



LIVÉ

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux



Expérimentations 2018-2019



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #1

Commerces de proximité

PÉRIODE À partir de septembre 2018

DEMANDES D'USAGERS



« Je voudrais mieux connaître les commerçants près de chez moi... »



« Il faut mettre en avant les commerces qui font du sur-mesure. »



« Cela serait bien de valoriser l'artisanat et les produits de qualité. »



EXPE L.I.V.E

- Préciser le parcours client et questionner l'apport du numérique dans la relation client / commerce de proximité.
- Développer en fonction des usages exprimés une réponse numérique en lien avec les outils existants Villes et MEL.

MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Co-design / Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Commerçants et clients

PARTENAIRES

Unions commerçantes
Enjoy MEL



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #2

Stationnement

PÉRIODE À partir de novembre 2018

DEMANDES D'USAGERS



« Je veux gagner du temps en trouvant une place plus rapidement. »



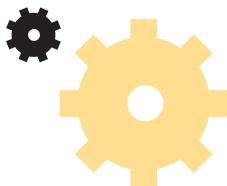
« Quelle solution de stationnement est-elle la plus efficace ? »



« Comment ça marche ce genre d'appli ? »

EXPE L.I.V.E

Tester en conditions réelles différentes solutions d'aide au stationnement.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Ergonomie

CO-PRODUCTEURS

Usagers, services Voirie des Villes

PARTENAIRES

Fournisseurs de solutions de stationnement



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #3

Vos loisirs en Live (suite)



PÉRIODE À partir de décembre 2018

DEMANDES D'USAGERS



« Comment savoir si c'est le bon moment pour aller au musée ou au parc avec mes enfants ? »



EXPE L.I.V.E

Améliorer le prototype Vos loisirs en Live avec des données d'affluence.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Usagers

PARTENAIRES

Equipements de loisirs



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #4



Des données pour piloter les collectivités

PÉRIODE À partir de janvier 2019



DEMANDES D'USAGERS



« À l'heure du numérique, j'attends que ma Ville soit plus réactive. »



« On entend parler d'Open data mais ça veut dire quoi ? »



EXPE L.I.V.E



Montrer, grâce à quelques jeux de données mises à jour en temps réel, les possibilités de pilotage de la collectivité.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Open Data / Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Agents

PARTENAIRES

Prestataires solutions Open data
MEL Open Data



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #5

Co-working / Net-working

PÉRIODE À partir de mars 2019

DEMANDES D'USAGERS



« En tant qu'indépendant, j'aimerais facilement visualiser les lieux de co-working. »



« Où sont les lieux de rencontres et d'échanges ? »

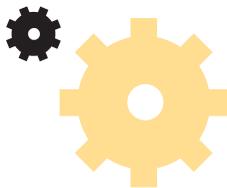


« Où y-a-t-il de la wifi... et du café ? »



EXPE L.I.V.E

Prototyper et faire tester un service géolocalisant les espaces de co-working et lieux créatifs ouverts au public.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Open Data / SIG / Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Usagers, co-workers

PARTENAIRES

Gestionnaires d'espaces de co-working, tiers-lieux...



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #6

Mobilier urbain connecté

PÉRIODE À partir de mai 2019

DEMANDES D'USAGERS



« Il ne serait pas possible de recharger son téléphone en attendant son bus ? »



« Comment savoir ce qui se passe dans ma ville quand je me balade ? »

EXPE L.I.V.E

Tester en conditions réelles différents types de mobiliers urbains connectés et en faire un retour d'usages.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

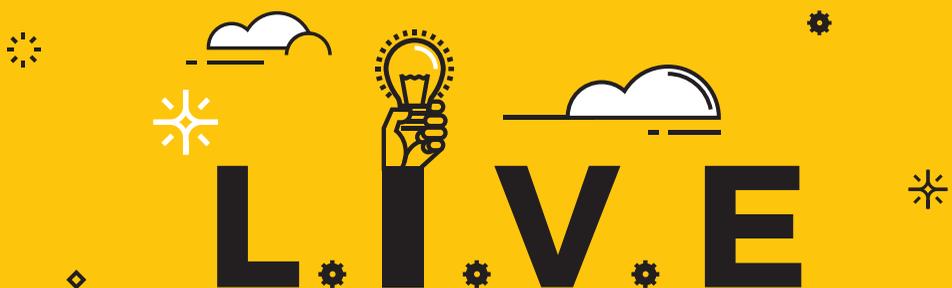
Ergonomie

CO-PRODUCTEURS

Usagers, services Voirie des Villes

PARTENAIRES

Fournisseurs de mobilier urbain



LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #7

Une ville accessible

PÉRIODE À partir de septembre 2019

DEMANDES D'USAGERS



« Il faudrait faciliter la mobilité des personnes en situation de handicap en identifiant les zones accessibles et la localisation des places PMR. »



« Pour faire du vélo avec les enfants, on a besoin de connaître les pistes cyclables sécurisées. »

EXPE L.I.V.E

Prototyper et faire tester un service géolocalisant les zones urbaines accessibles aux Personnes à Mobilité Réduite et les parcours cyclables.

MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Open Data / SIG / Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Usagers, services Voirie des Villes

PARTENAIRES

Fournisseurs de solutions de mobilité / Accessibilité
Associations





LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #8



Le numérique à l'école : qu'est-ce que ça change ?

PÉRIODE À partir de novembre 2019



DEMANDES D'USAGERS



« Les tablettes et tableaux interactifs : est-ce vraiment mieux pour apprendre ? »



« Comment utiliser le numérique pour accéder à la connaissance ? »



EXPE L.I.V.E

- Questionner et échanger sur les usages numériques à l'école.
- Faire un état des lieux des pratiques et dessiner un scénario d'usages éducation & numérique.

MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Design

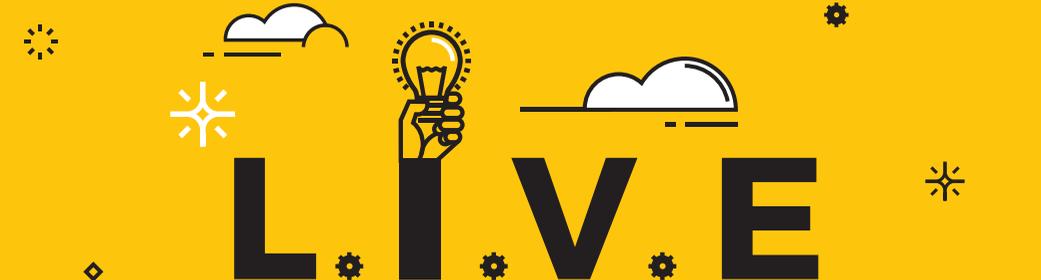
CO-PRODUCTEURS

Professeurs, élèves et parents

PARTENAIRES

Éducation Nationale /
réseau Canopée
Ville de Lomme / Dataviz





LIVE

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #9

Nature en ville

PÉRIODE À partir de janvier 2020

DEMANDES D'USAGERS



« Comment peut-on favoriser la nature en ville ? »



« Je voudrais savoir si je peux végétaliser ma façade ? »

EXPE L.I.V.E

Tester en conditions réelles des solutions favorisant la nature en ville.



MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Design

CO-PRODUCTEURS

Usagers et services des Villes

PARTENAIRES

Start-up d'État



L.I.V.E

Lieu(x) pour Imaginer la Ville En mieux

LIVE #10



Activités juniors

PÉRIODE À partir de mars 2020

DEMANDES D'USAGERS



« Il faudrait une appli qui permette aux parents de connaître les activités près de chez eux pour occuper les enfants pendant les vacances. »



« Je loupe toujours les inscriptions aux centres de loisirs, il n'y a pas un moyen d'être mieux alerté ? »



EXPE L.I.V.E

Prototyper un outil numérique qui recense les activités de loisirs à destination des enfants et ados et favorise la mise en relation avec les parents.

MÉTHODE / COMPÉTENCES MOBILISÉES

Design / Open Data / SIG / Développement informatique

CO-PRODUCTEURS

Parents et acteurs de loisirs

PARTENAIRES

Office de tourisme, centres sociaux, équipements

