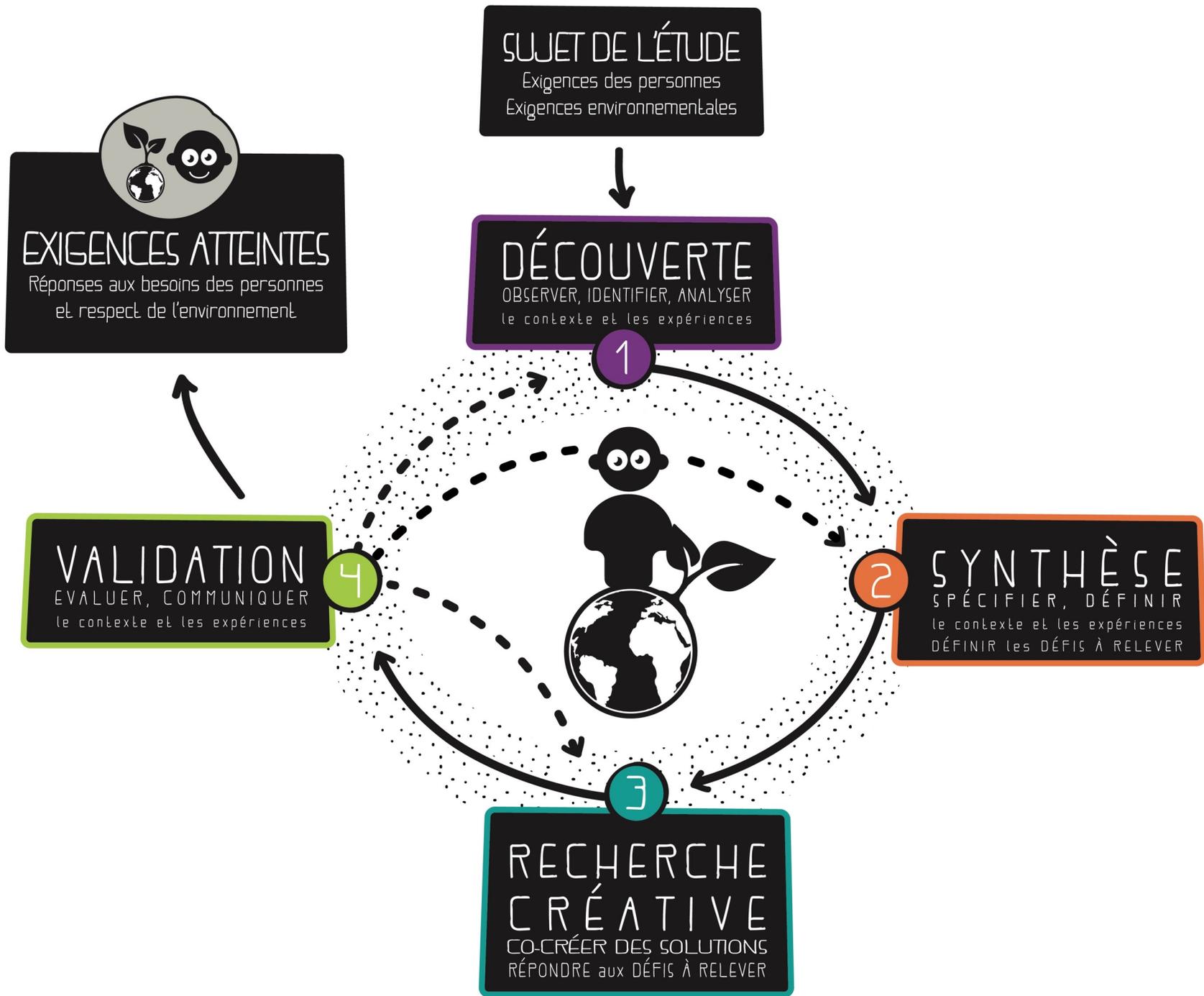


LA DÉMARCHE

PLAY
&
PULSE





RÉPONSES AUX BESOINS des personnes et respect de l'environnement

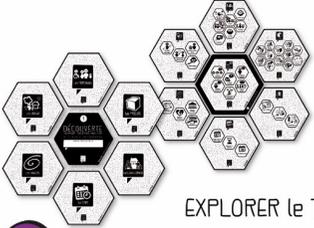
ARRIVÉE

EXIGENCES ATTEINTES

RETOUR
EXIGENCES NON ATTEINTES

DÉCOUVERTE
OBSERVER, IDENTIFIER, ANALYSER
le contexte et les expériences

1



EXPLORER le THÈME de L'ÉTUDE

DÉPART

SUJET de L'ÉTUDE
Exigences des personnes
Exigences environnementales



PLAY & PULSE



GUIDES de CONNAISSANCES

RECUEILLIR les INFORMATIONS et les EXPÉRIENCES VÉCUES sur le terrain et dans la littérature

2 SYNTHÈSE
SPÉCIFIER, DÉFINIR
le contexte et les expériences
DÉFINIR les DÉFIS À RELEVÉR

2

PLANCHES DE SYNTHÈSE



CONSTRUIRE les PLANCHES de SYNTHÈSE & LES PROFILS DES PERSONNES

PARCOURS D'EXPÉRIENCES



CONSTRUIRE le PARCOURS d'EXPÉRIENCES

3

3 RECHERCHE CRÉATIVE
CO-CRÉER DES SOLUTIONS
Répondre aux défis à relever



DÉFIS À RELEVÉR

SPÉCIFIER les PROBLÈMES et les BESOINS
DÉFINIR les DÉFIS À RELEVÉR et les OPPORTUNITÉS CRÉATIVES

EXPÉRIENCES PROJÉTÉES



IMAGINER et DÉFINIR les EXPÉRIENCES PROJÉTÉES

4 VALIDATION
ÉVALUER, COMMUNIQUER
le contexte et les expériences

4

RECUEILLIR les nouvelles EXPÉRIENCES
RÉALISER les SUPPORTS de COMMUNICATION



CO-CRÉER les solutions
MATÉRIALISER, MAQUETTER, PROTOTYPER les solutions

MATÉRIELS TRANSVERSES





La phase de découverte est une étape d'immersion sur le terrain à la rencontre des personnes ciblées par votre projet. Sous le signe de l'empathie et de la curiosité, cette phase doit vous aider à identifier leurs besoins et bien comprendre le contexte de votre projet.

PHASE DE DÉCOUVERTE

OBSERVER, IDENTIFIER, ANALYSER le contexte et les expériences

La phase de découverte vise à **s'immerger dans le thème d'étude**, à comprendre et spécifier le contexte des situations d'usages, à comprendre et connaître l'utilisateur et à identifier ses expériences vécues. C'est une phase de questionnement, de maturation, de curiosité, d'exploration et d'immersion qui permet de définir et comprendre l'univers du projet et d'identifier les besoins, les attentes et les souhaits des personnes ciblées (utilisateurs, usagers, etc.).



Créer des solutions utiles pour les personnes ciblées par votre projet implique une parfaite compréhension de leurs besoins. Cette phase de synthèse permet de s'ouvrir à de nouvelles opportunités. Elle vous aide à bien comprendre et définir vos défis d'innovation.

PHASE DE SYNTHÈSE

SPÉCIFIER, DÉFINIR le contexte et les expériences
DÉFINIR les DÉFIS À RELEVER

La phase de synthèse vise à **synthétiser l'ensemble des informations découvertes** sous la forme de spécification des exigences liées aux expériences des personnes et au contexte du projet. Les synthèses peuvent être liées aux usages, aux produits, aux personnes et à leurs expériences, aux univers, aux lieux et espaces, ou encore à la temporalité des activités.

Cette phase de synthèse doit permettre d'aboutir à l'identification de la **problématique générale du projet** afin d'identifier les **défis à relever**, les fils rouges de la réflexion qui permettront d'identifier les opportunités créatives, les axes de recherches ou orientations prospectives. L'identification de cette problématique générale, nécessite d'identifier notamment les problématiques sensorielles, émotionnelles, socioculturelles, fonctionnelles, ergonomiques, techniques, éthiques, esthétiques, ... rencontrées par les personnes dans les différentes situations de vie.





Les Phases de recherche créative sont des étapes itératives d'émulsion et de génération d'idées pour imaginer des solutions originales et diversifiées en réponse aux défis d'innovation.

PHASE DE RECHERCHE CRÉATIVE

REPENDRE AUX DÉFIS À RELEVER

CO-CRÉER DES SOLUTIONS

Cette phase permet d'ouvrir le champ à toutes les solutions possibles pour **faire vivre aux personnes des expériences originales, positives et de qualité**. Dans cette phase les recherches créatives doivent s'inscrire dans une approche narrative et prospective des expériences projetées permettant de donner vie à des idées qui auront du sens pour les personnes ciblées par le projet. Cette démarche créative itérative requière d'imaginer et de matérialiser un nombre important de solutions originales et diversifiées et de les rendre tangibles afin de pouvoir les tester rapidement avec des personnes « réelles ».

Dans cette phase, les solutions sont co-créer et projetées dans un récit guidé par les expériences projetées. Des scénarios d'usage prospectifs permettent d'imaginer et de matérialiser de nouveaux usages, de nouvelles situations de vie, de nouvelles expériences, de nouveaux produits, ...

Les solutions sont affinées de manière itérative alternant recherche créative, matérialisation (scénarisation, dessin, maquettage, prototypage) et évaluation des solutions proposées.



Les Phases de validation et de tests sont des étapes itératives permettant de confronter les solutions co-créées à leurs futurs utilisateurs, usagers et à des experts, afin de tester les nouvelles hypothèses et de recueillir les nouvelles expériences pour les améliorer.

PHASE DE VALIDATION

ÉVALUER, COMMUNIQUER le contexte et les expériences

Cette phase de validation, d'évaluation et de communication vise à **présenter, tester et simuler**, l'utilité, l'utilisabilité, l'acceptabilité et la désirabilité des solutions et hypothèses imaginées. Cette phase repose sur la confrontation des exigences attendues par les personnes ciblées et les parties prenantes du projet avec les exigences atteintes par la ou les solutions imaginées en termes de réponses aux besoins, satisfaction des personnes et respect de l'environnement. L'objectif de cette phase vise, en conséquence, à présenter et évaluer les expériences créées dans l'objectif de les valider ou de les améliorer.

Les itération entre recherche créative, matérialisation (scénarisation, dessin, maquettage, prototypage) et évaluation des solutions proposées se poursuivent jusqu'à ce que les exigences soient atteintes.

