CARTES CONSEILS

PLAY & PULSE

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

Version Automne 2022

ADOPTER LES BONNES POSTURES ET LES BONNES PRATIQUES

L'objectif des cartes conseils est de proposer des conseils généraux permettant d'adopter les bonnes postures et les bonnes pratiques lors de l'utilisation des différents outils, ou lors des différentes situations étudiées.

Ces cartes conseils reprennent la philosophie globale de notre méthodologie outillée, ainsi que des conseils plus spécifiques pour les phases d'immersion sur le terrain ou pour les étapes de créativité.

Ces cartes ont pour vocation à être utilisées sur l'ensemble des étapes : de la découverte à l'évaluation de la situation.

Nous conseillons de relire ces cartes régulièrement, avant de rencontrer des utilisateurs, une séance d'immersion, une séance de créativité, une revue de projet, pour se préparer, développer l'empathie et ainsi prendre en compte les personnes, être créatifs et innovants.

Les cartes conseils sont numérotées. Chaque outil de Play & Pulse précise les cartes conseils qui rappellent les bonnes postures à adopter.

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

CARTE CONSEILS

ÉTHIQUE

PLAY & PULSE

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

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

ÉTHIQUE

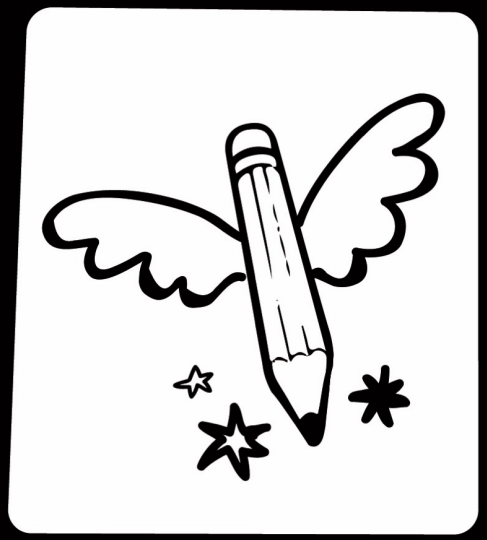
1

- Donner du **sens**
- Rechercher des **opportunités** dans l'adversité
- Faire **plus avec moins**
- Penser et agir de manière **flexible**
- Viser la **simplicité**, la sobriété
- Penser dans les **moindres détails**
- Penser **utilité** à court et à long terme
- Intégrer les marges et les exclus, être **solidaire**
- **Suivre son cœur**
- Prendre ses responsabilités, **s'engager**
- **Offrir** au monde
- **Respecter** la biodiversité
- Viser d'**améliorer l'état du monde**

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

CARTE CONSEILS

CO-CRÉATIVITÉ



PLAY & PULSE

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

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

CO-CRÉATIVITÉ

2

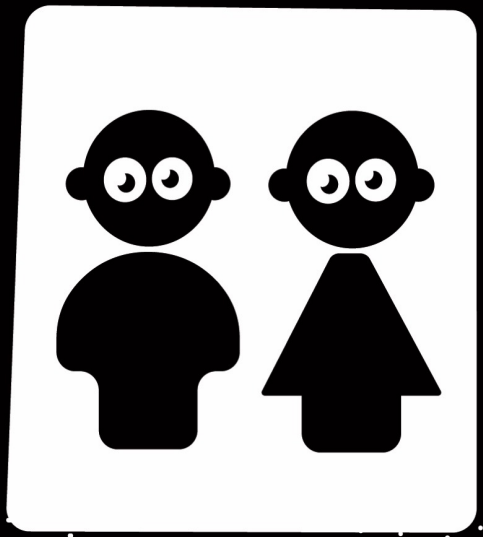
- Favoriser l'**esprit d'équipe**, faire circuler et partager les informations
- **Écouter,** être constructif, bienveillant, authentique
- Respecter et assumer l'égalité de valeur des acteurs, **faire confiance**
- Reporter tout jugement, **ne pas critiquer**, ne pas censurer mais **rebondir**
- Favoriser l'**empathie**
- **S'amuser**, rêver, laisser libre cours à la spontanéité
- **Ouvrir son esprit**, être curieux, remettre en question les évidences
- Proposer **le plus d'idées** possibles et les idées les plus farfelues
- Accepter le **caractère ludique** de la technique
- **Aider les personnes à s'exprimer**, à réagir, à être créatifs, à transmettre leurs retours d'expériences
- Veiller à ce que les participants aient le **même niveau d'information**

PLAY & PULSE

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

CARTE CONSEILS

INNOVER POUR les PERSONNES



PLAY & PULSE

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

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

INNOVER POUR les PERSONNES

3

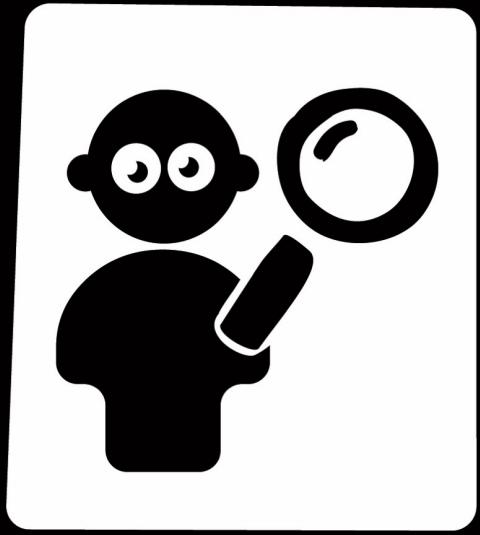
- Mettre en place **une équipe pluridisciplinaire** avec des experts en sciences humaines et sociales
- Faire participer **activement** les personnes ciblée par le projet à toutes les étapes du projet
- **Aller sur le terrain** pour comprendre quels sont les usages réels (habituels ou détournés)
- **Écouter** les personnes
- Faire preuve d'**empathie** et d'**éthique**
- Échanger en **boucles courtes** dans toutes les phases du projet
- Concevoir **pour toutes et tous**
- Maquetter, prototyper, créer **avec les personnes**
- **Tester** les idées avec les personnes dans leurs situations de vie réelles

PLAY & PULSE

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

CARTE CONSEILS

SUR LE TERRAIN



PLAY & PULSE

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

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

SUR LE TERRAIN

4

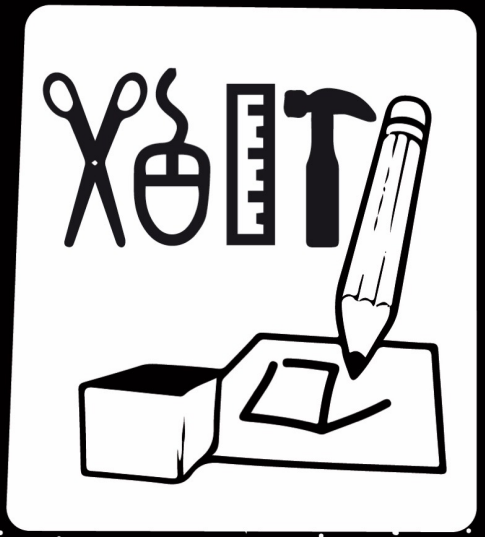
- Être discret, **ne pas perturber les habitudes** des personnes observées
- Être **ouvert d'esprit** et **curieux**
- **Observer**, être attentif aux détails, aux comportements et aux expressions des visages
- Être **à l'écoute**
- **Reporter tout jugement**, rester neutre
- Être **bienveillant**, souriant et poli
- Faire preuve d'**empathie** et d'**éthique**
- Être **rigoureux** dans le recueil des données et la formulation des questions
- **Confronter les résultats** aux avis des personnes observées
- Traiter les données personnelles recueillies de manière **confidentielle**
- **Recueillir le consentement des personnes** pour les photographier ou les filmer.

PLAY & PULSE

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

CARTE CONSEILS

MAQUETTER PROTOTYPER



PLAY & PULSE

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

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

MAQUETTER et PROTOTYPER

5

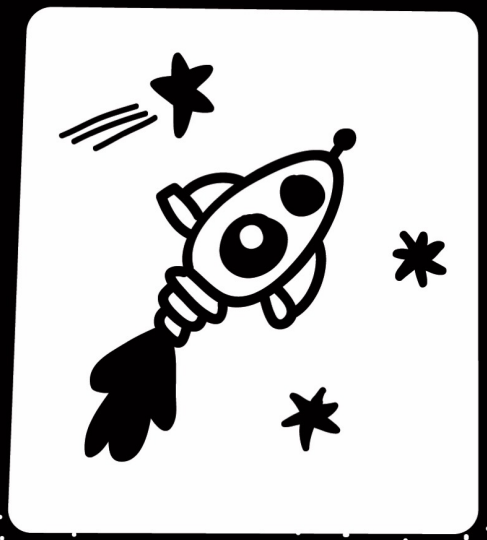
- Maquetter et prototyper **très tôt**
- Maquetter et prototyper en **itérations rapides**
- Itérer en **progression de fidélité de définition** des maquettes ou prototypes (de la plus basse fidélidé à la plus haute fidélité)
- Réaliser des maquettes ou prototypes de **qualité, soignés et propres**, même en travaillant en basse fidélité
- Maquetter et prototyper **avec les personnes**
- Maquetter et prototyper **toute l'expérience vécue** par les personnes
- Faire **simple**, être **ingénieux**
- Utiliser des **matériaux appropriés**
- Maquetter et prototyper **une idée à la fois**
- Ne pas considérer le prototype ou la maquette comme le produit final
- Ne pas avoir peur de **se tromper** et de **recommencer**
- Réaliser des maquettes et prototypes pouvant **être manipuler sans danger**

PLAY & PULSE

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

CARTE CONSEILS

ÉVEILLER ET NOURRIR SA CRÉATIVITÉ



PLAY & PULSE

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

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

ÉVEILLER ET NOURRIR SA CRÉATIVITÉ

6

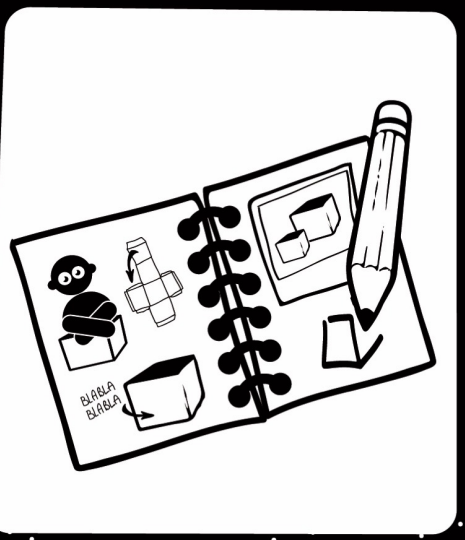
- Se nourrir de tout, être ouvert et **curieux**
- S'inspirer d'univers même **très éloignés** de son sujet d'étude
- **Renouveler** ses sources d'inspiration, rester à l'affût, butiner, rebondir
- Suivre l'actualité dédiée aux **tendances** et à la **mode**
- Créer ses propres **cahiers d'inspirations et de tendances** répertoriant ses propres informations glanées au fil des projets
- Utiliser **une boite** pour y stocker ses inspirations sensorielles : échantillons de textures, objets, plantes, ...
- S'inspirer sans **copier** à l'identique
- **Diversifier les sources** d'information : magazines, articles scientifiques, ouvrages, internet, catalogues, ...
- **Diversifier les modes de représentation** : visuels (images, dessins, vidéos, ...), narratifs, sensoriels (textures, sons, ...), ...

PLAY & PULSE

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

CARTE CONSEILS

CAHIER D'IDÉES & RECHERCHES CRÉATIVES



PLAY & PULSE

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

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

CAHIER D'IDÉES & RECHERCHES CRÉATIVES

7

- Garder le **même format** et la **même mise en page**
- Organiser les idées : présenter **une idée** ou **une évolution de l'idée par page**
- **Illustrer vos idées** avec des dessins mais aussi avec des photos de vos maquettes, des échantillons de textures, des visuels, ...
- **Représenter les personnes** en situation
- Dessiner, découper, coller, ..., **explorer différents moyens graphiques** pour vous exprimer
- Faire des **dessins simples** : vues de face ou de profil pour explorer les possibilités, puis vues en perspective pour visualiser le volume
- Dessiner **ni trop gros**, **ni trop petit** et dès que cela est possible, utiliser **l'échelle 1**
- **Écrire lisiblement les annotations** et mettre en évidence les **mots clés**

PLAY & PULSE

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