

## Offre stage M1 ou M2 Urbanisme entre janvier et juin 2018

**Stage de 3 à 6 mois en AMO gestion de projet URB'ACT financé par Sorbonne-Université, dans le cadre de l'appel à projet Forminnov**

### Contexte :

On assiste, depuis le début de XXIème siècle, à l'émergence de projets urbains co-produits. Cependant, si cette manière de produire la ville se généralise et est de mieux en mieux acceptée par les maîtres d'ouvrage, elle implique de faire évoluer les pratiques et d'initier les différents acteurs aux enjeux de cette co-construction. Il ne s'agit plus de concevoir un projet en chambre puis d'essayer de le faire accepter ; mais d'intégrer dès l'amont du projet les différents acteurs (maître d'ouvrage, maître d'œuvre, maîtres d'usages...). Le concepteur reste concepteur ; le projet urbain n'est pas un patchwork d'idées de mise en forme émises par les différents acteurs, mais son rôle se complexifie : il devient « médiateur ». C'est un compositeur-chef d'orchestre d'une partition en constante évolution.

**Concevoir un projet urbain partagé nécessite donc de nouvelles compétences. Le projet urbain est le résultat d'une coopération entre différents acteurs avec la recherche d'un partage de la valeur produite.** L'exercice de programmation urbaine, qui fait appel à la dynamique des systèmes, intègre cette composante.

**Pour que cela fonctionne, il est impératif de sensibiliser et de former les maîtres d'ouvrages et maîtres d'œuvre de demain à cette co-production.** L'apprentissage de cette caractéristique multi-acteurs est donc primordiale pour les étudiants GSU qui seront amenés à travailler tant en maîtrise d'ouvrage qu'en maîtrise d'œuvre ou en BET. Cet apprentissage est difficile dans le cadre d'une pédagogie traditionnelle. Nous souhaitons, nous appuyer sur les potentialités des outils numériques et des technologies du tactile pour développer un outil de pédagogie innovante : le jeu sérieux « **le projet urbain par ses acteurs (URBACT)** »

Etat d'avancement projet URBACT : le projet a démarré en juillet 2017 et se terminera fin juin 2018.

L'équipe projet est actuellement constituée de 3 enseignants-chercheurs, d'un groupe d'étudiants-ingénieurs du cursus Humanité et Technologie de l'UTC, d'une société prestataire en informatique (UBIKEY) et d'un expert en projet urbain.

La première partie du projet a permis de :

- Caractériser les projets urbains co produits
- Caractériser les serious game ou les jeux vidéo « urbain » et leurs limites
- Identifier les objectifs pédagogiques visés par ce serious game
- Développer les règles du jeu et le scénario de jeu
- Démarrer le développement informatique du jeu sérieux
- Commencer les tests.

### Sujet de stage

Le stagiaire agira en tant qu'assistant à la maîtrise d'ouvrage pour **la partie « projet urbain » du jeu sérieux.** Il travaillera en partenariat avec les enseignants impliqués dans le projet mais également avec l'entreprise informatique chargée du développement de la plateforme numérique et l'expert en projet urbain.

**Il aura en charge dans cette deuxième partie du projet le/la/l' :**

- **Organisation et animation des réunions du comité de pilotage (tous les 15 jours en moyenne)**
- **Suivi du développement informatique du jeu, test de l'avancée du jeu**
- **Finalisation des scénarios, des jeux de cartes, des règles du jeu...**
- **Organisation des journées test (étudiants GSU, étudiants extérieurs, professionnels)**
- **Analyse des retours d'expérience suite aux journées test, proposition d'amélioration du prototype**
- **Création de supports de communication sur le jeu sérieux (communications orale et écrite)**
- **Co-rédaction d'un article pour la revue métropolitiques (<http://www.metropolitiques.eu/>) sur l'apport des jeux sérieux dans l'apprentissage de la co production des projets urbains.**
- **Co-rédaction d'une communication pour les journées de l'APEREAU en juin 2018 à Lille (<https://www.aperau.org/>)**
- **Participation à la rédaction du rapport final.**

### **Lieu du stage :**

Le stage s'effectuera à l'UTC (Compiègne) entre le département GSU et le Centre d'innovation. Des déplacements pourront être envisagés. La présence journalière à Compiègne est obligatoire, le logement sur Compiègne fortement souhaité.

Un bureau et un ordinateur seront mis à sa disposition avec une connexion internet.

### **Compétence exigées :**

Connaissance en urbanisme et en projet urbain

Maîtrise d'Illustrator souhaitée.

Intérêt pour les démarches participatives

Intérêt pour les projets innovants

Intérêt pour le travail en équipe

Autonomie et rigueur

### **Conditions matérielles du stage :**

Le stage sera indemnisé suivant la grille Sorbonne Université (soit 554.40€ par mois pour 35 heures travaillées par semaine et 22 jours ouvrés dans le mois).

### **Date de début du stage**

Le stage pourra avoir une durée de 3 à 6 mois (préférence pour un stage long) et se déroulera entre le 3 janvier et le 30 juin 2018 selon les disponibilités de l'étudiant.

### **Contact :**

Nathalie MOLINES : [nathalie.molines@utc.fr](mailto:nathalie.molines@utc.fr)