

## **DÉLIBÉRATION DU CONSEIL COMMUNAL DU 5 OCTOBRE 2017**

### **2017/59 - POLE DES CULTURES NUMÉRIQUES - CONVENTION AVEC L'UNIVERSITE DE LILLE 1 POUR LE PROJET DE LIVING LAB EPICC « Espaces Pour Innover et expérimenter l'accès aux savoirs, à la Connaissance et la Culture dans la ville de demain »**

Par délibérations du Conseil Communal de Lomme et du Conseil Municipal, en dates du 16 et du 17 juin 2016, ont été approuvés le projet et l'autorisation de programme pour la réalisation du Pôle des Arts et des Cultures Numériques sur le territoire de la commune associée de Lomme.

Ce projet offrira aux citoyens et aux acteurs (éducation, associations, partenaires scientifiques, entreprises...) un outil d'excellence pour aborder les enjeux du 21<sup>ème</sup> siècle.

Les services qui constitueront ce pôle répondront à plusieurs enjeux fondamentaux, ceux de l'« inclusion numérique » et de la ville de demain (smart city), et participeront au développement de notre territoire à la pointe de l'innovation.

Unique en Région, ce Pôle, qui ouvrira à l'horizon 2020, sera un espace d'innovation sociale et urbaine et aura comme mission de développer les usages du numérique par les habitants, de leur permettre de s'approprier les nouvelles possibilités d'accès à l'information et aux savoirs pour agir pour soi mais aussi sur sa ville et son environnement.

Le Pôle est constitué de :

- La médiathèque qui se réinvente en 3<sup>ème</sup> lieu et se développe avec le dispositif Bibliothèque Numérique de Référence ;
- Un « laboratoire citoyen de la donnée » qui sera un espace de visualisation, de fabrication de données sur et dans l'espace urbain pour développer une culture de la donnée chez les habitants et l'ensemble des acteurs de la ville ;
- Un dispositif de Living Lab sur l'ensemble des équipements du site pour dynamiser les échanges entre usagers et acteurs de l'innovation.

Le Pôle sera un lieu de rencontre entre le monde de la recherche et les habitants. Son projet original est notamment basé sur la collaboration entre la population et les projets de recherche avancée, souvent à l'état de concept ou de prototypes. Il proposera aux citoyens de découvrir les nouveaux outils numériques pour l'accès à la culture et à la connaissance.

Avec le « laboratoire citoyen de la donnée », il leur fera découvrir et s'approprier l'univers de la donnée (data), qualifiée « d'or noir » du XXI<sup>ème</sup> siècle et futur outil central d'aide à la décision dans de multiples domaines (social, économique, éducatif...).

Le « Living Lab » permettra aux citoyens de participer à la « recherche - action » des nouveaux outils numériques pour la culture et la ville de demain.

Le Living Lab désigne une méthodologie où les habitants sont considérés comme des acteurs clés des processus de recherche et d'innovation. Cette méthode nouvelle d'innovation vise à rapprocher le monde de la recherche, les acteurs de l'innovation et les citoyens -usagers. Il s'agit de sortir la recherche des laboratoires pour la faire descendre dans la vie de tous les jours, en ayant souvent une vue stratégique sur les usages potentiels de ces technologies.

.../...

Cette méthodologie est un élément central dans le concept de « ville intelligente » car elle permet de rapprocher l'usager de la ville de la conception du service et donc d'optimiser sa conception avant sa mise en service dans l'écosystème urbain. Le Pôle numérique s'animera en permanence de nombreuses démonstrations, d'expérimentations et de projets de collaboration entre des groupes d'habitants, des chercheurs ou d'autres acteurs de la métropole. Il sera un carrefour pour promouvoir l'implication et la collaboration des citoyens pour fabriquer la ville de demain.

Il sera le lieu de « recherche et développement du service public » de notre territoire en matière d'innovation sociale et technologique pour le secteur éducatif et culturel. Il favorisera particulièrement l'émergence de nouvelles technologies numériques pour les acteurs de l'accès à la connaissance et à la culture.

Ce projet converge avec le projet que développe l'Université de Lille 1 et notamment celui pour sa nouvelle bibliothèque universitaire inaugurée en 2016 : LILLIAD-Learning center Innovation.

Outil de transmission des savoirs, lieu d'échanges et espace de fertilisation intellectuelle croisée, instrument de mutualisation par excellence, LILLIAD est un modèle original de rencontre entre l'université, le monde socioéconomique et la société civile, au service du développement économique et social métropolitain et régional.

Au sein de l'université, mais ouvert à l'enseignement supérieur et à la recherche, aux entreprises et acteurs de l'innovation, à l'enseignement secondaire et au grand public, LILLIAD vise à développer l'esprit d'innovation de ses usagers.

Fondé sur une forte proposition de services et une combinaison inédite pour la découverte et l'expérimentation de l'innovation, LILLIAD intègre dans un même espace un complexe événementiel, Xperium lieu de valorisation de la recherche partenariale, des espaces pour la pédagogie et une bibliothèque augmentée.

L'Université souhaite faire de LILLIAD un terrain d'innovation constante au service des laboratoires de recherche pour imaginer les espaces d'accès au savoir de demain.

La Ville et l'Université proposent de se lier autour d'un projet commun, en développant au sein du Pôle numérique à Lomme, un *Living Lab* d'ambition territoriale qui se structurera sur les deux sites (le Pôle et Lilliad).

Ce dispositif s'intitule : « EPICC - Espaces Pour Innover et expérimenter l'accès aux savoirs, à la Connaissance et la Culture dans la ville de demain ».

Il s'agit :

- 1) de doter les deux sites des infrastructures techniques adaptées à l'accueil d'une grande variété de dispositifs technologiques expérimentaux
- 2) d'intégrer au sein des équipes des deux sites une méthodologie experte pour conduire la participation des usagers (habitants et étudiants) dans une grande variété de projets de recherche et d'innovation
- 3) d'élaborer entre l'Université et la Ville une organisation fonctionnelle en termes de gouvernance, d'économie, de mobilisation de personnels, d'évaluation des résultats du dispositif
- 4) d'organiser un lien fort entre les deux sites et de créer un dispositif d'excellence au service de la recherche, de l'innovation dans les secteurs de la culture et de l'accès à la connaissance qui pourra rayonner sur le territoire métropolitain.

.../...

Le projet concernera 6 axes de recherches :

- 1) Nouvelles médiations de la connaissance
- 2) Nouvelles mobilités des activités culturelles
- 3) L'environnement du lieu de culture et de connaissances : nouvelles interactions dans le campus, dans le quartier, dans la ville...
- 4) Production, fiabilisation, sécurisation et analyse des données appliquées aux activités et lieux culturels et de connaissance
- 5) Appropriation stratégique et innovante de la donnée chez les usagers et les professionnels
- 6) Nouvelles gouvernances, nouveaux modèles économiques et nouveaux usages des lieux culturels et de connaissances du territoire.

Ces 6 axes se structurent autour de deux fils directeurs :

- 1) L'efficacité énergétique des innovations pour contribuer à la transition écologique et participer au modèle de la ville de demain
- 2) L'éthique et l'acceptabilité pour réussir la transition numérique de la société.

Les retombées recherchées du dispositif sont de :

- Favoriser l'immersion de projets de recherche dans des espaces réels et enrichir la recherche universitaire de leur complexité et de la réalité des usages des lieux
- Favoriser l'organisation de la collaboration entre la collectivité et les laboratoires de recherche sur les projets innovants
- Favoriser le lien entre un espace urbain, un espace universitaire et leurs usagers
- Favoriser le rapprochement des thématiques de recherche et des problématiques des espaces urbains et de leurs usages
- Favoriser la collaboration entre les acteurs de la recherche et les utilisateurs pour créer un lien social nouveau et une dynamique d'innovation partagée, pilier des villes intelligentes.

Afin d'entreprendre cette collaboration, la Ville et l'Université de Lille1 s'associent au travers d'une convention pour la réalisation du dispositif « EPICC - Espaces Pour Innover et expérimenter l'accès aux savoirs, à la Connaissance et la Culture dans la ville de demain » sur les sites du Pôle des Arts et Cultures Numériques et du Learning Center.

La convention détermine les comités de travail et les modalités de gouvernance avec un comité de pilotage, un comité de suivi et un comité scientifique.

La convention entrera en vigueur à compter du 15 octobre 2017 et prendra fin le 15 décembre 2020 avec le dernier comité de pilotage qui fera le bilan de l'ensemble du partenariat, de l'avancement de la réalisation du projet et de ses perspectives. La Convention pourra être renouvelée ou transformée en fonction des avancées et des résultats obtenus et des perspectives du projet.

La convention n'implique pas de flux financier entre les parties, chaque partie prendra en charge les frais induits pour sa participation à la réalisation du Projet. Les parties s'engagent à travailler ensemble à la recherche de financements pour développer et faire grandir l'ambition du projet. Les dossiers pourront être présentés selon les typologies de subvention par l'une ou l'autre des parties. Les soutiens financiers perçus au nom du projet seront destinés à la réalisation effective du projet sur chacun des sites.

.../...

En conséquence, le Conseil Communal, après en avoir délibéré, décide de bien vouloir :

- ◆ **APPROUVER** la convention entre la ville et l'Université de Lille 1 pour la réalisation du dispositif EPICC « Espaces Pour Innover et expérimenter l'accès aux savoirs, à la Connaissance et la Culture dans la ville de demain »
  
- ◆ **AUTORISER** le Maire à signer la convention.

ADOPTE A L'UNANIMITE,  
Fait et délibéré à Lomme, les jour, mois et an ci-dessus.  
Pour expédition conforme,

Le Maire de Lomme