

TECHNICIEN ANIMATEUR FABLAB (FAB MANAGER)

IDENTITE ET CADRE STATUTAIRE DE L'AGENT

NOM Prénom

Statut : Titulaire/Contractuel (art. 3-3 2°)

Catégorie : B

Filière : Administrative/Technique

Cadre d'emplois : Rédacteur/Technicien territorial

Niveau d'études minimum requis : Diplôme de niveau 4 ou équivalent et/ou justifier d'une expérience d'au moins 2 ans sur des fonctions similaires

Temps de travail : Complet

Cycle hebdomadaire : 35 heures

Date prévisionnelle de prise de poste : 15/02/2022

POSITIONNEMENT DU POSTE

Direction Générale Adjointe des Ressources

Direction des Systèmes d'Information et du Numérique

Service Transformation Numérique

N+1 : Responsable de service – Transformation

Numérique

DEFINITION METIER

Le Technicien Animateur Fablab a pour mission de coordonner et gérer l'espace de prototypage, d'en faciliter l'accès aux utilisateurs et de les accompagner dans la réalisation de leurs projets.

FINALITE DU POSTE

Le Technicien Animateur Fablab gère l'espace de prototypage en permettant aux utilisateurs de tirer le meilleur parti des équipements disponibles, tout en préservant l'investissement significatif réalisé pour le construire et l'équiper. Il assure un rôle d'accompagnement des personnes et des groupes dans une posture d'écoute. Il leur facilite l'accès aux services et aux outils de prototypages d'objets physiques, en favorisant l'expression créative. Il apporte son conseil aux porteurs de projets à la fois sur les aspects techniques mais aussi partenariaux pour faciliter la réussite du projet.

ACTIVITES PRINCIPALES

TRONC COMMUN « Gestion de projet »

- Elaborer ou participer à l'élaboration du ou des cahiers des charges des projets,
- Piloter le projet en constituant, organisant, coordonnant et animant l'équipe projet selon le cahier des charges,
- Constituer, animer et coordonner un groupe de travail, un réseau de partenaires,
- Construire une méthodologie adaptée aux projets : déterminer une programmation des actions et des moyens à mettre en œuvre, élaborer des procédures adaptées,
- Produire les outils de suivi et de reporting (analyses statistiques, cartographiques, quantitatives et/ou qualitatives) associés au projet,
- Participer à la négociation et à l'allocation des moyens et optimiser les ressources prévisionnelles allouées dans le cadre des projets,
- Gérer et anticiper les risques et les aléas sur le projet,
- Alerter l'autorité sur les opportunités et les risques (techniques, juridiques, financiers, etc.) inhérents à une stratégie ou à un projet,
- Communiquer sur l'avancement du projet,
- Exercer une fonction de veille sur le domaine traité,
- Participer aux bilans et aux retours d'expérience.

Légende : I : Initiation P : Pratique M : Maîtrise E : Expertise

COMPETENCES PRINCIPALES

Connaissances	I	P	M	E
Environnement territorial			X	
Organisation et services de l'EPCI			X	
Instances, processus et circuits de décision de l'EPCI			X	
Environnement professionnel du/des domaines d'activité (acteurs, partenaires, etc.)			X	
Enjeux, évolutions et cadre normatif du/des domaines d'activité			X	
Méthode et ingénierie de gestion de projet			X	
Méthode et technique d'évaluation des coûts			X	
Méthode et outils d'évaluation de projet			X	
Méthode d'élaboration de critères et indicateurs de suivi			X	
Marchés publics et achats			X	
Savoir-faire	I	P	M	E
Analyser un besoin			X	
Conduire et gérer un projet			X	
Programmer, planifier et coordonner les activités			X	
Opérer des choix techniques adaptés			X	

TECHNICIEN ANIMATEUR FABLAB (FAB MANAGER)

Conseiller			X	
Savoir déléguer, contrôler et évaluer			X	
Travailler et animer en/une équipe (en transversalité)			X	
Travailler et animer en/un réseau			X	
Animer une réunion			X	
Élaborer et gérer un budget		X		
Communiquer en interne et en externe			X	
Réaliser un reporting écrit et oral (tableaux de bord, indicateurs, etc.)			X	
Rédiger un cahier des charges		X		
Assurer une veille juridique et réglementaire			X	
Gérer le stress		X		
Gérer un conflit		X		
Outils bureautiques et environnement Web			X	
Logiciels métiers			X	

Savoir-être

Esprit d'analyse et de synthèse	Sens relationnel
Autonomie	Esprit d'équipe
Rigueur	Force de proposition
Organisation	Diplomatie
Disponibilité	Discrétion
Réactivité	Adaptabilité et flexibilité
Sens des responsabilités	Capacité d'innovation – créativité

ACTIVITES SPECIFIQUES

Créer, exploiter et assurer la maintenance technique de l'espace de prototypage (Fablab)

- Contribuer à la définition des besoins en matière d'équipements,
- Contribuer à la rédaction des cahiers des charges d'acquisition et/ou de maintenance de ces équipements,
- Assurer ou suivre l'installation des équipements,
- Réaliser des tests de fonctionnement sur les différents équipements, périphériques ou applicatifs, les faire fonctionner et les maintenir en conditions opérationnelles,
- Contrôler les travaux d'exploitation,
- Proposer des adaptations en phase avec les évolutions de l'organisation de l'EPCI,
- Assurer la relation avec les prestataires en charge de l'exploitation et la maintenance,
- Organiser l'espace (déplacements, installation, désinstallation d'équipements, etc.),
- Gérer les stocks, réaliser des inventaires et s'assurer des approvisionnements des consommables,
- Garantir la sécurité des personnes (charte, notice d'utilisation, notice sécurité, EPI, etc.).

Assurer la gestion des incidents

- Identifier les causes des dysfonctionnements et des pannes,
- Effectuer un diagnostic,
- Réaliser une intervention de 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} niveau,
- Assurer la relation avec les prestataires en charge de l'exploitation et la maintenance.

Former les personnes autorisées à utiliser les équipements du Fablab

- Concevoir et dispenser des formations d'initiations, individuelles ou collectives, relatives au fonctionnement des équipements à disposition des utilisateurs du lieu,
- Concevoir les parcours de formation et les supports de formation associés,
- Définir les modalités d'accès aux ressources documentaires disponibles.

Animer le Fablab

- Assurer l'accueil et l'information des utilisateurs et notamment des débutants,
- Participer à l'organisation et à la promotion des événements (projections, challenges, concours, ateliers thématiques, afterworks, conférences, etc.) en interaction avec les collaborateurs et les partenaires,
- Participer à l'organisation et à l'animation d'ateliers créatifs et à la conceptualisation de ces ateliers,
- Collaborer à l'élaboration de supports de communication et de valorisation du lieu,
- Organiser la réflexion autour des besoins et demandes des utilisateurs pour faciliter l'émergence de réponses à ces besoins,
- Assurer les gestions technique et administrative du lieu (notamment règlement intérieur, accès, inscriptions, plannings, etc.).

Porter assistance aux utilisateurs et aux projets en phase de prototypage

TECHNICIEN ANIMATEUR FABLAB (FAB MANAGER)

- Accompagner les utilisateurs (les entrepreneurs, porteurs de projets, associations, étudiants, chercheurs, etc.) dans la réalisation de leurs projets,
- Proposer des solutions technologiques en fonction des projets,
- Communiquer vers les utilisateurs de manière réactive et proactive,
- Coordonner les équipes d'utilisateurs et d'intervenants,
- Assurer une veille et proposer des processus expérimentaux sur les nouvelles technologies considérées utiles au développement des services proposés, ainsi que sur les nouveaux moyens de fabrication et de prototypage,
- S'assurer du respect de la réglementation en matière de gestion de l'information et des données (protection intellectuelle, protection des données, etc.), en lien avec le Délégué à la Protection des Données (DPO).

Légende : **I** : Initiation **P** : Pratique **M** : Maîtrise **E** : Expertise

COMPETENCES SPECIFIQUES

Connaissances	I	P	M	E
Stratégie digitale (économie du numérique, système d'informations, webmarketing)			X	
Management de l'innovation (Management de projets innovants, propriété intellectuelle)			X	
Expertise économique (économie des institutions, méthodes et avancées récentes de la microéconomie)			X	
Gouvernance des territoires (ex : écosystèmes et territoires numériques, globalisation et compétitivité des territoires)		X		
Usinage, mécanique, électromécanique, impression 3D et numérisation			X	
Logiciels de prototypage électronique et mécanique (altium, labview, flowcode, solidworks, etc.)			X	
Savoir-faire	I	P	M	E
Co construction de services innovants			X	
Eco-innovation et modèles d'affaires			X	

ACTIVITES SECONDAIRES

TECHNICITE

CONDITIONS D'EXERCICE

<u>Lieu d'affectation</u> : Ansellia	<u>Bureautique</u> : Poste de travail, Logiciels métier.	<u>Certification/Brevet/Permis</u> : Permis B, Habilitations professionnelles.	<u>Conditions particulières</u> : Déplacements fréquents, Equipements de Protection Individuelle (EPI), Pics d'activité liés aux aléas et besoins des usagers.
---	--	--	---

NB : Une fiche de poste n'a pas vocation à être exhaustive. Elle peut évoluer (révision, mise à jour) en fonction des nécessités de service.