

SUPMECA
SISMO

PROJECT CENTER

MISE AU POINT DESIGN ET ARCHITECTURALE
TRANSMISSION DU PROJET D'AMÉNAGEMENT

PRÉSENTATION DU CONCEPT
8 SEPTEMBRE 2016

SOMMAIRE

0. MISSION/PROJET
1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN
2. ATELIER CRÉATIF
3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT
4. LE PROJET CENTER

O. MISSION/PROJET

A - RAPPEL DE LA DÉMARCHE

B - ÉTAPES

C - MISSION

0. MISSION/PROJET

A - RAPPEL DE LA DÉMARCHE

« Construisez-moi un pont ! »



“ L’important est de s’interroger sur la bonne manière de traverser la rivière, plutôt que de se lancer tête baissée dans le dessin d’un joli pont. ”

0. MISSION/PROJET

B - ÉTAPES



OBSERVATIONS/
ÉTUDES
DE TERRAIN

0. MISSION/PROJET

B - ÉTAPES



OBSERVATIONS/
ÉTUDES
DE TERRAIN

ATELIER
CRÉATIF

0. MISSION/PROJET

B - ÉTAPES



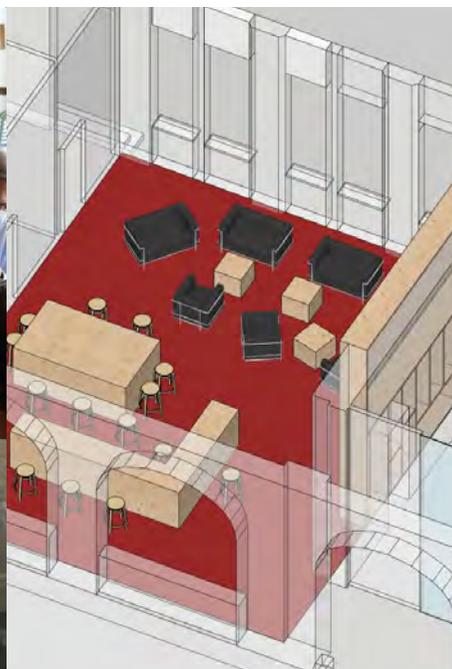
OBSERVATIONS/
ÉTUDES
DE TERRAIN

ATELIER
CRÉATIF

SCÉNARISATION

0. MISSION/PROJET

B - ÉTAPES



OBSERVATIONS/
ÉTUDES
DE TERRAIN

ATELIER
CRÉATIF

SCÉNARISATION

PROTOTYPAGE
RAPIDE

DÉVELOP-
PEMENT

C - MISSION

L'école SUPMECA possède trois anciennes salles de cours d'une superficie totale de 240m², qu'elle souhaite aménager pour en faire un lieu de travail collaboratif en mode projet.

Pour favoriser l'apprentissage des étudiants, le lieu doit présenter une double atmosphère de convivialité et de travail.

Imaginons ensemble un espace de travail innovant qui puisse être un modèle pour les autres universités et écoles françaises.

1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN

A - ENTRETIENS

B - OBSERVATIONS

1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN

A - ENTRETIENS

12 PERSONNES interrogées :

PERSONNELS ADMINISTRATIFS SUPMECA

Patrick PEDROT , conseiller prévention H et S

Sabrina ABDELAZIZ, responsable RH

Véronique DA SILVA, secrétaire du laboratoire

Alexis FRANCOIS, responsable administratif Projet PLACIS

Ioana HERMAN, directrice des relations internationales

Arkadiusz KOSECKI, ingénieur études - pôle instrumentation

Mireille MOINET, responsable pôles techniques

Christophe SALVAN, directeur des formations

ENSEIGNANTS CHERCHEURS SUPMECA

Tony DA SILVA, enseignant-chercheur

Alain STRICHER, enseignant

ÉTUDIANTS SUPMECA

Guillaume SCHMITT , Etudiant - Président de la Junior Entreprise

Antoine VADELORGE Etudiant - Président du BDE

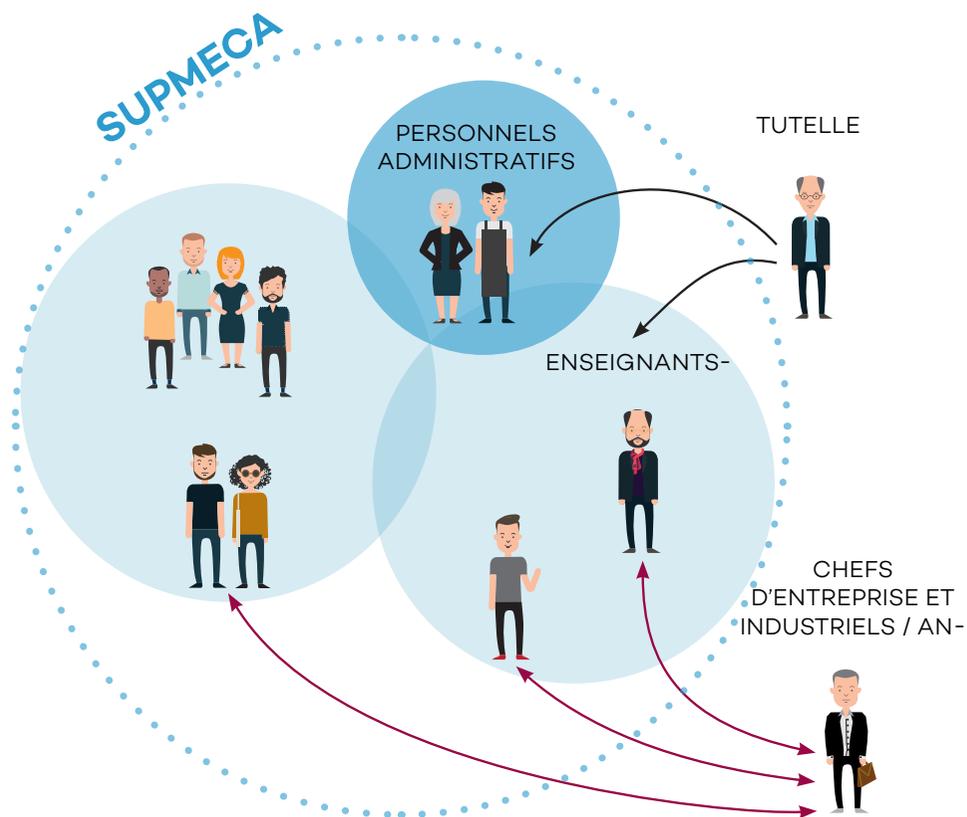
Comprendre l'organisation, les acteurs, les besoins, les attentes et identifier des opportunités et les vecteurs du changement.

1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN

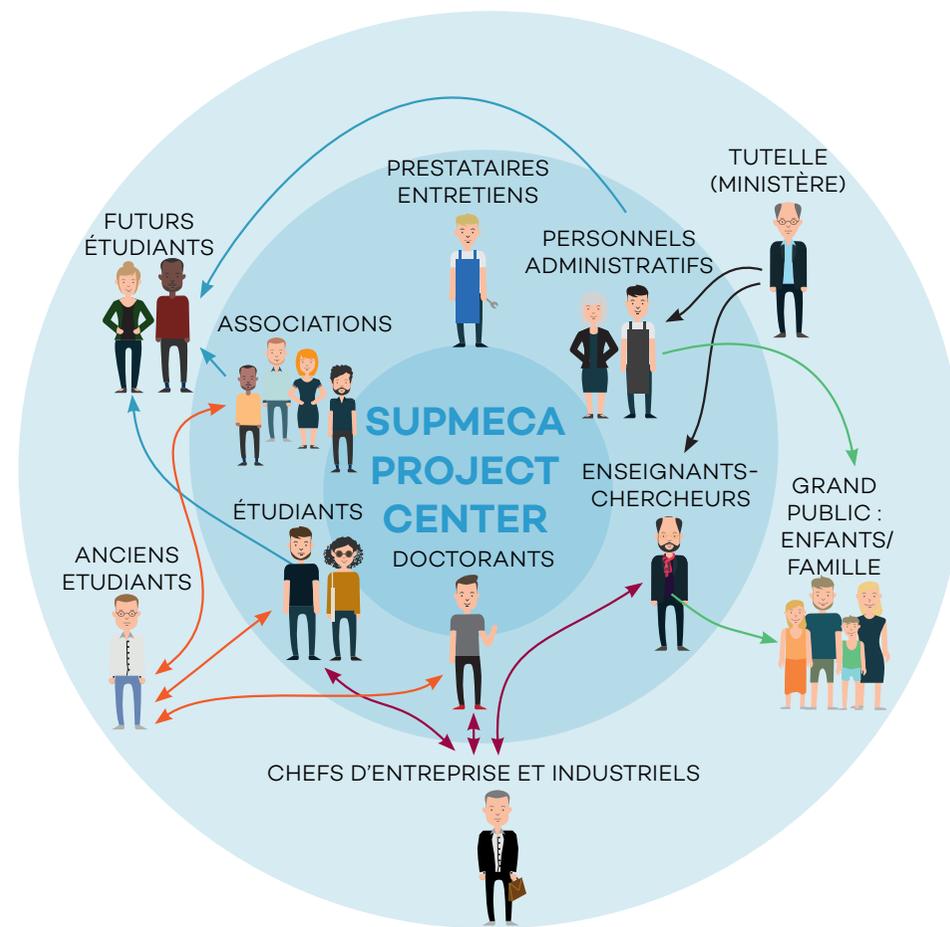
B - OBSERVATIONS



ÉCOSYSTÈME HUMAIN AUTOUR DE SUPMECA



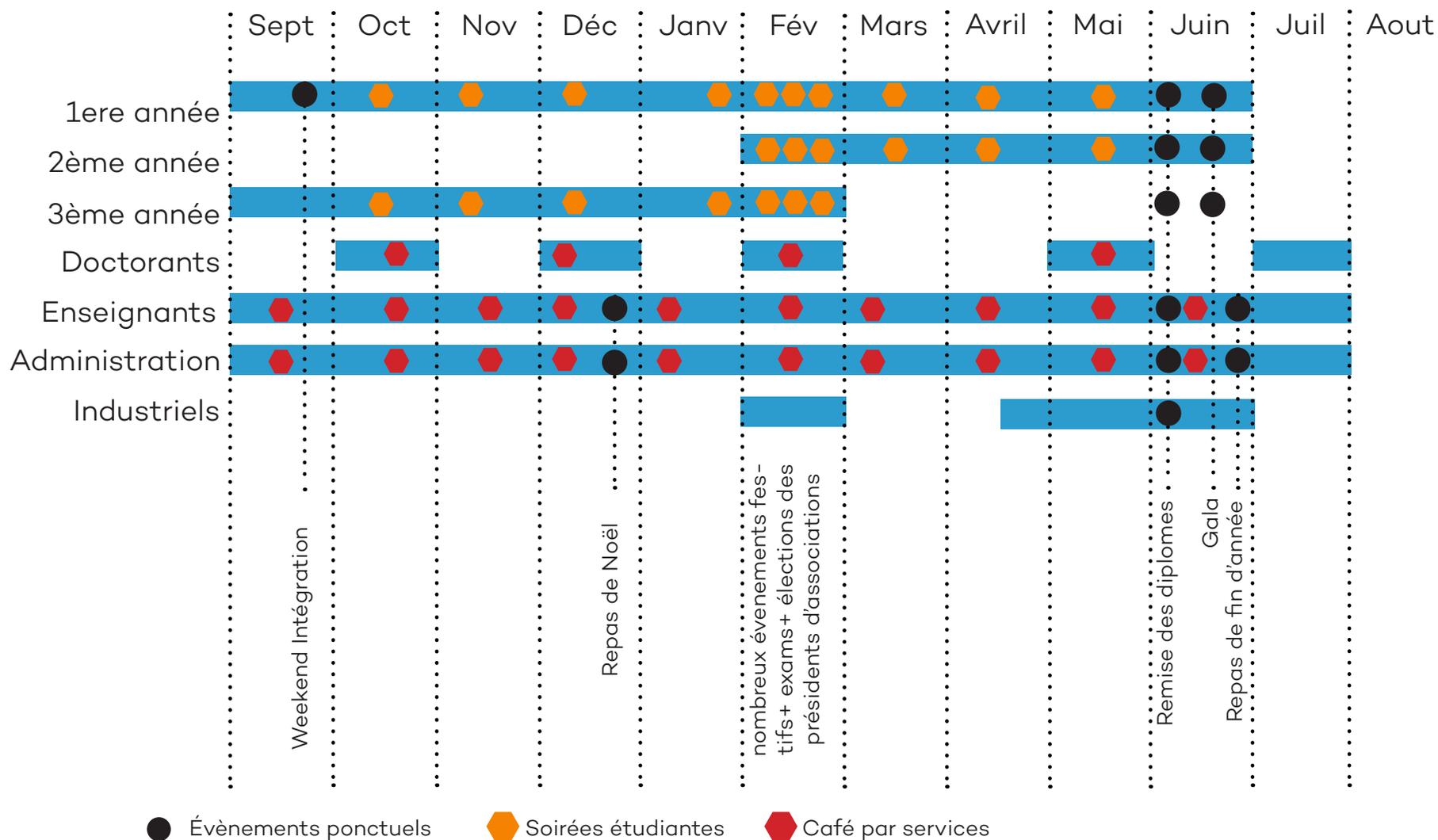
ÉCOSYSTÈME HUMAIN AUTOUR DU PROJECT CENTER



1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN

B - OBSERVATIONS

CALENDRIER FONCTIONNEL DE L'ÉCOLE



1. OBSERVATIONS/ÉTUDES DE TERRAIN

B - OBSERVATIONS

Supméca est une école qui s'est définie historiquement autour du travail "en mode projet" plus que de l'enseignement classique/académique. Le project center se donne donc une triple ambition :

FLEXIBILITÉ

Fonctionner selon une utilisation "around the clock" : flexibilité des emplois du temps et des espaces de travail.

" Le bâtiment actuel n'est plus à l'image des gens qui l'habite ! "

MIXITÉ

Faire cohabiter tous les acteurs de SUPMECA : décloisonnement et collaboration interservice

" Il y a un petit côté village d'Astérix qui est sympa, mais on croise toujours les mêmes personnes au même endroit. On veut croiser sur monde là-bas "

OUVERTURE

S'ouvrir sur l'extérieur : promouvoir une nouvelle image de SUPMECA auprès du grand public. Créer un modèle reproductible.

" J'imagine un lieu d'échange avec une bonne connexion, à la fois humaine et technique."

2. ATELIER CRÉATIF

A - PARTICIPANTS

B - DEUX SCÉNARIOS

D - CONCEPT 1 : LA COQUILLE VIDE

E - CONCEPT 2 : LA MAISON

1. ATELIER CRÉATIF

A - PARTICIPANTS :

ÉQUIPE SUPMECA

Alain RIVIERE, directeur de SUPMECA

Marie-Hélène RENSON -LENOBLE, directrice générale des services SUPMECA

Alain BELLACICCO, directeur du patrimoine

Christophe MASSACRIER, directeur des relations industrielles

ÉTUDIANTS SUPMECA

Thomas AUBRY, étudiant de 2e année

Adrien GREFF, étudiant de 2e année

PERSONNELS ADMINISTRATIFS SUPMECA

Mireille MOINET, responsable des pôles techniques

Alexis FRANÇOIS, responsable administratif Projet PL ACIS

ENSEIGNANTS CHERCHEURS SUPMECA

Tony DA SILVA, enseignant chercheur

Alain STRICHER, enseignant

INTERVENANTS EXTÉRIEURS

Florence KOHLER, Tutelle du ministère

Laurent ROUSSET, Directeur de Cogibot (start-up spécialisée dans la robotique éducative) nouveau partenaire de SUPMECA

COORDINATION DESIGN

Olivier MENARD, Designer Design Thinking, Sismo Design

Camille LEMEUNIER, Architecte, Sismo Design

1. ATELIER CRÉATIF



1. Partage des observations et ouverture créative avec l'outil Matrice Créative ©



2. Travail en groupe sur 2 scénarios sélectionnés



3. Mise en espace de ces scénarios



4. Partage des travaux et synthèse collective

1. ATELIER CRÉATIF

2. INSPIRATIONS COLLECTIVES B - MATRICE CRÉATIVE ©

SOUHAITS PRINCIPAUX EXPRIMÉS LORS DES ENTRETIENS

	OUVERTURE	CONVIVIALITÉ/TRAVAIL	MODULARITÉ/ÉVOLUTIVITÉ	RASSEMBLER / MÉLANGER
ESPACE	<p>Quelle est la double virtuel de l'espace physique ? Quelle est l'appel de projet Centre ?</p> <p>Application depuis le smart phone</p> <p>→ virtual: distance usage possible entre le projet Centre</p> <p>BDD projets, perceptions...</p> <p>QUI/QUOI/ OÙ, QUAND ?</p>	<p>QUELS SONT LES SIGNES DE LA CONVIVIALITÉ ?</p> <p>PROTECTION</p> <p>COMMENT ON FAIT "SE DÉHAUSSER" LES VISITEURS ?</p> <p>CAPÉ CASINO</p> <p>MATELIER MUSIQUER</p> <p>MOUL & PROPRE</p>	<p>COMMENT ORGANISER L'ESPACE DE FAÇON LUDIQUE & ESTHÉTIQUE ?</p> <p>FACILE À METTRE EN ŒUVRE</p> <p>R&Z</p> <p>ÉDUCATION PHONIQUE / LUMIÈRE ESPACES...</p>	<p>COMMENT PERMETTRE À DES GROUPES DE S'APPROPRIER L'ESPACE & D'EN AVOIR UN USAGE DÉDIÉ PENDANT UN TEMPS LIMITÉ ?</p> <p>GRAND PALAIS</p>
ACTION	<p>Comment se capitaliser le projet centre pour soi et pour les autres ? Comment marquer de mémoire de autres du projet centre ? Comment ouvrir à de nouveaux acteurs et quelles actions ? Comment impliquer ?</p> <p>SOUVENIR TRACES</p> <p>HISTOIRE TENDANCES</p> <p>LIEN D'OR</p> <p>GÉNÉRATION DE PROJET</p> <p>DIAPORAMA EN TEMPS RÉEL</p>	<p>Comment se détendre ? Comment créer son confort ?</p> <p>ESPRIT LIBRE</p> <p>PHYSIQUE LIBRE</p> <p>EVIDENCE FONCTIONNELLE</p> <p>RH</p> <p>AMBIANCE SENSITIVE</p>	<p>Quelle modularité ? dans le déplacement, l'arrangement ou autre ? De quelle modularité suis-je responsable ? Jusqu'à où suis-je acteur de la modularité ?</p> <p>APPROPRIATION</p> <p>OUTILS BIEN VS MOINS UNIVERSELS</p> <p>RÉGÈRES ?</p>	<p>Par quelles actions rassemble-t-on, mélange-t-on ?</p> <p>PENTES ANATOMIQUES</p> <p>DIGITAL</p> <p>RENDRE VISIBLE</p> <p>IMPRESSE PROJETS EN PERSONNEL</p> <p>DEMANDE SERVICE</p> <p>RDV Équivalents "MARKET 13H, ENV..."</p> <p>BOURSE AUX PROJETS</p> <p>ATELIER-SATELITES</p>
TEMPS	<p>TEMPS D'OUVERTURE ?</p> <p>ÉVÉNEMENTS ?</p> <p>- Expo</p> <p>- Inauguration ?</p> <p>Evening Cité de la science</p> <p>VISIBILITÉ</p> <p>24h/24</p> <p>7j/7</p> <p>ACCÈS CHAMBRÉ</p> <p>DIFFUSION D'HÔTE ?</p> <p>CONTINUITÉ PENDANT LES GRANDES VACANCES.</p>	<p>Temps de pause, changer la dynamique /jour /mois /saison ?</p> <p>ON TRAVAILLE sans soleil</p> <p>POUF, Café mobile, Tablettes.</p> <p>PAUSE COMMUNE À TOUS</p> <p>PAUSE HÉRIDICQUE</p> <p>RYTHME RÉGULIER</p> <p>REFONTE RÉGULIÈRE DU LIEU</p>	<p>Modularité</p> <p>Evolution de l'espace avec le temps</p> <p>Saisons ? Célébrations ?</p> <p>Derrière → pas de fond</p> <p>et de rassemblement</p> <p>Gymnase</p> <p>DURABILITÉ CONTINUE</p> <p>SMESON TELÉPHON</p> <p>COMMISSARIAT ÉVÉNEMENTIEL</p> <p>SYSTÈME DE GESTION</p> <p>PEU GRAM-MATIEN (CULTURE)</p>	<p>Rassembler/Mélanger</p> <p>Temps de pause café/thé vs bières-foyer</p> <p>Être conscient des diff entre prof/admin vs élèves</p> <p>Le début ?</p> <p>Tenue → inscription dans le temps.</p> <p>→ arriver sur le site.</p> <p>≠ Foyer</p> <p>JONCTION Foyer</p> <p>TPS APPROXIMATIF</p>

ÉLÉMENTS DE DÉFINITION DU PROJECT CENTER

VEAU

11

ON ON ROBOTIS

ATELIER D'ASSOCIATION OK AU

2. ATELIER CRÉATIF

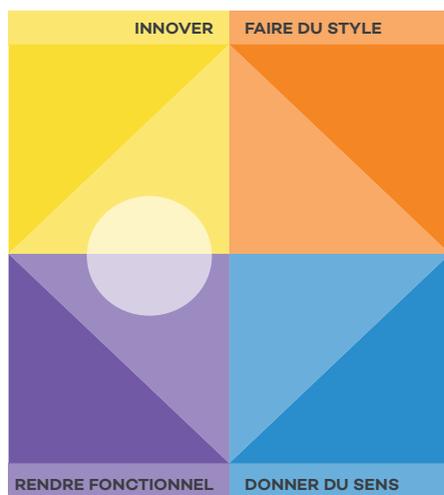
B - DEUX SCÉNARIOS

Et si le Project Center était entièrement modulable ?

UN MOT ?

Collaboratif
Agile

CARRÉ DE POSITIONNEMENT



MATRICE CRÉATIVE

Grand Palais : fonctionnement saisonnier

LEGOS : ludique

Labyrinthe en rideaux de perle dans les fêtes foraines : facilité de mise en oeuvre et hasard

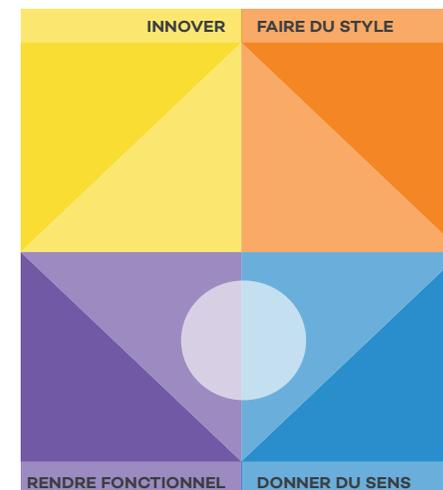
Gymnase : multifonctionnalité

Et si le Project Center était une maison ?

UN MOT ?

Convivial
Accueillant
Décontracté

CARRÉ DE POSITIONNEMENT



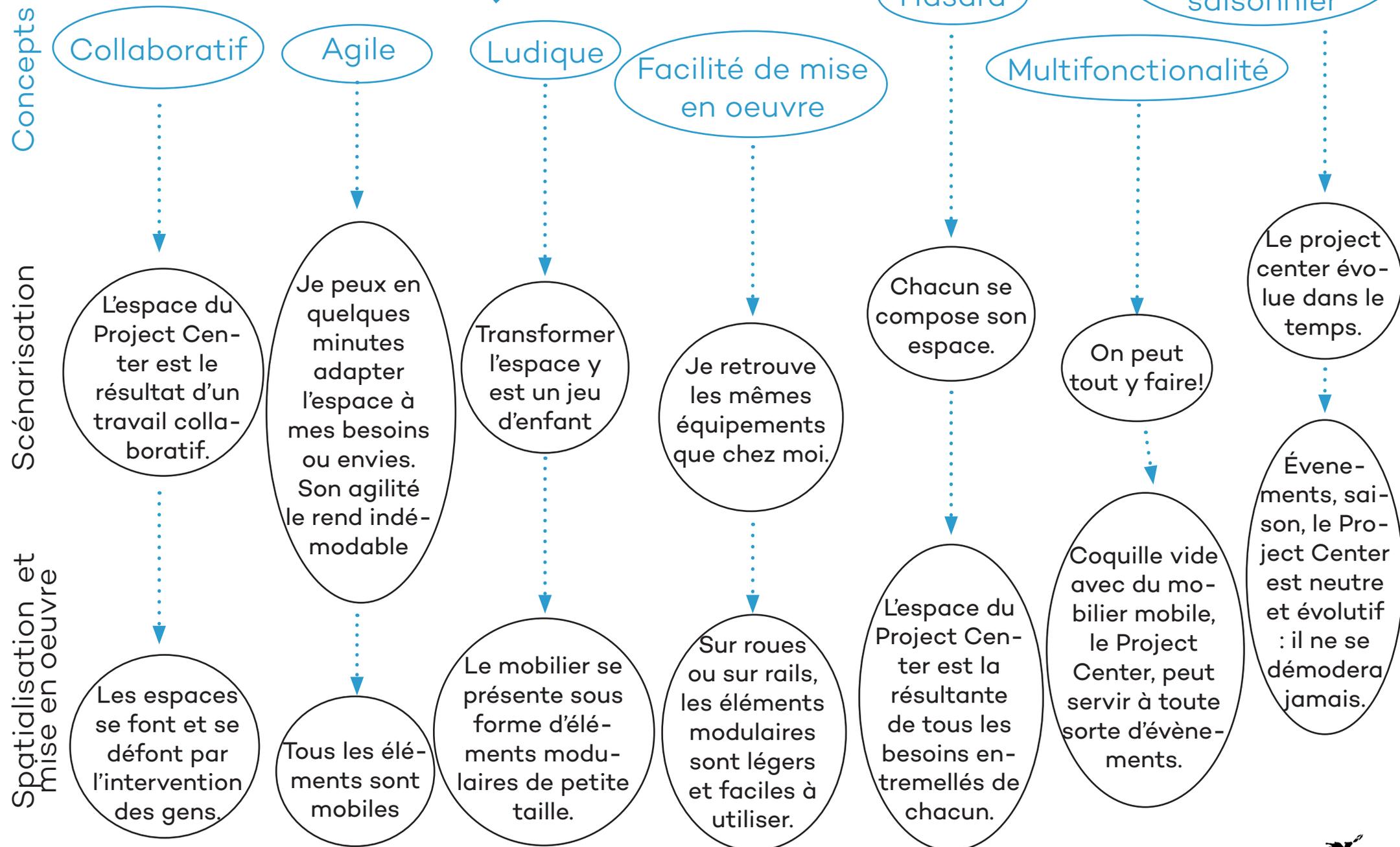
MATRICE CRÉATIVE

Nature et découverte : Confort sensoriel et fonctionnement évident

Café Casino sur la plage : Informel et protecteur

2. ATELIER CRÉATIF

C - CONCEPT 1 : LA COQUILLE VIDE

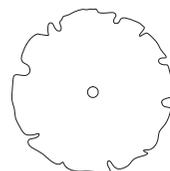
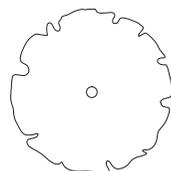
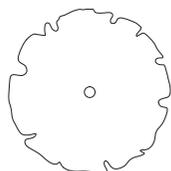
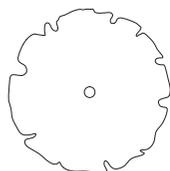
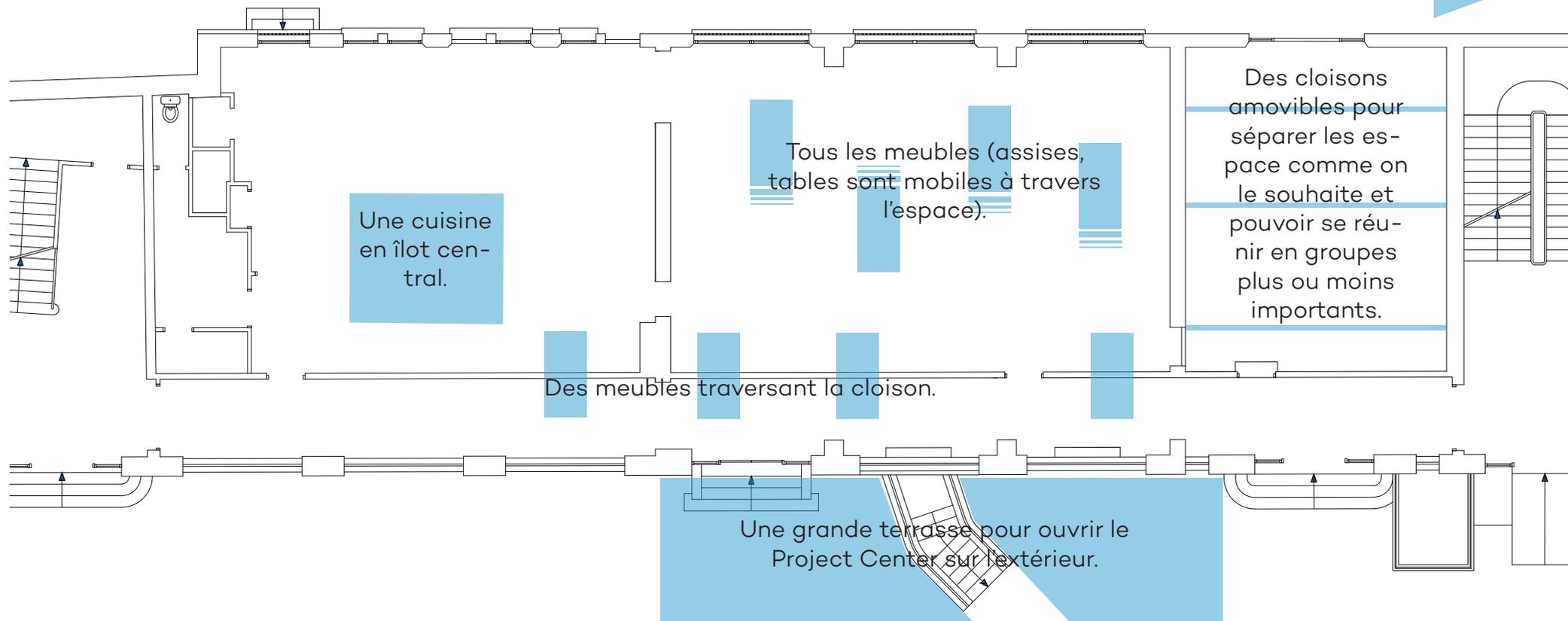


2. ATELIER CRÉATIF

C - CONCEPT 1 : LA COQUILLE VIDE

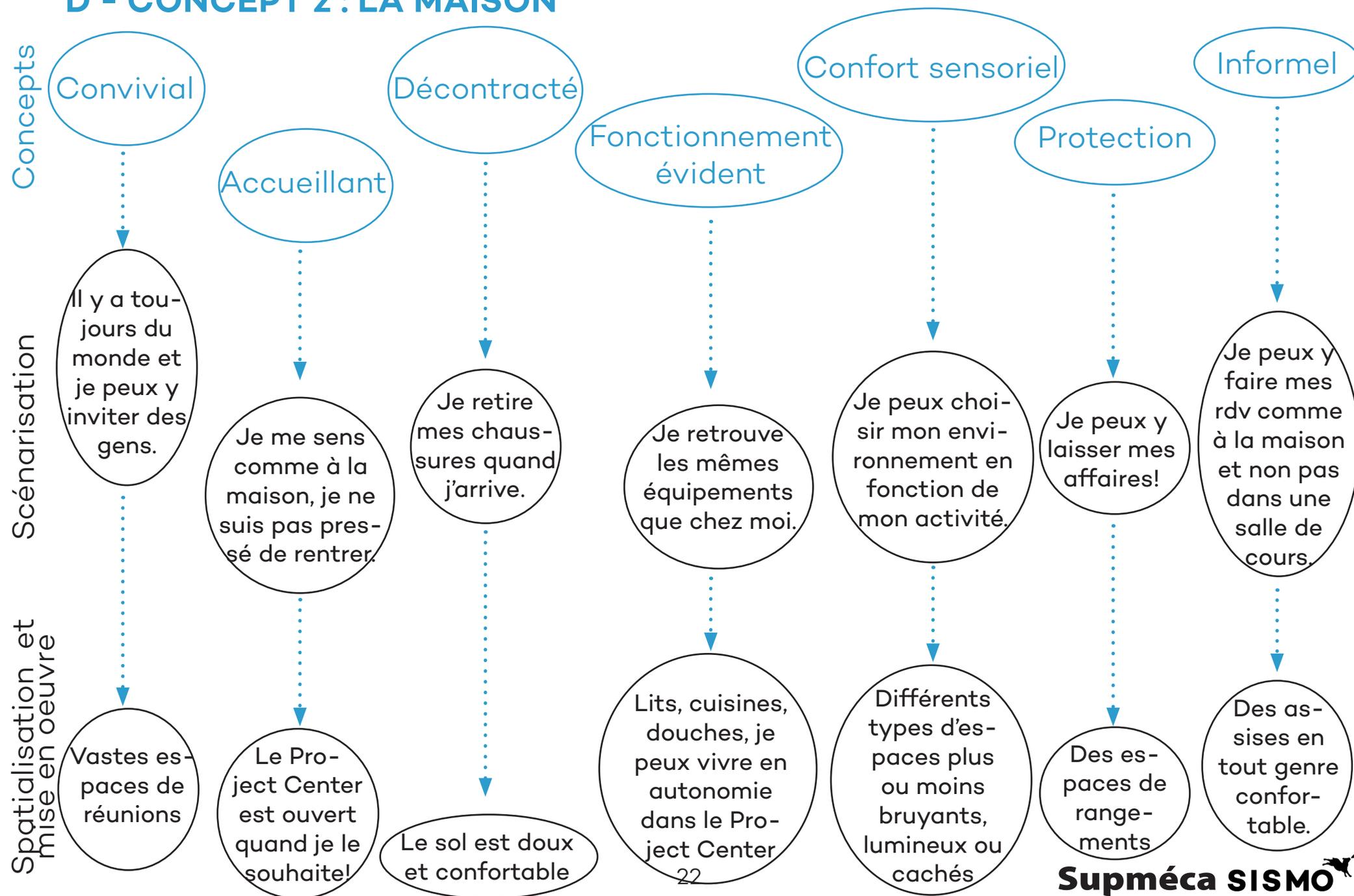
DU PLUS PUBLIC...

...AU PLUS PRIVÉ!



2. ATELIER CRÉATIF

D - CONCEPT 2 : LA MAISON

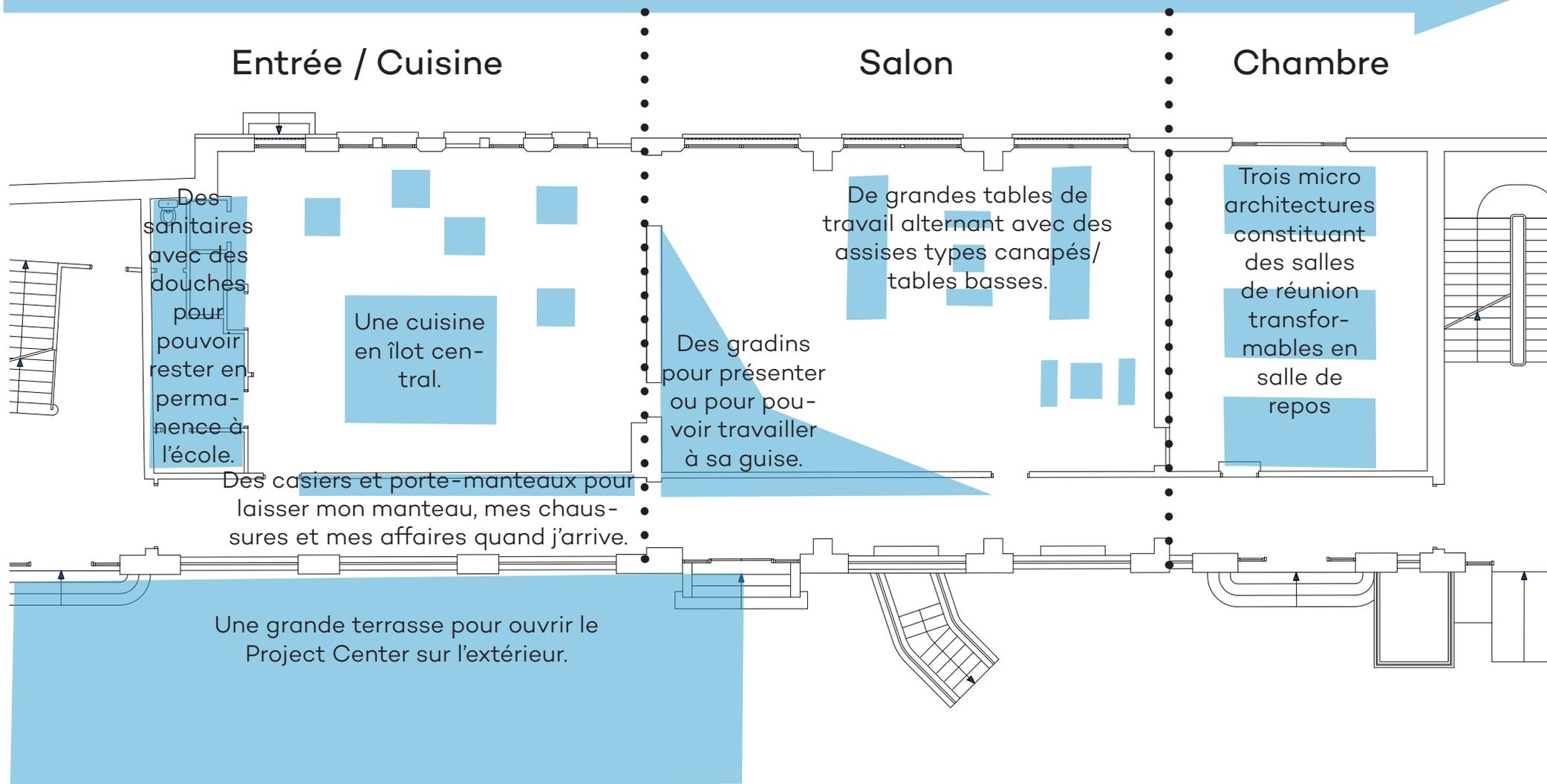


2. ATELIER CRÉATIF

D - CONCEPT 2 : LA MAISON

DU PLUS PUBLIC...

...AU PLUS INTIME!



3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

A - MINI-VILLE

B - PLUG AND PLAY

C - LE HUB

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

A - MINI-VILLE

SUPMECA est une ville autonome, constituée d'une collection de lieux et d'équipement. Le Project Center ajoute des programmes autour de la convivialité : un café, un amphithéâtre, un kiosque d'actualités, des micro-hôtels de détente, des petits pavillons de travail, une épicerie, une cantine en libre accès, une terrasse, etc. Une identité commune (signalétique) permet de faire le lien entre tous les lieux de cette mini-ville.

AUTONOMIE Chaque pavillon est autonome dans son usage.

COMMUNAUTÉ Les programmes que l'on ajoute transforment une école en un village.

A LA CARTE Les bâtiments peuvent évoluer librement dans le temps.

ÉTUDIANTS



« Je peux travailler et vraiment vivre à SUPMECA, comme si j'étais dans un quartier où tout est proche. »

ENSEIGNANT-CHERCHEUR



« Je peux choisir l'environnement qui me convient le mieux pour mes différentes activités. »

PERSONNEL ADMINISTRATIF



« Chaque équipement possède ses propres horaires d'ouverture, cela facilite la gestion. »

INDUSTRIEL



« J'ai l'impression d'entrer dans une ruche, avec une vie intense et plein d'espaces appropriés par tous »

TUTELLE



« Pour moi c'est un modèle qui peut s'adapter à une infinité de configurations, d'où sa pertinence »



Cour Bleue du BHV



Centre Airbnb Portland



Snagajob

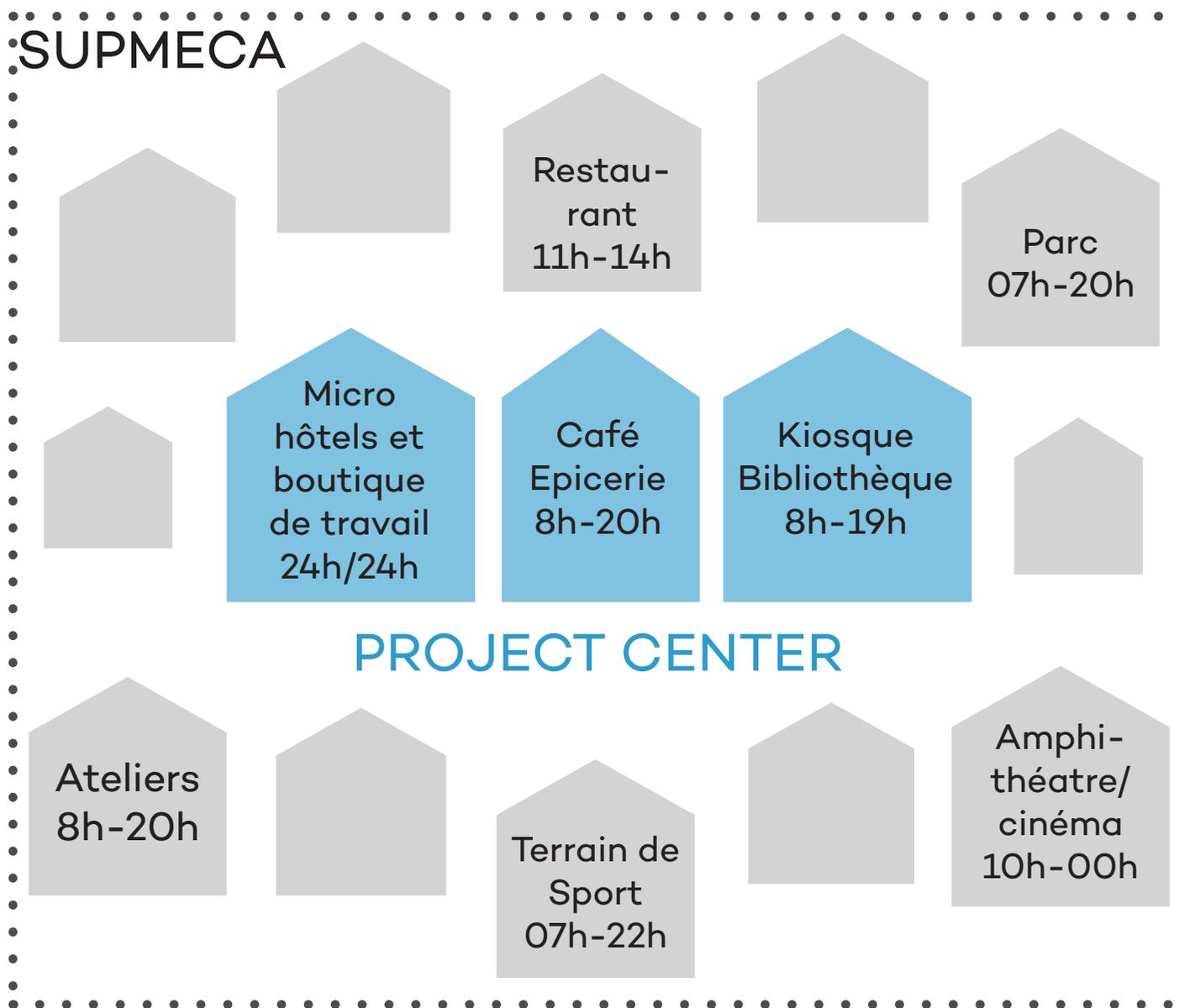
Esthétiquement, chaque programme prend la forme d'un mini-bâtiment, intérieur ou extérieur, avec son langage et ses mobiliers propres.

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

À partir des 2 scénarios réalisés pendant l'atelier créatif, retravail créatif pour obtenir 3 concepts d'aménagements des lieux, et trois principes de fonctionnement.

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

A - MINI-VILLE



ESPACE

- + renforce les usages et lieux déjà existants à SUPMECA qui deviennent des équipements de la ville
- + pluralité de lieux de travail aux caractéristiques très différentes
- + plein de petits lieux privatisables

USAGES

- + démultiplie les possibilités d'activités au sein de l'école.
- + se sentir et faire comme chez soi
- + horaires différenciés de chacun des lieux, facilitant la gestion.

■ Existant ■ À créer

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

B - PLUG AND PLAY

Le Project Center est un grand espace de possibles où tous les éléments de mobiliers sont amovibles, disponibles et où toutes les fonctions sont affichées et compréhensibles par tous. Chacun se compose son espace selon ses besoins et envies, sur le principe d'un fonctionnement totalement libre, en bonne intelligence collective. Aucun usager ne peut s'accaparer l'espace, sauf besoin commun.

ÉVOLUTIF Le project center n'est jamais le même, une infinité de configurations est disponible.

LUDIQUE ET ÉVIDENT Un ton direct et clair permet à chacun de se sentir à l'aise.

AUTOGÉRÉ Comme le fonctionnement est clair pour tous, le fonctionnement collectif est allégé.

ÉTUDIANTS



« Pas besoin de réserver de salle, on trouve toujours le moyen de s'aménager un petit coin. Tout est évident. »

ENSEIGNANT-CHERCHEUR



« Que l'on soit 3 ou 200, on peut tous se retrouver au Project Center. Ca me sert de support pédagogique pour mes projets »

PERSONNEL-ADMINISTRATIF



« Le Project Center est toujours propre et rangé, car chaque élément possède un mode d'emploi inscrit à même l'objet. »

INDUSTRIEL



« La première fois que je suis venu au Project Center, son mode de fonctionnement m'est directement apparu comme une évidence. »

TUTELLE



« A chaque fois que je viens à Supméca, l'école est toujours différente ! »

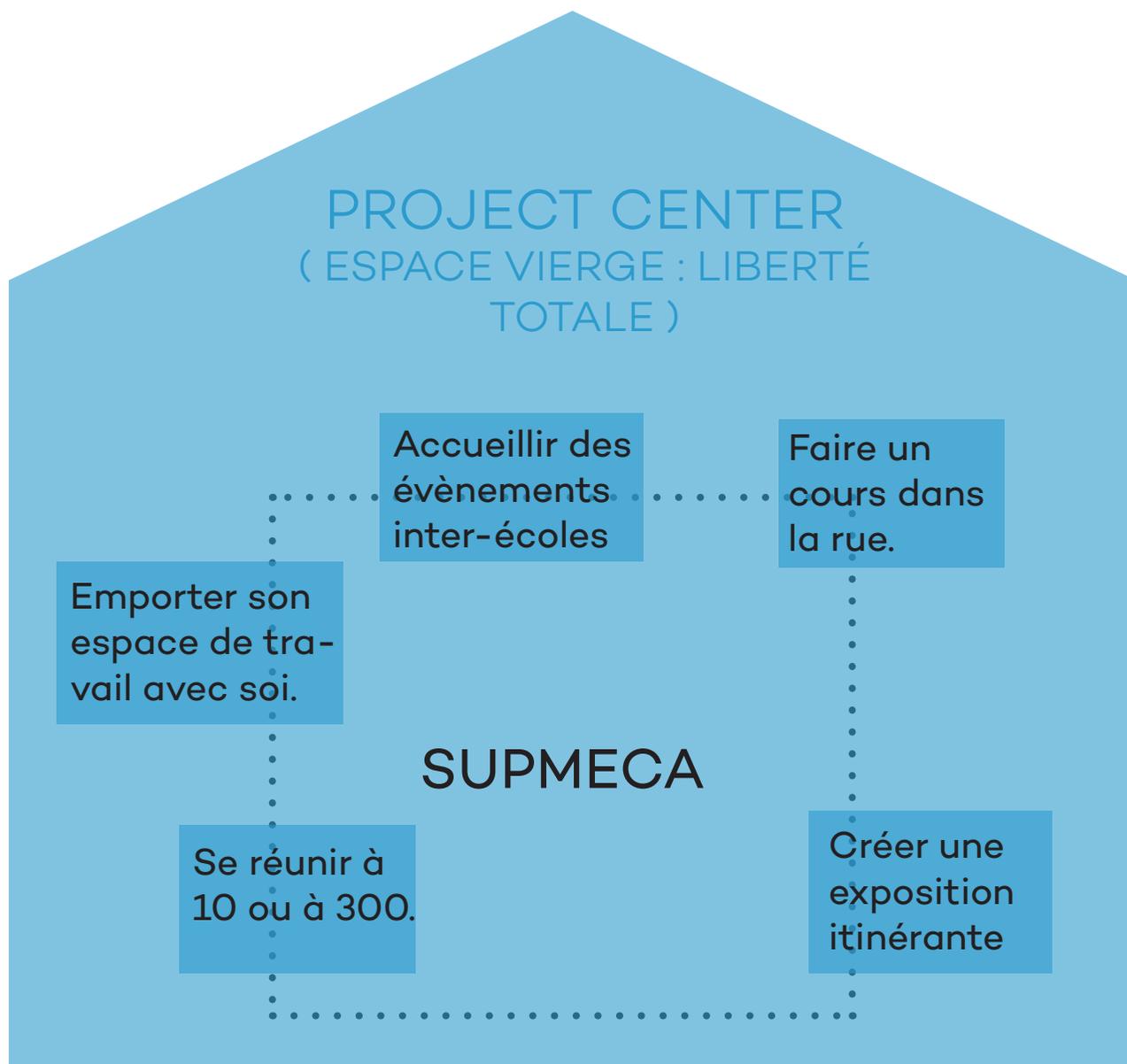


Design Factory, Aalto university

Esthétiquement, le project Center est une coque vide (architecture brute), où tous les éléments sont hypermobiles, sur rails ou sur roues. Chaque élément de mobilier amovible possède sa notice explicative écrite à même l'objet.

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

B - PLUG AND PLAY



ESPACE

- + adaptable / modulable
- + transformable
- + personnalisable

USAGES

- + convivialité autour de la construction commune d'espace
- + évidence d'utilisation pour quiconque franchit la porte du Project Center.
- + rassemblement sans limite de taille
- + autogestion
- + pas de limite à l'appropriation (pas de privatisation possible sauf dans le cas d'un événement d'intérêt général.)

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

C - LE HUB

Le Project Center est le coeur / centre névralgique de SUPMECA. Tout le monde y passe au moins une fois par jour, c'est le lieu où sont partagées toutes les informations issues de ses « branches ». On y voit les relations de l'école avec l'extérieur, les travaux en cours, la vie quotidienne comme les grands évènements. Tout est fait pour favoriser la création de liens, tant entre petits groupes que grands groupes

INCONTOURNABLE Chaque jour, chaque personne de l'école passe (par intérêt !) au Hub.

CONNECTÉ Le lieu est le reflet des actualités de l'école, à la seconde près.

DÉMOCRATIQUE Il est le lieu de la vie collective, l'agora de l'école.

ÉTUDIANTS



« J'ai vraiment compris ce qu'est l'école quand je suis entré dans le Project Center. C'est là que j'ai rencontré le directeur pour la première fois. »

ENSEIGNANT-
CHERCHEUR



« Lorsque j'ai de nouveaux sujets de recherches, je les affiche au Project Center pour tester l'appétance des étudiants. »

PERSONNEL
ADMINI-
STRATIF



« Le Project Center c'est notre assemblée, un lieu, où l'on peut discuter des problèmes ensemble et faire évoluer SUPMECA. C'est un outil du quotidien pour nous »

INDUSTRIEL



« Lorsque je fais une conférence à SUPMECA, le Project Center est toujours plein à craquer. »

TUTELLE



« Depuis que le Project Center, existe, les étudiants et autres acteurs de l'école développent d'avantage de liens entre eux. »



Université de Delft



Centre Airbnb de Singapour

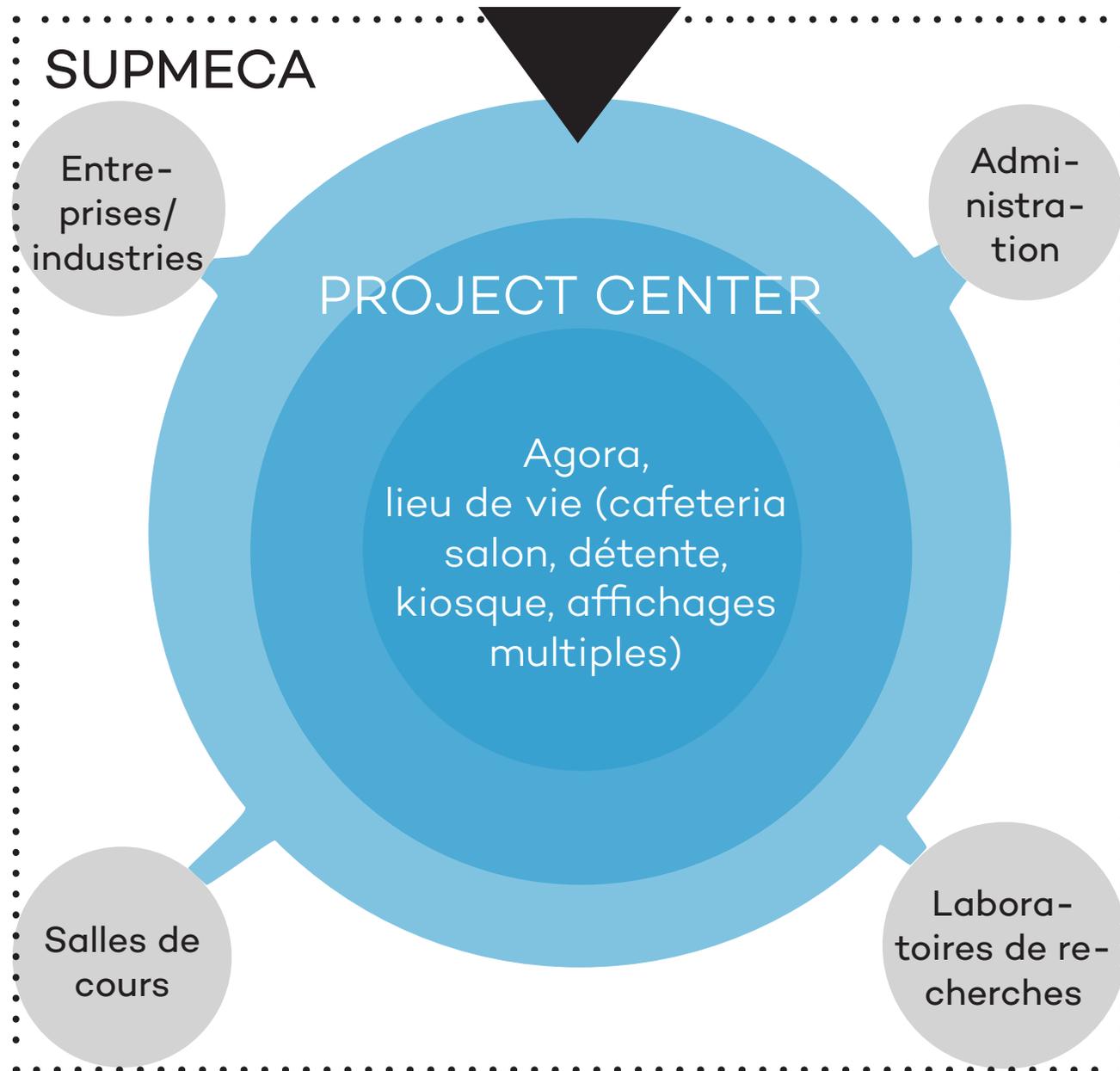


Design Factory

Esthétiquement, le Project Center est un espace central très ouvert et très connecté. Sur cet espace s'ouvre des liaisons avec tous les services de l'école et de plus petits espaces de travail.

3. TROIS ESQUISSES DE CONCEPT

C - LE HUB



ESPACE

- + un grand espace de réunion et de rassemblement type agora.
- + Project Center est la connexion directe physique et virtuelle entre tous les acteurs de SUPMECA
- + lieu incontournable

USAGES

- + intensification des échanges et des rencontres
- + densification des informations

4. LE PROJECT CENTER

IDENTITÉ

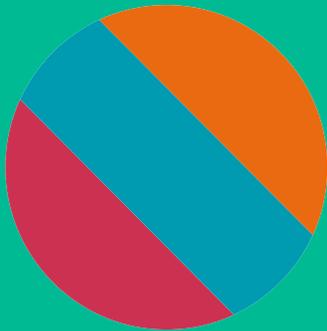
A - PRINCIPES D'AMÉNAGEMENT

B - PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT

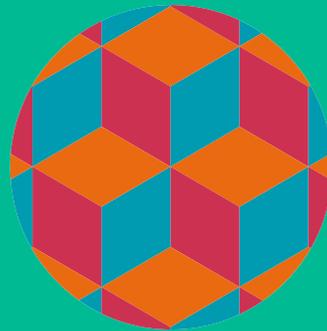
C - PRINCIPES D'OUVERTURE

PROJECT CENTER

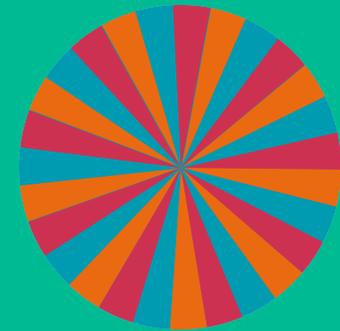
**UN LIEU,
3 ESPACES**



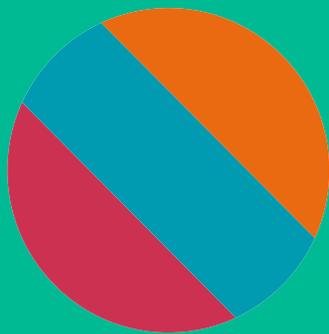
**DES USAGES
UNIVERSELS**



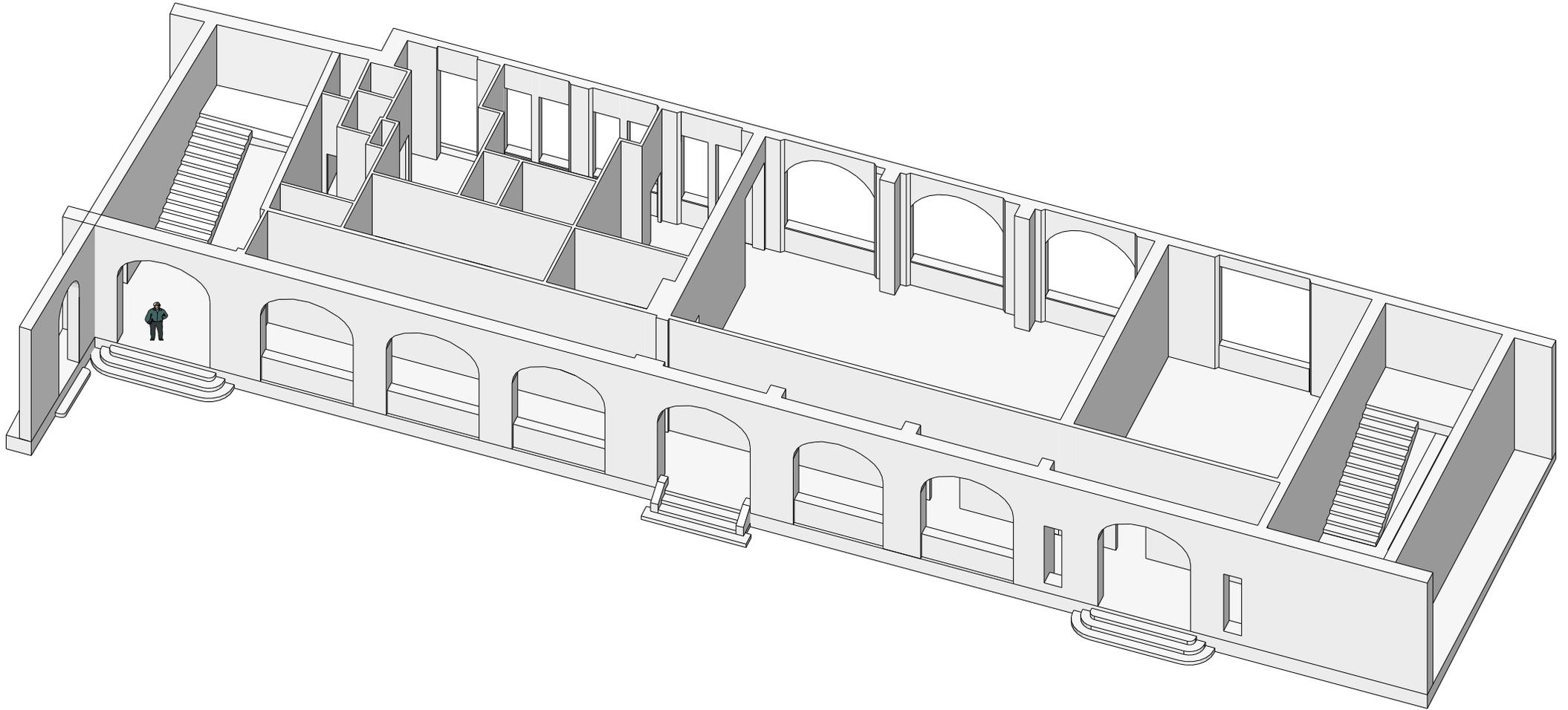
**UNE OUVERTURE
SUR L'EXTÉRIEUR**



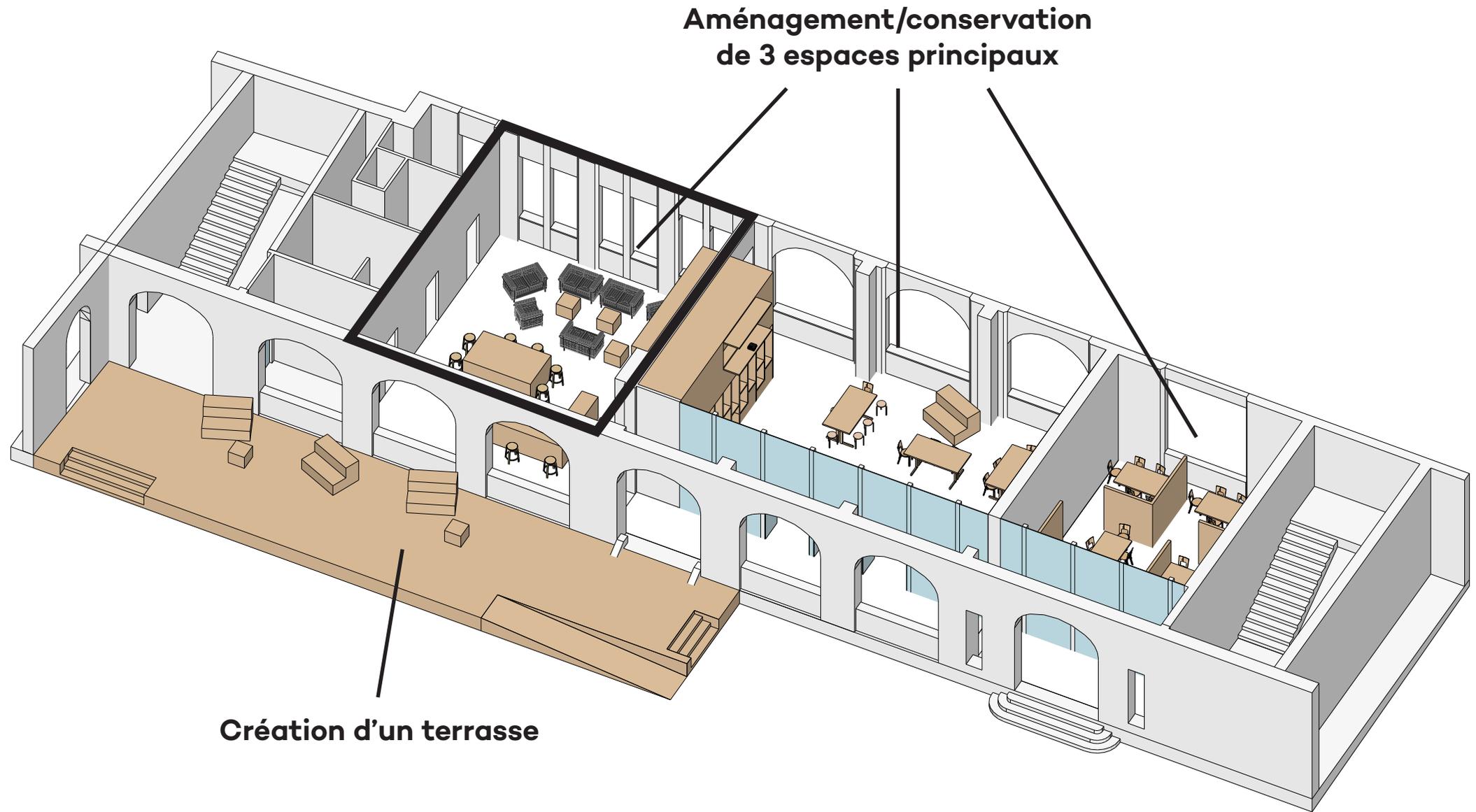
**UN LIEU,
3 ESPACES**



ÉTAT EXISTANT



ÉTAT PROJETÉ, PRINCIPES STRUCTURELS

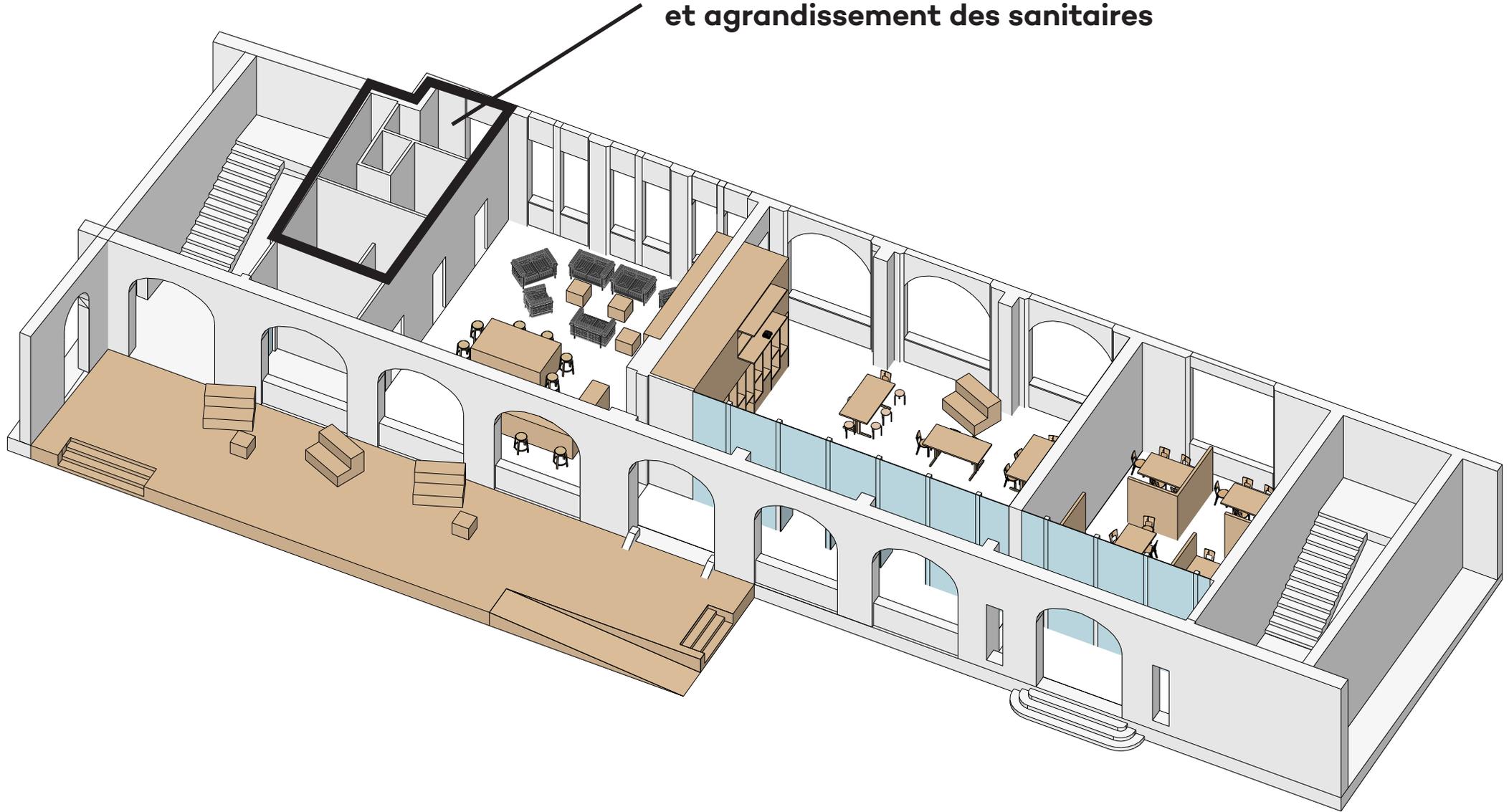


Création d'un terrasse

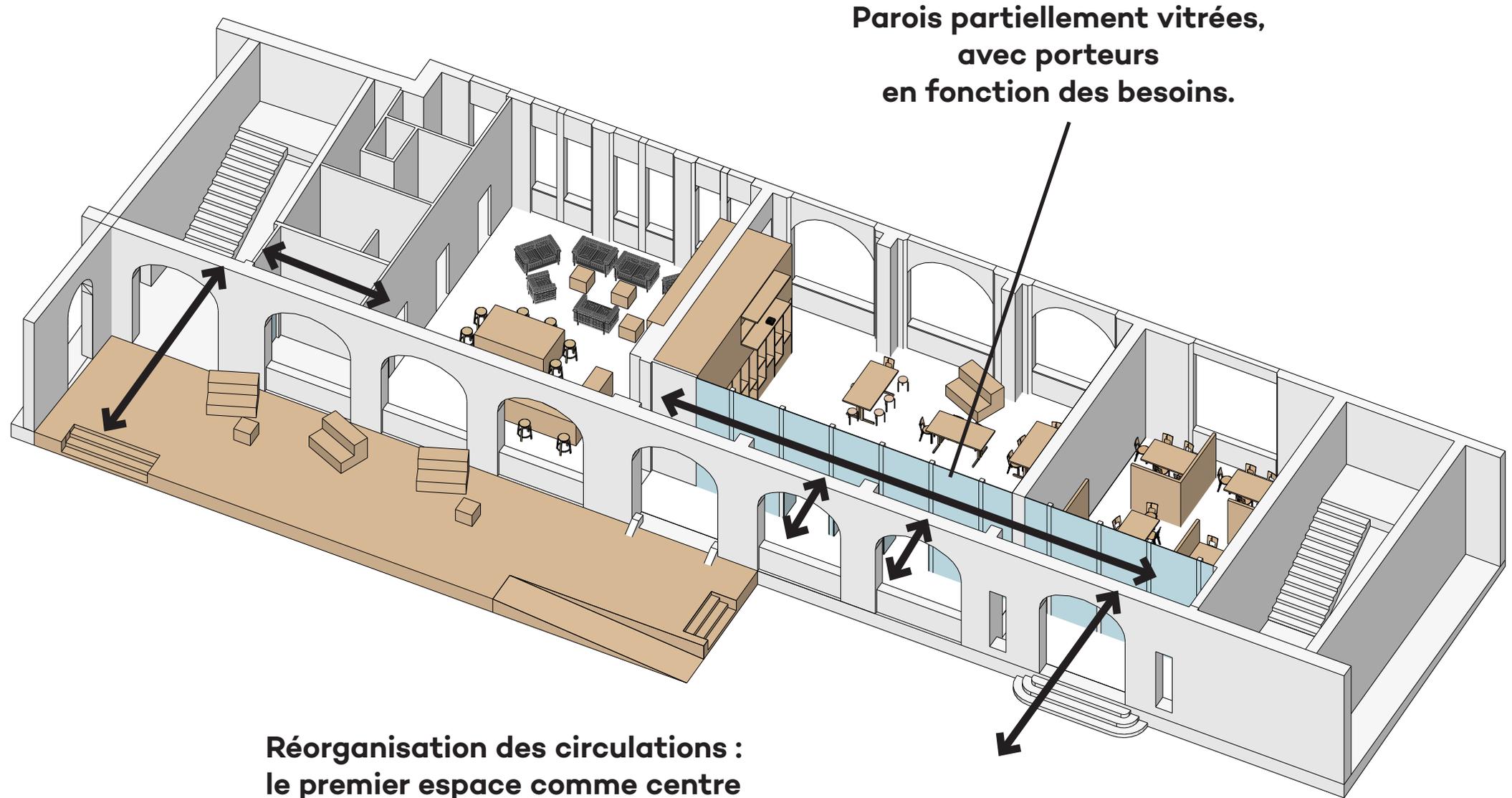
**Aménagement/conservation
de 3 espaces principaux**

ÉTAT PROJETÉ, PRINCIPES STRUCTURELS

Transformation
et agrandissement des sanitaires



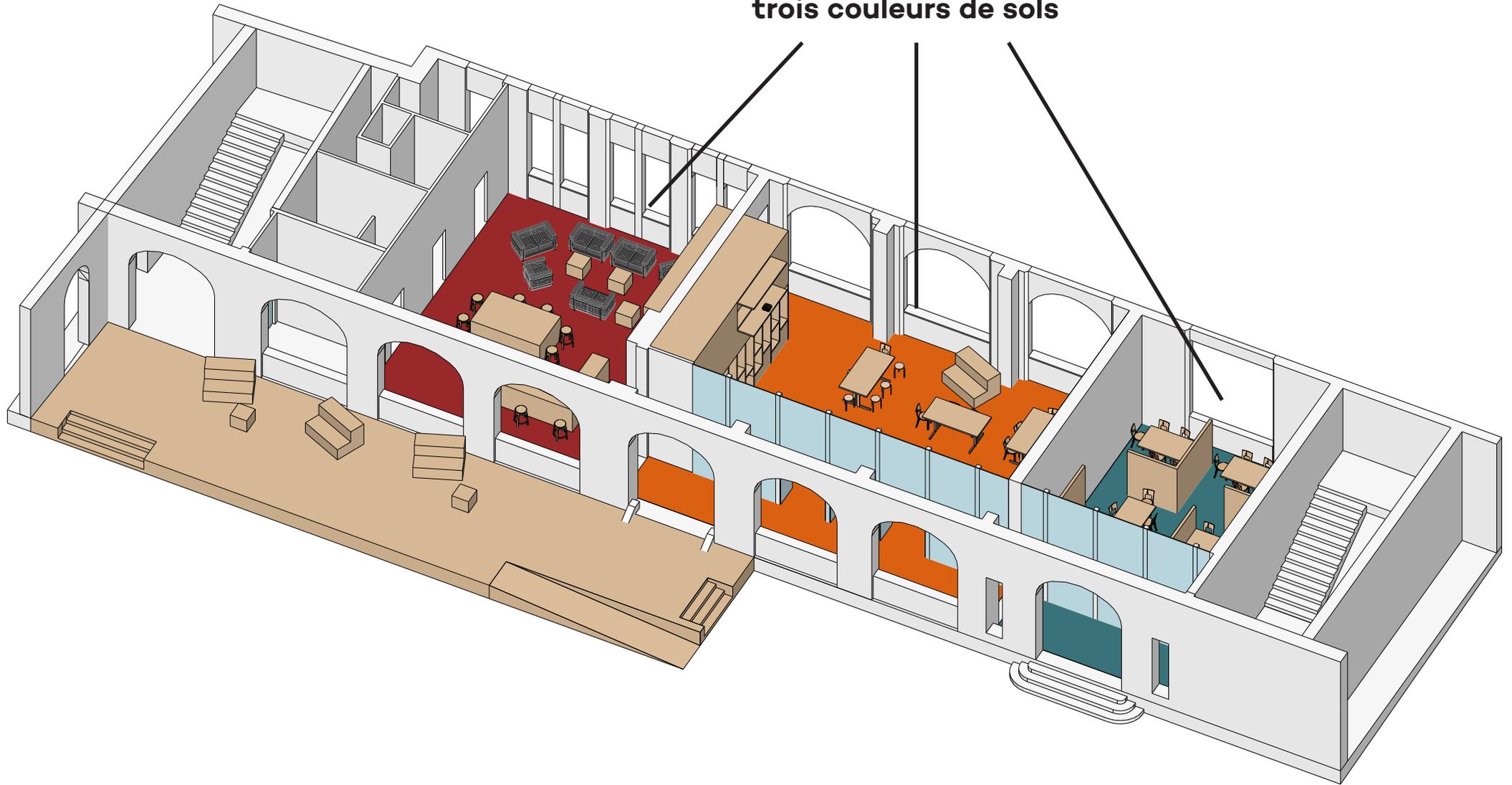
ÉTAT PROJETÉ, PRINCIPES STRUCTURELS



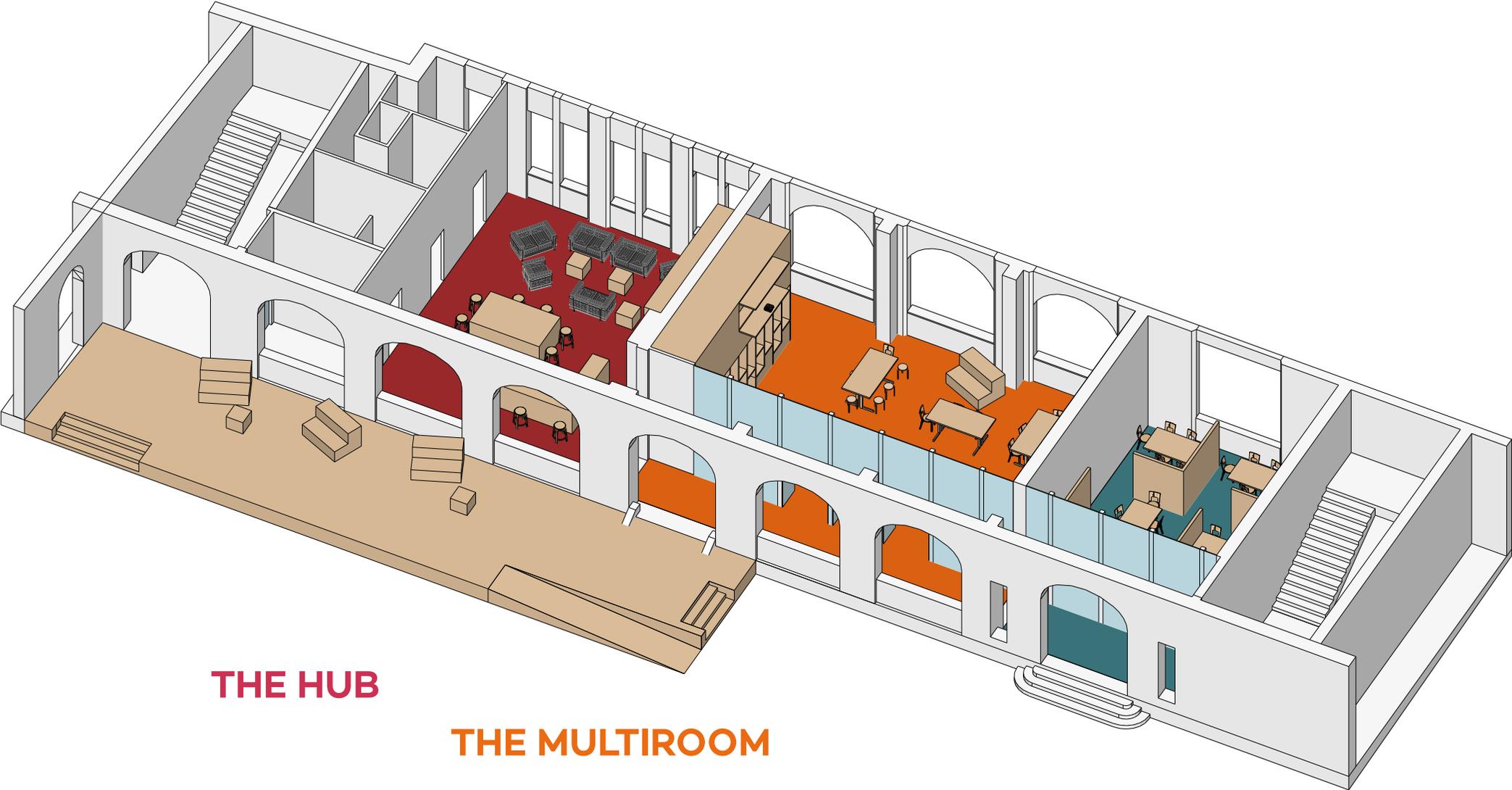
**Parois partiellement vitrées,
avec porteurs
en fonction des besoins.**

**Réorganisation des circulations :
le premier espace comme centre
de circulation**

Trois espaces, trois fonctions,
trois couleurs de sols



LES ESPACES DU PROJECT CENTER



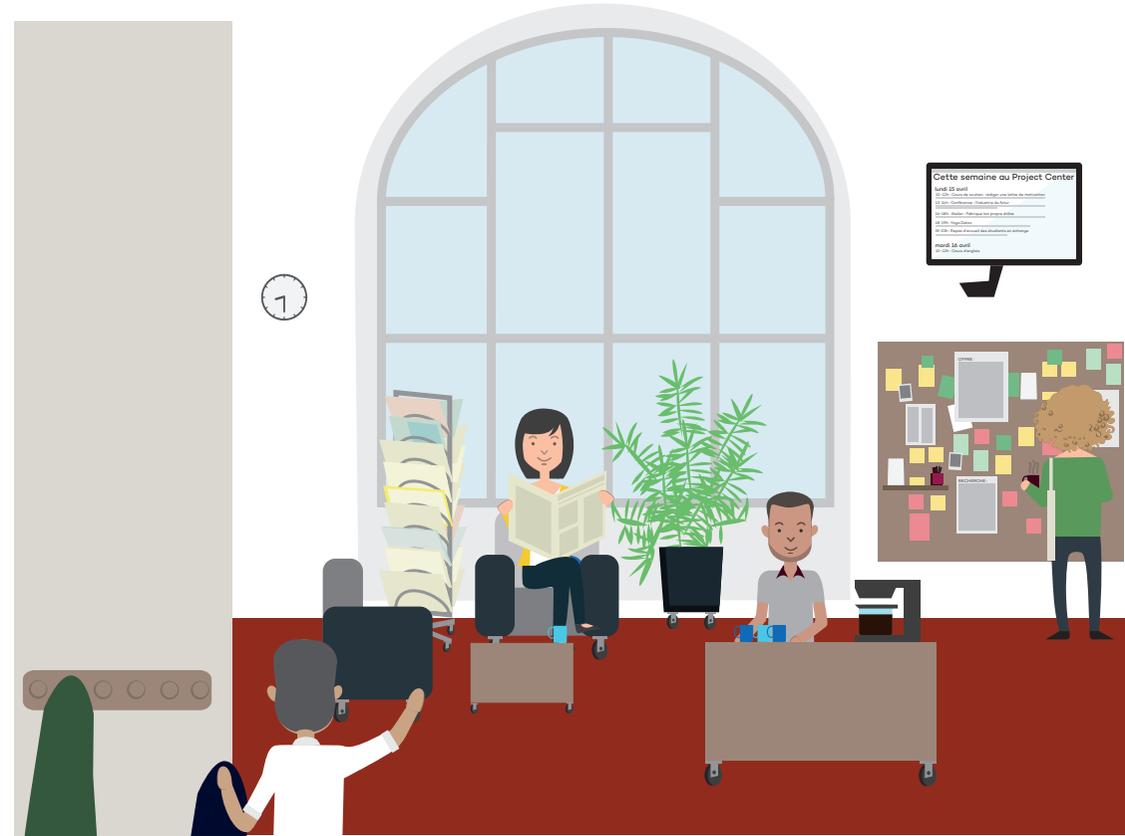
THE HUB

THE MULTIROOM

THE SOFT SPACE

THE HUB

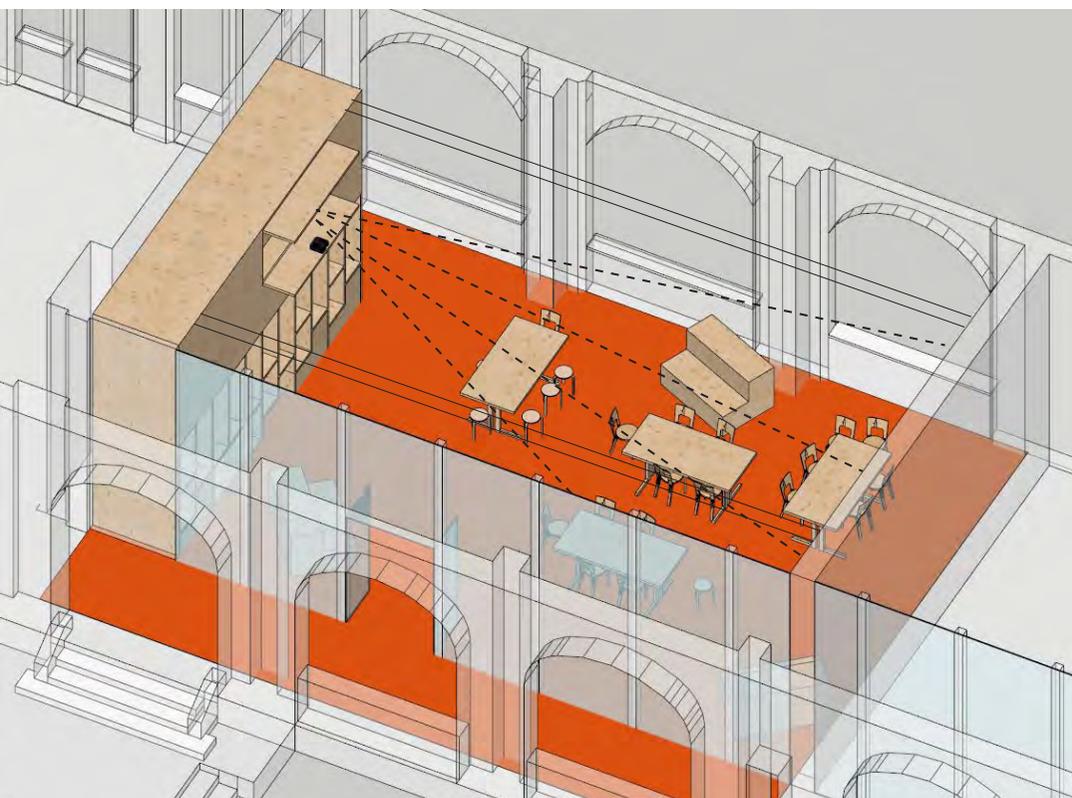
Un pôle de rencontres, lieu de convivialité entre tous les usagers, passage obligatoire et volontaire de tous ceux qui fréquentent l'école.



Dans cet espace, tout pour la convivialité et la détente : une grande cuisine en usage libre, pour déjeuner ou prendre un café à toute heure ; des assises et tables de différents types, déplaçables, organisables. Des panneaux d'affichage pour les actualités de l'école, des écrans avec la programmation du Project Center, des informations sur les partenariats et projets en cours.

THE MULTIROOM

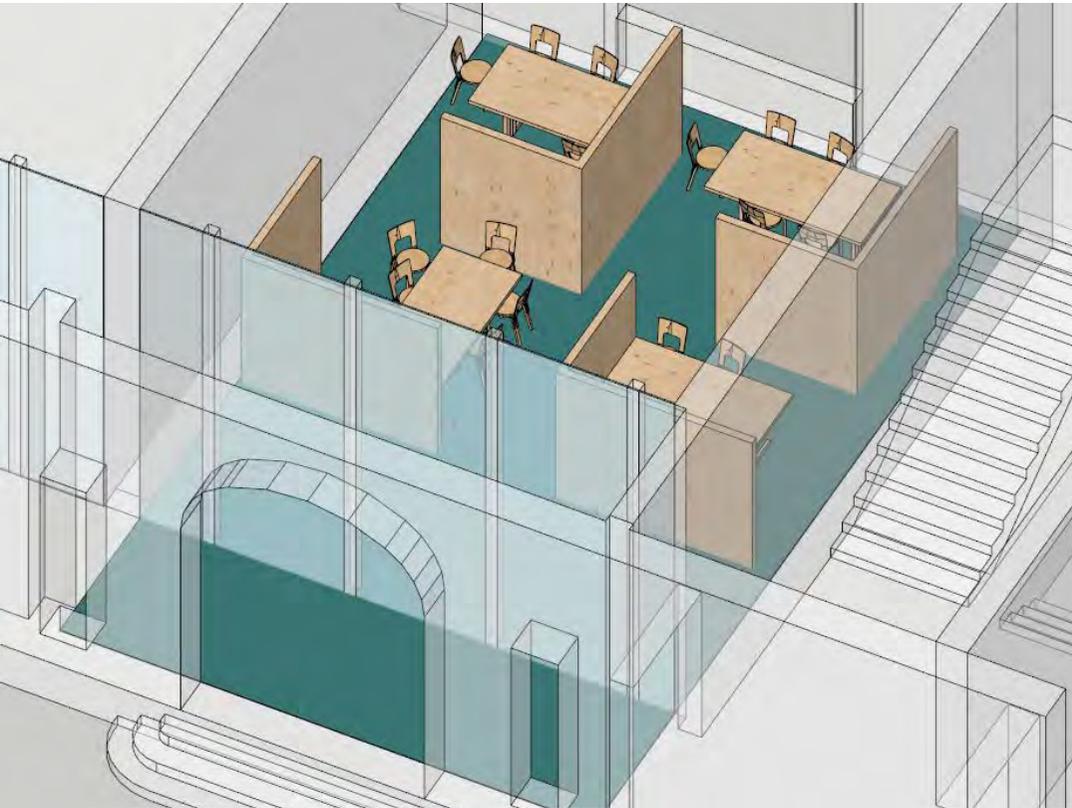
Une grande salle libre, support de tout type d'activité, visible par tous



Dans cette grande salle, tout pour la collaboration et l'organisation d'évènements de tous type : conférences, séances de travail ou de prototypage en groupe, projections, évènements « loisir », ateliers de construction, etc. Un grand ensemble de rangement peut abriter tous les éléments mobilier.

THE SOFT SPACE

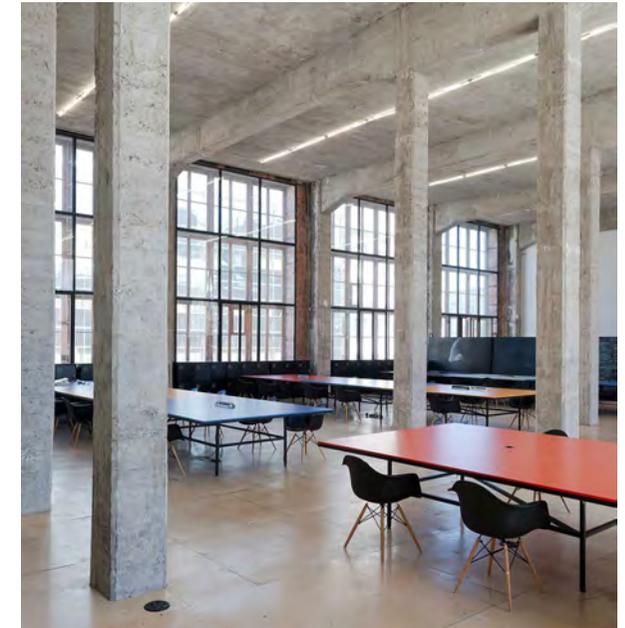
Un espace de travail au calme, destiné aux petits groupes ou aux individus seuls.



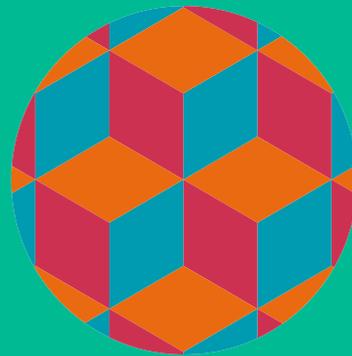
Cet espace, en retrait et non traversant, est conçu pour créer une atmosphère de travail au calme, avec des possibilités d'isolement. Il est traité acoustiquement pour absorber les sons, à la manière d'une bibliothèque. Il reste vitré sur le couloir car il ne s'agit pas d'un bureau personnel, mais d'un espace partagé.

MATÉRIALITÉ, PRINCIPES ARCHITECTURAUX DES ESPACES

Principe de halle, avec les matériaux existants (murs, plafonds) laissés bruts, sauf lors de transformation : s'appuyer sur les marques de l'histoire des lieux. Les nouvelles surfaces créées sont lisses, colorées, dans des matériaux simples, avec une esthétique contemporaine et industrielle.

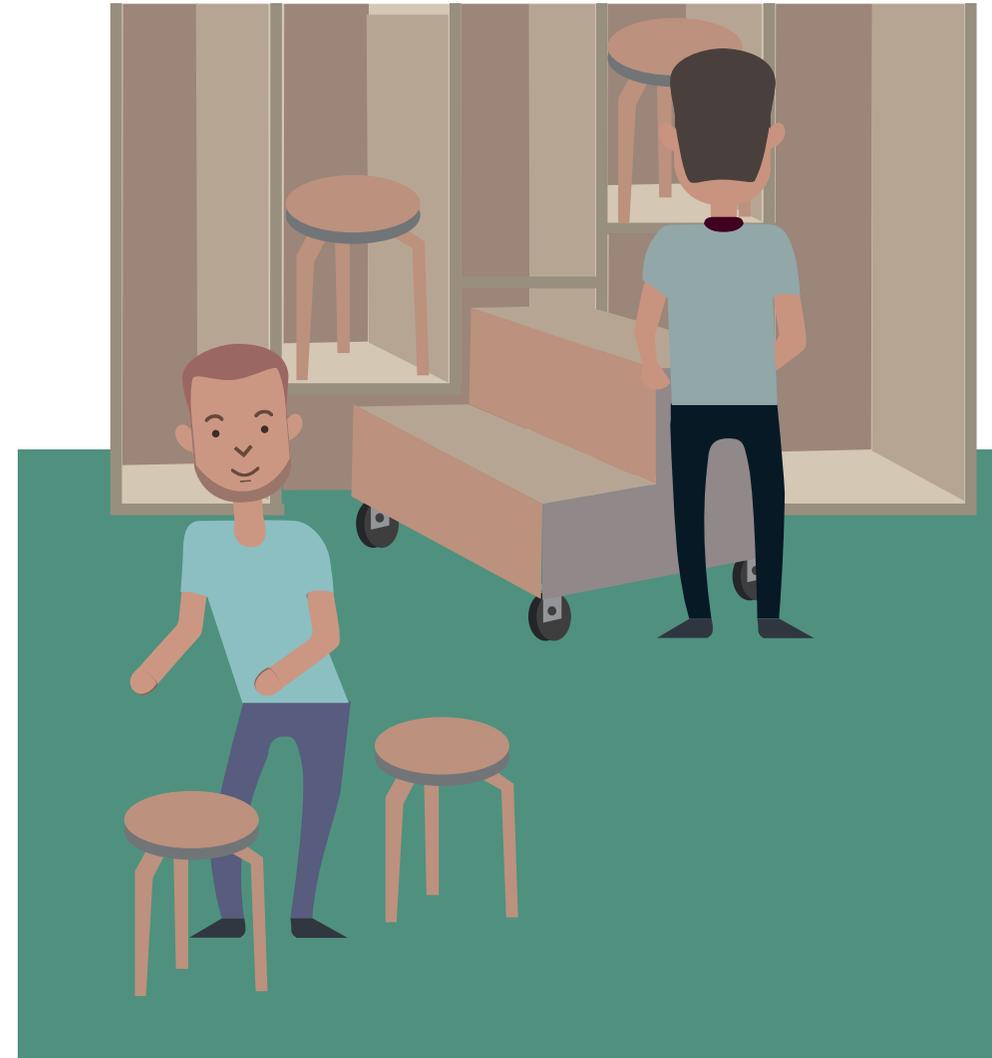
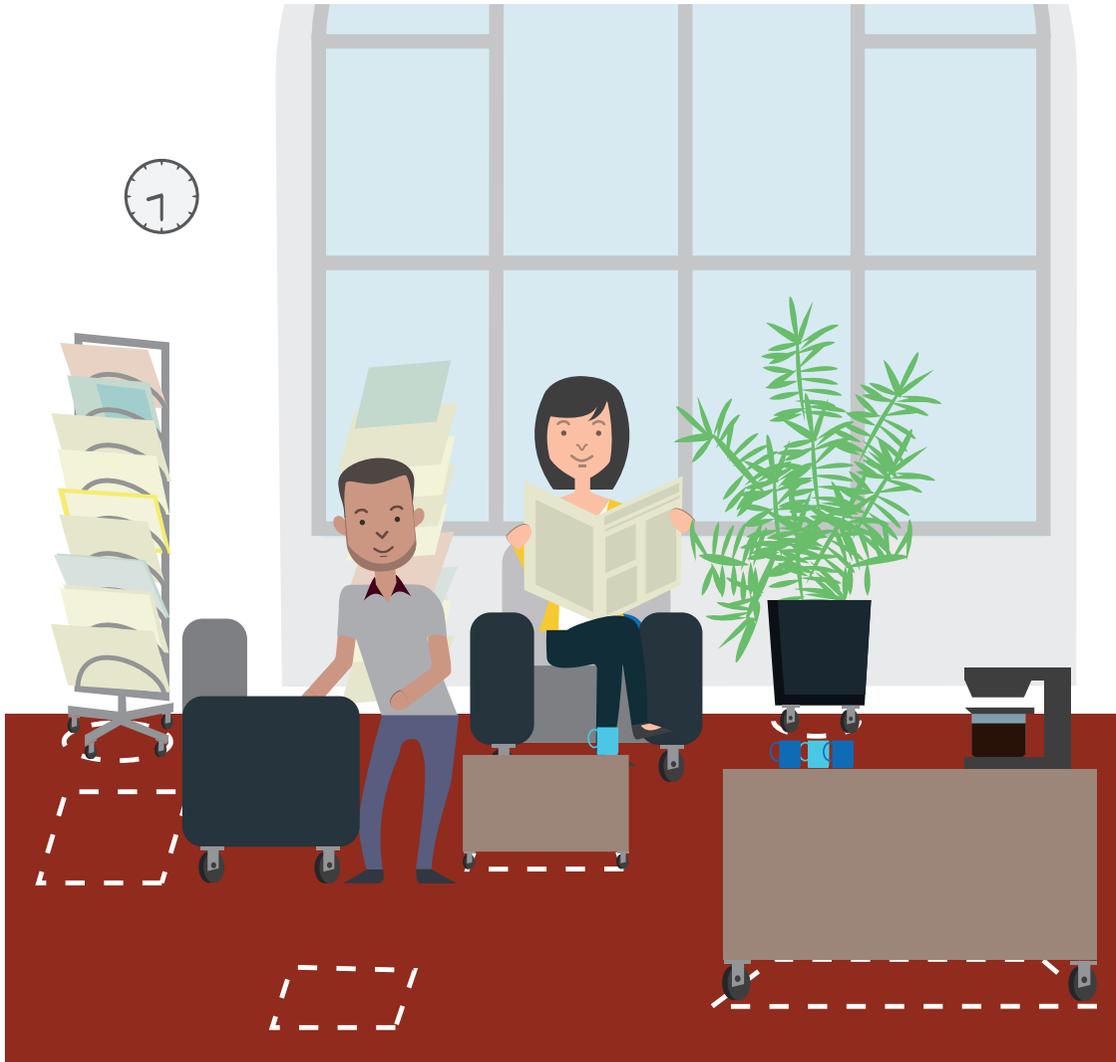


DES USAGES UNIVERSELS

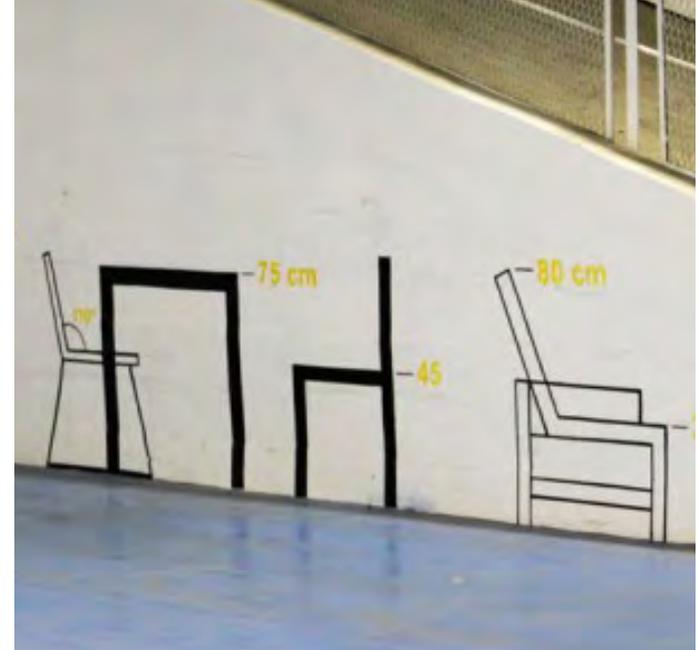


MODE D'EMPLOI

Tous les éléments (mobilier, objets, vaisselle, etc.) sont étiquetés et repérés, et possèdent une notice explicative écrite à même l'objet. L'emplacement des objets et meubles encombrants est spécifié au sol par des pointillés. L'utilisateur s'engage à replacer chaque objet après utilisation.



MOBILIER - RÉFÉRENCES



ESPACE - RÉFÉRENCES



Kunstfort Vigfhuizen
Amsterdam

AirBnb,
Singapour

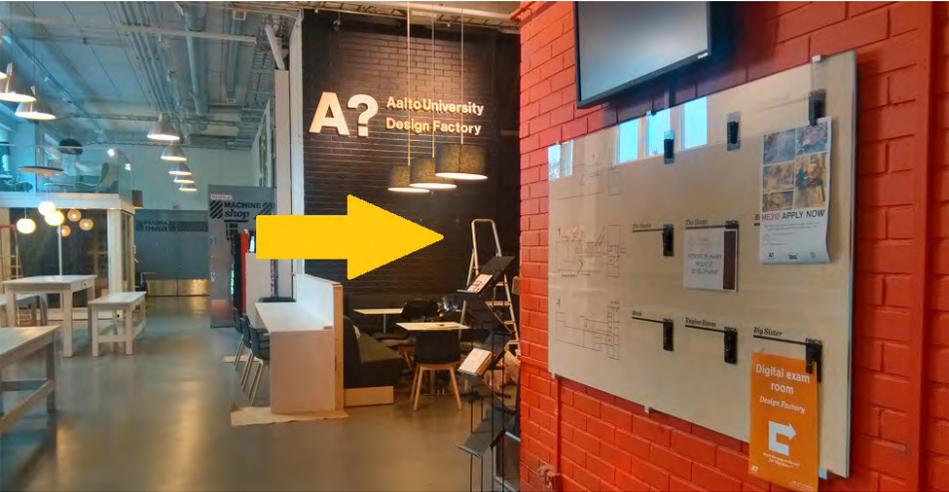


FONCTIONNEMENT - RÉFÉRENCES



Republic Cafe,
Copenhagen

Design Factory, Helsinki

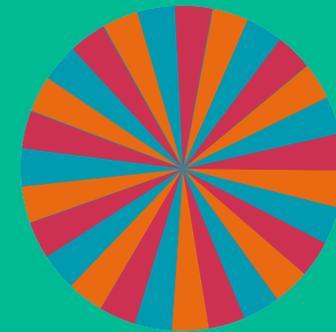


FONCTIONNEMENT

Principe : un fonctionnement simplifié où chacun est impliqué, sur la base de règles affichées et de responsabilités tournantes. L'objectif est de construire sur la base de la bienveillance et du fonctionnement déjà très ouvert de l'école.

- Au delà de l'implication de chacun lors de l'utilisation des lieux, un **calendrier de responsabilités** tournantes est mis en place : chaque acteur de l'école s'engage une journée par an à veiller à l'état de propreté et d'ordre (en binôme), et cette responsabilité est affichée publiquement.
- Chacun **signe une charte d'utilisation** valable pour l'année scolaire. Tout manquement d'un utilisateur à ses obligations entraîne une demande de réparations sous forme de services d'intérêts généraux
- **L'élection chaque semestre d'un conseil de gestion du Project Center** réunit des représentants de toutes les catégories d'utilisateurs (étudiants, personnels administratifs, professeurs, industriels...) Ils sont en charge de veiller au bon fonctionnement du Project Center, et de fixer les grandes orientations de ce dernier.

UNE OUVERTURE SUR L'EXTÉRIEUR



ÉCOSYSTÈME HUMAIN AUTOUR DU PROJECT CENTER

ÉTUDIANTS

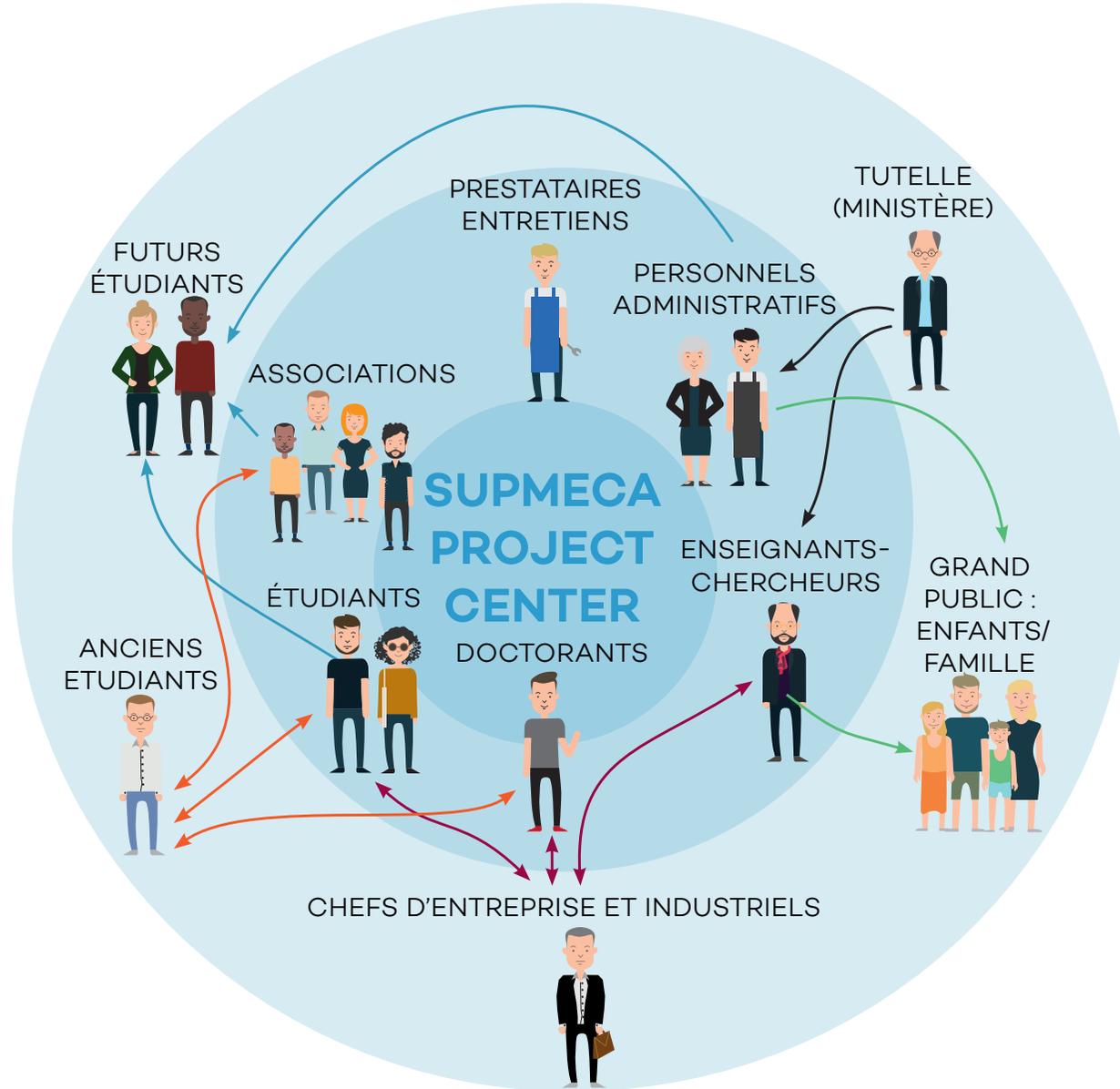


« Pas besoin de réserver de salle, on trouve toujours le moyen de s'aménager un petit coin. Tout est évident. »

ENSEIGNANT-CHERCHEUR



« Que l'on soit 3 ou 200, on peut tous se retrouver au Project Center. Ca me sert de support pédagogique pour mes projets »



INDUSTRIEL



« La première fois que je suis venu au Project Center, son mode de fonctionnement m'est directement apparu comme une évidence. »

TUTELLE



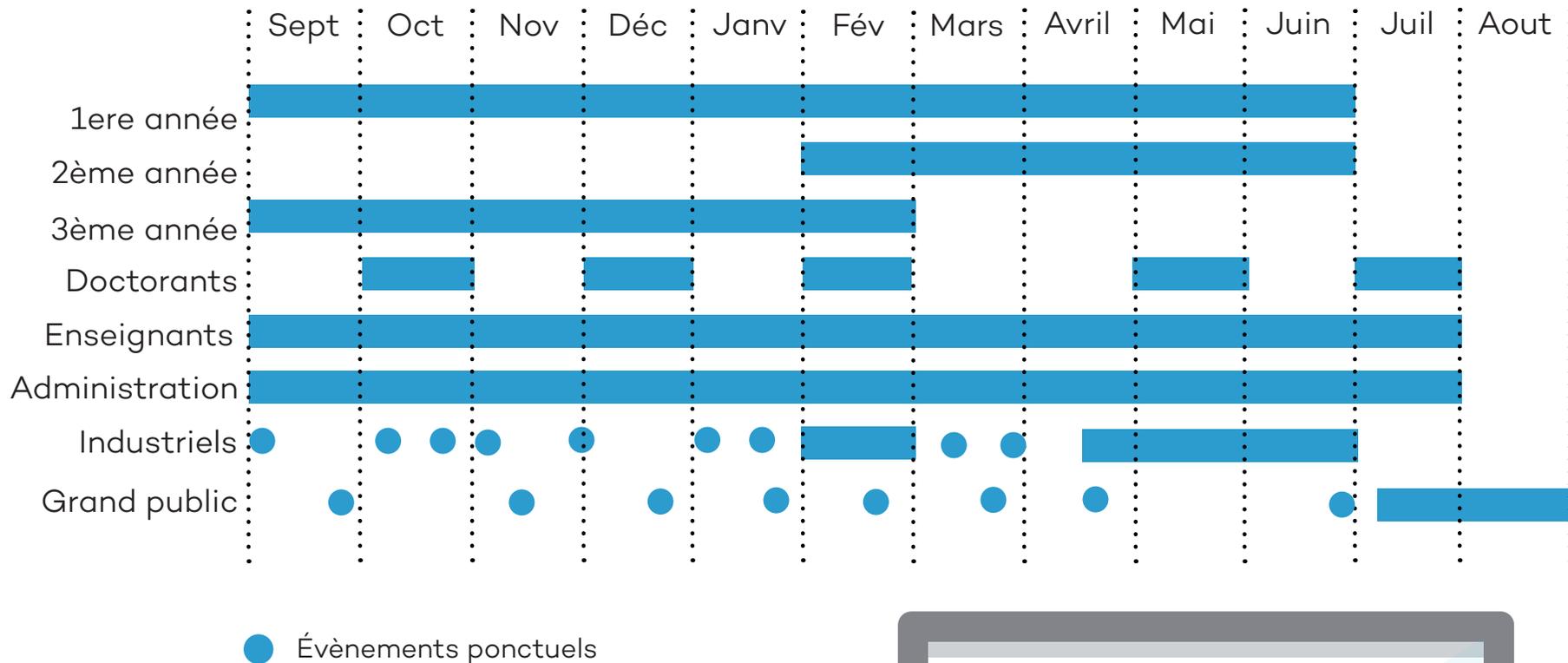
« A chaque fois que je viens à Supmeca, l'école est toujours différente ! »

PERSONNEL ADMINISTRATIF

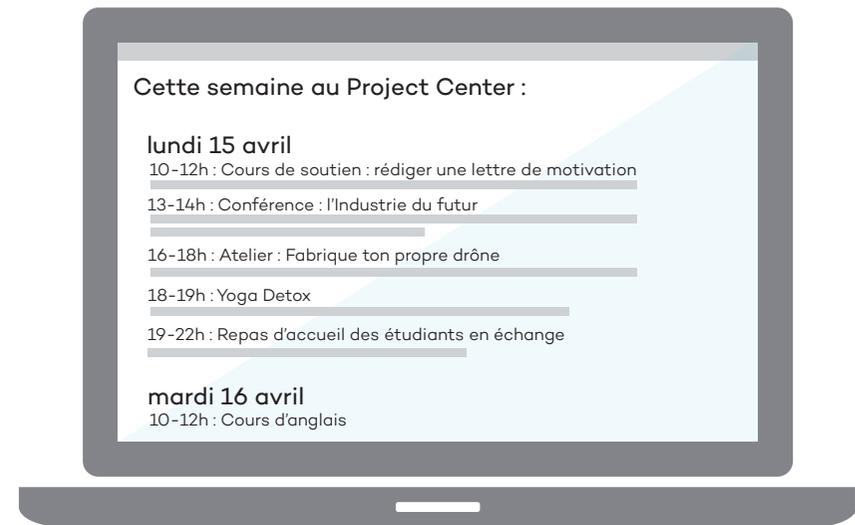


« Le Project Center est toujours propre et rangé, car chaque élément possède un mode d'emploi inscrit à même l'objet. »

OCCUPATION DES LIEUX



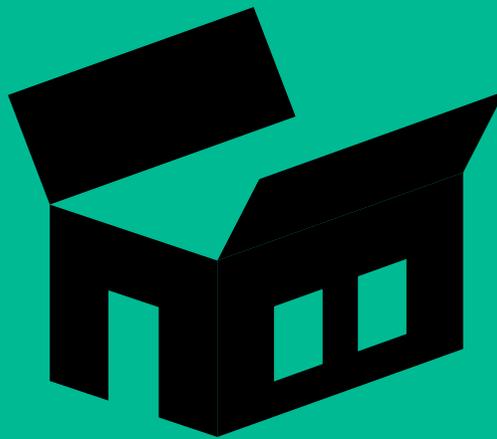
- Un agenda public à tous les usagers des lieux, consultable sur internet.
- Une inscription possible à une newsletter hebdomadaire par mail.



QUELLE IDENTITÉ POUR LE PROJECT CENTER ?

Trois propositions à vous soumettre.





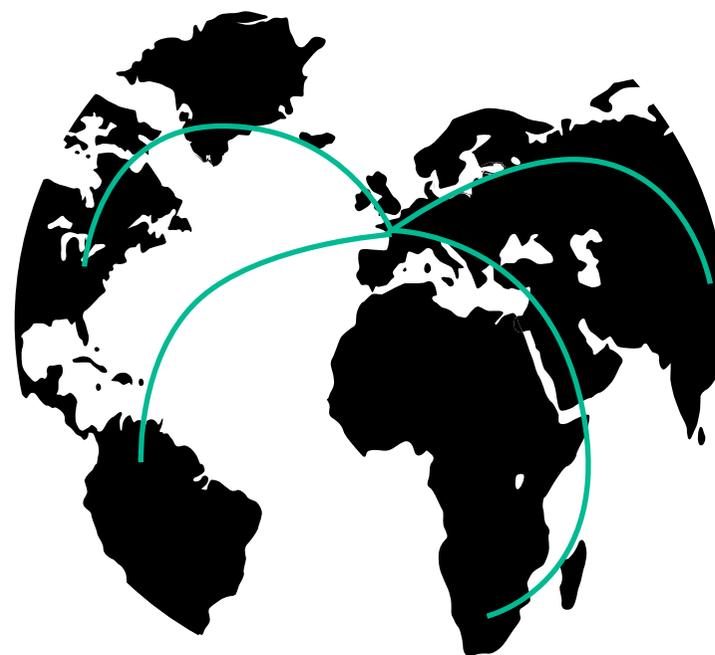
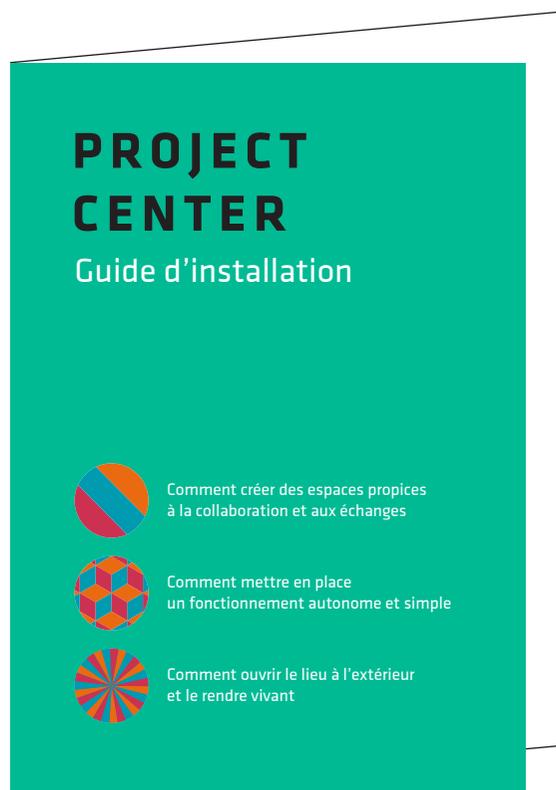
PROJECTER

RENDRE VISIBLE DEPUIS L'EXTÉRIEUR



UN MODÈLE RÉPLICABLE

Le concept du Project Center, par sa neutralité, son universalité et sa simplicité est un concept qui peut s'exporter dans d'autres lieux d'enseignement, sur la base d'une première expérience à réaliser ici.



SUPMECA SISMO

MERCI !

SISMO - Design & Innovation

30 rue du Temple - 75004 Paris - France

Olivier Menard +33 1 40 27 05 54 olivier.menard@sismodesing.com

Camille Lemeunier +33 6 82 79 50 19 camille@sismodesign.com