



fabrique ta ville

imaginer la ville et apprendre les métiers de demain

CONTRIBUER AU RETOUR A LA FORMATION ET A L'EMPLOI
POUR LES JEUNES EN DECROCHAGE SCOLAIRE



**CONSTRUIRE AVEC
L'OUTIL NUMERIQUE**



FABRIQUER !



**PRÉSENTER
VALORISER
SON TRAVAIL**



**FORMATION
EMPLOI**

**un objectif : imaginer et concevoir
du mobilier urbain innovant**

se projeter dans un environnement créatif

**IMAGINER, CONCEVOIR
LA VILLE DE DEMAIN**



**une formation sur la
ville de demain
et ses métiers**

Pendant 6 semaines

**en immersion
dans le numérique**

Dans le cadre de la réalisation du **Pôle des Arts et Cultures Numériques** qui ouvrira ses portes en 2020, la ville de Lomme développe une action à destination des jeunes décrocheurs scolaires sur le thème des **nouveaux outils professionnels numériques et de l'innovation dans la ville de demain**.

Cette action propose d'amener un groupe constitué de 8 jeunes à reprendre un parcours de formation ou d'emploi après s'être mobilisé dans un contexte collectif et créatif en réalisant leur propre projet innovant. Nous leur proposons d'aborder notamment le thème du mobilier urbain.

Nos objectifs pédagogiques :

- **Sensibiliser aux métiers de demain, en mode projet et collaboratif**
- Faire comprendre comment s'impliquer en tant que citoyen, en mode « do it yourself »
- Acquérir une dynamique de design et de production de prototype
- Communiquer : parler de soi, parler de son projet
- **Se projeter : sur la durée de l'action, et pendant 6 semaines supplémentaires, accompagner vers l'emploi et la formation**

Pendant cette action d'une durée de 6 semaines, à raison de 2 journées par semaine, les bénéficiaires vont :

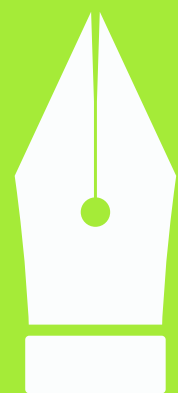
- Etre sensibilisés à l'ergonomie, et aux usages (collectifs et individuels), comprendre son environnement urbain et architectural.
- Etre accompagnés dans leur propre projet de mobilier urbain innovant et connecté, depuis l'idée jusqu'au prototype.
- Etre formés aux logiciels de modélisation en 3D et divers machines professionnelles de fabrication numérique.

**IMAGINER,
CONCEVOIR
LA VILLE DE
DEMAIN**

**CONSTRUIRE
AVEC L'OUTIL
NUMERIQUE**

FABRIQUER !

**PRÉSENTER
VALORISER
SE PROJETER**



Étape#1

IMAGINER, CONCEVOIR
LA VILLE DE DEMAIN

CONSTRUIRE
AVEC L'OUTIL
NUMERIQUE

FABRIQUER !

PRÉSENTER
VALORISER
SE PROJETER





- **Appréhender la ville intelligente**
- **Observer son environnement urbain, proposer comment l'améliorer**
- **Concevoir une forme sans se soucier de la complexité de l'outil informatique**
- **Formuler un projet concret**
- **Apprendre à travailler en équipe et enrichir son projet et celui des autres**



Étape#2

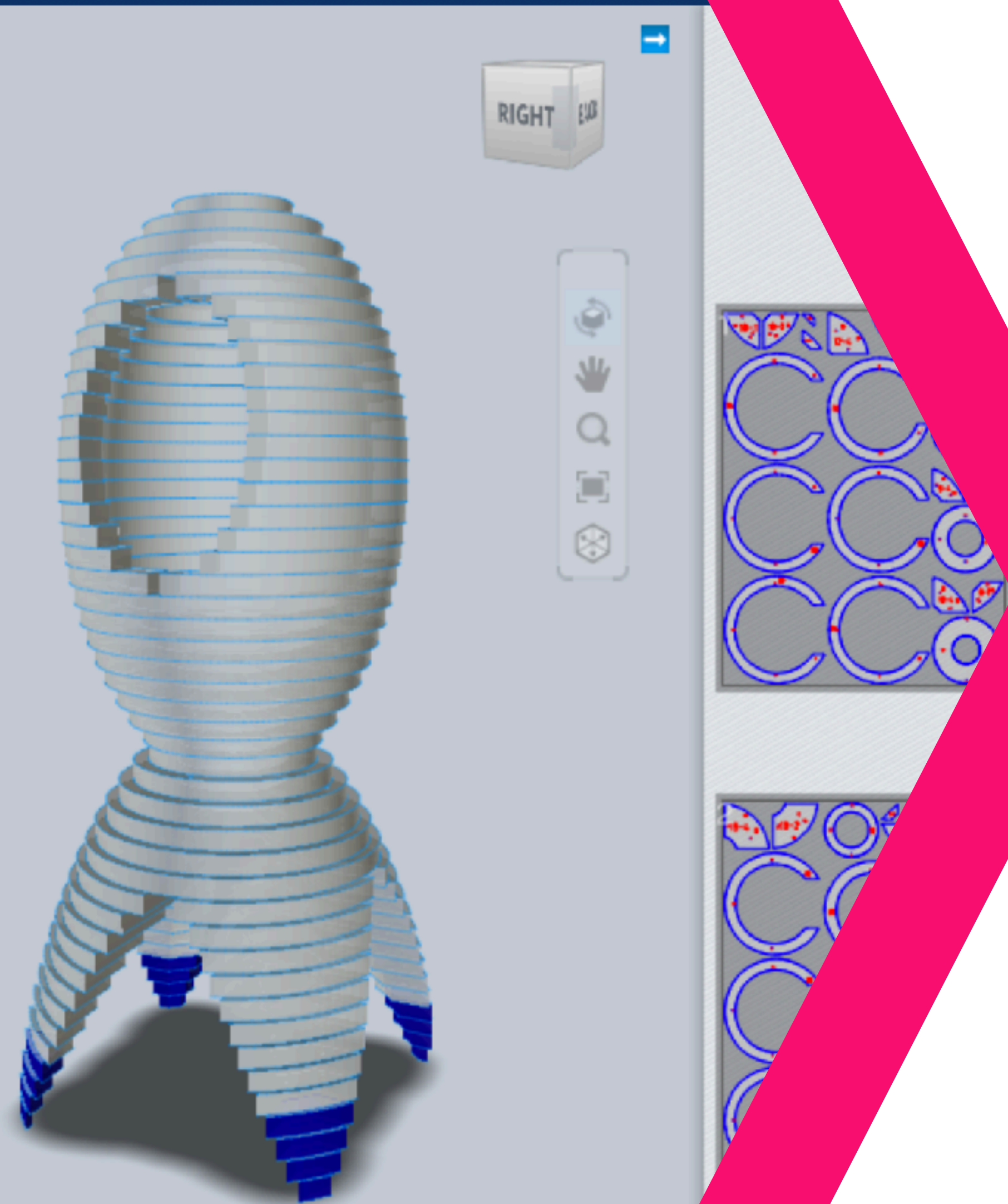
**CONSTRUIRE AVEC
L'OUTIL NUMERIQUE**

**IMAGINER,
CONCEVOIR
LA VILLE DE
DEMAIN**

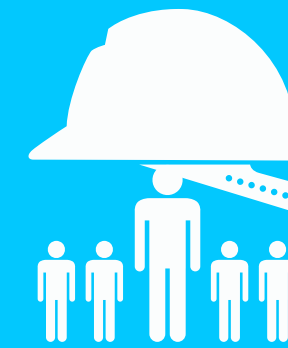
FABRIQUER !

**PRÉSENTER
VALORISER
SE PROJETER**





- Imaginer et dessiner un objet beau et confortable (ergonomie)
- S'initier au design numérique : Apprendre à modéliser en 3D
- Identifier les difficultés et erreurs de fabrication
- Réaliser plusieurs prototypes à petite échelle



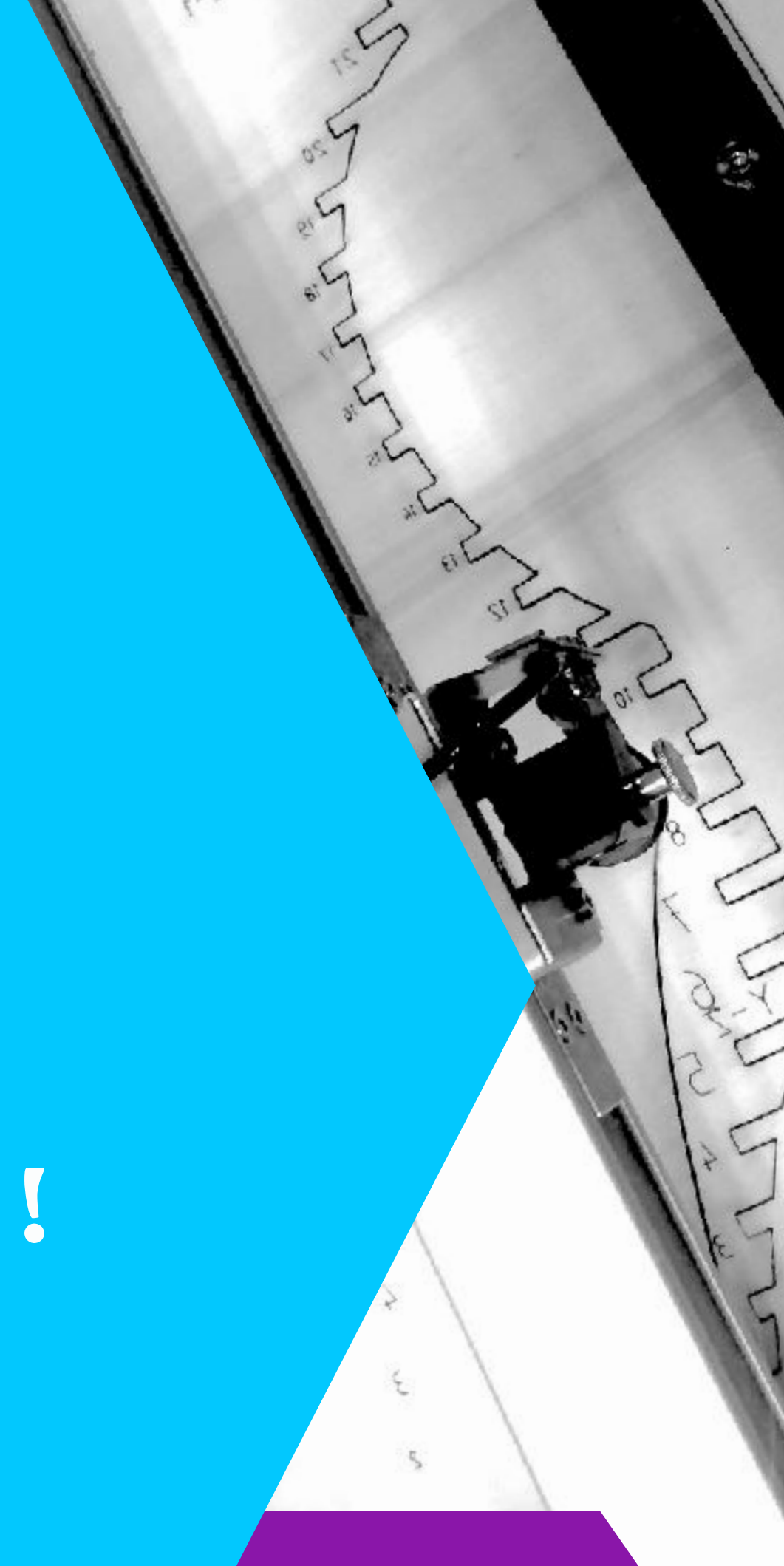
Etape#3

FABRIQUER !

IMAGINER,
CONCEVOIR
LA VILLE DE
DEMAIN

CONSTRUIRE
AVEC L'OUTIL
NUMERIQUE

PRÉSENTER
VALORISER
SE PROJETER





- **Se former sur des machines industrielles innovantes**
- **Manipuler des matériaux (bois, acier, plexiglas, textiles...) et apprendre à les transformer**
- **Tester les machines, mettre son projet à l'épreuve, persévérer**
- **Partager les compétences acquises au sein du groupe**



Etape#4

**PRÉSENTER, VALORISER
SE PROJETER**

**IMAGINER,
CONCEVOIR
LA VILLE DE
DEMAIN**

**CONSTRUIRE
AVEC L'OUTIL
NUMERIQUE**

FABRIQUER !



- Apprendre la communication, ses outils, ses méthodes
- Présenter son travail aux autres
- Se projeter dans un nouveau parcours utilisant les nouvelles technologies

"The octopus"



URBAN JUKEBOX



PAUSE TOUTOU



UMBRELLA PARADIZE



« UMBRELLA PARADIZE »

« THE OCTOPUS »

« PAUSE TOUTOU »

« URBAN JUKEBOX »

UNE POUBELLE
« PANIER DE
BASKET »

UN FAUTEUIL URBAIN
MUSICAL

ACCROCHER SON
CHIEN A L'ENTREE
D'UN COMMERCE

UN LAMPADAIRE
INTELLIGENT

innover

apprendre à se tromper

curiosité

accompagner

créer

persévérer

**prendre
confiance
en soi**

se responsabiliser

s'aider

se sentir accompagné

s'appliquer

s'entraider

libérer sa créativité

progresser ensemble

se libérer

être curieux



Qui contacter ?

Responsable de projet :

Hervé DANSART
hdansart@mairie-lomme.fr

Pôle des Arts et Cultures Numériques
Hôtel de Ville
72 Av. de la République
59160 - Lomme