

proof
of
concept :

*preuve de faisabilité
d'une idée*

Let's POC together !

Vous souhaitez développer un projet dans le cadre de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design ?

Téléchargez le POC I.D sur le site www.lillemetropoleworlddesigncapital2020.fr

Le POC I.D est la première étape du déploiement de votre projet pour 2020. Vous pouvez le télécharger, le compléter et nous le renvoyer à l'adresse contactpoc@worlddesigncapital2020.com
Les informations renseignées ne figent en rien votre POC, elles serviront de base d'échange avec notre équipe et des designers.

I. Pourquoi le design peut-il rendre service aux collectivités ?

- Les designers ont pris conscience de leur responsabilité sociale
- Le design s'applique aux politiques publiques
- Le design renouvelle les méthodes de planification urbaine
- Le design invente des méthodes habiles pour réorganiser la ville
- Qu'est-ce qu'une démarche design ?

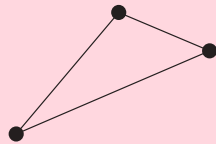
II. Guide d'action : 10 tactiques illustrées

- Des pistes d'action pour réanchanter la vie quotidienne des citoyens
- Des tactiques au service du bien commun
 - 1_Cohabiter
 - 2_Créer des ambiances
 - 3_Scénariser
 - 4_Rendre service
 - 5_Marcher, courir, sauter
 - 6_Relier
 - 7_Superposer de nouveaux usages
 - 8_Végétaliser
 - 9_Eduquer autrement
 - 10_Occuper temporairement

III. Rejoindre notre projet : la République du Design

- Évaluez le niveau d'intégration du design dans votre collectivité
- Qu'est-ce que la République du Design ?
- Pourquoi rejoindre la République du Design ?
- Qu'est-ce qu'un POC ?
- Comment déployer un POC ?
- Le processus (2018-2020 et au-delà)

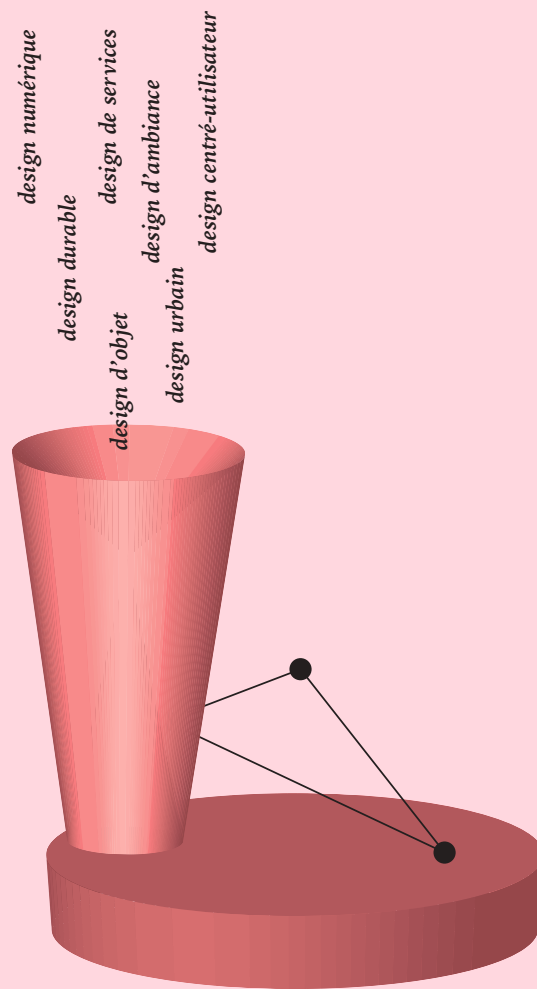
Annexe : Le POC I.D



**“Le design a pour objectif
d’apporter des solutions
plus économiques et plus
durables aux problématiques
de tous les jours, petites
et grandes, pour améliorer
la qualité de vie.**

**Il propose des méthodes
et des compétences
essentielles, inspirantes
et éclairantes
pour accompagner
les changements profonds
de la société tant sociétaux,
économiques
qu’environnementaux”.**

Damien Castelain,
président de la Métropole
Européenne de Lille



I. Pourquoi le design peut-il rendre service aux collectivités ?

— Comment contribuer à repenser, améliorer et réorienter la mise en œuvre des politiques publiques, des services, et l'aménagement de nos villes en repartant des pratiques et de l'expérience réelle des utilisateurs ?—

— Comment redonner la priorité à la prise en compte des usages et des usagers, tout en laissant la place à la créativité et à l'expérimentation ?—

Les designers ont pris conscience de leur responsabilité sociale

Depuis plusieurs années, les designers ont pris conscience de leur responsabilité sociale. Ils intègrent aussi bien les enjeux du développement durable, les méthodes centrées sur l'utilisateur, les approches participatives et les questions d'intérêt général.

Le design, c'est l'adéquation entre la forme et la fonction, la société et les besoins, les usagers et les citoyens.

Le design s'applique aux politiques publiques

Le design des politiques publiques est un ensemble de méthodes qui permettent de réinterroger des problèmes de société, de comprendre des situations du point de vue des citoyens pour mieux les associer à la fabrique de la ville.

Le design renouvelle les méthodes de planification urbaine

La planification urbaine est perçue par les citoyens comme une méthode déconnectée des intérêts des citoyens, puisqu'elle propose une vision à grande échelle.

Le design permet de trouver des alternatives ou des compléments à la méthode dominante de la planification urbaine des villes.

Il propose une vision plus micro-centrée qui prend en considération la spécificité des citoyens et de l'espace urbain à une échelle plus fine, au niveau de chaque rue, de chaque bâtiment.

Le design invente des méthodes habiles pour réorganiser la ville

Tactique : -nom féminin-
"Moyens habiles employés pour obtenir le résultat voulu"

*Définition du dictionnaire Larousse.

Le design n'est pas seulement un moyen d'action pour répondre à des besoins. En proposant des tactiques, il met en œuvre des moyens plus habiles pour réinventer les modes d'action de notre société.

Le design pour :
Détourner les usages
Décaler les normes
Dériver dans la ville
Créer des situations inédites
Impacter le quotidien

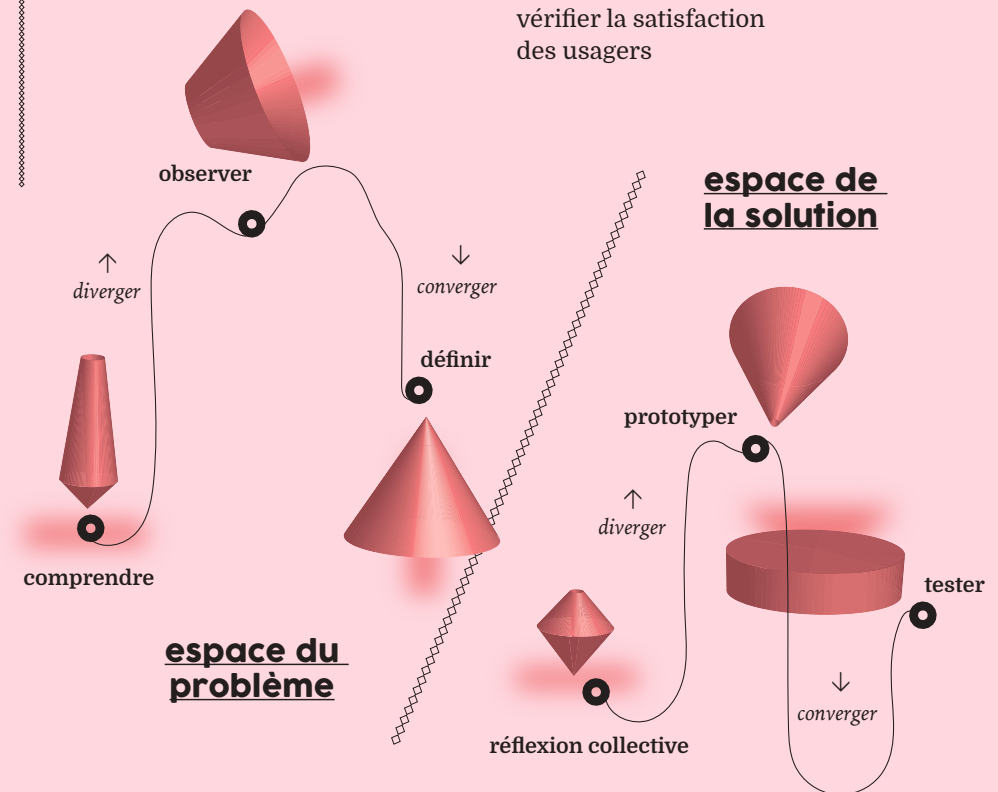
Qu'est ce qu'une démarche design ?

Les trois grandes étapes d'une démarche design :

1. Explorer le monde : comprendre les enjeux, observer les usagers, représenter l'écosystème

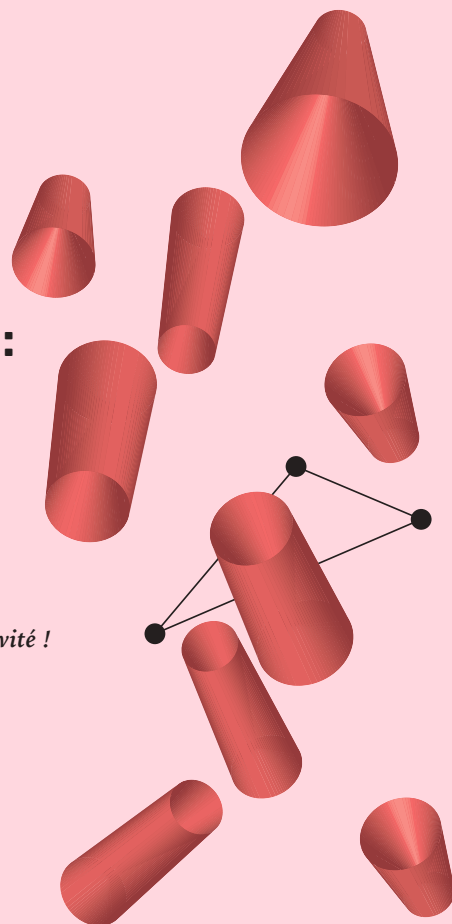
2. Trouver un concept : imaginer des scénarii, réfléchir en collectif, proposer des solutions, conceptualiser

3. Modéliser, prototyper, tester : donner une forme à la solution, l'expérimenter, vérifier la satisfaction des usagers



II. Guide d'action : 10 tactiques illustrées

} À vous d'identifier les actions qui correspondent aux besoins d'intérêt général de votre collectivité !



Des pistes d'action pour réenchanter la vie quotidienne des citoyens

Nous vous proposons dix pistes d'actions pour intégrer le design dans les modes d'action des collectivités.

Ces pistes d'action correspondent aux compétences des collectivités territoriales.

Mobilité durable

Aménagement des espaces

Services publics de proximité

Éducation élémentaire et préélémentaire

Action sociale

Voirie

Transport

Sécurité

Développement économique

Sport & loisir

Culturel

Nous avons baptisé ces pistes d'action des tactiques.

Le choix de ce terme pour désigner ces pistes d'action est une référence à l'urbanisme tactique qui caractérise une nouvelle façon de faire la ville.

L'urbanisme alternatif désigne un ensemble hétérogène d'initiatives, de démarches et de projets urbains qui sont conçus selon une perspective bottom-up, c'est à dire dans laquelle la société urbaine constitue l'élément moteur. Ces initiatives visent à construire la ville pour tous et souhaitent limiter le "développement inégal" des quartiers.

Des tactiques au service du bien commun

—Mettre au cœur des différents projets, le citoyen, l'usager soit en l'incluant dans la phase de décision, d'élaboration, soit parce qu'il est l'auteur de l'initiative.

—Réinvestir les interstices de l'espace urbain et ce, à différentes échelles : de la friche industrielle ou (aéro) portuaire, à l'espace délaissé issu des tracés d'infrastructures jusqu'à l'espace qui permet de gérer l'interface entre l'espace public et le chez-soi.

—Rendre service aux citoyens en proposant des méthodes et des aménagements qui favorisent l'inclusion, la créativité et le bien-être.

1 – cohabiter.

Comment favoriser la cohabitation et le vivre-ensemble dans un espace public pacifié ? Comment aménager la ville pour qu'elle réponde à la multiplicité des besoins et des usages ?

Le design permet de repenser l'espace public pour favoriser son appropriation par l'ensemble des habitants. Il crée des solutions pour répondre aux conflits d'usages et pour réorganiser la ville dans un esprit de convivialité.

Cohabiter pour :

- Domestiquer l'espace public
- Créer un mobilier urbain qui réponde à tous les usages
- Créer des lieux, des services et des objets qui favorisent le partage
- Respecter l'intimité des habitants



Laure Bertoni et Sébastien Philibert, La Place du Caillou, 2015

À l'angle de deux rues de St Etienne se trouvait un petit espace vide souvent encombré de déchets où se tient un arbre. Des designers se sont attachés à repenser cet espace interstitiel. La Place du Caillou est le résultat d'un échange entre le conseil de quartier Jacquard et les services techniques de la ville. Désormais à l'angle de ces deux rues, les habitants peuvent venir profiter du soleil assis sur le banc, ou perchés sur le caillou.

2—créer des ambiances.

Le design permet de travailler sur la qualité des ambiances urbaines, de réveiller les sens.

Améliorer l'image d'une ville permet d'insuffler une dynamique qui pousse les habitants à s'y impliquer.

La qualité des ambiances urbaines garantit la sécurité et le confort des habitants. Elle contribue aussi à l'image positive de la ville.

Créer des ambiances pour :

- Révéler la beauté du patrimoine par la couleur et la lumière
- Créer des ambiances sonores apaisantes dans l'espace public et les services de proximité
- Éclairer les rues pour que les habitants se sentent en sécurité
- Reconnecter l'utilisateur avec son environnement

*“Travailler avec les sons, les silences, les ombres.
Introduire des forces positives.
Utiliser la force du fragile.
Engager, enfin, le dialogue avec la ville”*

Ruedi Baur
—Design franco-suisse—



Studio Roosegaarde, Waterlicht, 2016-2018

L'installation lumineuse de Daan Roosegaarde, qui a été exposée dans plusieurs grandes villes telles que Paris ou Amsterdam, plonge les passants dans une ambiance poétique et aquatique. Elle sensibilise par ailleurs au risque bien réel de la montée des eaux.

3—scénariser.

Comment créer des parcours et des situations dans la ville qui lui redonnent un véritable sens ?

} Sens :
1-signification
2-direction,
3-faculté à percevoir des sensations

Mettre en scène la ville permet de faire redécouvrir aux habitants des lieux parfois délaissés, des commerces et des services moins fréquentés.

Scénariser pour :

- Créer des liens sociaux, matériels et symboliques
- Imaginer des situations étonnantes
- Inventer des parcours urbains dans la ville
- Mettre en valeur la richesse du patrimoine d'une commune
- Valoriser la place de la nature et de l'eau en ville



WALALA, Colourful Crossing for Southwark Street, London, 2017

Ce passage piéton a été pensé par la designer graphique Camille Walala pour la London Design Week de 2016. Par ce tracé, elle réinvente l'expérience quotidienne des habitants de la ville. Ils peuvent ainsi tisser de nouveaux liens avec leur environnement de tous les jours. 70% des citadins estiment que ce projet créatif leur a rendu la vie plus agréable.

4—rendre service.

Le design de services est l'application de la méthodologie du design au développement du secteur tertiaire. Il est une approche pratique et créative pour améliorer les services existants et pour en créer de nouveaux.

Piscines, gymnases, EPHAD, médiathèques, transports en commun... tous les services publics de proximité peuvent être repensés par le design, dans le but d'améliorer leur fonctionnement, leur accessibilité, et la qualité de leur environnement.

Rendre service pour :

- Mettre un terme à l'exclusion sociale
- Croiser les mondes, les âges et les genres
- Faire découvrir de nouvelles pratiques
- Faciliter le quotidien de chacun
- Créer des expériences modèles en innovation sociale

Clubster Santé, Concept Room, 2012

30 entreprises du Nord se sont associées à des designers pour créer la Concept Room: une chambre d'hôpital ultra-moderne, connectée, automatisée et optimisée autour des besoins des usagers.



5—marcher, courir, sauter.

Les espaces urbains ne permettent pas assez aux habitants de pratiquer des activités ludiques, de faire du sport, de s'entretenir. Pourtant, ce sont des besoins vitaux et partagés par tous.

Les activités ludiques sont fondamentales pour le développement physique, intellectuel, social et affectif.

Marcher, courir, sauter pour :

- Aménager des terrains de jeu et des installations sportives accessibles à tous
- Proposer des installations qui favorisent l'épanouissement, la découverte, la rencontre
- Introduire du jeu dans la ville
- Penser l'espace dans sa dimension multigénérationnelle, multiculturelle, multi-genre et multi-usages



BIG + Topotek1 + Superflex, Superkilen, Copenhague

Rempli d'aires de jeux, de loisirs, de pistes cyclables et d'art, Superkilen est divisé en trois aires, de trois couleurs : le Marché Noir intégrant des éléments proches d'un salon, une Zone Verte et un carré rouge-orange-rose, essentiellement consacré aux sports. Le parc Superkilen exprime la pluralité des usages et la diversité ethnique et culturelle au travers de l'aménagement public.

6—relier.

L'amélioration des liens entre les espaces est un enjeu important pour les villes.

Optimiser les liens entre les espaces permet de favoriser les déplacements des piétons et des vélos d'un lieu à un autre en permettant, par exemple, le désenclavement.

Relier pour :

- Inciter à la mobilité urbaine douce
- Rendre accessibles certains terrains enclavés
- Créer une signalétique et un tracé au sol plus adaptés aux piétons
- Créer des passerelles logiques entre des lieux
- Redessiner l'accès à des terrains agricoles



NIKKEN SEKKEI + Ryohin Keikaku + PARTY, Narita International Airport Terminal 3, 2018

L'aéroport International Narita situé à Tokyo a été réaménagé en vue des Jeux Olympiques prévus en 2020 dans la capitale. Les allées du terminal sont transformées en pistes de course à pied : un coloris rouge pour les arrivées et un coloris bleu pour les départs. Cette signalétique permet de guider les voyageurs de manière plus pratique et de faciliter l'accueil des personnes lors de la fréquentation accrue prévue pour 2020.

7—superposer de nouveaux usages.

L'occupation d'espaces bien souvent vacants est une opportunité pour superposer de nouveaux usages dans le but de rendre vivant un lieu sous-utilisé et de permettre aux citoyens de se le réapproprier.

Superposer de nouveaux usages pour :

- Redonner une vie à un délaissé urbain
- Aménager les dents creuses de la ville
- Multiplier le potentiel des lieux
- Réinvestir les espaces vacants



De Urbanisten, Water Square, Benthemplein, 2011-2013

L'agence De Urbanisten a inventé le concept de Water Square, il permet de répondre aux risques d'inondation de Rotterdam. Trois bassins ont été construits, offrant chacun un double emploi. Lorsqu'il pleut, des larges rigoles acheminent la pluie sous terre, lorsqu'il fait beau, les cuves se transforment en terrain de sport.

8—végétaliser.

L'action de végétaliser se concrétise par la présence de végétaux aux pieds des façades, favorisant le retour de la biodiversité en ville et le lien social.

Cette action se matérialise également par la présence d'agriculture urbaine permettant la création d'espaces verts productifs pour et par les habitants.

Végétaliser pour :

- Embellir les toitures et les façades
- Créer des jardins partagés
- Aménager des espaces verts délaissés
- Développer l'agriculture urbaine

La Ville de Lille vous accompagne avec le permis de végétaliser !

La Mairie prend en charge le creusement d'une petite fosse dans le trottoir aux pieds des façades.

Renseignez-vous sur www.lille.fr



AU/LAB, Agriculture urbaine, Montréal, 2016

AU/LAB est un laboratoire de recherche, d'innovation et d'intervention en agriculture urbaine au service de la collectivité, situé à Montréal.

9—éduquer autrement.

Comment inventer des modèles pédagogiques qui correspondent aux mutations de notre société ?

Comment former les citoyens à de nouvelles manières de travailler, de consommer, et de se déplacer en étant plus responsable de l'environnement ?

Comment sensibiliser les enfants au monde de demain ?

Éduquer autrement pour :

- Aménager le parcours urbain entre l'école et la cantine
- Repenser le temps de la pause méridienne
- Trouver des solutions adéquates pour l'apprentissage dans les classes multinationaux
- Proposer des activités manuelles et créatives
- Former aux évolutions de notre société
- Réinventer l'école à hauteur d'enfants



Matali Crasset, Le Blé en Herbe

La designer française Matali Crasset est intervenue dans le petit village de Trébédan (Côtes-d'Armor) pour y insuffler une nouvelle dynamique en réaménageant et agrandissant l'école. Cette démarche consiste aussi à rendre visible et à renforcer le rôle social et culturel de l'école au sein du village.

10—occuper temporairement.

Occuper temporairement peut se matérialiser de deux façons :

L'événement peut-être un moyen pour les citoyens, les associations, les collectifs d'attirer l'attention sur un usage de l'espace public pour en faire sa promotion. Il peut également favoriser l'implication des habitants dans la mise en place de celui-ci et donc favoriser le lien social.

L'urbanisme temporaire permet de tirer profit des temps de vacance des projets urbains tout en aidant des acteurs sociaux, artistiques, des citoyens en leur proposant des espaces de vie et de travail gratuits ou bon marché.

Occuper temporairement pour :

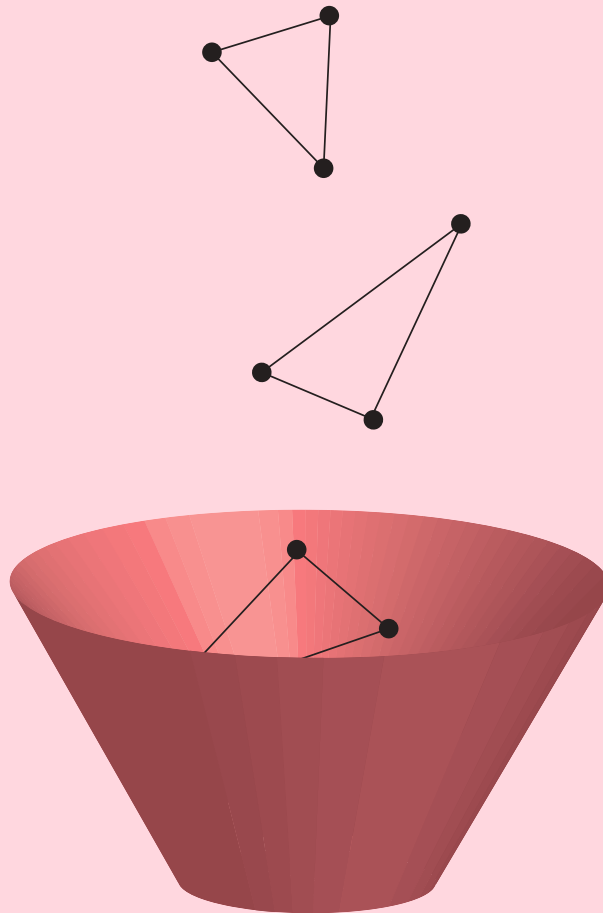
- Accueillir un événement en 2020
- Valoriser un site industriel ou un patrimoine exceptionnel
- Proposer une exposition
- Mettre en place des installations éphémères ou transitoires
- Investir temporairement les espaces vacants

Park(ing) Day, San Francisco, 2005

PARK(ing) Day est un événement mondial ouvert à tous mobilisant citoyens, artistes, activistes pour transformer temporairement des places de parking payantes en espaces végétalisés, artistiques et conviviaux. Pendant une journée, les espaces bétonnés deviennent des lieux d'initiatives engagées, originales, créatives et écologiques.



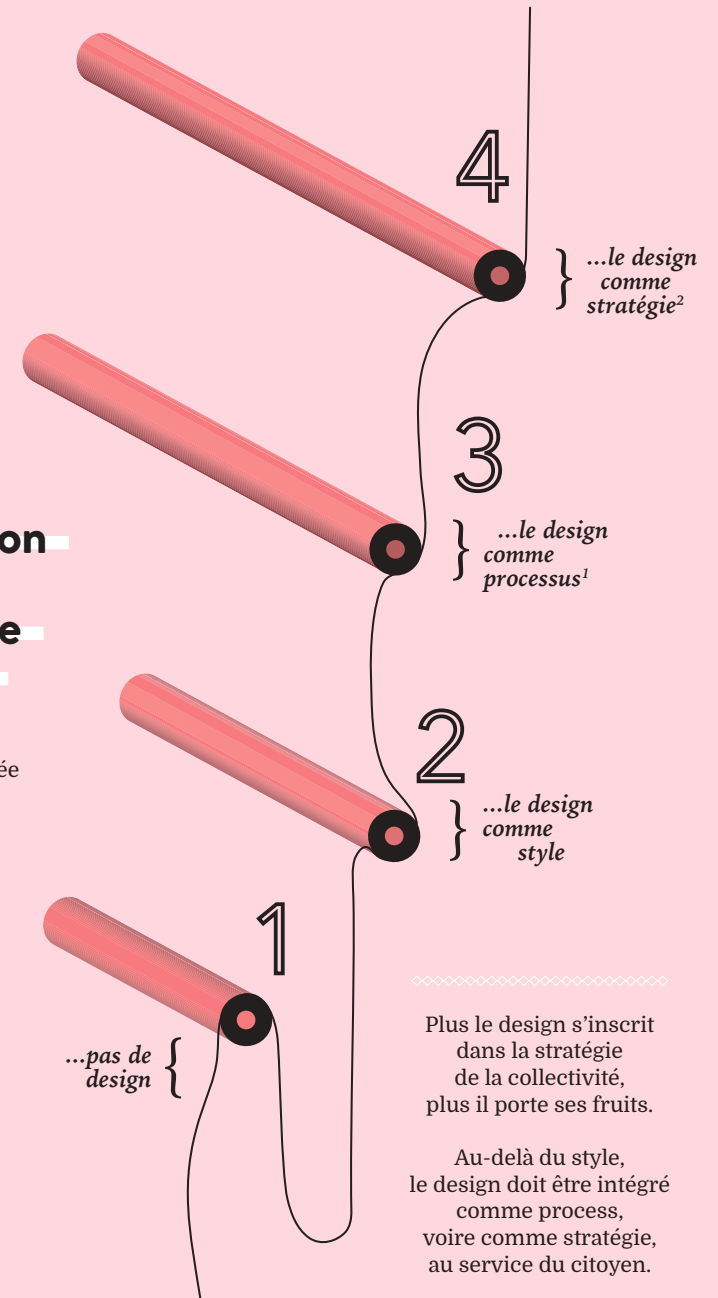
Pour plus d'informations autour du design urbain, téléchargez le Lille-Design Paper #1 à cette adresse : www.lille-design.com/images/transform/14.pdf



III. Rejoindre notre projet : la République du Design.

Évaluer le niveau d'intégration du design dans votre collectivité

Le Design Ladder est une méthode non chiffrée pour évaluer le niveau d'intégration du design dans une collectivité.



¹Le design est intégré dans l'intégralité du processus de développement.
²Le design est un outil clé dans la stratégie d'intérêt général de la collectivité.

Les enjeux de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design

- Booster notre économie.
- Améliorer la qualité de vie de nos habitants.
- Inscrire le design au cœur de l'ADN de notre territoire.
- Contribuer à la transformation du territoire.
- Augmenter l'attractivité de notre métropole.

Qu'est-ce que la République du Design ?

Jamais jusqu'alors toutes les parties prenantes d'un territoire se sont unies pour co-construire une conduite du changement par leur contribution active et la mise en œuvre de solutions et d'expérimentations innovantes à l'échelle de 90 communes.

C'est le projet de la candidature de Lille Métropole au titre de Capitale Mondiale du Design pour 2020.

Nous créons pour cela un écosystème collaboratif et vertueux à grande échelle, la République du Design.

Au sein de cette république sont mobilisés :

- Un collegium de personnalités reconnues en France pour leurs savoir-faire d'excellence en matière d'innovation chargé d'accompagner et de définir le cadre de la démarche design appliquée au territoire.
- Un réseau d'experts en design et compétences connexes (sociologues, anthropologues, ingénieurs, ergonomes et bien d'autres) locaux, nationaux et internationaux.
- Tous les partenaires engagés dans la démarche Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design : entreprises, collectivités, promoteurs-aménageurs, centres de formation et de recherche, lieux culturels, citoyens.

Pourquoi rejoindre la République du Design ?

- Vous entreprenez, vous expérimentez, vous réalisez de nouveaux aménagements et services qui aideront votre collectivité à se développer, à accroître son image et à satisfaire les besoins des citoyens.
- Vous accédez à un réseau de designers et autres experts en innovation sociale qui guideront votre projet vers sa réalisation.
- Vous disposez de l'accès au Living Lab de la République du Design situé en plein cœur de Lille. Il est un espace d'expérimentations, de rencontres, de ressources, de co-construction et d'innovation ouverte.
- Vous contribuez à la programmation de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design, une formidable vitrine de votre réussite.

Qu'est-ce qu'un POC ?

Pour rejoindre la République du Design, et intégrer le dispositif Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design, vous devez proposer une idée d'expérimentation (de POC¹).

Nous voulons réunir toutes les initiatives, les projets et les expérimentations qui sont menées sur le territoire pour les guider vers leur aboutissement en POC en 2020.

Chaque POC sera guidé par un protocole d'accompagnement de la République du Design qui garantira son bon déroulement, le suivi d'une démarche design, et sa capacité à produire un démonstrateur ou un livrable d'ici 2020.

Chaque POC fédère un réseau d'acteurs, facilitant ainsi la coopération, l'interdisciplinarité et la mutualisation des pratiques.

Quelques conditions pour engager une démarche POC au sein de la République du Design :

- Intégrer un/des designer(s)
- Constituer une équipe de projet, identifier une personne référente
- Proposer un livrable en 2020
- S'engager à développer le projet une fois le POC testé et validé

Le comité d'organisation Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design apportera son soutien pour atteindre ces critères.

¹Un POC (Proof of Concept) est une preuve du concept, la démonstration de la faisabilité d'une idée testée auprès de ses utilisateurs. ²IDée, IDentité - IDentity Document

Comment déployer un POC ?

1. Proposez une initiative ou un projet en remplissant la POC I.D²

Téléchargez la version intégrale du POC I.D sur notre site internet : www.lillemetropoleworlddesigncapital2020.com

Complétez ce document avec les informations. Envoyez-le à l'adresse suivante : contactpoc@worlddesigncapital2020.com

Le collegium de la République du Design étudiera toutes vos propositions et vous guidera dans les prochaines étapes.

2. Suivez un diagnostic design de votre collectivité

Un designer diagnostiquera avec vous vos besoins en design.

3. Identifiez le ou les designer(s) qui correspond(ent) à votre POC

Pendant 2 à 4 jours selon les projets. Un designer identifiera avec vous les contours de votre POC.

4. Suivez le guide d'accompagnement de la République du Design.

L'adhésion à la République du Design s'accompagne d'un guide de déploiement de la démarche design : ses objectifs, ses modalités d'accompagnement, les différentes étapes du process, la traçabilité de l'expérience, les livrables, et les modalités de présentation de la démarche.

5. Présentez votre POC dans le cadre de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design

Comité d'organisation Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design
10 rue des Poissonceaux 59000 Lille (FR)
www.lillemetropoleworlddesigncapital2020.com
contactpoc@worlddesigncapital2020.com

Conception graphique : MEL - Médias & supports - Lydia Boduch

Date de publication : Juin 2018

Impression : Imprimerie Monsoise, Mons-en-Barceul

Cette publication a été réalisée avec l'aimable collaboration
de l'Agence de développement et d'urbanisme de Lille Métropole (ADULM)

