

3^e épisode :
du 28/09 au 20/10/15

TANT D'IDEES POUR DES USAGES DESIRABLES !

Du Design thinking pour muscler notre créativité collective, et après ?



Témoignage de Philomène V. Kapdebell

Trois jours de design thinking sous la férule bienveillante de Ségolène et nous voici armés pour les premiers prototypes d'usage. Il a fallu seulement deux heures à nos deux cent étudiants (et commanditaires) pour préparer trois minutes de pitch. Indispensable rite de passage pour mettre à l'épreuve les concepts innovants.

UN INVENTAIRE A LA PREVERT ?

Philippe, Hervé, Isabella, Lydie, O(Au)bin, Marie-Christine, Elise, Nathalie, Elsa, Virginie, Katja, Patrick, Danielle, Béatrice, Laurence, Lénéic secondent Ségolène dans les 13 salles mises à notre disposition pour nos 8 groupes, chacun constitué de 4 équipes de 6 étudiants (dont les designers de l'Ecole Européenne des Arts et de la matière) pour innover sur les 32 sujets nécessitant nos compétences en ingénierie énergétique, industrielle, des matériaux ou en bio-santé : objets connectés embarqués, camping itinérant, le granit de demain, contrôle chauffe bougie, combiner solaire et hydrogène, projet artistique et numérique, écoconduite, structure autodéployable, carburant gaz naturel, électronique en fabrication, maladies dermatologiques, usages du sofa, haut parleur plat, sensation de tir, projectile, économie sociale et musique, caractéristiques du gaz naturel, valorisation des déchets, maquette pédagogique, ouf. Nos enseignants chercheurs sont aussi là pour aider les équipes au besoin.



DIVERSITE DES USAGES, CREATIVITE ET MODELE ECONOMIQUE

C'est autour de la diversité des usages que nous commençons ces journées pour mettre en valeur les spécifications dimensionnantes, ce qui fera la différence de notre produit, process ou organisation selon les types d'usage. Exercice difficile. On fait pire encore : reformuler la demande du commanditaire pour re-problématiser et se fixer une vision cible. Il est seulement alors possible de rentrer en créativité, selon un schéma précis : imprégnation du problème, illumination (brainstorming, inversion, choix) puis cristallisation autour des concepts clés émergents. Reste à zoomer sur chaque concept grâce au business model canvas centré sur les usages et la valeur ajoutée correspondante.

ET ENSUITE ?

Second point d'étape où nous faisons collectivement le 360° des projets. Notre objectif de tuteur pour cette fois-ci : envoyer nos étudiants « dehors », voir les utilisateurs pour qualifier et quantifier les fonctions d'usage.

