



Université Mohammed Seddik BENYAHIA Jijel

Faculté des Sciences et de la Technologie

Département d'Architecture

Master 1 Architecture

Année Universitaire: 2024/2025

SEMESTRE 1

Intitulé de la matière:

PROGRAMMATION URBAINE ET ARCHITECTURALE

Enseignante: Mme LAOUAR Djenette

Cours n°05

LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE

1- LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE, DEFINITION:

- La programmation architecturale est la partie littéraire de l'architecture. Sa fonction est de décrire le contenu d'un projet pour autoriser autant le Maître de l'Ouvrage ou l'équipe de Maîtrise d'Oeuvre à bien cerner le sens et le contenu du projet à réaliser.
- La programmation architecturale constitue souvent la première étape d'un ensemble plus vaste et complexe nécessaire à l'édification d'un bâtiment. Se situant au tout début du processus,



2- LES ETAPES DE LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE

1. Description globale du projet avec ses besoins, ses objectifs, sa raison, son sens, son lien avec l'environnement...
2. Description du support ou du terrain : orientation, environnement, nature de sol...
3. Description détaillée du contenu : organigrammes, quantités, qualités, fonctions, liens entre eux, particularités, définitions techniques (critères par espace) ...
4. Définition du Coût d'objectif
5. Délais de réalisation



3 - LES OBJECTIFS DE LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE

La programmation architecturale a comme objectif, de prévoir en amont, les éléments essentiels et constitutifs d'une bonne architecture.

- Cerner les attentes d'un maître d'ouvrage, d'un usager,
- Evaluer les surfaces,
- Définir le niveau de qualité du projet,
- Envisager sa gestion,
- Estimer des coûts d'opération...



Tels sont **les objectifs de la démarche** qui vise à maîtriser le projet depuis l'intention de faire, jusqu'à sa réalisation et au delà. Cette prise en compte d'un maximum de paramètres, participe à garantir **la qualité** du projet.

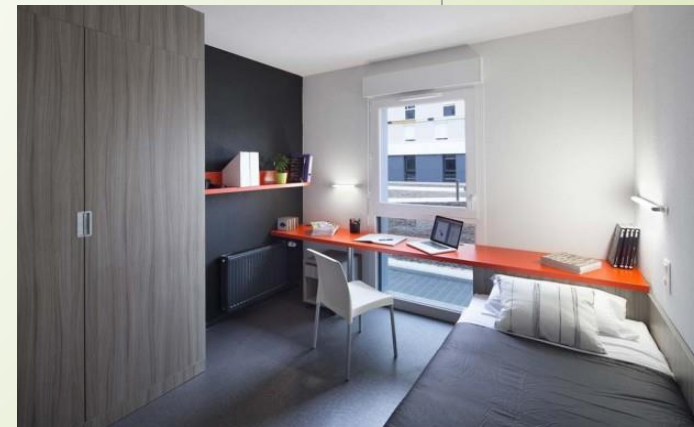
4- INCIDENCE DE LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE

Plusieurs auteurs s'accordent pour reconnaître à la programmation un rôle plus important que celui d'une simple production de document, d'un cahier des charges visant à la réalisation d'un projet.

- Concevoir une bonne architecture d'une part, et d'autre part,
- Assurer une bonne communication (transmission de l'information) entre les différents intervenants, clients, architectes, ingénieurs, entrepreneurs, utilisateurs.
- Et bien sûr, une bonne programmation conduit à réduire considérablement les coûts en amont du processus de construction du bâtiment.



- **Qui** a décidé d'engager un projet ?
- **Que** veut-on programmer/concevoir/bâtir ?
- **Pour quel** public ?
- **Quels** seront les utilisateurs ?
- **Faut-il** aménager, construire, réhabiliter ?
- **Avec quel** budget, quels partenaires, quelles contraintes techniques et d'implémentation du projet ?
- **Quel** site choisir ?
- **Quelles** sont les contraintes urbaines, politiques ?
- **Quels** sont les impératifs de dates, d'échéanciers ?
- **Quels** sont les délais de réalisation pour les différentes opérations ?



5- Les enjeux de la programmation en architecture

Fréquemment, pour définir les enjeux de la programmation en architecture (dans le cadre du bâti), on se doit de répondre à la série des qui, quoi, pour qui, pourquoi, comment, où et quand. À savoir :



LA PROGRAMMATION ARCHITECTURALE ET URBAINNE DE L'INTENTION DE FAIRE À LA MISE À DISPOSITION:

**Intention de faire
Evaluation des
besoins**

**Pré-programme
Faisabilité**

**Programme
Gestion
Financement
Concours**

**Mission Maîtrise
d'œuvre
Validation projet
Chantier**

Mise à disposition

REFERENCES

Caroline Gerber, François Lombard, François Meunier et Jodelle Zetlaoui-Léger, « Programmation architecturale et urbaine : vers une recomposition des pratiques ? », Urbanisme, mars-avril 2004, n° 335, p. 59-60.

Donna P. Duerk, Architectural Programming : Information Management for Design, New York, John Wiley & Sons, Inc., 1993, p. 8.

Olivier Le Loët, « La programmation architecturale, [peut-être ?] une compétence pour engager du changement dans le cadre de la mise en place des Contrats Pluriannuels d'Objectifs et de Moyens [CPOM] », avril 2008, www.filigrane-programmation.com/Reflexions/Leloet-Article%20Program%20et%20CPOM%20V5.pdf.

Pierre Côté, Jean-Pierre Goulette et Sandra Marques, « Vers une pédagogie de l'architecture virtuelle pour l'enseignement du projet d'architecture », dans Actes du colloque TICE 06 (Technologies de l'Information et de la Communication dans l'Enseignement Supérieur et l'Entreprise) [ISBN : 978-2-9527275-0-1], Toulouse, 25-27 octobre 2006.

Pierre Pommellet, « Dialectique des acteurs dans la création et la programmation en architecture et en urbanisme », Arch. & Comport./Arch. Behav., vol. 5, n° 3, 1989, p. 231-238.

Robert G. Hershberger, Architectural Programming and Predesign Manager, New York, McGraw-Hill, 1999, p. 5.

Sandra Marques, Jean-Pierre Goulette et Pierre Côté, « Collaborative Architectural Design Learning Experiment : Using Second Life as a Platform for Design Collaboration and Review », Bridging Communication : Consilience : Connect-Include-Mediate, 2009 Design Communication Association Conference, Atlanta, 25-28 mars 2009, p. 242-249.