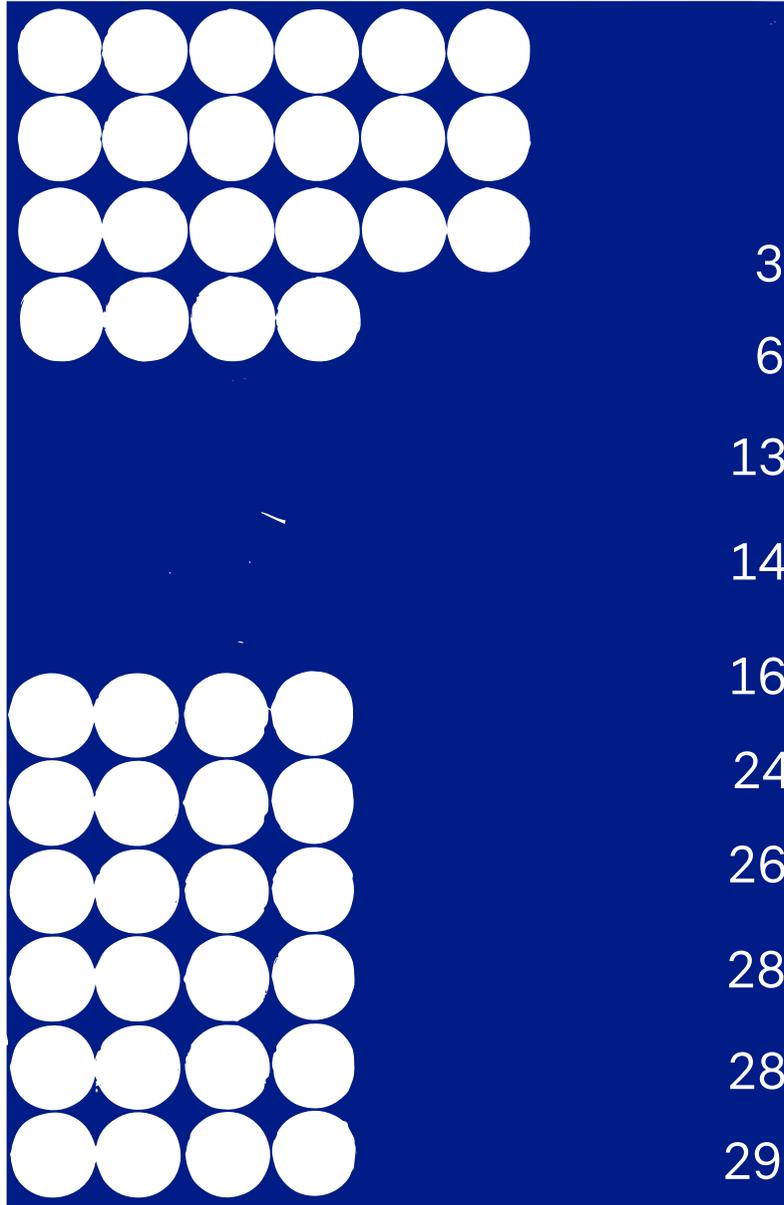


Expérimentez le Do It
Yourself !

VVILLETTE
VVILLETTE
MΠ. AA. EF. Z
MAKERZ

by Wom2

Dossier Entreprise



SOMMAIRE

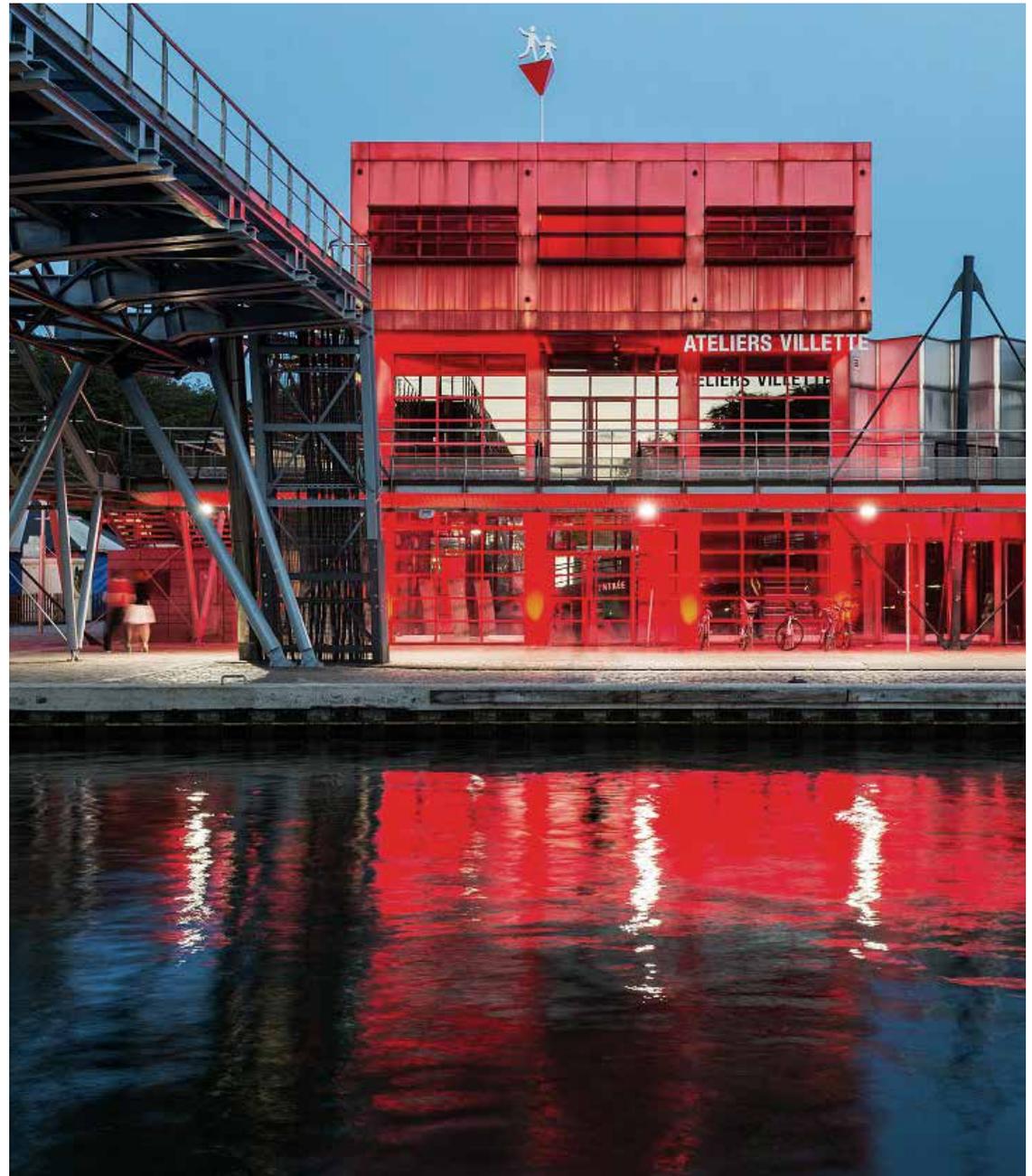
- 3 Qui sommes-nous ?
- 6 Nos espaces
- 13 Les fiches techniques
- 14 Nos offres
- 16 Animations teambuilding
- 24 Formations ludiques
- 26 Sur-mesure
- 28 Savoir-faire
- 28 La démarche
- 29 Contact & plan d'accès

Découvrir & expérimenter le do it yourself

Situé dans la Folie L5 au cœur du Parc de la Villette, VILLETTE MAKERZ by WoMa est un nouvel espace dédié à la découverte et l'expérimentation du Do It Yourself (Fais-le toi-même). Il s'adresse à tous ceux (jeune public, famille, adulte, entrepreneur, entreprise, etc.) qui veulent relier l'idée et la matière ou découvrir les technologies de la création contemporaine telles que : le design, la 3D, le code, le textile, l'électronique, l'audiovisuel, l'internet des objets, etc.

Relier l'idée & la matière

Laboratoire collaboratif de conception et de fabrication - Fab Lab - doté d'une boutique, VILLETTE MAKERZ est un espace de travail, d'expérimentation et de diffusion pour les makers. Ce lieu-outil en perpétuel mouvement propose également une école des makerz, une programmation culturelle en écho avec le Parc de la Villette ainsi que des services de prototypage et d'accompagnement à l'innovation.



FORMER

ENTREPRENDRE

INNOVER

FABRIQUER

DIFFUSER

CONSOMMER

LOCALLEMENT



NOS ESPACES

- La Rotonde
- Le Cinéma
- La Terrasse
- Le Café des
Makerz
- Les espaces
de réunion

LA FOLIE L5

Bordée par le Canal, c'est la plus grande des Folies du parc avec ses 600 m² sur trois niveaux. Elle se situe au croisement de la Galerie de la Villette et des berges de l'Ourcq. Modulable à souhait, la Folie L5 est privatisable dans sa totalité pour vos évènements d'entreprise (animation commerciale, hackathon, évènement grand public, séminaire, convention).

Fiche technique :

- Capacité : 250 personnes
- Niveau 0 : 245 m²
- Niveau 1 : 250 m²
- Niveau 2 : 83 m² dont une terrasse de 33 m²
- Cuisine, bureaux, salle de projection de 47 places
- Accessible aux PMR
- Sanitaires : 7 répartis sur les trois niveaux dont 1 accessible aux PMR
- Electricité : 120 KVA
- Puissances supplémentaires sur demande
- Points d'eau intérieurs et extérieurs
- WiFi Haut débit



La Folie L5 dispose de 7 espaces privatisables :

- La Rotonde - niveau 0
- Le Cinéma - niveau 1
- La Terrasse - niveau 2
- Le Café des
Makerz - niveau 1
- Les espaces de
réunion - niveau 1 et 0

LA ROTONDE ONCE

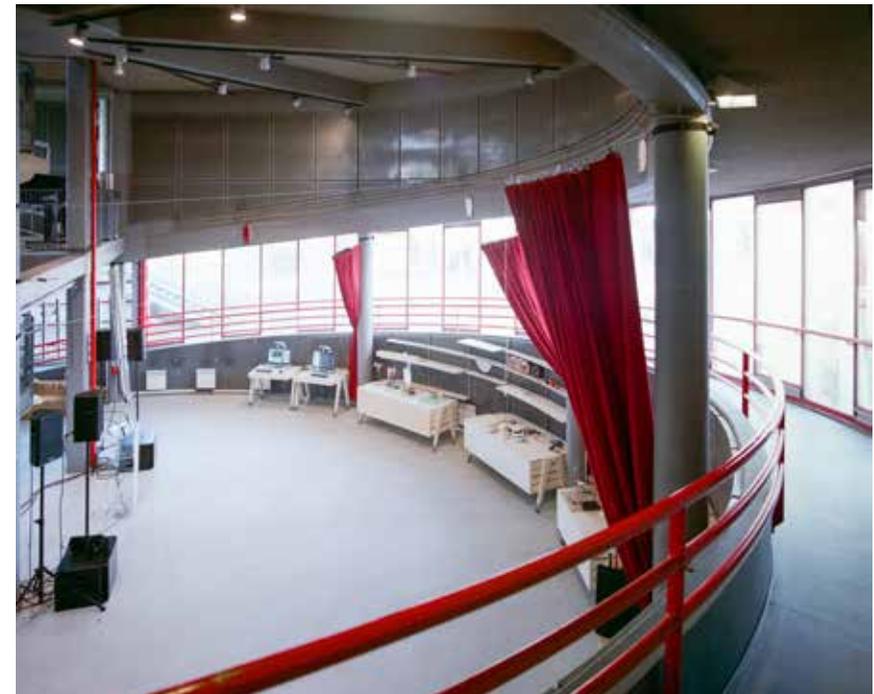
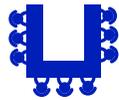
- Superficie : 170 m²
- Hauteur sous plafond : 7 mètres
- Accessible aux PMR
- Sanitaires : 5 répartis dont 1 accessible aux PMR
- WiFi (haut débit)
- Ecran de projection
- 2 Vidéo-projecteurs

130

40

70

30



LE CINÉ MA

- Superficie : 52 m²
- Hauteur sous plafond : 3 à 2 mètres
- Accessible aux PMR
- WiFi (haut débit)
- Mobiliers : Écran de projection, vidéo-projecteur, tables, chaises.



50



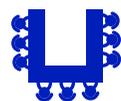
34



50



25



LA TERR ASSE

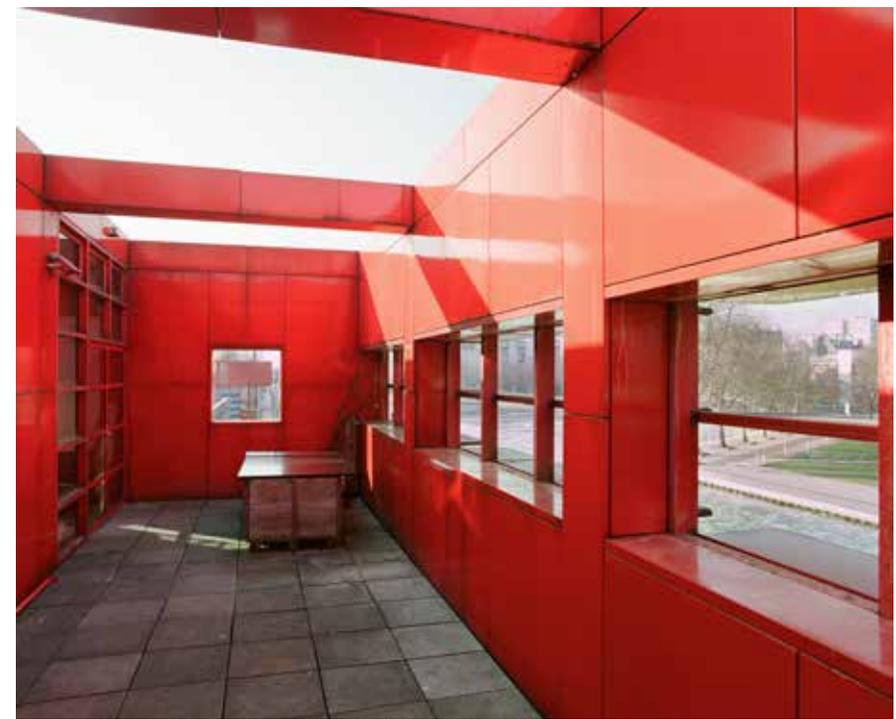
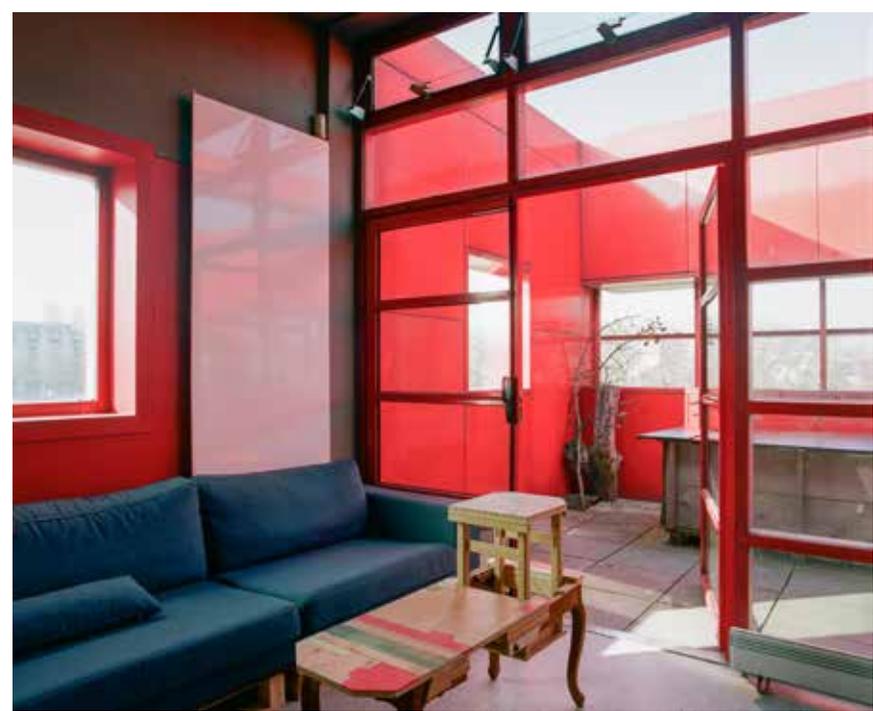
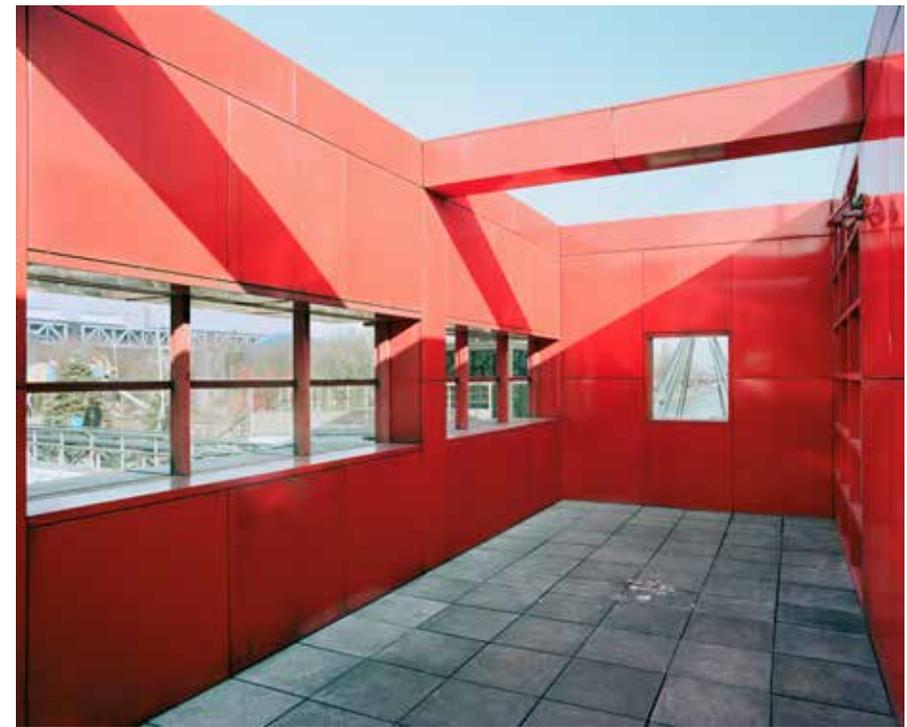
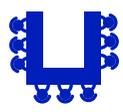
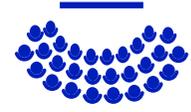
- Superficie : 33 m²
- Espace fumeur

30

X

X

X



LE CAFÉ DES MAK ERAZ

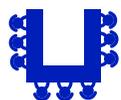
- Superficie : 32 m²
- Hauteur sous plafond : 3 mètres
- Mobiliers : table, chaises, canapé
- Cuisine équipée (réfrigérateur, vaisselles, micro-ondes, four, 4 plaques à induction)
- Sanitaire : 1 dans l'espace
- WiFi (haut débit)
- Vidéo-projecteur

X

15

20

X



ESPACES DE RÉUNIONS



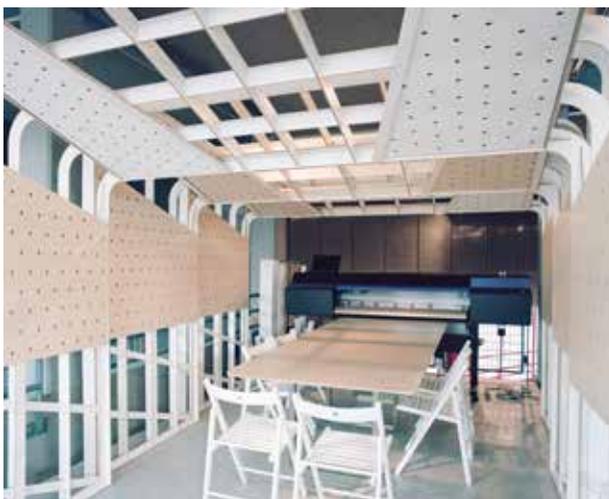
SALLE BOUTIQUE - niveau 0

- Superficie : 27 m²
- Capacité : 10 personnes
- Hauteur sous plafond : 2,8 mètres
- Mobiliers : vidéo-projecteur, tables, chaises.
- WiFi (haut débit)



SALLE de réunion - niveau 1 :

- Superficie : 12 m²
- Capacité : 10 personnes
- Hauteur sous plafond : 2,6 mètres
- Mobiliers : vidéo-projecteur, tables, chaises.
- WiFi (haut débit)



SALLE MEZZANINE - niveau 1 :

- Superficie : 26 m²
- Capacité : 15 personnes
- Hauteur sous plafond : 3,4 mètres
- Mobiliers : vidéo-projecteur, tables, chaises.
- WiFi (haut débit)

FICHES TECHNIQUES

Location
espace

Superficie

Capacité (personnes)

	m ²	HSP	Cocktail	Tables rondes	Conférence	Table en U
Ensemble (tout le lieu sauf la résidence)	600 m²	X	250	124	140	55
La Rotonde	170 m²	7 m	130	40	70	30
Le Cinéma	52 m²	3 m	50	34	50	25
La Terrasse	33 m²	X	30	X	X	X
Salle de réunion niveau 1	12 m²	2,6 m	X	10	X	X
Salle Mezzanine niveau 1	26 m²	3,4 m	X	15	X	X
Salle Boutique niveau 0	27 m²	2,8 m	X	10	X	X
La Café des Makerz	27 m²	3 m	X	15	20	X



SERVICES SUR-MESURE

Véritable « lieu outil » et réseau de compétences, VILLETTE MAKERZ conçoit des projets innovants (produits, services, événements) parfaitement adaptés à vos besoins et vous accompagne dans la transformation digitale de votre entreprise. Par le biais d'animations participatives, de services sur-mesure et de formations ludiques, nous familiarisons vos équipes aux nouveaux outils numériques et méthodes issues de la culture du libre et du collaboratif.

Plongez dans l'univers maker et le Do It Yourself avec vos collaborateurs pour relever des défis créatifs, seuls ou en équipe, en expérimentant les différentes technicités de notre FabLab, dans les domaines du design textile, de l'électronique, du design industriel et de l'audiovisuel.

MOS FFRES

- 1- DES ANIMATIONS DE TEAMBUILDING ORIGINALES LIÉES À LA FABRICATION NUMÉRIQUE POUR FAMILIARISER VOS ÉQUIPES AUX DERNIÈRES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES !
- 2- DES FORMATIONS LUDIQUES D'UN A CINQ JOURS POUR QUE VOS COLLABORATEURS EXPLORENT ET S'APPROPRIENT LES OUTILS D'UN FABLAB !
- 3- DES SERVICES SUR-MESURE POUR VOUS ACCOMPAGNER DANS LE PROTOTYPAGE D'IDÉES ET D'OBJETS INNOVANTS !

1 ANIMATIONS TEA BUILDING

Découvrir avec ses collaborateurs les techniques d'un FabLab, expérimenter le Do It Yourself, co-construire, déconstruire, créer, se challenger, VILLETTE MAKERZ propose des animations participatives originales pour accompagner la digitalisation de votre entreprise !

Baignés dans la culture du partage et du libre, les Fablabs sont de véritables accélérateurs d'idées, stimulant la créativité par leur environnement, et permettant aux projets de s'y matérialiser par itérations successives et rapides, du fait de la présence de machines.

Dans un contexte de transformation numérique et d'avancées technologiques, les entreprises sont sans cesse challengées, et leurs collaborateurs doivent s'adapter à de nouveaux outils et à de nouvelles méthodes de travail en permanence. Accompagner la conduite du changement est donc un véritable enjeu pour les managers. VILLETTE MAKERZ y répond et vous aide à prendre le virage de la transformation digitale en vous proposant des ateliers et des animations de teambuilding collectives !

Seuls ou en équipe, vos collaborateurs seront challengés pour se surpasser et créer ensemble,

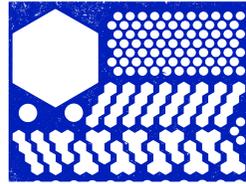
interagir et échanger, transmettre et diffuser, en découvrant les technologies de notre Fablab par une approche ludique :

I DÉFIS FABLAB II DÉFIS CRÉATIFS III DÉFIS D'ÉQUIPE

Si vous souhaitez simplement effectuer une visite du lieu pour découvrir l'univers du collaboratif, ses projets et ses acteurs, des contenus et discussions autour de ces thèmes sont aussi possibles. Format de 2 ou 3 heures.

N.B. : Toutes nos propositions sont accessibles à un public débutant et adaptables à des publics avancés.

I. LES DÉFIS FABLAB



Plongez dans l'univers maker et découvrez les technicités du Fablab ! De la construction à la programmation d'un objet, les collaborateurs deviennent makers et fabriquent, seuls ou en équipe, un objet/projet connecté, pour relier l'idée et la matière !

>>> Création d'un drone

Réorganisée en écurie de Formule 1, chaque équipe devra fabriquer puis piloter un drone, sur un parcours contre la montre. Se révèlent alors le bricoleur, l'as de la programmation et de l'électronique, le pilote hors pair, etc. Chacun a son rôle à jouer pour conduire son équipe à la victoire, mais les tâches étant toutes interdépendantes, l'écoute est la clé de la réussite.

Ce projet, dont l'objectif pouvait initialement sembler hors de portée, est accompli grâce au travail d'équipe. Bien entendu, chaque groupe repartira avec le bolide qu'il aura fabriqué, et le souvenir d'avoir accompli l'impossible, dans la joie et la bonne humeur.

Technicités enseignées : électronique, impression 3D, code

Nombre de participants : jusqu'à 20 / équipes de 5

Durée : 4h

>>> Création d'un OFNI

Création iconique de Villette Makerz, l'OFNI (Objet Flottant Non Identifié) est une alternative originale aux drones et aux autres engins radiocommandés. Plus créatif que l'atelier drone, l'OFNI est avant tout une plateforme de créativité. L'atelier se solde par un balais, plus ou moins synchronisé, sur le canal de l'Ourcq.

Le chorégraphe y côtoie l'ingénieur ou le marin 2.0. Moins intimidante, sa construction est tout de même axée sur les techniques numériques et le travail d'équipe. Chacun s'y exprime à sa manière et apparaît finalement une création issue d'une collaboration. Les défis techniques s'effacent au profit d'un appel du beau.

Technicités enseignées : électronique, impression 3D, code

Nombre de participants : jusqu'à 20 / équipes de 5

Durée : 4h

>>> Création d'un pont DIY

A partir de matériaux de récupération, fabriquez un pont d'au moins 30cm par 10cm, capable de soutenir un verre pendant plus de trente secondes.

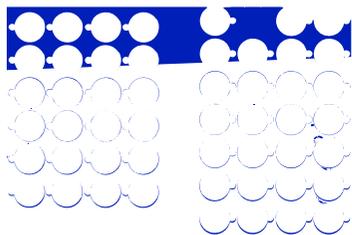
Voilà le défi, en apparence simple, proposé aux différentes équipes. Mais chute après chute, les éclats de rire laissent place à une intense concentration. Chacun prend la mesure de la tâche à accomplir et l'équipe s'organise. De l'ouvrier à la minutie d'horloger à l'ingénieur apprenant par itérations, ce challenge demande à chacun beaucoup de structuration et de rigueur.

Lié par l'accomplissement de l'objectif en lui-même, l'ensemble du groupe finit par se souder et considérer le challenge comme une réussite collective.

Technicités enseignées : DIY, upcycling

Nombre de participants : Jusqu'à 40 / équipes de 3 (deux équipes minimum)

Durée : 1h30



>>> Création d'un objet design DIY

Détournez les usages de matériaux du quotidien et fabriquez un mobilier unique. Stimulant et axé sur une approche personnelle, ces ateliers offrent à chaque participant l'occasion d'ouvrir son regard sur le monde qui l'entoure et de repartir avec un objet design qu'il aura lui-même fabriqué.

Un autre travail, plus collectif et moins formel, est l'entraide technique qui se met en place lors des découpes et assemblages. Les différentes approches esthétiques sont ensuite comparées et défendues en groupe.

Objet possibles à fabriquer : lampe de bureau en tube de cuivres, lampe murale râteau ou balais, jardinière, table en bois et impression 3D, bougeoir, porte-cartes magique, lampe de bureau en plâtre, lampadaire en bois.

Technicités enseignées : DIY, outillage traditionnel

Nombre de participants : jusqu'à 20

Durée : 1 à 3 heures selon les projets

>>> Découverte de la sérigraphie en équipe

Cet atelier de découverte de la sérigraphie par un jeu de « cadavre exquis » est très proche de la matière, et permet de personnaliser du textile ou du dessin sur papier. Ce jeu génère une représentation graphique et originale d'idées collectives. Il est possible de prédéfinir les images (ou concepts) afin de répondre à une problématique ciblée.

De la fabrication d'outils de brainstorming simples à la matérialisation d'idées sous forme graphique, sur textile ou affiche, chaque groupe peut se singulariser, en utilisant pourtant les mêmes outils. Les participants sont ensuite amenés à conter leur cadavre exquis, communiquant alors avec le groupe par une approche esthétique personnelle.

Technicités enseignées : sérigraphie

Nombre de participants : jusqu'à 20 / groupes de 5

Durée : 1 à 3 heures selon le nombre de participants

II. LES DÉFIS CRÉATIFS

>>> Création d'une photo de groupe originale

Utilisant la technique du fond vert et les outils de retouche photographique, vos équipes pourront redoubler de créativité afin de créer la photo souvenir la plus abracadabrante et inattendue.

Formés aux techniques de retouche, ils se familiarisent avec les outils de création numérique, et collaborent à la création d'un souvenir d'équipe qu'ils auront réalisé de A à Z.

Amusant et décalé, cet atelier se décline à l'infini.

Technicités enseignées : fond vert, retouche, transfert à chaud

Nombre de participants : par groupes de 10 (jusqu'à 5 groupes)

Durée : 1h

Ces ateliers permettent de valoriser les individualités et laissent à chacun la possibilité d'exprimer sa créativité. Selon la formule choisie, le groupe ou l'individu repart avec sa création. Idéal pour offrir un cadeau à chacun des participants, ou en période de fête.

>>> Découverte de la **découpe laser**

Outil le plus utilisé dans les fablabs, la découpeuse laser se fait souvent voler la vedette, par les très médiatiques imprimantes 3D. Orienté autour du textile et de la personnalisation, l'objet que nous vous proposons de personnaliser est un porte monnaie en cuir.

Cette activité est avant tout une activité de découverte. Elle permet une appréhension concrète de ce que sont les fablabs et leurs possibilités.

Technicités enseignées : découpe laser, dessin, scan 2D

Nombre de participants : par groupes de 10 (jusqu'à 5 groupes)

Durée : 30 min par groupe

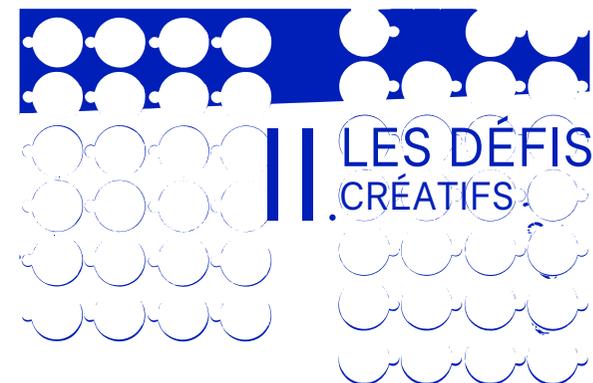
>>> Roulez Jeunesse ! Atelier de construction d'un **circuit de bille interactif**

Initiation à la fabrication et construction d'un circuit de bille interactif. Le participant repart avec son circuit de bille en kit comprenant un plateau perforé en médium, 10 rails en contre plaqué, 1 bille.

Technicités enseignées : électronique

Nombre de participants : 6

Durée : 2h



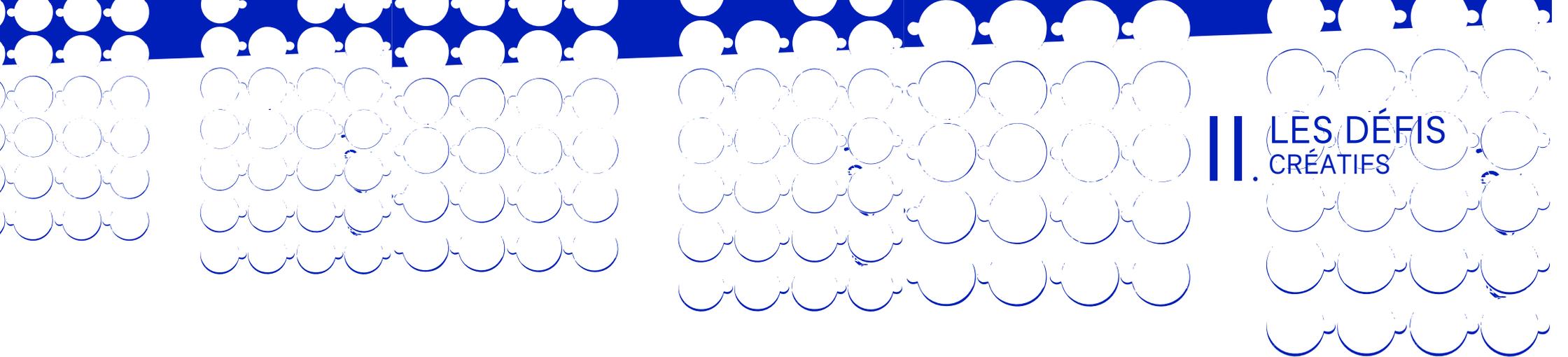
>>> **Découdre & recoudre**

Apprendre les bases de la couture à partir de tissus recyclés, réutilisés, détournés. Réalisation d'un modèle simple: enveloppe en tissu, sac de vrac, tote bag, pochette, etc.

Technicités enseignées : couture

Nombre de participants : 6

Durée : 1h



LES DÉFIS CRÉATIFS

>>> Veggie Jam

Apprenez à jouer de la musique avec des plantes ou des fruits/légumes à la place d'instruments ordinaires de musique.

Technicités enseignées :
introduction à la musique moderne, expérience de l'improvisation en groupe

Nombre de participants : 20

Durée : 1h

>>> Dessins Connectés

Dessinez vos instruments à partir de peinture conductrice afin de rendre vos dessins interactifs et jouables.

Technicités enseignée :
électronique

Nombre de participants : 20

Durée : 1h

>>> Faire-Savoir : Fabriquez votre Ventilateur usb

Découvrez ce qui se cache derrière la conception et la fabrication d'un objet : Construisez votre ventilateur de bureau.

Technicités enseignées :
découpeuse Laser, presse à chaud, conception produit

Nombre de participants : 6

Durée : 2h30

>>> Les néons

dansants: Créez un mini-clip vidéo en light painting !

Atelier visuel autour du Light Painting, une technique photographique qui consiste à peindre avec de la lumière.

Technicités enseignée :
photographie

Nombre de participants : 8

Durée : 1h

>>> Céramique encordée

Création d'une lampe à suspendre ou d'une carafe rafraichissante à partir d'un moule en corde.

Technicités enseignées :
modelage céramique, présentation de la cuisson

Nombre de participants : 6

Durée : 2h30

>>> Gugusophone

: L'instrument de musique pour faire danser les dinosaures.

Après une introduction à la musique électronique vous effectuerez le montage pas à pas du Gugusophone, suivi de la réalisation d'un enregistrement de groupe.

Technicités enseignées :
électronique et composition musicale

Nombre de participants : 10

Durée : 1h30

>>> Slow Cook

- Fabriquer un mode de cuisson

Fabrication d'une solution pour cuire des plats hors du feu et sans les surveiller; à partir de matériaux de récupération.

Technicités enseignées :
couture et sérigraphie

Nombre de participants : 6

Durée : 2h30

>>> Kuti Kuti -

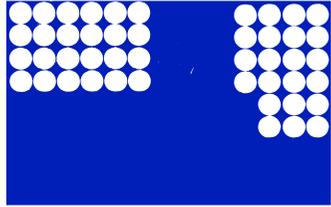
Jeu d'assemblage lumineux et interactif

Par le montage de volumes abstraits et de circuits électroniques simples, les enfants définissent la création de formes animales imaginaires.

Technicités enseignées :
pliage, couture, électronique, dessin

Nombre de participants : 6

Durée : 1h



III. LES DÉFIS D'ÉQUIPE

>>> Création d'une musique en groupe... avec des légumes

Les participants utilisent les propriétés conductrices des fruits et légumes, et un brin d'informatique pour créer un dispositif physique permettant de jouer de la musique. Une fois ce dispositif en place, comme dans un groupe de rock n'roll bio, c'est de leur capacité de synchronisation, de coopération et d'écoute que dépend la qualité du morceau qu'ils vont produire.

Un enregistrement souvenir leur donnera un souvenir impérissable de cette journée.

Technicités enseignées : électronique

Nombre de participants : jusqu'à 24 / groupes de 6

Durée : ½ journée

>>> Création d'un film de groupe en stop motion

Résistant aux images de synthèse, le film d'animation reste l'un des meilleurs moyens de découvrir la réalisation vidéo. Après la phase d'écriture, il faut produire les personnages, les décors et le story-board de la future création.

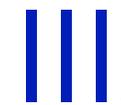
Une fois cette tâche accomplie, il incombe au (ou aux) réalisateur de capturer, image par image, ce qui sera pour la plupart le premier film d'animation qu'ils n'aient jamais réalisé. Le cinéma reste l'une des industries les plus collectives et créatives qui soient. A votre tour d'expérimenter les joies du tournage.

Technicités enseignées : vidéo, fablab pour décors

Nombre de participants : équipes de trois à cinq / cinq équipes maximum

Durée: 3h

La coopération et la communication sont des éléments indispensables dans la fabrication, au-delà des frontières de langue ou de culture. Elles stimulent l'intelligence collective par la création de dispositifs qui, pour être efficaces, se doivent d'avoir été pensés ensemble en amont.



LES DÉFIS D'ÉQUIPE

>>> Combat de robots

De plus en plus populaires, les e-sports semblent encore hors de portée. Venez vous y risquer, à partir du robot le plus simple qu'il soit : le robot vibreur. Concevez et équipez le pour le combat. Chaque robot a sa place, et le premier à chuter du ring a perdu.

Simple en termes de fabrication, cet atelier est assez rapide et déchaîne les foules autour d'une arène. Chaque équipe ou participant engage sa création dans une lutte dont un seul sortira vainqueur.

C'est un bon moyen de mettre des équipes en compétition, et de souder un groupe autour d'un "champion", gladiateur électronique.

Technicités enseignées : DIY, électronique

Nombre de participants : jusqu'à 20 participants / équipes de trois

Durée : 1h30 à 3h selon le nombre de participants

>>> Le lancer d'oeuf

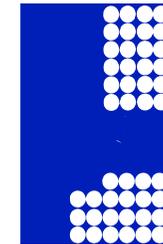
Par équipe de quatre ou cinq personnes, outillées de pailles, de scotch, autres matériaux de construction, chaque groupe devra construire une structure permettant de protéger un oeuf d'une chute d'au moins 3 mètres.

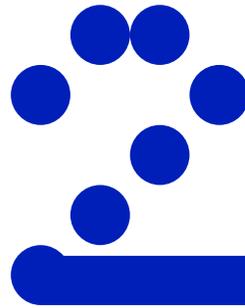
Cet atelier permet aux participants d'oeuvrer à une cause commune positive et hautement symbolique, les confronte à la logique du DIY et stimule leur créativité. Le lancer de l'oeuf est une sorte de saut en parachute imagé, un crash test fatidique.

Technicités enseignées : DIY, upcycling

Nombre de participants : jusqu'à 50

Durée : 1h à 1h30 selon le nombre de participants





FORMATION

LUDIQUES

Vous désirez que vos équipes explorent de nouveaux supports pour présenter idées et projets ? De la maquette à l'objet interactif, nous vous donnons les bases et les ressources, issues de la culture maker, afin de leur donner confiance et méthodologie pour progresser de manière autonome.

Si vous cherchez à répondre à une problématique prédéfinie, nos offres sur mesure d'aide au prototypage vous fourniront l'accompagnement et le soutien nécessaires à un apprentissage par la pratique.

>>>> Jeu de construction

: monte une imprimante 3D, fabrique un ordinateur ou une borne d'arcade avec raspberry PIE

Que ce soit une imprimante 3D, un ordinateur ou une console de jeu : qui croirait pouvoir un jour en fabriquer un de ses propres mains ? C'est pourtant possible à VILLETTE MAKERZ. Ces ateliers regroupent bon nombre de techniques, mais sont à la portée de tous, grâce au partage de données et aux licences libres. C'est une immersion totale dans le monde des nouvelles technologies.

Regroupés autour d'un challenge technique d'envergure, les participants devront user de leur logique et intelligence, dans un contexte inhabituel. Le jeu en vaut la chandelle : à la fin de l'atelier, ils auront créé de toute pièce une machine numérique complexe.

Enrichis et décomplexés par cette expérience, les participants pourront rapporter cet outil dans vos locaux, et l'utiliser au quotidien.

Technicités enseignées : électronique, programmation, fabrication numérique
Nombre de participants : par équipe de 4 (maximum 3 équipes)
Durée : 1 journée

>>> Introduction à l'électronique open source avec arduino

De plus en plus au goût du jour, la programmation reste un mystère pour la plupart d'entre nous. Afin d'en simplifier l'apprentissage, Arduino a créé une plateforme d'apprentissage open-source, particulièrement adaptée aux projets de robotique et de domotique.

Nous vous proposons de venir vous initier à la programmation et à l'électronique. Accessible au débutants, cette introduction un bon moyen d'avancer en binôme vers des problématiques inconnues. En remettant tous les participants sur les bancs de l'école, nous leur réapprenons à apprendre.

Technicités enseignées : électronique, programmation
Nombre de participants : par groupes de 8 (maximum 3 groupes)
Durée : de 1 heure à ½ journée

>>> MOOC fun "la fabrication numérique" en condensé ou par volet

Premier cours en ligne made in France sur la fabrication numérique, et développé par l'école Mines Télécom Bretagne, ce cours permet, en partant de zéro, de se familiariser avec l'ensemble des techniques de prototypage des Fablabs.

Il se divise en quatre principaux volets :

- Electronique et programmation niveau 1
- Electronique et programmation niveau 2
- Design et découpe en deux et trois dimensions
- Internet des objets

Chacun des modules dure entre une et deux journées, et peut être enseigné séparément en fonction des besoins. L'ensemble du cours peut-être couvert en 5 journées complètes. Ces modules permettent de former une équipe aux techniques du Fablab.

Technicités enseignées : électronique, programmation, découpe laser, impression 3D
Nombre de participants : par groupes de 8 (maximum 2 groupes)
Durée : de un à cinq jours

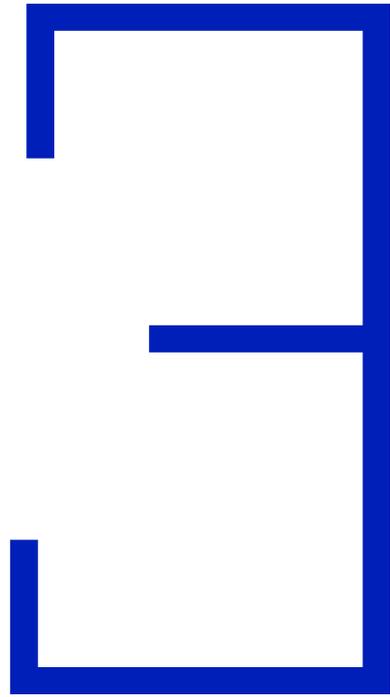
>>> Initiation au design et à l'impression 3D

Certainement la plus mise en avant, l'imprimante 3D est source de fascination, de fantasmes et d'incompréhension. Cette technologie est souvent la moins bien comprise des néophytes.

C'est pourquoi nous proposons un enseignement de ce qu'est cette machine et des possibilités réelles qu'elle offre.

Chaque participant réalisera un dessin tridimensionnel, sur un logiciel que nous enseignerons lors de cet atelier. Ce modèle sera ensuite imprimé sur nos machines. Cette technique étant encore lente (une à deux heures en moyenne par impression), nous vous expédions les créations sous sept jours.

Technicités enseignées : découpe laser, dessin, scan 2D
Nombre de participants : par groupes de 8
Durée : 1h30 par groupe



ACCOMPAGNEMENT
DE PROJETS
SUR-MESURE



Vous avez un besoin de réaliser un projet particulier mais vous n'avez pas les connaissances ou le temps nécessaire ? L'équipe VILLETTE MAKERZ accompagne votre équipe dans l'idéation, la conception et la fabrication de votre projet. En plus de son équipe d'experts aux savoir-faire pluridisciplinaires, VILLETTE MAKERZ est une véritable porte d'entrée sur une communauté de plus d'une centaine d'artistes professionnels, ingénieurs, designers, artisans, architectes, etc. capables de répondre à tous vos besoins !

De la conférence inspirante à l'accompagnement au prototypage d'objet ou encore de projet, nous saurons vous comprendre et répondre à vos interrogations par un biais innovant.

Outil de formation, d'accompagnement ou de production, le sur-mesure matérialise (presque) tous vos rêves. De l'objet interactif ou connecté, au packaging 3D ou personnalisé ou à la confection de décor ou de mobilier, venez mesurer la révolution makers dans le cadre de vos activités.

N'attendez plus, effectuez votre demande de devis dès maintenant (voir page contacts) et découvrez nos savoir-faire à la page suivante !

A black and white photograph showing a close-up of a hand touching a piece of fabric. The fabric has a complex, repeating geometric pattern of interlocking lines. The hand is positioned in the upper left, with fingers gently touching the fabric. The text 'SAVOIR-FAIRE' is overlaid in the center in a white, sans-serif font. The background is slightly blurred, showing more of the fabric and a small, dark, circular object in the upper right.

SAVOIR-
FAIRE

DESIGN INDUSTRIEL

VILLETTE MAKERZ dispose d'un atelier de fabrication numérique ouvert à tous, et constitué de machines professionnelles, d'experts et de formations pour accompagner les makers.

- MODELISATION 3D
- IMPRESSION 3D
- THERMO-FORMAGE
- GRAVURE / DÉCOUPE LASER
- FRAISEUSE CNC
- MENUISERIE
- CÉRAMIQUE
- SÉRIGRAPHIE

ÉLECTRONIQUE

Savoir indispensable pour comprendre la majorité des technologies qui nous entourent, l'électronique nous ouvre les portes du monde connecté de demain. Doté de nouveaux outils d'expérimentation, et de plus en plus lié à la programmation, c'est l'électronique qui rend la matière intelligente.

DESIGN TEXTILE

Avec les nouvelles fibres synthétiques et la combinaison des nombreux savoir-faire textiles ou connexes, le textile s'exprime aujourd'hui dans un esprit renouvelé. Les activités textiles contemporaines connaissent une formidable révolution technologique, source de nouvelles réalités sociales et économiques.

- MACHINE À COUDRE
- BRODEUSE CNC
- SURJETEUSE

AUDIOVISUEL

Le pôle audiovisuel est situé dans la salle de projection du site. Ce lieu modulable accueillera des workshops thématiques dans le large domaine de l'audiovisuel ainsi qu'une programmation variée.

- SALLE DE PROJECTION
- CAPTURE VIDEO & AUDIO
- STUDIO DE TOURNAGE
- MOTION CAPTURE



Un réseau de tiers-lieux Makers

La démarche de création de VILLETTE MAKERZ by WoMa s'inscrit dans la volonté de réaliser une expérimentation de maillage de tiers-lieux, le long du canal de l'Ourcq. L'objectif à terme est de montrer, par l'ouverture de différents micro-espaces de production, à la fois diversifiés et complémentaires, qu'un quartier peut devenir partiellement autonome au niveau de sa production (qu'il s'agisse d'architecture, de culture, d'énergie, d'alimentation, d'éducation, etc.).

En 2013, WoMa, fabrique de quartier, est le 1^{er} espace ouvert pour initier cette démarche. Son principal domaine d'expertise et d'intervention est l'architecture. L'objectif poursuivi au sein de cet espace est la relocalisation de la conception et de la construction architecturale. Plus largement, WoMa est un Fablab et un espace de co-working qui anime, forme et incube des entrepreneurs et des porteurs de projet pour qu'ils réinventent leur métier autour du collaboratif, du digital, du making et du numérique.

VILLETTE MAKERZ by WoMa est le 3^{ème} espace (Ourcq Blanc ouvert en 2015 étant le 2^{ème}) qui ouvre dans le cadre de cette expérimentation de maillage de tiers-lieux. Poursuivant les mêmes objectifs de fond que WoMa, ses domaines d'expertise et d'intervention sont cependant plus nombreux : design industriel, audiovisuel, design textile, électronique.



CONTACTS

Privatisation & Sur-Mesure

Cécile Ambroise
cecile@villettermakerz.com

Guillaume Attal
guillaume@villettermakerz.com



VILLETTEMAKERZ.COM

VILLETTE MAKERZ BY WOMA

PARC DE LA VILLETTE - FOLIE L5*
 211 AV. JEAN -JAURÈS
 75019 PARIS

MÉTRO : Ligne 5 - Porte de Pantin • Ligne 7 - Porte de la Villette

BUS : Lignes 75, 151 - Porte de Pantin • Lignes 139, 150, 152 - Porte de la Villette

TRAM : Ligne 3b - Porte de Pantin, Ella Fitzgerald ou Porte de la Villette

PARKING suivre « Parc de La Villette Nord » (parking Cité des sciences et de l'industrie »)



PLAN DE LA VILLETTE

ARGONAUTE.....	P4	HALLE AUX CURS.....	X4
CABARET SAUVAGE.....	T4	PAVILLON PAUL-DELOUVRIER.....	L7
CENTRE DE DOCUMENTATION DE LA MUSIQUE CONTEMPORAINE (CDMC).....	P9	PÉNICHE CINÉMA.....	T5
CENTRE ÉQUESTRE.....	T4	PHILHARMONIE DE PARIS.....	P8
CITÉ DE LA MUSIQUE.....	N9	HALL DE LA CHANSON.....	N6
CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE.....	N2	THÉÂTRE PARIS-VILLETTE.....	L8
CONSERVATOIRE NATIONAL SUPÉRIEUR DE MUSIQUE ET DE DANSE DE PARIS.....	L9	TRABENDO.....	R7
ESPACE CHAPITEAUX.....	L3	WIP VILLETTE.....	L1
ESPACE PÉRIPHÉRIQUE.....	V4	ZÉNITH PARIS - LA VILLETTE.....	R6
GÉODE.....	N4	ADMINISTRATION PARC DE LA VILLETTE	J7
GRANDE HALLE.....	L7	• Cité jardin / bureaux.....	N8
		• Pavillon Janvier.....	N8
		ASSOCIATION DE PRÉVENTION DU SITE DE LA VILLETTE (APSV).....	L6

Information.....	L9	Restaurant.....	L2 L5 L7 N1 N2 N4 N9 P7 R7
Station de métro.....	L9 P1	Librairie/Boutique.....	L7 N2 N9
Borne Vélib'.....	J3 J9 L9 N1 N10	Toilettes.....	L3 L4 L6 N8
Attaches vélo.....	L1-2-3-5-7-8-9 N5-6-9 P5-7 R4-5-6	Bureau de poste.....	J9
Arrêt de bus.....	P1 P10	Distributeur de billets.....	L9 P2
Arrêt de tramway.....	P1 P10 X4	Eau potable.....	L5 N4 N9 P8 R4 R5 R6
Station de taxis.....	N9 P1 R9	Appel d'urgence.....	L5 N9 P8 R4 R5 R6
Parking (accès).....	L1 N9 P9 R1	Embarcadère.....	L5
Piste cyclable.....	J5 T5		

*au croisement de la Galerie de la Villette et des berges de l'Ourcq