



PROGRAMMATION DES BÂTIMENTS PUBLICS

Qualité d'un bâtiment public

Processus de programmation

Organisation des études

Consultation et contrat des programmeurs

Sommaire

Avertissement.....	11
Avant-propos	13
1 Qualité des bâtiments publics et programmation	19
1.1 La qualité des bâtiments publics	19
1.2 La programmation au service de la qualité	21
1.3 L'évolution des textes touchant à la programmation	24
2 Les études de programmation	29
2.1 Les études pré-opérationnelles : bâtir un projet	30
2.1.1 Reformulation de la demande	31
2.1.2 Détermination du champ des études pré-opérationnelles	34
2.1.3 Approche globale du projet	36
2.1.4 Affinement des objectifs.....	38
2.1.5 Choix des options	39
2.1.6 Test final de faisabilité	42
2.1.7 Formulation et validation du pré-programme.....	44
2.2 Le programme : passer une commande à un maître d'œuvre	47
2.2.1 Trois niveaux de précisions pour le programme	50
2.2.2 Les étapes de la programmation opérationnelle	56
3 Zoom sur le programme de consultation	65
3.3 Le préambule	68
3.1 L'introduction	69
3.2 Présentation du projet de la maîtrise d'ouvrage	69

3.3	Fonctions, activités et usages	71
3.4	Le site	76
3.5	Les espaces nécessaires aux activités	79
3.6	Les contraintes et les exigences techniques	85
3.7	Les contraintes et exigences opérationnelles	89
3.8	Les annexes	91
4	S'organiser autour d'un projet	95
4.1	Organiser la maîtrise d'ouvrage	96
4.2	Maîtriser la participation	100
4.3	Savoir communiquer	105
5	Faire appel à un programmeur	109
5.1	La mission du programmeur	110
5.2	La consultation et le contrat des programmeurs privés	116
5.2.1	Nature du contrat et mode de consultation	117
5.2.2	L'avis d'appel à la concurrence	118
5.2.3	La sélection	118
5.2.4	Le dossier de consultation	119
5.2.5	L'analyse des propositions	120
5.2.6	L'audition (éventuelle)	121
5.2.7	Le contrat	122
5.3	Modèles et contrats	123
5.3.1	Exemple d'avis d'appel public à la concurrence	123
5.3.2	Règlement de consultation	124
5.3.3	Marché de programmation	126
5.3.4	Lettre de commande	128
	Table des matières	131