jour 3 : démonstration

- finalisation de la fabrication des prototypes
- installation des prototypes dans la gare
- préparation du rendu face aux visiteurs par l'équipe d'organisation
- accueil de visiteurs venus pour tester les prototypes
- démontage des prototypes et rangement tard en soirée



> Quelques enseignements et perspectives

Le point essentiel est que cet **événement a été très fédérateur** et une vraie réussite du point de vue de l'émulation collective créée, de l'état d'esprit et du professionnalisme des participants.

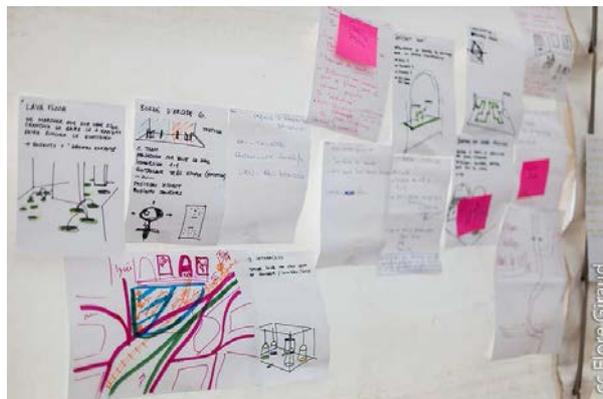
Cela tient essentiellement à la dynamique de travail en équipe :

- une forte émulation collective au sein de groupes,
- un travail collaboratif très apprécié (retours de remixeurs), avec une seule équipe où un désaccord (sur le fond du projet) a été observé, d'où la défection d'un remixeur
- une répartition du travail au sein des équipes qui s'organise naturellement quant à la répartition des tâches, mais une vigilance à avoir de la part du facilitateur sur le leadership provenant de certains membres
- le choix de la constitution des équipes par l'organisation ne fait pas consensus (d'après les retours de remixeurs) : vu comme très positif pour la plupart, alors que pour d'autres on gagnerait à laisser les participants se réunir autour de projets
- il faut plutôt privilégier des équipes de 6 ou 7 remixeurs idéale (gestion délicate des défections de dernière minute afin de ne pas se retrouver avec une équipe de 4).
- La pluridisciplinarité dans les équipes : une force pour les équipes avec un intérêt de découverte et apprentissage d'autres modes de faire, de savoir-faire, etc.); attention toutefois car cela peut orienter aussi parfois fortement les projets (selon personnalité et compétences de chacun)

- ✚ Il faut privilégier plus de **temps de partage entre les équipes** sur leur projet (au-delà des plénières) afin de mieux gérer la frustration de ne pas avoir pu voir tous les projets des autres équipes

- ✚ Sur les « défis » lancés aux participants ;

Ils ont été volontairement **très peu cadrés pour laisser choix libre du projet** et de la problématique en lien avec l'opportunité et l'usage auquel il répond.



- ✚ Des questions auxquelles il faudra repenser :

- envisager d'orienter davantage les projets vers des problématiques précises ? avec un point de vigilance : de ne pas passer « commande » aux équipes au vu de l'investissement bénévole !
- envisager le cadrage méthodologique du travail J1 avec des livrables cadrés ; ceci renvoie notamment à la question du rôle du facilitateur
- le démarrage du travail en équipe plus rapide J1 en réduisant les temps de prises de paroles « institutionnelles »

> La gestion des espaces et la communication pendant l'événement

NB : bien qu'étant deux aspects différents de la gestion du projet, la gestion des espaces et la communication pendant l'événement seront regroupés ici car ils participent de la « mise en scène de l'événement »

✚ Sur la gestion des différents espaces de l'événement

Cet espace doit accueillir plusieurs fonctions principales :

- « espace ressource » multiple pour accueillir : des temps de plénière, des ateliers de fabrication, un lieu de restauration à toute heure, et des accès sanitaires
- Tout en proposant des espaces de travail pour chacune des équipes

Trois sites principaux ont été utilisés :

- le hall de gare et son parvis comme lieu d'accueil des prototypes (volontairement laissé libre) et le lieu d'information pour les visiteurs en positionnant ici l'équipe « hôtes accueillants ;
- à proximité de la gare : 3 chapiteaux installés pour accueillir une partie des équipes (3/7)
- un gymnase mobilisé : « espace ressource » et l'autre partie des équipes (4/7)

✚ Sur la communication juste avant et pendant l'événement

- la communication numérique a été confiée à une AMO (agence Ondine) et a été relayée par la communication de chacun des partenaires : réseaux sociaux (Twitter, Facebook) et site Gare Remix adossé à un blog
- la presse invitée à venir sur le temps de lancement et de clôture de l'événement
- pour la « communication interne » à l'événement : installation d'un Twitter wall dans le gymnase (très utilisé pendant temps de plénière)

> Quelques enseignements et perspectives

Il y a ici l'investissement d'un espace public (ou semi-public) mais sans interrompre son fonctionnement, ce qui implique de s'adapter :

- ✚ ***l'éclatement des lieux est délicat à gérer*** (AR incessants, transport de matériel...) et les équipes ne sont pas sur un pied d'égalité (positionnement proximité gare vs positionnement proximité lieu ressources),
- ✚ il y a pourtant un intérêt fort toutefois à investir l'espace public ; pour ***créer l'événement et donner à voir un espace en train de se transformer*** et percevoir ainsi la création d'une véritable dynamique dans le quartier autour de l'événement et l'animation ponctuelle du lieu

Pour une bonne réussite, il serait nécessaire de prévoir plus d'espace entre les équipes sous chapiteaux et des salles à usages variables utile (repos, réunion, travail en équipe...)

- ✚ la mise en place des ***différents prototypes*** est une phase délicate faisant appel à des compétences en design d'espaces,
- ✚ ***communication autour de l'événement à penser en crescendo*** ; montée en puissance jusqu'à l'événement ; ici la communication pré-événement a été jugée trop faible ;

Il est nécessaire de créer davantage de liens avec le public :

- ***pour donner à voir l'évolution de la réflexion des équipes sur les projets*** tout au long de l'événement (via un espace d'affichage central mis à jour régulièrement, par une équipe com dédiée)
- afficher le ***Twitter wall*** en extérieur, sur l'espace public ?
- organiser le ***recueil des réactions / avis des visiteurs*** sur l'événement et sur les prototypes
- envisager des temps d'échanges intermédiaires ? challenge des projets ? recueil d'idées ? etc.
- organisation de la visite de l'exposition des prototypes à J3 à repenser en termes de gestion des flux et médiation des prototypes (ressources en scénographie nécessaires)

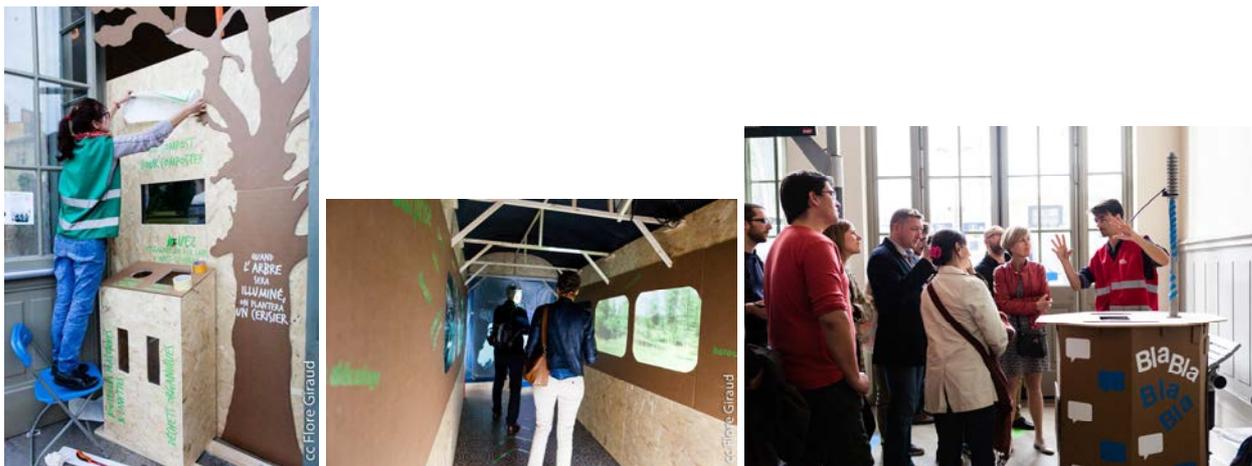
4. Enseignements et perspectives autour des retombées du projet

Envisager les retombées du projet Gare Remix pose au moins trois questions principales, d'ordre très différent :

- celles des ***prototypes : le concept et les supports physiques***
- celles des ***enseignements de la méthode du Remix et de sa répliquabilité*** (dont le présent document se veut tirer quelques enseignements opérationnels)
- celles de la ***constitution et de l'animation d'une communauté d'acteurs*** mobilisée pour l'occasion et à laquelle ce type d'événement adresse des formes de « promesses » (apprentissage, réseau professionnel, développement d'un projet, etc.)

> Les prototypes créés

- ✚ Globalement les ***prototypes*** ont été très orientés vers le ***lien social, les échanges et les rencontres***, ainsi que vers l'idée de ***révéler la poésie du lieu, révéler un imaginaire autour du voyage*** : il s'agit de projets qui s'inscrivent tout à fait dans les grandes orientations envisagées par l'équipe d'organisation. En effet, des grands « défis » avaient été envisagés par l'équipe d'organisation en amont et soumis aux remixeurs pour les aider à s'approprier le lieu et ses problématiques : comment valoriser l'espace de la gare, comment l'imaginer comme un prolongement de l'espace public, un « tiers-lieu » inscrit dans le quartier et adapté à une diversité d'usages ? comment faire vivre / donner à voir l'idée du voyage et de la transition entre rural et urbain ?



✚ Quelques enseignements et perspectives :

La **gestion de supports physiques de prototype** et au-delà, **la valorisation et éventuellement le développement des projets** (concepts et intentions complexes qu'ils contiennent) nécessite un accompagnement spécifique et des moyens dédiés (stockage des prototypes, incubation, etc.). Au-delà de cette première édition à caractère expérimental, ce point essentiel est à considérer pour l'avenir.

Le **démontage des prototypes aussi rapide dès la fin de J3 est délicat** même si c'était prévu et rendu nécessaire car nécessitant gardiennage et médiation, ce démontage paraît très frustrant pour les équipes qui viennent de passer 3 jours de suite à les construire et difficile à expliquer auprès du public. Des solutions alternatives pourraient être envisagées :

- laisser des **traces des prototypes dans la gare immédiatement à l'issue de l'événement** (« objets témoins » avec cartels sur le modèle des expo...), projeter les vidéos dans le hall de gare
- **prévoir des moyens pour pouvoir maintenir les prototypes sur place**, ou trouver éventuellement un autre lieu d'accueil immédiat avec des temps de visites organisés : mobiliser des agents de sécurité et des médiateurs culturels (partenariat avec des musées à envisager)

L'événement est si intense qu'il ne permet pas aux participants de prendre le temps de réfléchir à ce qu'ils souhaitent faire de leur projet, chacun et collectivement et il serait judicieux de prévoir un **temps de réflexion au sein des équipes sur l'avenir de leur projet commun**

Le prototype réalisé et présenté à J3 est parfois éloigné des intentions initiales car il est forcément la somme des ressources disponibles sur place lié aux compétences dans l'équipe, aux outils et expertise à disposition. Il faudrait **envisager le déploiement de moyens pour accompagner les projets, les développer et les incubier** (mobiliser du temps, budget, et un lieu) bien en amont.

> La méthode du Remix et sa répliquabilité

NB : ce document se veut être un outil recensant des enseignements opérationnels sur le montage du projet Gare Remix et sur la méthode du Remix (cf notamment sur la partie animation)

✚ Quelques **pistes d'outils** utiles pour avoir une vision plus complète des retombées et effets de ce type d'événement :

- toute la documentation déjà produite pour [Muséomix](#)

- une analyse critique par le biais de regards extérieurs (par des chercheurs en sociologie, science politique, marketing, management, par des journalistes, etc.). Pour Gare Remix : se référer à l'article produit par l'équipe étude basé notamment sur un questionnaire auprès des remixeurs ;
- renouveler un questionnaire auprès des participants quelques mois après pour cibler l'effet « réseau social et professionnel » de l'événement notamment ;
- à réfléchir pour de prochaines expérimentations : la mise en place d'un outil de recueil des retours de visiteurs de l'événement (pendant les 3 jours et pendant l'exposition des prototypes)

✚ Au-delà du cadre expérimental dans lequel s'inscrit Gare Remix, **la méthode pourrait être déclinée dans d'autres contextes et avec d'autres objectifs**, quelques pistes rapides :

- dans le cadre d'un projet urbain (exemple : conception de mobilier urbain)
- déclinaison du format sur d'autres temporalités (temps plus court en ciblant davantage les objets « à remixer », temps plus long dans un lieu « Lab » dédié, etc.)
- déclinaison du format et de la méthode sur des fonctions ou services en intégrant fortement le personnel (service d'accueil pour des prestations sociales ou démarche administrative, etc.)
- déclinaison sur « revisiter la participation citoyenne »
- inscription des projets dans le cadre d'un concours sur l'innovation, anticipation d'une enveloppe budgétaire pour le développement de quelques prototypes, etc.

Il est important de noter que cette **méthode s'adapte, sous ce format, à des objets circonstanciés** (lieu, fonction) définis préalablement et non pas à des concepts ou des idées trop générales.

> La constitution et l'animation d'une communauté d'acteurs

✚ Comme nous le disions en préalable, ce type d'événement donne lieu au **rassemblement d'une communauté d'acteurs** regroupant les « remixeurs » et au-delà l'ensemble de l'équipe d'organisation (agents des collectivités, partenaires, experts et personnes ressources mobilisées, etc.).

✚ Quelques retombées pour les participants à ce type d'événement (retours de remixeurs), avec notamment l'occasion :

- d'apprendre à travailler ensemble sur un temps court : **l'expérience collaborative** semble être la première forme de gratification des participants, la confrontation avec d'autres modes de faire, d'autres compétences, etc.
- d'apprendre d'un point de vue « technique » : à utiliser de **nouvelles technologies, bénéficier d'expertises nouvelles** (design, développement numérique, etc.)
- de s'investir pour sa ville ou son quartier dans une logique de réappropriation citoyenne de l'espace urbain, de produire de la connaissance, de l'innovation ouverte ;
- de participer à l'élaboration à un « bien commun » (projets en licence libre)
- de **se constituer un « réseau social et professionnel »** riche et varié ; les collaborations entre participants et/ou entre participants et organisateurs partenaires peuvent être l'occasion de nouvelles opportunités professionnelles, entrepreneuriales,

✚ **une des « promesses » de Gare Remix précisée dans la charte auprès des participants est de valoriser les projets créés :**

- cela sous – entend d'informer régulièrement les participants sur les suites envisageables
- il semble important et pertinent que l'équipe conceptrice soit la première contactée en cas de développement du prototype (pour voir si ses membres souhaitent ou non s'investir dans un tel projet)

- favoriser les contacts et l'organisation d'un réseau d'acteurs : envisager **une plateforme web / trombinoscope des acteurs mobilisés** pour maintenir l'existence d'un réseau d'acteurs (pertinence et complémentarité avec les réseaux sociaux existants à penser)

5. Proposition de critères d'évaluation

NB : Nous proposons ici non pas de faire une évaluation du projet (qui nécessiterait une méthodologie rigoureuse et un regard extérieur) mais de poser quelques critères d'évaluation utilisables éventuellement pour d'autres événements de ce type.

Les critères d'évaluation sont nécessairement **relatifs aux objectifs recherchés** et aux différentes retombées souhaitées d'un projet (cf. plus haut « qu'est ce que Gare Remix ? »).

A noter ici que les objectifs sont posés par la Métropole en pilotage de l'opération et validés avec les partenaires. **Les retombées d'un tel événement sont évidemment plus larges et ouverts que les objectifs de départ** qui sont d'ordre prospectif et expérimentaux (exemple : animation d'un quartier, constitution d'une communauté d'acteurs notamment).

A noter également que **les objectifs diffèrent logiquement selon les partenaires et leur domaine d'intervention** (exemple : prospective et innovation sur de nouveaux services en gare pour les professionnels des transports, expérimentation d'une méthode pour d'autres).

> Par rapport à l'objectif en matière de prospective et d'innovation

Sur la mise en place de services en gare, des critères d'évaluation pourraient porter sur :

- **une étude fine de chacun des prototypes** créés et de leur valeur d'usage et de leur valeur économique ; par exemple, une phase de test de prototype avec recueil d'avis d'usagers ou format concours de projets
- **le nombre de prototypes** ayant trouvé une déclinaison opérationnelle sur un site quelques mois/années après l'événement
- **l'effet levier** ou impulsion sur la transformation d'un lieu après un Remix (au-delà du développement des prototypes créés à l'occasion)
- l'estimation de « **valeurs économiques et sociales** » liées à la constitution d'un réseau d'acteurs : différents éléments mobilisables pour mesurer l'effet « communauté » et ses potentiels bénéfiques : lieu d'apprentissage ? lieu de rencontres (projets professionnels / entrepreneuriaux) ? réseau social ? Pour cela un questionnaire auprès des participants pourrait être élaboré dans 4/6 mois pour mesurer ces effets
- mesurer et analyser par une approche sociologique, les effets de ce type d'« expérience collaborative » pour l'ensemble des acteurs impliqués et ainsi repérer l'évolution en termes de culture professionnelle ?

> Par rapport à l'objectif d'expérimentation d'une méthode de co-conception

Pour de services dans la ville, des critères d'évaluation pourraient porter sur :

NB : l'aboutissement d'une expérimentation est en elle-même une « réussite », le défi étant d'en retirer des enseignements et de les réutiliser !

- capacité à dupliquer le format et à l'améliorer, au regard d'objectifs fixés et des pistes d'amélioration dressées ici,

- capacité à valoriser et permettre la diffusion de la méthode du Remix sur d'autres territoires
- capacité des acteurs à retirer des enseignements de ce type d'expérience ; se saisir de nouvelles problématiques et modes de faire, d'évolution de culture professionnelle ;

Autres effets qui pourraient être mesurés / évalués :

- animation d'un quartier ; événement convivial et fédérateur autour de « faire ensemble » et « faire sur place », en s'appuyant sur un questionnaire auprès des riverains /usagers de la gare

ANNEXES

- 1- Rétro planning des étapes clés de montage du projet**
- 2- guide de présentation des ressources mobilisées**
- 3- programme détaillé des 3 jours de l'événement**
- 4 - liste des 42 remixeurs mobilisés**
- 5 - Budget**
- 6 - Guide documentation des projets**
- 7 - Appel à candidature**
- 8 - Formulaire de Candidature**
- 9- Cahier des charges « projet étudiant design »**

Annexe 1 > Rétro planning des étapes clés de montage du projet

- Constitution d'un comité technique de pilotage réunissant des professionnels avec à des domaines d'expertise variés et riches (soit 15 à 20 personnes)
- réunion du comité technique de pilotage complet environ 1 fois par mois pour faire le point et valider ensemble les orientations et prochaines étapes du projet
- réunions intermédiaires en groupe restreint par thématique (communication, sélection des candidatures, espaces et logistique, etc.)

Juin 2014 :

- premières réflexions autour de l'idée de « remixer une gare » à la Mission temps, en dialogue avec l'agence Nova 7

Septembre- novembre 2014 :

- présentation d'une **première version du projet aux partenaires et enrichissement collectif**
- 1 atelier de créativité avec les partenaires : identification des problématiques / opportunités de la gare Saint-Paul du point de vue des usagers types du lieu (étudiants/scolaires, pendulaires, touristes, riverains et commerçants)
- 1 atelier de travail pour accord définir les grands enjeux et objectifs du projet, définition d'une stratégie et échanges autour des moyens à mobiliser (sur la communication et la mobilisation des participants, la gestion des espaces et la logistique)

Décembre 2014-mars 2015 :

- consolidation partenariat et validation politique du projet
- points d'étapes réguliers avec comité technique (4 réunions majeures), avancements principaux :
- * lancement de la **communication et mobilisation des participants**
- appel à candidatures du 30 janvier au 23 février : environ 125 candidatures reçues pour 42 personnes retenues (se reporter annexe 7 formulaire de candidature)
- organisation de 2 rencontres préalables avec les participants, avec pour objectifs :
 - présentation du projet et des ressources à disposition (16 mars)
 - échanges informels entre les participants, visite rapide la gare Saint-Paul avec la SNCF
- * **mobilisation des experts et ressources (« coaches »)** pour outiller les participants
- prise de contact et définition rôles dans l'accompagnement des équipes
- * **gestion des espaces et la logistique**
- avancement avec Ville de Lyon et SNCF / gares&Connexions sur mobilisation espaces et mobilier, sécurité/incendie, etc.
- * **méthode d'animation de l'événement**
- première version trame de déroulement des 3 jours de l'événement

Avril 2015 :

- finalisation stratégie d'animation de l'événement : trame de déroulement détaillée des 3 jours, définition d'équipes d'intervention dédiées à différentes tâches (cf méthode du Remix), consolidation interventions des coaches et recrutement des facilitateurs (volontariat)
- gestion désistements de participants
- gestion questions logistiques (mesures de sécurité incendie gare et gymnase, restauration, gardiennage et protection des espaces, etc.)
- production de supports et informations sur la gare pour nourrir les participants > rubrique « inspirations » (vidéos danse Compagnie Acte, usagers types du lieu, historique de la gare Saint-Paul)

Annexe 2 > - guide de présentation des ressources mobilisées



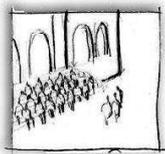
Guide de présentation à destination des organisateurs et partenaires de Gare Remix

Ce guide contient :

- un plan des espaces et récapitulatif des temps forts des 3 jours
- le programme détaillé des 3 jours
- un récapitulatif des rôles de chacun « qui fait quoi » au sein de l'équipe d'organisation et d'accueil (avec contact téléphonique)
- la présentation des coachs et de leurs ressources
- le petit guide du parfait remixeur (pour aider à la documentation des projets)

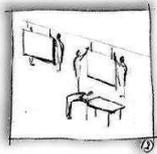
Les temps forts de Gare Remix en un coup d'œil

JOUR 1 - Vendredi 24 avril



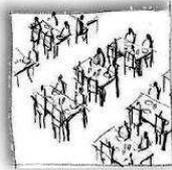
TEMPS D'ÉCHANGE
RASSEMBLEMENT

9h45-10h30



AMÉNAGEMENT
DE SON ESPACE

10h30-12h30



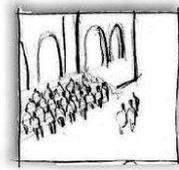
REPAS

12h30-14h



RECHERCHES

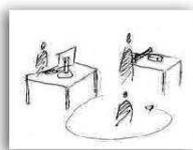
14h-17h



PLÉNIÈRE

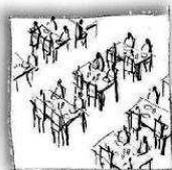
17h-19h

JOUR 2 - Samedi 25 avril



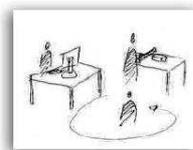
PROTOTYPAGE

9h-12h30



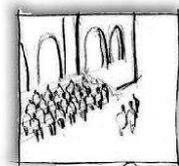
REPAS

12h30-14h



PROTOTYPAGE

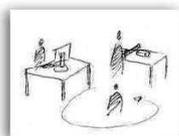
14h-17h



PLÉNIÈRE

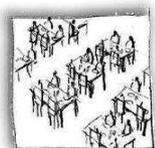
17h-19h

JOUR 3 - Dimanche 26 avril



PROTOTYPAGE

9h-12h30



REPAS

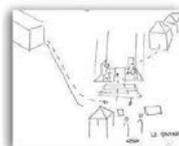
12h30-14h



TEST

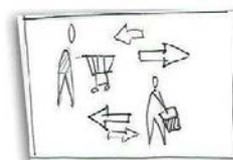


AJUSTEMENT



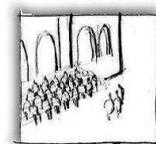
ACCUEIL DES
USAGERS

17h-19h



RANGEMENT

19h-20h



TEMPS D'ÉCHANGE
RASSEMBLEMENT

20h-21h

14h-17h

Qui fait quoi ? pendant les trois jours de l'événement Gare Remix ?

Les Grands Organisateurs (GO)



Sophie Keller
Métropole de Lyon
keller@nova7.fr



Jacques Breysse
Gares&Connexions
Jacques.breysse@sncf.fr



Geoffroy Bing
Nova7
bing@nova7.fr

Leur rôle est de coordonner l'ensemble de l'événement :

- organiser la logistique de l'aménagement / de l'occupation des espaces / des transports
- organiser la logistique des repas
- gérer le programme général et rythmer l'événement (notamment avec les plénières)
- résoudre les imprévus !

Les Propulseurs de Projets (PP)



Yves-Armel Martin
Métropole de Lyon
ymartin@grandlyon.com



Christophe Monnet
Métropole de Lyon
cmonnet@grandlyon.com



Émile Hooge
Nova7
hooge@nova7.fr

Leur rôle est de propulser les projets des équipes pour aboutir à des prototypes opérationnels en trois jours, et faciliter leur dissémination après l'événement :

- suivre le travail des équipes (conception, prototypage, installation...)
- valider l'ambition et la faisabilité des projets
- conseiller les équipes pour éventuellement enrichir leurs projets et les pousser plus loin
- conseiller les équipes pour les aider à finaliser leurs prototypes en trois jours
- accompagner les équipes pour documenter leurs projets
- animer les plénières

Les Coachs Ressources (CR)

coach numérique et techshop : 1 responsable tech shop + Hélène Revat en renfort
coach fablab : Théophile Thomas / Jean Nelson - Fabrique d'Objets Libres / YouFactory
coach et atelier bricolage : Florian Rivière et Alban Lecoanet - Leroy Merlin
coach danse et chorégraphie : Annick Charlot - Compagnie Acte
coach et atelier carton : Eve Moustier et Soriana Im - En Goguette
coach design d'espace : Guilène Marion et Justine Peska - La Martinière Diderot

Chacun dans leur spécialité, leur rôle est de venir en appui aux équipes :

- proposer une source d'inspiration aux équipes
- répondre aux sollicitations des équipes
- apporter des solutions aux problèmes techniques des équipes
- gérer l'accès aux ressources matérielles (outils et matériaux) de son atelier
- aider les équipes pour le prototypage de leurs services
- aider les équipes pour l'installation/déploiement de leurs prototypes

Les experts de la gare : Olivier Berzane, Laurent Milesi, Patrick Moiriat

Leur rôle est d'accompagner les participants, par groupe de 8 à 10 personnes, pour une visite commentée des espaces de la gare Saint-Paul le vendredi 24/04 entre 9h et 10h. Visite de 30 minutes maximum, 1 ou 2 groupes chacun.

Les Hôtes Accueillants (HA)

L'équipe : Lucie Verchere, Brigitte Badina, Armelle Chéhirlan, Erik Clément-Rochiaz, Cécile Coulmain, Andréa Ferry, Michel Fourot, Emmanuelle Gueugneau, Julien Lahaie, Laurent Milesi, Nadège Riotte, Christine Tollet

Leur rôle est de faire que l'événement soit ouvert et accueillant, tout en préservant la qualité de concentration des équipes qui travaillent.

A deux moments clés ils seront mobilisés pour l'animation "en interne" de l'événement :

- vendredi 24/04 matin pour accueillir les remixeurs et leur remettre leur gilet de couleur (au gymnase)
- dimanche 26/04 à 19h30 à 20h pour filtrer les entrées au gymnase lors du pot de clôture (entrée sur émargement sur liste d'accueil)

Le reste du temps, ils se concentrent sur l'externe, soit l'accueil du public, des élus, des médias et autres VIP pour :

- offrir une permanence d'accueil devant la gare (informations de base, distribution de flyers, prise de rendez-vous pour les visites guidées)
- gérer un système de réservation pour les visites guidées (environ 3 visites guidées le samedi ; à 11h, à 14h, à 16h et 2 visites guidées le dimanche ; à 11h et à 14h).
- offrir des informations sur le vif et régulation des flux dans les espaces de travail et dans la gare (espace d'accueil comme porte d'entrée principale et unique du public sur l'événement)
- effectuer des visites guidées le samedi et le dimanche (30-45 min) dans les espaces de travail et dans les lieux d'installation
- inciter les visiteurs à laisser un commentaire / un avis sur les prototypes installés en gare le dimanche après midi

Les Médiateurs Communicants (MC)



Gayané Adourian
coordination équipe
ondine
<http://www.agence-ondine.com/>



Flore Giraud -
photographe



Lydie Sagadevanne -
Community Manager



Flora Clodic coordonatrice du
reportage + blog



Etienne -
photojournaliste



Nicolas /
Sylvia Fredriksson
(renfort)



Claire -

Leur rôle est de communiquer pendant l'événement (reportage et community-management) pour :

- contribuer à faire vivre une communauté d'innovateurs urbains (participants ou non-participants) en mettant en scène le travail de remix
- faire connaître et expliquer l'événement à des publics extérieurs (habitants de l'agglomération, journalistes, etc.) et faire rayonner Gare Remix
- documenter le processus de travail et les productions pour laisser des traces et favoriser leur réplique ultérieure
- éventuellement mettre en relation les remixeurs avec des ressources ou des aides extérieures



Équipe Garage Productions (Stéphane Cayrol pour la coordination globale)
Clémence Delarbre (couverture vidéo pendant les trois jours)
Benoit Dautriche (7 vidéos prototypes - dimanche)
Juliette Girard (idem)

Leur rôle est double :

- réaliser une vidéo (4-5 min) pour couvrir l'ensemble de l'événement
- réaliser 7 courtes vidéos (1 min) illustrant l'utilisation de chacun des prototypes créés (le dimanche 26/04 entre 13h et 17h)

Les Facilitateurs d'Équipes (FE)



*Caroline Richemont
Métropole de Lyon*



*Christophe Abrassart
Université de Montréal*



*Carole Garnier
Région Rhône-Alpes*



*Claire Jouanneault -
Museomix Ouest*



Robert Revat - Nova7



*Lydiane Bonnet -
Région Rhône-Alpes*



*Sarah Ladon
Métropole de
Lyon*

Chacun intervient au service d'une équipe pour lui faciliter la vie quotidienne et pour lui permettre de faire aboutir son projet à l'issue des 3 jours (sans diriger l'équipe ou s'impliquer sur le fond en apportant ses propres idées).

Leur première fonction est d'accompagner le travail collaboratif de leur équipe :

- accueillir l'équipe et veiller au confort de son espace de travail. Au moment de l'installation des équipes dans leur espace : se présenter et expliquer le rôle de facilitateur, proposer un tour de table, rappeler le planning et les objectifs de l'équipe, présenter les sources d'inspiration (personas, histoire de la gare) et présenter le "petit guide du parfait remixeur" (cf. livret fourni) ;
- veiller à l'esprit collaboratif au sein de son équipe (pour que tous les membres apprennent à se connaître et trouvent leur place) ;
- accompagner l'équipe dans sa gestion du temps (pour rester en phase avec le rythme général de l'événement, anticiper les étapes clés, participer aux temps de plénières, s'alimenter...).

Leur deuxième fonction est d'accompagner l'équipe pour réaliser ses objectifs et notamment toutes les étapes intermédiaires, en leur rappelant ces jalons et en fournissant une aide ponctuelle pour la documentation du travail réalisé :

- pour la plénière du vendredi 24/04 : 1er pitch du projet en format libre (A quel type d'utilisateurs s'adresse-t-on ? En quoi va-t-on transformer leur expérience de la gare ? Dans

quel lieu de la gare va-t-on déployer le prototype ? Quel est le scénario d'usage du service ?)

- pour la plénière du samedi 25/04 : présentation d'un vidéo prototype du projet
- pour le dimanche 26/04 : installation des prototypes opérationnels dans la gare pour crash test en début d'après-midi et test avec des usagers à partir de 17h
- tout le long des 3 jours : documenter le prototype (à partir du guide fourni par les PP), et notamment coordonner la réalisation d'une vidéo illustrant l'utilisation du service (dimanche entre 13h et 17h)

Leur troisième fonction transversale est d'assurer l'interface entre son équipe et toute l'organisation de l'événement :

- accompagner l'équipe pour solliciter des Coachs Ressources (qui ? à quel moment ?)
- être le relai entre l'équipe et les Grands Organisateurs ou les Propulseurs de Projets (notamment pour les solliciter en cas de tension, de retard, de blocages, de manque d'inspiration ou d'ambition...)
- faire la liaison avec les autres Facilitateurs d'Équipes pour imaginer d'éventuelles passerelles entre projets ou partager des compétences
- répondre aux sollicitations des Médiateurs Communicants pour diffuser des images et des contenus sur le projet de l'équipe
- être prêt à présenter le travail de l'équipe lors des visites organisées par les Hôtes Accueillants

Les Observateurs Décrypteurs (OD)

Hervé Chaygneaud-Dupuy (Laboratoire de la Transition Démocratique)

Claire Roederer (Maître de Conférences EM Strasbourg)

Flavie Ferchaud (Doctorante Université Rennes 2)

Léopold Jacquin (étudiant Master 2 urbanisme École d'architecture - INSA de Strasbourg)

Leur rôle est de d'observer et analyser l'événement Gare Remix :

- observation active pendant les trois jours de l'événement
- mise en place d'une petite enquête auprès des remixeurs
- analyse à partir de leurs expertises spécifiques
- production d'un texte commun qui articule leurs trois regards sur l'événement
- publication et diffusion de leur travail d'“évaluation” de Gare Remix

Les coachs et leurs ressources

6 ateliers au service des participants

- > En goguette - création & fabrication carton
- > La Fabrique d'objets libres & YouFactory - fablabs
- > Florian Rivière & Leroy Merlin - bricolage, détournement, fabrication
- > Erasme - tech shop
- > Compagnie Acte - mise en scène, le mouvement dans la gare
- > La Martinière-Diderot - design d'espace

En Goguette

Création de Mobilier, Objets, Luminaires en Carton mais également réalisation de projets sur idées, sur mesures, aménagement d'espaces, projets artistiques et collaboratifs.

L'équipe :

Eve Moustier

Soriana Im

<http://www.engoguette.fr/>

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare

Le carton offre de multiples possibilités dont notamment la réalisation dans le petit dans le grand. Nous accompagnerons les remixeurs dans la réalisation de leur prototype.

Notre expérience lors d'un Muséomix nous pour aider les participants à réaliser leur aussi folle soit elle.

Liste du matériel :

7 Cutters

2 jeux de lames cutter

5 pistolets à colle professionnels (250W)

3 pistolets à colle

150 plaques de carton 106/160cm, 1.7m3

Serre Joint 4 en fers et 2 en plastique

Cale à Poncer et recharge

Flexible pour mesure courbe

6 Paquets de Colle

1 compas noir

1 équerre

4 T (1 orange, 1 alu, 1 bois et 1 plastique)

2 règles Alu de 50 cm

2 rouleaux de kraft gommé

4 éponges

3 paires de ciseaux

5 mètres

2 scies sauteuses, 1 SKIL et 1 HITACHI (400W)



Remix ?

comme

servira
idée,

La Fabrique d'Objets Libres/Youfactory

La Fabrique d'Objets Libres

La fabrique d'Objets libres est un fablab associatif qui met à disposition de ses adhérents et du grand public des **outils à commande numérique** et des **matières premières secondaires** permettant de concevoir et de fabriquer localement toutes sortes de projets.

YOUFACTORY

Première usine collaborative en Rhône-Alpes, offre l'accès aux nouvelles technologies **d'usinage et de prototypage rapide**, à des machines conventionnelles, et propose un espace de **coworking atelier** et des **conseils de professionnels**.

L'équipe : <http://www.youfactory.co/>



Théophile Thomas



Jean Nelson



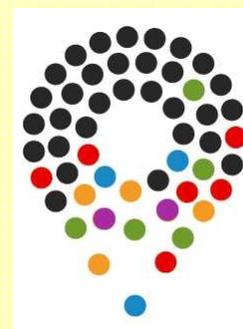
Noémie Denis



Aude Fernagu



Audrey Bertacchini



Stéphane Mor

Vendredi : Théophile, Jean, Audrey, Noémie

Samedi & dimanche : Théophile, Jean, Aude, Stéphane

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare Remix ?

Grâce aux technologies de fabrication numérique et à des nouveaux modes de travail collaboratif les fablabs sont des lieux pour passer du numérique au tangible en un clic.

Youfactory et la Fabrique d'Objets Libres seront là pour accompagner les participants dans le prototypage de leurs projets et traduire leurs besoins de fabrication en process techniques.

Liste du matériel :

→ sur place :

- deux imprimantes 3D FDM PLA
- découpe vinyle
- petit outillage :
deux caisses d'outillage traditionnel
(tournevis, scies, pinces etc.)
- pistolet à colle
- agrafeuse électrique
- scie sauteuse
- dremel
- visseuse
- prototypage électronique électronique :
cartes arduino
- composants
- capteurs
- fer à souder et étain
- alimentation
- plaque de prototypage
- multimètre
- 3 ordinateurs portables
- un vidéoprojecteur + webcam

→ disponible à Youfactory :

- imprimante 3D FDM ABS
- imprimante 3D SLA
- découpe vinyle
- fraiseuse à commande numérique
- découpe laser
- plieuse à fil chaud
- scanner 3D
- outils électroportatifs pour le bois :
scie circulaire
- scie sauteuse
- scie radiale
- rainureuse
- défonceuse
- ponceuse
- scie oscillante
- rabot électrique
- outils pneumatique :
cloueur
- agrafeuse
- outillage à main traditionnel
- ordinateurs fixes avec logiciels de CAO
2d et 3D

Florian Rivière - Leroy Merlin

Florian Rivière est un « hacktivateur urbain » ; il détourne des objets dans la ville pour proposer de nouvelles expériences et de nouveaux usages dans l'espace aux habitants. Ses installations sont poétiques, ludiques et/ou utiles.

Un regard détonnant sur la ville donc, associé ici avec les compétences et le savoir-faire d'Alban Lecoanet de l'équipe Leroy Merlin aussi auto-entrepreneur et auteur du livre « Les meubles en palette » aux éditions de saxe. Ils seront donc présents pour aider les remixeurs pour leurs besoins de bricolage, de fabrication mais aussi stimuler leur imagination !

L'équipe :



Alban Lecoanet



Florian Rivière

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare Remix ?

- 1) « se jeter à l'eau » : aider l'équipe à passer à l'action, tester des idées, explorer des espaces...
- 2) « générateur d'idées » : stimuler l'équipe en lui suggérant de nouvelles idées / possibilités / emplacements...
- 3) aider l'équipe à fabriquer les supports matériels de son prototype en toute sécurité !
- 4) « Mac Gyver » : trouver des solutions de dernière minute, débloquer une situation/un problème

Liste du matériel :

- 2 scies
- 1 perceuse / visseuse
- 1 scie multifonction
- 1 scie circulaire
- 1 caisse à outils
- Cartouches de colle mastic
- Peintures et accessoires
- Équipements de sécurité (gants, masques, lunettes)
- Quincaillerie (visserie, clous, chevilles, équerres)
- Du bois (chutes de bois et palettes)

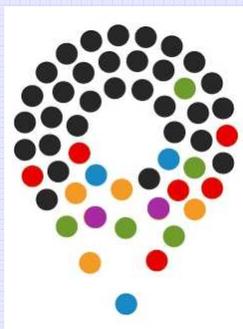
Erasme

Erasme, un LivingLab au sein de la Métropole de Lyon, qui expérimente et développe les usages du numérique de demain avec les acteurs du territoire. Nous utilisons des méthodes agiles afin de faire émerger des dispositifs innovants impliquant les professionnels et le public. Yves-Armel et Christophe sont aussi co-fondateurs, avec 4 autres personnes, de Museomix.

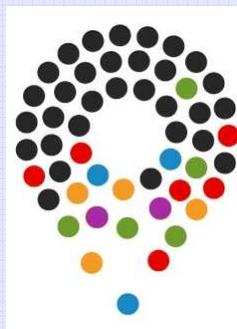
L'équipe usages :

Yves-Armel et Christophe (cf. Propulseurs de projet)

L'équipe tech shop :



1 responsable tech shop



Hélène Revat

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare Remix ?

Erasme met une techshop à disposition des participants afin qu'ils puissent facilement intégrer les technologies dans leurs projets. Sorte de libre service du numérique permettant de tester les possibles et de trouver des solutions techniques à des idées d'usages.

L'équipe est aussi ressource en matière de conseil.

Liste synthétique du matériel :

- structures d'accroche (pour vidéo projecteurs, projecteurs, tablettes tactiles, etc.)
- 2 tablettes tactiles Nexus 10 (16Go), Android
- 7 tablettes hybrides (Acer et Asus)
- 20 mini PC (ASRock, Asus, Giada, Zotac)
- 5 ordinateurs All-in-on (Acer standard 20' et Lenovo multitouch 27')
- 5 écrans (Acer 22 pouces, Compaq 15')
- routeurs Ethernet 5 ports 100
- switchs ethernet 8 ports et 16 ports 10/100 (Netgear, D-Link)
- 7 claviers USB
- 18 souris USB
- lecteurs cartes CF et SD
- Hub USB
- 5 caméras 3D IR (Asus et Microsoft)^
- 10 vidéo projecteurs (2 full HD, 3 standards, 2 courte focal)
- 10 projecteurs (8 LED RVBW, 2 découpe)
- 4 projecteurs PAR 30

- 11 tubes fluorescents « balladeuses »
- 8 gradateurs pilotable DMX
- 1 appareil photo Canon + 2 pieds
- 12 lecteurs enregistreur audio (Zoom et Sony)
- 2 paires enceintes multimédia
- 6 moniteurs autiod
- 1 ampli stéréo
- 8 transducteurs sonores
- 1 haut parleur plat
- 4 cartes son USB
- 8 micro col de cygne

Compagnie Acte

Annick Charlot annick.charlot@compagnie-acte.fr

Dirigée depuis 2000 par Annick Charlot, chorégraphe et danseuse, la Compagnie Acte de danse contemporaine est née à Lyon de l'envie de partager la danse, de créer une continuité entre l'art et le monde. Cet engagement infléchit notre démarche de création qui après plus de 12 créations pour les scènes des théâtres, investit l'espace public de la ville, jusqu'à inscrire le public dans le processus de création à l'instar de : LIEU d'ÊTRE, Manifeste chorégraphique pour l'utopie d'habiter (créée en 2010 pour la Biennale de la danse de Lyon)

Par notre présence et nos interventions dans Gare remix, nous offrons de :

- donner à percevoir l'espace et les relations / porter sur eux un regard sensible et physique
- mettre en lumière et expérimenter la question du corps, forcément convoqué dans les usages des services ou des projets liés à l'espace public
- nourrir un imaginaire, un regard décalé ou poétique sur les choses

L'équipe :



Annick Charlot



Emilie Harache



Jérémy Paon

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare Remix ?

En amont des projets :

- Proposer une mise en scène « transposée » de certains des « personnages » identifiés en révélant les questions qu'ils posent ; de corps, d'espace, de relation, de rapport aux usages et services proposés sur le lieu de la gare

- Offrir à tous un temps participatif, expérimental et ludique pour : ressentir l'espace / jouer les relations / éveiller un sens corporel et sensible

Pendant la construction :

- Accompagner les « remixer » pour mettre en valeur les dimensions spatiales, relationnelles, corporelles, gestuelles de leur projet

Le projet une fois achevé :

- proposer une mise en scène ou en image des projets de chacun, les expérimenter à travers le corps d'un danseur.

Petit catalogue // comment se servir de la Cie ACTE ? // Quelques bonnes raisons de faire appel à nous au fil des 3 jours :

JOURS 1 et 2

- vous cherchez un lieu pour votre projet // vous avez besoin de lire l'espace; sollicitez nous.
- vous sentez que la dimension relationnelle sera prépondérante dans votre projet, vous avez besoin de la tester ; faites appel à nous.
- votre projet a une dimension poétique, sensible, artistique, vous avez besoin de la valoriser, de l'affiner ; venez nous chercher.

JOUR 3

Vous voulez tester physiquement ou spatialement votre projet, faites appel à nous

- vous aimeriez le voir mis en scène, en image, en situation corporelle, réelle ou décalée
- vous aimeriez faire expérimenter votre projet par 3 utilisateurs différents : l'un des créateurs-auteur du projet, un passant naïf, un danseur...

Design d'espace - La Martinière-Diderot

<http://www.lamartinierediderot.fr/fiche.php?num=39>

En provenance de la section Design de la Martinière, plus particulièrement de la section espace, nous sommes sensibles au travail en équipe pluridisciplinaire et au questionnement de notre environnement pour en dégager des pistes et des projets adaptés.

L'équipe :



Justine Peska & Guilène Marion

Pourquoi faire appel à nous pendant Gare Remix ?

- Questionner l'espace et les données
- Chercher des solutions pour exprimer ses idées (graphiquement et avec des mots clefs)
- Chercher des solutions techniques voire technologiques
- S'organiser en tant qu'équipe pluridisciplinaire

Annexe 3 - Les Remixeurs mobilisés

Equipe rouge (chapiteau) - Claire

Jillian	BOYER	urbanophile
Arthur	BURIANE	expert du quotidien
Agathe	MARTINOD	bricoleur
Amaury	BELIN	bricoleur numérique
Cyril	RAYMOND	conteur
Alizee	ANCELIN	joker

Equipe bleu (gymnase) - Robert

Sarah	BLONDE	urbanophile
Thomas	BOISSON	expert du quotidien
Julie	FUND	bricoleur
Claire	ZULIANI	bricoleur numérique
Camille	BONDAZ	conteur
Benjamin	COHEN	joker

Equipe bleu clair (gymnase) - Caroline

Arnaud	DELEPEAU	urbanophile
Elise	LALIQUE	expert du quotidien
Adrien	BUYOKODABAS	bricoleur
Ivan	GONZALEZ	bricoleur numérique
Melina	FAKA	conteur
Hubert	GUILLAUD	joker

Equipe vert (chapiteau) - Carole

Benoit	LANUSSE	urbanophile
Aurélie	ODDOUX	expert du quotidien
Camille	NESONSON	bricoleur
Arthur	SUZUKI	bricoleur numérique
Clémence	PORNON	conteur
Martin	CAHEN	joker

Equipe jaune (chapiteau) - Lydiane

Victoria	PAULUS	urbanophile
Myriam	POITEAU	expert du quotidien
Eduardo	ZAMBRANO	bricoleur
Berenger	PARIZOT	bricoleur numérique
Pascale	BELLIER	conteur
Pierre	SIBILEAU	joker

Equipe orange (gymnase) - Sarah

Louise	CUNIN	urbanophile
Camille	ABADIE	expert du quotidien
Augustin	DE RICHEMONT	bricoleur
Martin	DELILLE	bricoleur numérique
Robert	CHAUSSE	conteur
Clémence	GARCIA	joker

Equipe noir (chapiteau) - Christophe

Cécile	MEAUXSOONE	urbanophile
Caroline	BOURDEAU	expert du quotidien
Elodie	GINESTE	bricoleur
Kevin	VENNITTI	bricoleur numérique
Manuel	DUCHAMP	conteur
Philippe	CAZENEUVE	joker

Annexe 4 - Programme détaillé des 3 jours de l'événement

Programme détaillé Gare Remix Lyon Saint-Paul 24/26 avril 2015

Vendredi 24 avril 2015

Horaires	Etape	Activités remixeurs	Activités Grands Organisateur	Activités Propulseurs Projets	Activités Facilitateurs	Activités Coachs Ressources	Activités Hôtes Accueillants	Activités Médiateurs Com
8h00-8h30	préparation		installation accueil dans le gymnase remise des T-shirts à toute l'équipe orga + accueil traiteur	dernier brief facilitateurs	dernier brief dans le gymnase	installation ateliers dans le gymnase		
8h30-9h00	accueil	arrivée au gymnase élargement dépose des affaires	accueil des remixeurs remise gilets de chantiers		accueil des remixeurs		montage tente pliable parvis + accueil des remixeurs	reportage sur l'accueil des remixeurs
9h00-10h00	visites des espaces au fur et à mesure des arrivées	visite des espaces : - espaces de la Fabrique - coaches/ateliers - espaces de travail des équipes - espaces de la gare, à remixer	accueil des remixeurs remise gilets de chantiers		participation aux visites	présentation aux remixeurs (dans les ateliers ou dans la gare pour la Cie Acte)	accompagnement des visites remixeurs introduction des coaches pour la visite de la Fabrique introduction des experts SNCF pour la visite de la gare	reportage sur la visite des remixeurs
9h45-10h30	lancement de l'événement temps collectif	café écoute questions	(animation) d'accueil et annonce du déroulement constitution des équipes / facilitateurs	(animation) rappel de l'objectif final des équipes	accueil de leur équipe		accueil et prise de rendez-vous pour les visites du public	
10h30-12h30	installation des équipes	installation dans leur espace de travail prise de connaissance du kit-équipe (programme, objectifs, documentation, infos gare, personnages et défis)	rangement espace café installation des équipes installation déjeuner		installation de leur équipe et brief initial attention à l'instauration d'un mode de fonctionnement collaboratif	démo du matériel ou faire aux équipes qui le souhaitent	accueil et prise de rendez-vous pour les visites du public	

Samedi 25 avril 2015

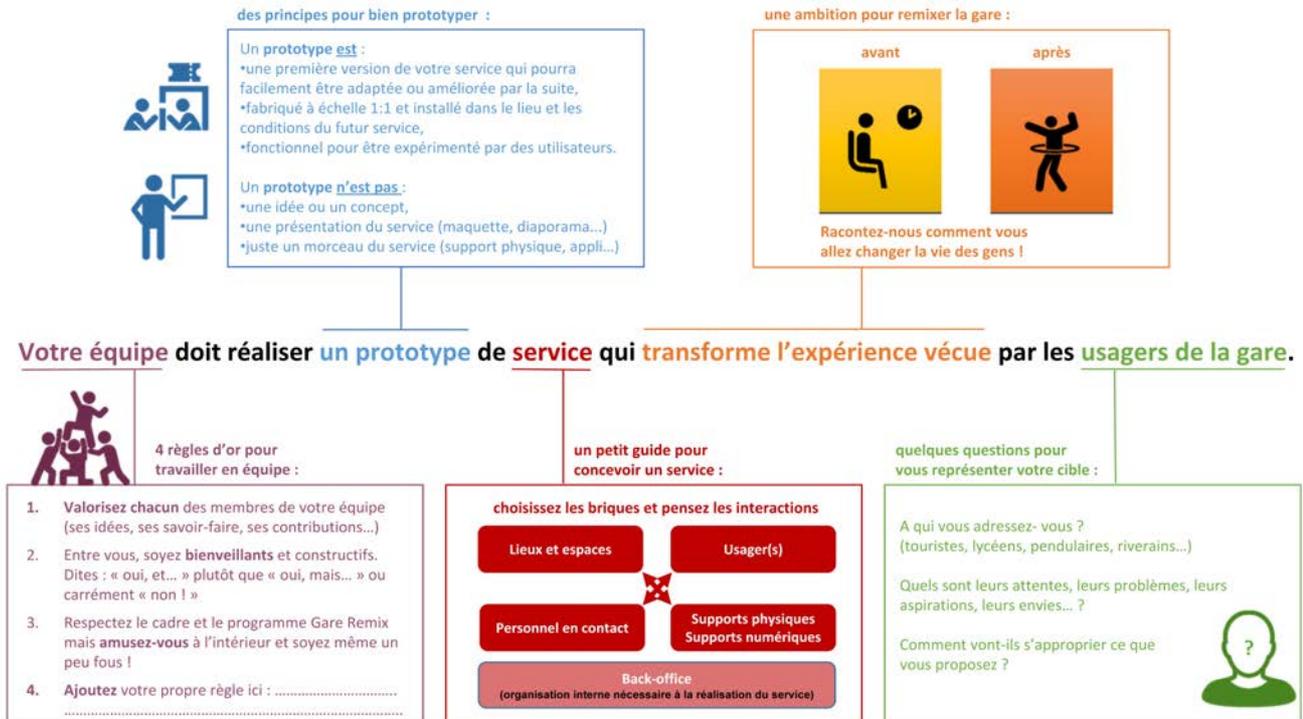
Horaires	Etape	Activités remixeurs	Activités Grands Organisateurs	Activités Propulseurs Projets	Activités Facilitateurs d'Equipes	Activités Coachs Ressources	Activités Hôtes Accueillants	Activités Médiateurs Com
8h30-9h00	accueil	arrivée	accueil traiteur	point facilitateurs	point facilitateurs pour repérer les éventuels blocages/tensions/opportunités dans les équipes...		montage tente pliable parvis	
9h00-12h30	prototypage	prototypage documentation de leur projet		suivi avancement des équipes appui documentation propulsion des projets !	attention à l'avancement des projets gestion de l'accès aux ressources/coachs	aide au prototypage	accueil gare visites guidées	documentation des projets animation réseaux sociaux reportage sur l'événement
12h30-14h00	déjeuner	déjeuner	gestion du déjeuner	point facilitateurs	gestion du déjeuner de son équipe point facilitateurs	déjeuner	déjeuner	déjeuner
14h00-17h00	prototypage	prototypage documentation de leur projet préparation d'un vidéoprototype	installation video projecteur gymnase	suivi avancement des équipes appui documentation propulsion des projets !	rappel de l'objectif pitch du soir gestion de l'accès aux ressources/coachs documentation des projets	aide au prototypage	accueil gare visites guidées	documentation des projets animation réseaux sociaux reportage sur l'événement et les visites du public
17h00-19h00	deuxième plénière	chaque équipe présente son vidéoprototype (5 min) échanges et suggestions sur chaque projet (10 min)	(animation) clôture et rappel du programme du lendemain organisation de l'encas/buffet	(animation) challenge et suggestions sur chaque projet	accompagnement de son équipe à la plénière	éventuellement réactions aux projets		reportage sur la plénière live de la plénière

Dimanche 26 avril 2015									
Horaires	Etape	Activités remixeurs	Activités Grands Organisateurs	Activités Propulseurs Projets	Activités Facilitateurs d'Equipes	Activités Coachs Ressources	Activités Hôtes Accueillants	Activités Médiateurs Com	
8h30-9h00	accueil	arrivée	accueil traiteur				montage tente pliable parvis		
9h00-12h30	finalisation du prototypage	prototypage installation dans la gare documentation de leur projet	préparation de la logistique d'installation	suivi avancement des équipes appui documentation propulsion des projets !	gestion de l'accès aux ressources/coachs anticipation de l'installation documentation des projets	aide au prototypage et à l'installation	accueil gare visites guidées	documentation des projets reportage sur l'installation	
12h30-14h00	déjeuner	déjeuner	gestion du déjeuner - Pignol	point facilitateurs	gestion du déjeuner de son équipe point facilitateurs	déjeuner	déjeuner	déjeuner	
14h00-17h00	installation des prototypes	prototypage documentation de leur projet installation dans la gare "expérience utilisateur"	gestion de la logistique d'installation + prévoir pour chaque prototype; un espace pour recueillir avis, commentaires des usagers	organisation des crash tests	facilitation de l'installation communication sur le projet / planning vidéo	aide à l'installation	accueil gare visites guidées	documentation des prototypes et photos + vidéos des expériences d'utilisation	
17h00-19h00	démo publique	démo de leurs prototypes in situ	décision sur suites des prototypes en gare avec SNCF + réorganisation gymnase pour plénière		accueil public et élus avec son équipe	appui démo	accueil public et élus	reportage sur la découverte des prototypes par le public live	
19h00-20h00	démontage des prototypes	démontage des prototypes en gare et stockage remise SNCF	accueil traiteur - Pignol	aide démontage prototypes + rangement					
20h00-21h00	pot de clôture pour les participants	réactions, retours sur l'événement	(animation - mots élus) pot de clôture	(animation) pot de clôture			accueil inscrits pot de clôture (gymnase)	live du pot de clôture	

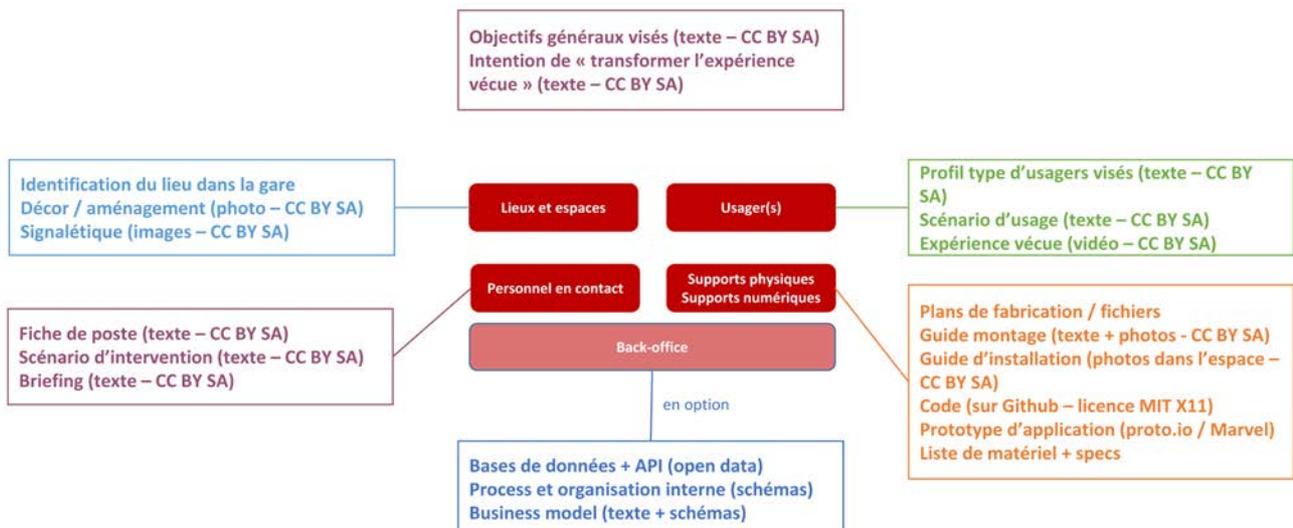
Annexe 5 - BUDGET

Budget global montage événement Gare remix		
	Dépenses (TTC)	Recettes (TTC) Région RA
Détail budget AMO accompagnement mise en œuvre projet :	71 400	
[1+2] Préfiguration et montage projet : phase étude, ateliers de travail partenaires, communication, mobilisation participants (Nova 7)	26 760	
Communication avant événement (Ondine)	10 440	
[3]Coordination et animation de l'événement (travail d'animation, mobilisation de ressources techniques et expertises pour l'événement, communication) (Nova 7)	26 520	
Communication événement (Ondine)	7 680	
Subvention Région Rhone-Alpes CFAC (50%)		35 700
Restauration :	9 246	
Traiteurs 2 meet up	1 414	
Traiteur 2 jours 1/2 (Grignotte gourmande) - prise en charge SNCF (estimation)	4 500	4 500
Traiteur 1/2 journée (Pignol)	3 084	
Frais restauration montage démontage événement	248	
Détail des frais logistique :	21 739	
Gardiennage 4 nuits	1 233	
Protection sol gymnase	2 283	
Vidéos événement	8 340	
Contrôle technique installations	732	
Goodies	1 918	
Haut débit 3 jours	5 958	
Frais achats matériel événement	1 275	
BUDGET TOTAL	102 385	40 200
Total net Métropole de Lyon	62 185	

Annexe 6 - Guide de documentation des projets



comment documenter votre prototype de service :



Annexe 7 - Appel à candidature



Appel à candidatures

Gare Remix pour réinventer la gare Saint-Paul à Lyon

Gare Remix est un événement créatif et collaboratif qui réunira des citoyens de tous horizons pour transformer la gare Saint-Paul à Lyon. Pendant trois jours pleins, **du 24 au 26 avril 2015**, la gare va devenir un terrain de jeu pour inventer de nouvelles manières de vivre la ville pour la rendre plus pratique, plus ludique, plus belle ou plus agréable... Les participants travailleront ensemble, en équipes, pour y inventer de nouveaux services, y fabriquer de nouveaux aménagements, bref « remixer » la gare à partir de l'existant.

Cet événement s'inspire librement de [Muséomix](#) et il s'agit du premier [City Remix](#) organisé en France!

Vous souhaitez remixer la gare Saint-Paul avec nous ?

Nous cherchons cinq types de profils, professionnel ou amateur, pour constituer des équipes de participants équilibrées :

- Des « bricoleurs » : ingénieurs, mécaniciens, développeurs web ou mobile, menuisiers, électroniciens, électriciens, amateurs de modélisme...
- Des « conteurs » : graphistes, vidéastes, illustrateurs, danseurs, comédiens, plasticiens, artistes numérique, journalistes, scénaristes, écrivains, médiateurs, blogueurs...
- Des « urbanophiles » : passionnés de la ville, guides touristiques, urbanistes, architectes, sociologues, designers d'espace, cheminots...
- Des « experts du quotidien » : riverains ou voyageurs quotidiens en gare Saint-Paul, fins connaisseurs des bons plans dans la ville, adeptes du système D, ou tout simplement usagers de la ville avec des bonnes idées pour améliorer le quotidien... !
- Des « jokers » : à vous de nous surprendre !

Dans tous les cas, plus que des métiers ou des diplômes, nous cherchons avant tout des aptitudes et de la motivation. Si vous avez envie de venir remixer la gare Saint-Paul avec nous, **les inscriptions sont ouvertes du 30 janvier au 23 février minuit.**

Si en plus vous êtes riverain de la gare Saint-Paul ou si vous la fréquentez régulièrement, vous êtes particulièrement bienvenu !

Pour candidater, merci de remplir **le formulaire en ligne** où vous pourrez :

- Nous dire qui vous êtes en quelques mots
- Nous expliquer vos motivations à participer à cet événement
- Nous parler de vos savoir-faire et de ce que vous pouvez apporter à une équipe
- Confirmer que vous adhérez à l'esprit de **notre charte Gare Remix**

Comment nous sélectionnons les candidats ?

Attention, pour des raisons pratiques, le nombre de participants est limité à 36.

Notre équipe d'organisation qui regroupe les structures partenaires de Gare Remix examinera avec attention toutes les candidatures.

Pour faire notre choix, nous prendrons en compte :

- La motivation des participants et leur enthousiasme pour vivre cette expérience collaborative
- La disponibilité des participants aux dates de l'événement, du vendredi 24 avril matin au dimanche 26 avril soir (9h-20h environ)
- La diversité des compétences et de l'expérience des participants afin de pouvoir composer des équipes équilibrées, capables de relever les défis qui leurs seront soumis et de fabriquer des prototypes opérationnels en trois jours !

Ceux dont la candidature ne sera pas retenue seront bien entendu invités à nous rendre visite pendant l'événement. Ils pourront aussi suivre Gare Remix sur notre blog et sur les réseaux sociaux, ou même éventuellement donner un coup de main ponctuellement aux équipes qui les solliciteraient.

Tout le monde peut rejoindre la communauté CityRemix en construction afin de partager ses expériences, rencontrer d'autres personnes et pourquoi pas construire des projets communs, investir et remixer un nouveau lieu demain...!

Informations pratiques importantes

La participation à Gare Remix se fait sur la base du volontariat, aucun défraiement n'est prévu.

Les repas du midi pour les trois jours ainsi que des collations dans la journée seront en revanche offertes.

Si votre candidature est sélectionnée, nous prendrons contact avec vous fin février pour vous fournir plus de détails sur les modalités pratiques de votre participation.

Vous serez notamment conviés à deux temps de rencontre en soirée, courant mars et début avril, pour recevoir plus d'informations sur le déroulement de l'événement et faire connaissance avec l'ensemble des remixeurs participants.

GRAND LYON
la métropole

VILLE DE LYON

Rhône-Alpes 


SYTRAL

Gares & Connexions 

Annexe 8 - Formulaire de candidature



Votre candidature pour remixer la gare de Lyon Saint-Paul

Si vous souhaitez faire partie des remixeurs et participer activement à cet événement les 24, 25 et 26 avril 2015, merci de répondre à ces quelques questions.

Les informations recueillies sont destinées à sélectionner les candidats qui seront invités à participer à cet événement. Les destinataires des données sont le Grand Lyon et ses partenaires dans l'organisation de Gare Remix.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent, que vous pouvez exercer en adressant votre demande à gare.remix@cityremix.co. Vous pouvez également, pour des motifs légitimes, vous opposer au traitement des données vous concernant. Pour ce faire, vous trouverez toutes les informations utiles à la page des mentions légales du site Gare Remix : http://garemixsaintpaul.grandlyon.com/?page_id=221

Merci de remplir ce formulaire et de l'envoyer à l'adresse suivante : gare.remix@cityremix.co

* Requis

Nom : *

Prénom : *

Age : *

18-25 ans

Votre commune de résidence : *

(si hors Grand Lyon, indiquez le département ou le pays)

Une adresse email pour vous joindre : *

merci de saisir une deuxième fois votre adresse email *

un numéro de téléphone mobile pour vous joindre :

Qui êtes-vous ?

Votre activité principale : *
(activité professionnelle ou autre)

Quelques lignes pour vous présenter... *

Si vous étiez un objet de la vie quotidienne, vous seriez... *

Si vous étiez une personne célèbre, vous seriez... *

Si vous étiez un lieu, vous seriez... *

Que souhaitez-vous apporter à Gare Remix ?

Pourquoi souhaitez-vous venir remixer la gare avec nous ? *

Que pouvez-vous apporter à une équipe de remixeurs ? *
savoir-faire et savoir-être

De quel profil vous sentez-vous le plus proche : *

(pour nous aider à constituer des équipes équilibrées)

- bricoleur (ingénieurs, mécaniciens, développeurs web ou mobile, menuisiers, électroniciens, électriciens, amateurs de modélisme...)
- conteur (graphistes, vidéastes, illustrateurs, danseurs, comédiens, plasticiens, artistes numérique, journalistes, scénaristes, écrivains, médiateurs, blogueurs...)
- urbanophile (passionnés de la ville, guides touristiques, urbanistes, architectes, sociologues, designers d'espace, cheminots...)
- expert du quotidien (riverains ou voyageurs quotidiens en gare Saint-Paul, fin connaisseur des bons plans dans la ville, adepte du système D, ou tout simplement usager de la ville avec des bonnes idées pour améliorer le quotidien...)
- joker !

Pouvez-vous nous donner un exemple d'une de vos réalisations ? *

un projet que vous avez mené à bien, une production artistique, un objet fabriqué, une entreprise que vous avez créée, une astuce que vous avez mise au point,... (vous pouvez inclure un lien)

Si vous souhaitez nous parler d'un autre exemple de réalisation...

Et si vous souhaitez nous parler encore d'un autre exemple...

Charte Gare Remix *

http://garemixsaintpaul.grandlyon.com/?page_id=83

J'ai lu et j'adhère aux principes de la charte Gare Remix

Annexe 9 - cahier des charges « projet étudiants design »

Au cours de cette rencontre avec les différents acteurs du projet GARE REMIX, nous avons défini et validé les points suivants :

- Le thème du village : avec les noms des lieux (Hameau, Gare, Place du village et Bourg) et les équipes qui deviennent des familles.
Il s'agira également de démarquer l'espace technique (par un nom comme La Fabrique).
- Pour les espaces de travail : utilisation de plaques OB, de panneaux en grillage à poule, et de palettes au sol pour le hameau.
Les candidats auront également la possibilité d'utiliser des panneaux modulables (accrochage et décrochage des planches par un système de crochets/épingles).
- Pour le Bourg : prévoir un espace pour le rassemblement des remixeurs (lors des plénières et des repas).
- Pour le Hameau : installation d'une terrasse, avec une extension du sol, servant également de passerelle entre les 3 chapiteaux.
Également la possibilité d'utiliser le quai fantôme à condition de démarquer l'espace.
- Pour la Place du village (au niveau du parvis) : utilisation pour la plénière accueil et la présentation au public de l'événement. Installation d'un totem servant de point de rassemblement et d'informations.
Sur les marches de la gare : il sera possible de mettre en place du mobilier et un marquage au sol (à condition de ne pas gêner le passage).
- Pour les points plus généraux : le système de gardiennage la nuit permet de laisser la grille de la gare ouverte et de laisser en place les espaces de travail.
Il y avait également un questionnement autour d'un système de transport léger entre les différents lieux.
Enfin, il s'agira de faire attention à la signalétique : elle doit véhiculer une image professionnelle de l'événement et d'en cautionner sa crédibilité.

Prototype de l'espace de travail



DSAA La Martinière Diderot



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud



cc Flore Giraud

WWW.
MILLENAIRE3.
COM

RETROUVEZ
TOUTES LES ÉTUDES SUR

MÉTROPOLE DE LYON
20, RUE DU LAC
CS 33569
69505 LYON CEDEX 03