



# APPEL À R SIDENCE LIVING LAB

## MUS OCAMP

cultivons l'immat riel :  
exp riences et savoir-faire

Votre projet nous int resse,  
venez le construire avec le public  
de la Cit  des sciences et de l'industrie.

Cl ture des propositions :  
27 octobre 2019

Sur Twitter : #MuseoCamp  
<http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/>



## VENIR EN RÉSIDENCE LIVING LAB

Il s'agit de venir sur place au Carrefour numérique<sup>2</sup> de la Cité des sciences et de l'industrie, à Paris pour penser et co-créer avec notre public des outils, dispositifs, services en cours de développement ou encore y mener une recherche.

### ► LIVING LAB, C'EST QUOI ?

C'est une méthode de création, d'expérimentation et d'échanges où créateur·trice·s, utilisateur·trice·s, chercheur·se·s se côtoient pour contribuer et participer aux réflexions et usages de demain.

Avec cette méthode, les projets s'élaborent pendant différentes phases :

- La CO-CRÉATION pour faire émerger des idées, des besoins, poser un vocabulaire commun, imaginer des pistes d'usages, des prototypes conceptuels.
- L'EXPLORATION pour ordonner les besoins et les idées, les transformer en scénario d'usages susceptibles d'être déployés dans un contexte réel, pour formaliser, le cas échéant, des prototypes plus ou moins avancés en fonction de l'avancement dans le projet.
- L'EXPÉRIMENTATION pour mettre en test, dans des conditions réelles les prototypes imaginés ou réalisés.
- L'ÉVALUATION pour mettre en évidence les erreurs d'appréciation du prototype, du terrain d'expérimentation ainsi que les détournements d'usages. Elle renseigne sur l'adaptation et l'appropriation par les usager·e·s et amène à valider ou réorienter le projet.

### ► MUSÉOCAMP C'EST QUOI ?

C'est le nom d'un appel à résidence thématique de neuf mois qui se déroule dans un musée, la Cité des sciences et de l'industrie (Universcience) selon la méthode Living Lab.

Ce lieu de découverte pour les publics des savoirs scientifiques et techniques est également un lieu d'innovation et de questionnements autour des grands enjeux sociétaux.

En 2017-2018, la thématique de la 1<sup>re</sup> édition était « le musée nouvelle génération ».

Elle a favorisé l'émergence et le développement de huit projets destinés à renouveler l'accès aux savoirs.

En 2019, MuséoCamp s'est concentré sur « l'environnement de demain ». Quatre projets liés à la sensibilisation de l'environnement et au développement durable ont ainsi été accueillis.

Découvrez en BD les projets des éditions précédentes : <https://frama.link/LivingLabBD>

**À noter :** journées portes ouvertes, les 27 et 28 sept. 2019 pour visiter le Living Lab et découvrir les projets de MuséoCamp 2<sup>e</sup> édition.

Réservation conseillée : <https://frama.link/PO2019>



## **LE THÈME : CULTIVONS L'IMMATÉRIEL - EXPÉRIENCES ET SAVOIR-FAIRE**

Cultivons l'immatériel: expériences et savoir-faire, c'est quoi? À vous de nous le dire! Face aux défis de l'immatérialité, comment réussir à transmettre des savoirs, des savoir-faire, des cultures qui peinent à traverser le temps? Comment rendre tangible des éléments qui se transmettent à travers une expérience technique, un apprentissage, une culture orale?

La transition numérique est souvent décrite à travers une vision successive d'innovations technologiques (Impression 3D, Intelligences Artificielles, Blockchain ...). Or tous les pans de la société sont concernés par cette transition. De nouveaux phénomènes émergent et impactent l'éducation (transmission du savoir-faire et du savoir être), la politique (gouvernance) ou encore l'entreprise (management). Le plus souvent immatériels, en cours d'apparition, ils sont encore généralement peu documentés, faiblement diffusés, et de ce fait demeurent inconnus. Venez expérimenter, prototyper et co-construire avec les publics des ressources (outils, savoir-faire...) qui permettront d'enrichir et de conserver ce nouveau patrimoine en devenir!

### **À QUI S'ADRESSE CET APPEL ?**

À toute personne ou structure souhaitant élaborer son projet ou mener ses recherches en étroite collaboration avec les personnes visées et impactées par le projet, issue :

- du milieu associatif,
- de la création artistique,
- du milieu de la recherche,
- de l'entrepreneuriat,
- autre collectif

### **► TRAVAILLER EN ÉTROITE COLLABORATION, C'EST QUOI ?**

Cela nécessite :

- d'avoir envie d'impliquer des utilisateur·trice·s dans son projet et de leur donner autant qu'ils vous donneront,
- d'être prêt·e·s à consacrer du temps sur place, face au public et à respecter ses engagements vis-à-vis de celui-ci,
- de travailler dans une démarche de transparence et d'ouverture et de communiquer sur l'avancée du projet.

En contrepartie de l'accueil et l'accompagnement en résidence, afin de valoriser le projet après le temps de la résidence, il sera demandé aux résident·e·s de faire une proposition à Universcience à hauteur de leurs moyens et répondant à des intérêts mutuels (exemple : laisser une trace tangible du travail, un support de communication du projet, une action spécifique en lien avec les publics...).



## CALENDRIER\*

### ► DÉPÔT DES PROJETS ET SÉLECTION

- **16 septembre 2019** : ouverture de l'appel à résidence MuséoCamp, 3<sup>e</sup> édition.
- **27 octobre 2019** : clôture des propositions
- **Du 28 octobre au 9 novembre 2019** : pré-sélection des dossiers
- **Du 12 novembre au 5 décembre 2019** : entretiens individuels avec les candidat·e·s dont les projets sont pré-sélectionnés, puis sélection finale
- **À partir du 6 janvier 2020** : annonce des projets sélectionnés

### ► RÉSIDENCE

- **Les 16 et 17 janvier 2020** : découverte et installation du « camp »  
2 jours pour découvrir le Carrefour numérique<sup>2</sup>. C'est l'occasion de découvrir les autres projets accueillis, de se familiariser avec la méthode Living Lab, d'appréhender les règles de fonctionnement du lieu, de découvrir les outils mis à disposition dont le Fab Lab, de présenter son projet publiquement au sein d'Universcience etc. (sur place, présence obligatoire).
- **Du 17 janvier au 15 février 2020** : cadrage du projet et accompagnement méthodologique des résident·e·s (sur place ou/et à distance).
- **Du 17 janvier au 30 septembre 2020** : résidences à la Cité des sciences et de l'industrie pour une durée et fréquence propres à chaque projet. La durée minimale du projet est de 70 heures sur place, en continu ou pas.
- **Une fois par mois** : des ateliers sont proposés aux muséocampeur·euse·s. Ils permettent un moment convivial de partage de connaissances.
- **Au 4<sup>e</sup> trimestre 2020** : portes ouvertes avec présentation publique des projets accueillis en résidence (sur place, présence obligatoire).

\*Sous réserve de modification



## DÉROULEMENT ET CONDITIONS

### ► QUOI? COMMENT?

Pour impliquer du public dans les phases de développement de vos projets et recherches, le Carrefour numérique<sup>2</sup> de la Cité des sciences et de l'industrie vous accueille sur place, en résidence, selon les accords qui seront conjointement affinés après la pré-sélection de votre projet.

#### La résidence Living Lab propose :

- un **espace** de travail modulable sur un plateau de 1000m<sup>2</sup> **ouvert au public** et propice aux rencontres et collaborations,
- l'accès à **des équipements** permettant aussi bien l'organisation d'activités menées en petits groupes ou en grand nombre,
- un **accès privilégié au Fab Lab** et à ses outils pour réaliser maquettes ou prototypes,
- une **visibilité** en ligne et sur place,
- un **accompagnement**. Nous apportons notre savoir-faire en médiation et pilotage de projets impliquant des publics.
- **des ateliers méthodologiques** (ex : l'accessibilité, la médiation, la documentation,...).

#### La résidence Living Lab ne propose pas :

- un accompagnement à la création d'entreprise,
- un espace de publicité,
- une mise à disposition de prestataires,
- un atelier de fabrication de produits en série,
- un outil de commercialisation d'un produit ou service,
- un financement ou un réseau d'investisseurs,
- un espace d'exposition de nouveaux produits,
- un logement.

## COMMENT S'INSCRIRE ?

Pour proposer un projet en résidence, vous devez remplir le formulaire d'inscription en ligne **avant le 27 octobre 2019 minuit** : <https://frama.link/MuseoCamp2020>

Si votre projet est présélectionné par le comité de sélection, un entretien individuel vous sera proposé. Une réponse définitive vous sera communiquée au plus tard **le 7 janvier 2020**.

### ► POURQUOI SÉLECTIONNONS-NOUS LES CANDIDATURES ?

- Parce que les places sont limitées (4 à 8 projets),
- Pour que votre accueil en résidence réponde au mieux à vos besoins et vos contraintes,
- Pour nous assurer de la faisabilité de votre accueil et de l'intérêt pour nos publics de collaborer à votre projet,
- Pour accueillir des projets variés afin de mettre en place une dynamique positive entre les porteur·se·s de projet.



### QUE VOUS A APPORTÉ VOTRE RÉSIDENCE LIVING LAB ?

#### TÉMOIGNAGES D'ANCIEN·NE·S RÉSIDENT·E·S :

##### **Programmeur en chef** (développement d'un jeu vidéo sur la biologie de synthèse)

*“Le plus important, ça a changé ma vision par rapport aux utilisateurs. Avant, on avait fait des tests assez réduits [...] mais là de voir chaque semaine un nouveau régiment d'utilisateurs, ça a permis de voir des comportements qui revenaient sans arrêt surtout pour des gens qui n'étaient pas du milieu étudiant ou dans la biologie. Donc maintenant chaque fois que je vois quelqu'un qui utilise mal mon interface je ne me dis pas que cette personne est stupide ou qu'elle n'a rien compris je me dis que c'est moi qui ait mal fait mon interface!”*

##### **Entrepreneuse** (développement de produits éducatifs sur l'apprentissage du code)

*“Expérience plus que concluante qui est allée au-delà de mes espérances. J'ai encore plein d'idées à tester. Cela se passe très bien, l'équipe (de la Cité des sciences et de l'industrie) est très dynamique. Ça m'apporte du recul par rapport à mes produits, et c'est un lieu où je peux faire de la co-construction [...] C'est une offre complète, il y a des chercheurs, des artistes, des associations, je trouve ça génial de faire de la place pour les entreprises et les start-ups, parce qu'ailleurs (autres structures publiques), ils n'acceptent pas forcément les start-up et pensent que notre objectif principal est de prendre de l'argent au public.”*

##### **Doctorant** (recherche sur les modes d'exposition au design en entreprise).

*“La résidence m'a tout d'abord permis d'avoir un terrain d'expérimentation à échelle 1 et en mouvement permanent: grâce à cela, nous avons pu investir plusieurs lieux et utiliser le matériel à disposition. La plus grande contribution a été l'accompagnement à la mise en œuvre et à la médiation et bien sûr la communication! [...] Je conseillerai de venir en résidence, c'est un bon pied à l'étrier quand on se lance dans un projet de design de façon indépendante.”*

##### **Binôme de doctorant·e·s** (recherche en design sur les objets connectés et portés)

*“C'est un super endroit pour cadrer des questions de recherche. Exemple: quelles sont les questions liées aux technologies que les gens se posent pour avoir une cartographie? On touche des gens de 10 à 80 ans, de différentes classes sociales. L'endroit est intéressant pour la recherche et la démocratie participative. Ici, on ne contrôle pas tous les paramètres et c'est super mais c'est aussi suffisamment protégé, on commence et ce n'est pas facile le terrain. Les conditions sont idéales. [...] Il n'y a pas beaucoup d'endroits pour sortir du laboratoire, avoir un public que l'on n'a pas. C'est une nécessité pour la recherche en design de sortir du paradigme des labos.”*

##### **Chef de projet** (développement d'une application artistique)

*“Il faut savoir, que le collectif et les artistes chargés de développer l'application étaient réticents à la réalisation de tests à la Cité des sciences et de l'industrie, avec les utilisateurs finaux. Il s'agit avant tout de la peur, que cela ne plaise pas, qu'on leur demande de tout changer [...] Observer les utilisateurs et échanger avec eux m'a permis de gagner en assurance, de me conforter dans mes décisions de faire évoluer telle ou telle partie de l'application.”*



# ► CARREFOUR NUMÉRIQUE²

## COMMENT NOUS CONTACTER ?

### ► CONTACTER LE CARREFOUR NUMÉRIQUE² :

- Par mail : [carrefour-numerique@universcience.fr](mailto:carrefour-numerique@universcience.fr)
- Sur Twitter [@carnum](https://twitter.com/carnum)

### En savoir plus sur le Carrefour numérique² et ses activités :

Notre site web : <http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/>

## LE CARREFOUR NUMÉRIQUE²

Situé au cœur de la Cité des sciences et de l'industrie, au niveau -1, le Carrefour numérique² est un espace collaboratif dédié au numérique et à l'expérience de l'utilisateur·trice. Il permet aux publics de découvrir, tester, fabriquer soi-même (Do It Yourself) et avec les autres (Do It with Others) dans une ambiance conviviale. Sa programmation faite d'évènements, d'ateliers et de résidences permet d'aborder différemment les sciences et les techniques.

Le Carrefour numérique² soutient et accompagne les nouvelles pratiques et les usages du numérique au travers de son Living Lab (Laboratoire d'usages) et son Fab Lab (laboratoire de fabrication) en agrégeant et soutenant ainsi de nombreuses communautés d'intérêts.

Facilitateur d'échanges et de création, le Carrefour numérique² est un lieu d'éducation ouvert où le "faire", seul·e ou à plusieurs, et la coopération sont privilégiés dans une logique de partage de connaissances et d'intérêt général.

Le Carrefour numérique² est en accès libre et gratuit, du mardi au samedi de 12h à 18h45.

Il est membre du réseau européen des Living Labs EnoLL et du réseau international des Fab Labs.



Le Carrefour numérique² est un lieu **universcience**

**Cité des sciences et de l'industrie**

**Carrefour numérique²**

**30, avenue Corentin-Cariou - 75019 Paris**