

La 3D pour mieux préparer le développement de la ville

imagina **3D**
www.imagina.mc



2 fév. 2011

Qu'est-ce qu'une agence d'urbanisme ?

Un territoire, un projet, une agence

« Faciliter l'action publique territoriale »... une réponse simple à une question récurrente :
« A quoi sert une agence d'urbanisme ? »

Des activités multiples en aménagement et urbanisme :

- observer le territoire
- projeter, préparer, anticiper pour éclairer les enjeux de l'avenir
- planifier pour harmoniser les projets
- animer et assister les partenaires de l'agence

Des missions définies par la loi :

- suivre les évolutions urbaines et économiques
- participer à la définition des politiques d'aménagement et de développement économique
- préparer les projets d'agglomération, et mettre en œuvre les stratégies de développement
- participer à l'élaboration des documents d'urbanisme



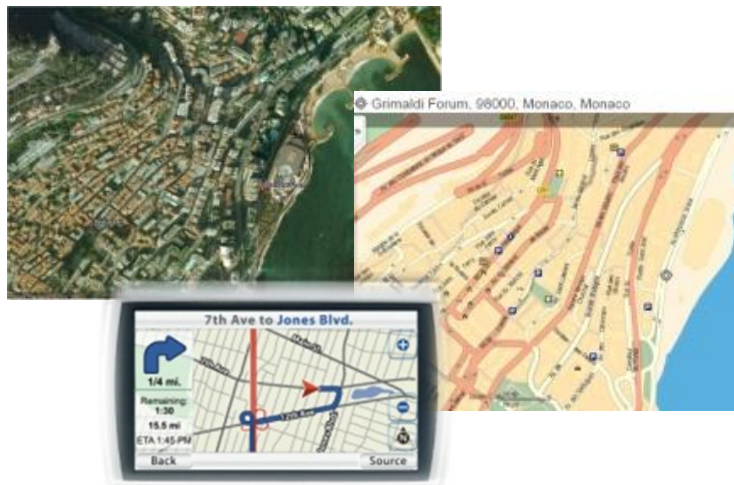
[site ADUPM](http://www.adupm.com)

2 fév. 2011

Pourquoi faire de la 3D en agences d'urbanisme ?

Un contexte favorable à la 3D

Un accès facilité aux données géographiques



La vulgarisation des informations géographiques dans la société



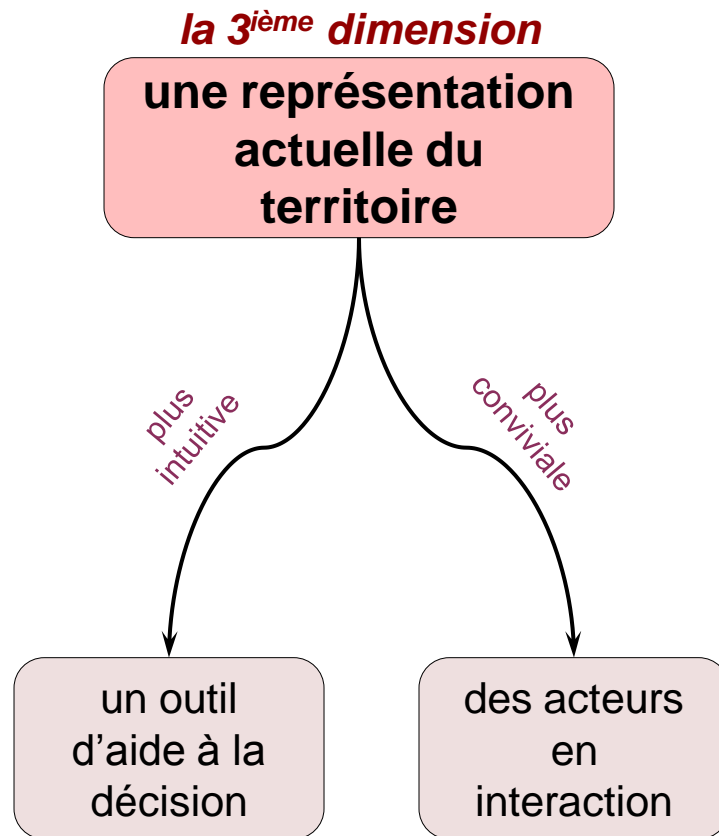
Une diffusion importante de la 3D actuellement dans les médias et moyens de communication



Pourquoi faire de la 3D en agences d'urbanisme ?

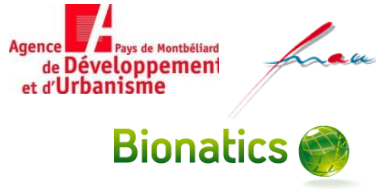
Les agences d'urbanisme comme force d'innovation.

- Améliorer **les méthodes de représentation** de l'espace vers plus de réalisme
- Proposer **une vision nouvelle du territoire** et plus communicante
- Pour un apport **pédagogique et décisionnel**
- Pour **plus d'interactivités** entre décideurs, techniciens et territoires



Quelle expérience 3D à l'agence du Pays de Montbéliard ?

Une **collaboration nouvelle** entre la FNAU,
l'agence de Montbéliard et Bionatics

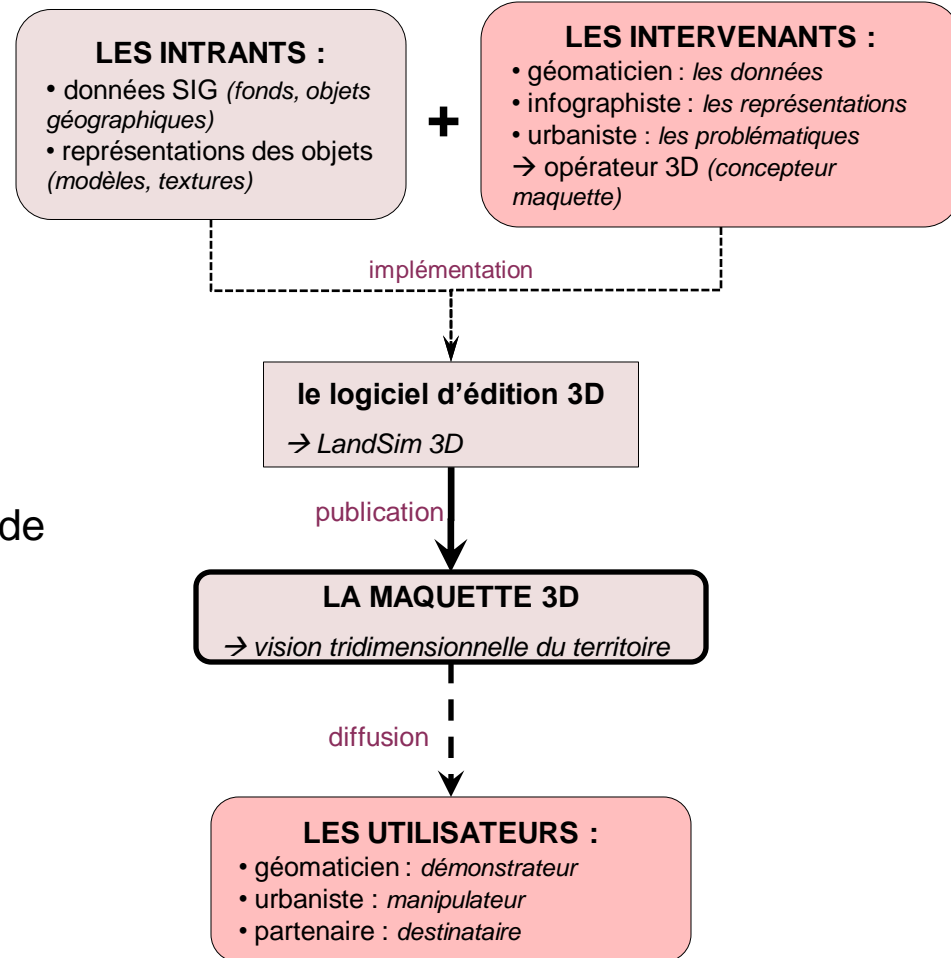


Investir pour expérimenter :

- dans la formation
- dans les données
- dans les temps de développement et de production

Faire évoluer les méthodes et outils :

- optimiser les données géographiques
- maîtriser la construction d'objets 3D
- connaître le territoire pour mieux l'illustrer
- modéliser les formes de représentations



Comment la 3D renouvelle le regard sur le territoire

Le Pays de Montbéliard :

- un territoire en recomposition
- des enjeux urbains forts

Le projet de la ville de Sochaux :

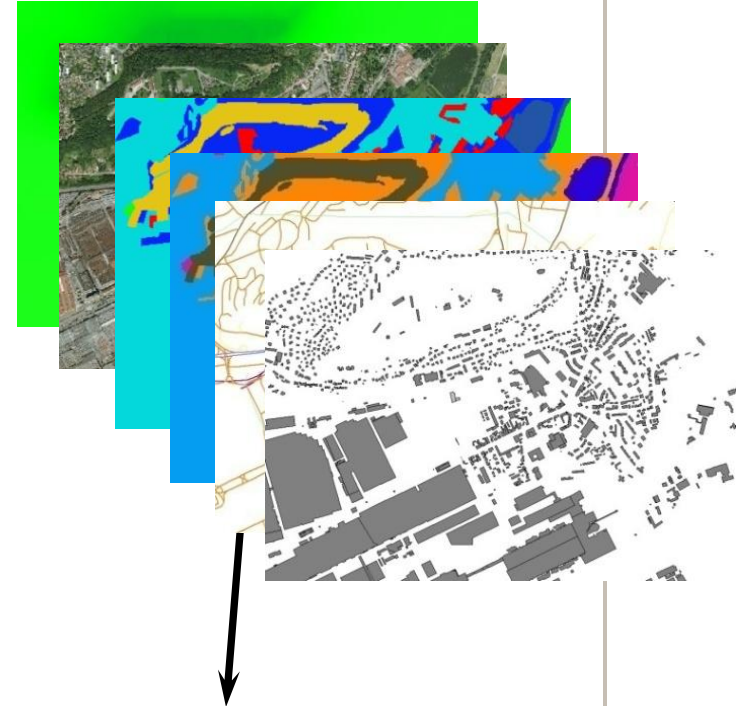
- un positionnement stratégique dans l'agglomération
- un territoire dédié à l'économie et aux équipements
- des objectifs de développement urbain ambitieux

La maquette 3D doit éclairer le projet :

- repenser la perception du territoire
- se replacer dans l'espace grâce aux volumes
- identifier et illustrer les futurs possibles

Les plus de la 3D ... pour la commune ... et pour les urbanistes :

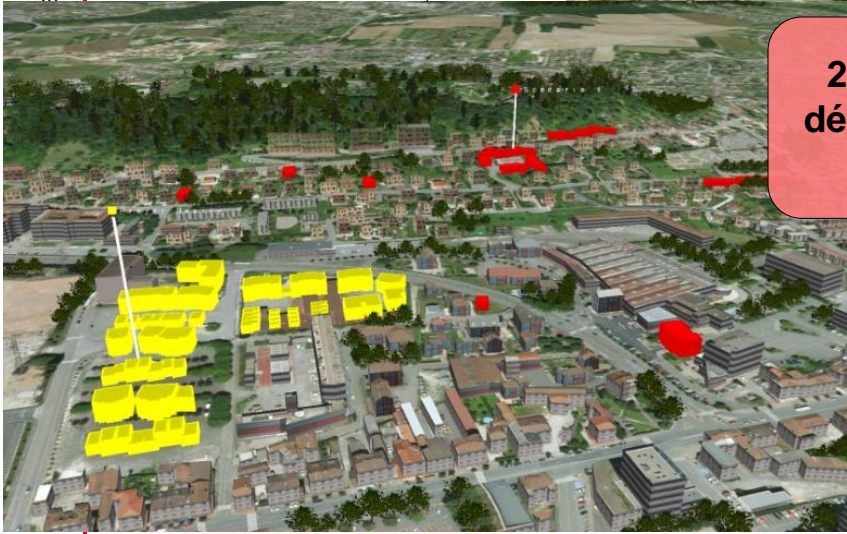
- proposer une approche nouvelle qui interpelle et permet de mobiliser les acteurs
- aider à la décision en illustrant au mieux les différents choix
- valoriser le projet avec une technologie innovante
- rassurer en banalisant les notions de densités



Des scénarii pour illustrer les futures possibles de la commune



un potentiel foncier identifié



2 scénarii de développement possibles



des besoins

→ des opportunités

→ des réponses



Comment poursuivre l'expérience 3D dans les missions des agences ?

La 3D uniquement pour faire joli ?

- simplement comme une amélioration des méthodes de **représentation** ?
- un apport **pédagogique, décisionnel** et/ou communiquant ...
- quel apport méthodologique en terme d'**observation et d'analyse** ?

Une démarche nouvelle pour les agences d'urbanisme plus habituées à travailler sur une vision de l'espace analytique (diagnostic, observation), stratégique ou opérationnel (par des schémas).

Des préalables indispensables.

créer une culture 3D dans les agences d'urbanisme :

→ **diffuser ; démontrer**

adapter les compétences, données, outils et méthodes à ces nouvelles technologies :

→ **investir**

Quel développements possibles de la 3D à l'agence de Montbéliard ?

Comment la 3D peut-elle améliorer l'avenir d'un quartier ou d'une ville ?

Déploiement externe des outils

groupe d'utilisateurs FNAU :
échanges d'expériences

éditeur logiciel :
développement technique

Déploiement interne du travail

1 concepteur :
1 maquette / 1 socle

prestations / productions

des utilisateurs :
des publications 3D

formation / transfert de
compétences

des concepteurs :
des maquettes spécifiques

Diffusion externe des produits

maquette
3D

aide à la décision

pédagogie

communication

destinataires :
partenaires, public



Merci de votre attention