

AVANT-PROPOS

PLAY
&
PULSE





AVANT-PROPOS

***Play & Pulse* est une démarche outillée alliant Design Thinking, conception centrée sur les personnes, culture « maker » et innovation participative.**

***Play & Pulse* permet d'accompagner et guider les projets d'innovation dans une démarche responsable, respectueuse de valeurs éthiques, humaines et durables.**

Play & Pulse se veut être un guide pour tous ceux qui souhaitent innover et concevoir des produits en impliquant les personnes qui les utiliseront, dans une démarche responsable et solidaire.

La création de *Play & Pulse* est le fruit d'une rencontre, entre deux disciplines, l'ergonomie et le design, entre deux expériences de vies, mais surtout entre deux personnes, portées par les mêmes valeurs, qui ont su dépasser les cloisonnements disciplinaires, pour trouver et construire un langage commun pour travailler, collaborer ensemble.

Nos outils s'appuient sur ce langage commun et permettent de traiter l'innovation en adoptant un regard au service des personnes qu'elles soient, extraordinaires ou ordinaires, un regard alliant ergonomie et design produit, et surtout un regard responsable sur les enjeux environnementaux et sociaux liés au développement de nouveaux produits.

Ce langage commun est issu de plus de 10 ans de projets scientifiques, dont une thèse de doctorat, de projets de valorisation industrielle, de pratiques pédagogiques partagées, d'échanges avec les différents porteurs de projets et surtout avec nos étudiants que nous remercions vivement, qui, par leurs questionnements, leurs remarques nous ont permis d'affiner nos réflexions pour aboutir, aujourd'hui, à *Play & Pulse*.

Play & Pulse, c'est aussi des conseils, des postures, des valeurs à adopter pour concevoir des produits éthiques responsables, durables répondant aux besoins des personnes éco-conscientes et solidaires. Cette dimension très particulière de *Play & Pulse* résulte de nos valeurs personnelles, de notre envie de transmettre ces valeurs que nous considérons aujourd'hui comme indissociables d'une approche centrée sur les personnes. Ces valeurs sont aussi celles des étudiants que nous croisons chaque semestre, sensibles à ces dimensions et souhaitent pouvoir les mettre en œuvre dans leurs pratiques professionnelles.

Avec *Play & Pulse*, nous avons tenté de répondre à ce besoin de nos étudiants, de disposer d'outils efficaces, rapides mais néanmoins puissants les aidant à défendre, à mettre en œuvre leurs valeurs et les nôtres dans la conception de produits pour le monde de demain. C'est dans cette perspective que *Play & Pulse* est proposée en *Creative Commons*.



QUI SOMMES-NOUS ?



Florence Bazzaro - Titulaire d'une thèse de Doctorat en Sciences Cognitives de l'Université Bordeaux-2 portant sur la prise en compte des personnes lors de la conception d'interface de réalité virtuelle, j'ai été recruté comme maître de conférences au sein de l'Université de Technologie Belfort Montbéliard pour enseigner dans une formation en ingénierie mécanique et en ergonomie. Mes travaux de recherche se sont développés autour des problématiques de l'ergonomie prospective, de la conception de produits centrée sur les utilisateurs, de la conception pour tous et plus récemment de l'éco-innovation. Ma culture initiale en ergonomie cognitive et en sciences cognitives a fortement nourri mes travaux sur l'intégration de l'utilisateur lors de la conception de produits, de services. Mes valeurs et aspirations personnelles ont pour leur part poussé mes réflexions vers la conception pour tous et l'éco-innovation.



Marjorie Charrier - Titulaire d'un diplôme de designer produit de l'École de Design Nantes Atlantique (EDNA) obtenu en 2001, j'ai travaillé pendant plus de six années comme designer produit dans une agence de design. En 2006, j'ai rejoint l'Université de Technologie Belfort Montbéliard, comme enseignante-chercheur en design thinking. J'ai soutenu ma thèse de doctorat en novembre 2016. Mes activités se focalisent sur le Design Thinking et l'esprit « maker » au sein de l'Innovation Crunch Lab de l'UTBM en tant que Design Thinking Manager. Ma vision du design repose sur des valeurs éthiques fortes. Ainsi, je cherche à proposer des méthodes et des outils permettant, grâce à la participation active de l'utilisateur au processus, de concevoir des produits respectueux des personnes et de la planète.





AVANT-PROPOS

À QUI S'ADRESSE PLAY & PULSE ?

Play & Pulse est destiné à toutes les personnes qui conduisent ou seront amenés à conduire des projets d'innovation et de conception de produits. Ainsi, *Play & Pulse* s'adresse à celles et ceux qui souhaitent innover guidés par des valeurs éthiques, humaines et durables.

Les étudiants et les équipes pédagogiques, spécialisés en ingénierie, en design produit ou en ergonomie, souhaitant acquérir les compétences fondamentales de la conception centrée sur les personnes y trouveront des supports théoriques, des méthodes et outils permettant d'outiller des séances de travaux dirigés ou de travaux pratiques.

Les professionnels, acteurs d'une cellule d'innovation produit, d'un service R&D pourront y découvrir des outils rapides à mettre en œuvre pour structurer et guider leur projet de conception et favoriser la prise en compte des personnes de leur produits et les enjeux environnementaux et sociétaux.

Les Makers, les usagers de FabLab, OpenLab, LivingLab et autres lieux d'innovations pourront également utiliser *Play & Pulse* pour guider leur réflexion pour concevoir des produits pour eux, pour les autres, grâce notamment à la dimension ludique offerte par l'approche méthodologique de *Play & Pulse*.

