

# 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, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

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

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

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

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

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

