

CARTES EXPÉRIENCES





CARTES EXPÉRIENCES

L'objectif des cartes expériences est de permettre aux équipes de conception d'interroger régulièrement les expériences vécues par les personnes.

1. **Les expériences émotionnelles** relatives aux émotions brutes sont ressenties par les personnes avant, pendant et après l'utilisation du produit.
2. **Les expériences sensorielles** correspondent aux sensations positives ou négatives perçues au niveau des sens : la douceur du toucher, l'agressivité d'un son, d'une odeur, d'un goût ravivant des souvenirs d'enfance.
3. **Les expériences sociales et culturelles** regroupent le plaisir ou déplaisir d'être seul, en famille, entouré d'un réseau amical ou social.
4. **Les expériences psychologiques et cognitives** sont directement liées aux stimulations cognitives, aux apprentissages, aux plaisirs de la découverte.
5. **Les expériences de bien-être, santé et qualité de vie** font référence aux bien-être physique, au confort des personnes et au respect de leur santé.
6. **Les expériences responsables** sont relatives aux sentiments des utilisateurs lorsqu'ils utilisent des produits respectueux de leurs besoins éthiques, responsables et solidaires.

Les objectifs d'utilisation de ces cartes peuvent varier en fonction des phases du projet :

- **Utilisées en phase de découverte**, les cartes expériences ont pour vocation d'aider les équipes projet à identifier les expériences vécues par les personnes lors de l'utilisation des produits existants, lors de la réalisation de l'activité.
- **Utilisées en phase de synthèse**, ces cartes permettent de guider la réflexion vers les expériences projetées. Ainsi, il est possible de définir les expériences auxquelles doivent répondre les futurs produits.
- **Utilisées en phase de recherche créative**, ces cartes peuvent être des boosters de créativité, elles permettent de stimuler les étapes de créativité.
- **Utilisées en phase d'évaluation ou de validation**, ces cartes permettent d'interroger les solutions proposées aux regards des expériences qu'elles font vivre.



EXPÉRIENCES 1

Faire vivre des expériences émotionnelles



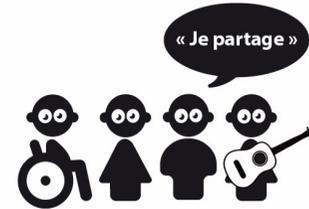
EXPÉRIENCES 2

Faire vivre des expériences sensorielles



EXPÉRIENCES 3

Faire vivre des expériences sociales et culturelles



EXPÉRIENCES 4

Faire vivre des expériences psychologiques et cognitives



EXPÉRIENCES 5

Faire vivre des expériences de qualité de vie, de santé, de bien être



EXPÉRIENCES 6

Faire vivre des expériences responsables



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



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



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



