

DIPLÔME UNIVERSITAIRE

Concevoir, Mettre
en oeuvre et Gérer
un Espace Commun
(ESCO)

DURÉE

140h

LIEUX

Sessions de formations en immersion dans des espaces communs en France.
Sessions de formations théoriques à Paris ou Marseille

EN SAVOIR PLUS

Sur les candidatures :
du@yeswecamp.org
Sur la contractualisation ou le financement :
fc@univ-eiffel.fr

POUR CANDIDATER

<https://yeswecamp.org/se-former/>

PRÉSENTATION

Le DUESCO est une formation continue de 140 heures, en immersion, au contact direct d'espaces communs en France et en Europe. Initiative de Yes We Camp, en partenariat avec l'université Gustave Eiffel et Ancoats et avec le soutien de codesign-it et SNCF Immobilier, il permet de plonger dans l'économie de ces lieux, leur gouvernance, leurs statuts juridiques et fonciers, leur genèse, et toutes leurs bonnes pratiques.

LES + DE LA FORMATION



Formation qui encourage l'essaimage des lieux partagés en rassemblant un collectif apprenant provenant d'horizons variés (profils, disciplines, secteurs, maturité professionnelle...) et partageant le désir d'être au cœur de cette évolution, de contribuer à la faire mûrir et à la définir



Mise en intelligence collective d'une communauté apprenante plutôt que l'enseignement d'un corpus préexistant



Transformation et approfondissement des pratiques ainsi que du savoir être grâce au contact du collectif

COMPÉTENCES ACQUISES

à l'issue de la formation

- **Compétences créatives** : concevoir des nouveaux services et une identité visuelle ; écrire une narration ; aménager des espaces extérieurs et intérieurs ; établir une programmation culturelle et artistique
- **Compétences de gestion technique des sites** : produire des dossiers pour les autorisations réglementaires ; remettre en service les réseaux et/ou services ; gérer des chantiers ; tenir une régie technique de site
- **Compétences de gestion d'un projet de développement local** mettre en œuvre et animer la gouvernance d'un projet ; gérer les ressources humaines, le budget, les relations publiques et la communication
- **Compétences de conception et gestion de services marchands et non marchands** : déployer des espaces marchands et non-marchands ; gérer opérationnellement les services proposés sur le site ; accueillir des publics ; coordonner des travaux de rénovation

PRÉ-REQUIS

Sélection préalable sur dossier et entretien personnel.
Niveau Bac souhaitable. Au moins une expérience professionnelle dans un de ces domaines : culture, arts, architecture, urbanisme, aménagement, programmation urbaine, hôtellerie/restauration, secteur social, entrepreneuriat.

CONTENU DE LA FORMATION



MODULE 1 - 3 sessions de 3 jours (72H)

Programme établi en fonction des lieux réservés

Immersion dans les espaces communs

- Comprendre les dynamiques du territoire : concepts et contextes, enjeux urbains et sociétaux, acteurs et mécanismes du projet urbain
- Initier et faire vivre une dynamique de projet : analyse du site et de son contexte, mobilisation des acteurs locaux, définition des activités, narration
- Aménager l'espace : mise aux normes, scénographique, signalétiques, bases de construction
- Financer le projet : modèle économique, partenariats, mécénat, financement participatif, recherche de subventions
- Programmer des activités : artistiques, culturelles, sociales, agricoles et accueillir le public
- Évaluer les impacts : citoyenneté, urbanisme transitoire, développement économique, biodiversité et nature en ville, gestion immobilière, attractivité territoriale
- Permettre la mixité des publics et accueillir les initiatives locales
- Faire exister l'indétermination
- Gouverner collectivement et de manière ouverte



MODULE 2 - 3 sessions de 2 jours (48H)

Programme établi en fonction des lieux réservés

Sessions théoriques

- Comprendre les dynamiques du territoire : concepts et contextes, enjeux urbains et sociétaux, acteurs et mécanismes du projet urbain
- Initier et faire vivre une dynamique de projet : analyse du site et de son contexte, mobilisation des acteurs locaux, définition des activités, narration
- Aménager l'espace : mise aux normes, scénographique, signalétiques, bases de construction
- Financer le projet : modèle économique, partenariats, mécénat, financement participatif, recherche de subventions
- Programmer des activités : artistiques, culturelles, sociales, agricoles et accueillir le public
- Évaluer les impacts : citoyenneté, urbanisme transitoire, développement économique, biodiversité et nature en ville, gestion immobilière, attractivité territoriale



MODULE 3 - 20h

Travail personnel