Projet :

Nom(s) :

GUIDES de CONNAISSANCES

PLAY & PULSE

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

LES PERSONNES

Les PERSONNES*

Caractéristiques

Typologie de personnes étudiées :

GUIDE de CONNAISSANCES



N° :

MES DÉCOUVERTES

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

RÉFÉRENCES (bibliographie, visuels) :

* Le terme « personne » définit l'individu en lien avec le produit ou l'environnement. La personne peut être un(e), utilisateur(trice), usager, acheteur(euse), opérateur(trice), consommateur(trice), expert(e) du domaine d'étude, aidant(e), ...

PLAY & PULSE

Projet :

Noms Prénoms :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

Les LIEUX & ESPACES

CARACTÉRISTIQUES & TENDANCES

Typologie de lieux ou d'espaces étudiés :

GUIDE de CONNAISSANCES







N° :

MES DÉCOUVERTES

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

RÉFÉRENCES (bibliographie, visuels) :

PLAY & PULSE

Projet :

Noms Prénoms :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

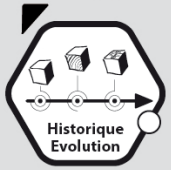
Les PRODUITS*

CARACTÉRISTIQUES & TENDANCES

LES PRODUITS

Typologie de produits étudiés :

GUIDE de CONNAISSANCES

























MES DÉCOUVERTES

N° :

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...)

RÉFÉRENCES (bibliographie, visuels) :

* Le terme « produit » est défini par la norme ISO 9000 (2005) comme le résultat d'un processus. La norme distingue quatre catégories de produits : les produits de services (transport, voyage), les « softwares » (logiciel, jeu, applications), les produits matériels (meuble, moteur) et les produits issus de processus à caractère continu (lubrifiant). Un produit peut être physique (jouet, moteur) ou immatériel (service, logiciel), ou une combinaison des deux (smartphone, objets connectés).

PLAY & PULSE

Projet :

Noms Prénoms :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

Les UNIVERS

CARACTÉRISTIQUES & TENDANCES DE L'UNIVERS DU PROJET

Typologie d'univers étudiées :

GUIDE de CONNAISSANCES



N° :

MES DÉCOUVERTES

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

RRÉFÉRENCES (bibliographie, visuels) : :

PLAY & PULSE

PROJET :

NOMS PRÉNOMS :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

LE TEMPS

Le TEMPS

CARACTÉRISTIQUES & TENDANCES

Typologie de temporalités étudiées :

GUIDE de CONNAISSANCES







N° :

MES DÉCOUVERTES

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

RÉFÉRENCES (bibliographie, visuel(s) :

PLAY & PULSE

PROJET :

NOMS PRÉNOMS :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

Les USAGES*

CARACTÉRISTIQUES & TENDANCES

Typologie d'usages :

GUIDE de CONNAISSANCES



N° :

MES DÉCOUVERTES

SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

RÉFÉRENCES (bibliographie, visuels) :

* Nous entendons par usage, une double nuance : l'activité réelle ainsi que la pratique habituelle (us, coutumes, traditions, habitudes, modes de vie) d'une personne pour satisfaire un objectif (fonctionnel et/ou émotionnel).

PLAY & PULSE

Projet :

Noms Prénoms :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

LÉGENDE

LES USAGES



Caractéristiques des activités, des tâches, des habitudes, us, coutumes : déroulement des activités, écarts tâches prescrites activités, scénarisations, erreurs, …



Caractértistiques des Interactions : types de communications, verbalisations, prises d'informations, flux, ...



Caractéristiques de performances : techniques, efficacité, efficience, satisfaction, ...



Caractéristiques de consommation : Habitudes et modes de consommation, comportements d'achats, ...

LES UNIVERS



Univers sensoriel : thème du projet d'étude, univers symboliques, sensoriel, ...



Univers socioculturel : milieux, secteurs, domaines, champs d'activités, évolutions de la société, niveau d'éducation, accès à la santé, ...



Univers éthique : innovations, inventions et démarches responsables, soucieuses de l'environnement et des personnes, écologie prospective, ...



Univers politique : politique locale, politique nationale, ...

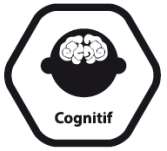
LES PERSONNES



Caractéristiques sociodémographiques : sexe, âge, profession, habitat, statut, région géographique, ...



Caractéristiques physiques : physiologie, anatomie, anthropométrie, sensoriel, motricité, ...



Caractéristiques cognitives : connaissances, expériences, mémoire, charge mentale, langages, raisonnements, apprentissages, ...



Caractéristiques psychologiques : personnalité, état d'esprit, caractère, mentalité, motivation, imagination, ...



Caractéristiques idéologiques : influences, aspirations, rêves, désirs, valeurs, ...



Caractéristiques sociales : environnement social, relations, liens, ...



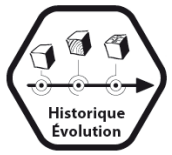
Caractéristiques culturelles : styles de vie, modes de vie, us et coutumes, cultures, ...

PLAY & PULSE

© PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

LÉGENDE

LES PRODUITS



Caractéristiques historiques : origines, provenances, transformations, évolutions, mutations, ...



Caractéristiques liées à l'image, l'identité : philosophies, personnalités, symboliques, historiques, ...



Caractéristiques fonctionnelles : interactions, communications, manipulations, préhensions, transformations, services, ...



Caractéristiques liées aux procédés de fabrication : mises en forme, transformations, assemblages, finitions, ...



Caractéristiques écologiques : impacts énergétiques, sur les ressources naturelles, sur la biodiversité et les écosystèmes, déchets, gaspillages, pollutions, …



Caractéristiques réglementaires : droits d'auteur, propriétés intellectuelles, propriété industrielles, normes, brevets, réglementations, droit du travail, lois sur la responsabilité sociale des entreprises, lois sur la protection de l'environnement, …



Caractéristiques esthétiques : équilibres, proportions, harmonies, hiérarchies, cohérences, rythmes, structures, tailles, encombrements, dimensions, ...



Caractértistiques sensorielles : couleurs, textures, motifs, contrastes, sons, odeurs, goûts, ...



Caractéristiques liées aux matériaux : types de matériaux, propriétés mécaniques, symboliques, écologiques, masses, ...



Caractéristiques techniques et technologiques : mécanismes, liaisons, cinématiques, interfaces, performances techniques, Innovations, technologies actuelles et futures, découvertes, ...



Caractéristiques économiques : prix de ventes, coût de fabrication, coût de distribution, pouvoir d'achat, ...



Caractéristiques concurrentielles : leaders du marché, marques, concurrents directs, concurrents indirects, entreprises, ...

LES LIEUX & ESPACES



Caractéristiques liées à l'organisation des lieux et des espaces : dispositions, agencements, organisations, aménagements, emplacements, ...



Caractérisiques liées à l'esthétique des lieux et des espaces : apparences, décors, style, ...



Caractérisiques liées aux ambiances physiques des lieux et des espaces : ambiances thermiques, lumineuses, sonores, sensorielles, météorologiques, ...

LE TEMPS



Caractéristiques liées à la mesure du temps : durées, fréquences, cycles, ...



Caractéristiques liées à l'organisation temporelle : périodes, moments, saisons, dates, ...



Caractéristiques liées aux circonstances : occasions, événements, ...

PLAY & PULSE

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

BIBLIOGRAPHIE :

N° :

	Sources fiables		Sources recoupées	
	Oui	Non	Oui	Non
[1]	○	○	○	○
[2]	○	○	○	○
[3]	○	○	○	○
[4]	○	○	○	○
[5]	○	○	○	○
[6]	○	○	○	○
[7]	○	○	○	○
[8]	○	○	○	○
[9]	○	○	○	○
[10]	○	○	○	○
[11]	○	○	○	○
[12]	○	○	○	○
[13]	○	○	○	○
[14]	○	○	○	○
[15]	○	○	○	○
[16]	○	○	○	○
[17]	○	○	○	○
[18]	○	○	○	○
[19]	○	○	○	○
[20]	○	○	○	○
[21]	○	○	○	○
[22]	○	○	○	○
[23]	○	○	○	○
[24]	○	○	○	○

PROJET :

NOMS PRÉNOMS :

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

BIBLIOGRAPHIE :

N° :

	Sources fiables		Sources recoupées	
	Oui	Non	Oui	Non
[25]	◯	◯	◯	◯
[26]	◯	◯	◯	◯
[27]	◯	◯	◯	◯
[28]	◯	◯	◯	◯
[29]	◯	◯	◯	◯
[30]	◯	◯	◯	◯
[31]	◯	◯	◯	◯
[32]	◯	◯	◯	◯
[33]	◯	◯	◯	◯
[34]	◯	◯	◯	◯
[35]	◯	◯	◯	◯
[36]	◯	◯	◯	◯
[37]	◯	◯	◯	◯
[38]	◯	◯	◯	◯
[39]	◯	◯	◯	◯
[40]	◯	◯	◯	◯
[41]	◯	◯	◯	◯
[42]	◯	◯	◯	◯
[43]	◯	◯	◯	◯
[44]	◯	◯	◯	◯
[45]	◯	◯	◯	◯
[46]	◯	◯	◯	◯
[47]	◯	◯	◯	◯
[48]	◯	◯	◯	◯

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

PROJET :

NOMS PRÉNOMS :

Les PERSONNES*

LES PERSONNES

Typologie de personnes étudiées :

GUIDE de CONNAISSANCES

Caractéristiques

* Le terme « personne » définit l'individu en lien avec le produit ou l'environnement. La personne peut être un(e), utilisateur(trice), usager, acheteur(euse), opérateur(trice), consommateur(trice), expert(e) du domaine d'étude, aidant(e), ...

















SYNTHÈSE (besoins, problématiques, mots clés, valeurs à transmettre, ...) :

PLAY & PULSE

Projet :

Noms Prénoms :

PLAY &PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

LÉGENDE

Les PERSONNES



Caractéristiques sociodémographiques : sexe, âge, profession, habitat, statut, région géographique, ...



Caractéristiques physiques : physiologie, anatomie, anthropométrie, sensoriel, motricité, ...



Caractéristiques cognitives : connaissances, expériences, mémoire, charge mentale, langages, raisonnements, apprentissages, ...



Caractéristiques psychologiques : personnalité, état d'esprit, caractère, mentalité, motivation, imagination, ...



Caractéristiques idéologiques : influences, aspirations, rêves, désirs, valeurs, ...



Caractéristiques sociales : environnement social, relations, liens, ...



Caractéristiques culturelles : styles de vie, modes de vie, us et coutumes, cultures, ...

PLAY & PULSE

PLAY & PULSE, Charrier M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort