

« Nous sommes les données »

Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

Les données, mêmes les données géographiques, sont souvent perçues comme abstraites et objectives. Elles prennent la forme de tableaux et de cartes dont les procédures de constitution sont fondés sur des protocoles de mesure formalisés. Elles semblent décrire des lieux ou des actions, souvent localisées, de manière indubitable et détachée. Or les données, en particulier les données géographiques, sont concrètes. Avec la généralisation des dispositifs numériques de l'informatique ambiante, chacun en produit et en utilise, en permanence, en conscience ou sans le savoir. Désormais les données sont avec nous, autour de nous, elles nous sont attachées. Elles nous enveloppent, nous accompagnent quand nous nous déplaçons et guident nos gestes. *Nous sommes les données*. L'atelier créatif partira de ce constat en amenant à s'interroger comment le design peut prendre en compte le corps dans sa géographie quand il est question de données.

Atelier créatif ouvert aux étudiants du master Géographies numériques de l'université Jean Monnet, l'université Lyon 2 et l'ENS-Lyon et aux étudiants de l'École supérieure d'art et design Saint-Étienne

Date : 8 février 2017

Horaire : 9h00/17h00

Lieu : Pré-fabrique de l'innovation, Quartier Manufacture, rue Javelin Pagnon, Saint-Étienne

Intervenante invitée

Béa Arruabarrena, doctorante en sciences de l'information et de la communication, Laboratoire Paragraphe, Université de Paris 8 et Laboratoire Dicen-IDF-Cnam (Dispositifs d'information et de communication à l'ère numérique, Paris, Île-de-France)



**Cité
du
design**
◀▶



Le corps comme acteur de la géographie

Pour introduire cette journée d'ateliers sur le thème du « Corps comme acteur de la géographie », j'ai souhaité revenir sur les notions de corps, de données et d'espace. Si la question soulevée par ces ateliers est de comprendre comment intégrer la corporéité à l'espace et l'espace à la corporéité, ou encore de comprendre en quoi le corps instruit-il la spatialité et comment en retour cette spatialité instruit-elle le corps ? Il semble incontournable de mieux saisir les implications d'un tel rapprochement car il suscite une série d'interrogations épistémologiques questionnant à la fois les relations « corps et espace », celles de « l'individu et de la société », et plus largement les rapports entre « nature et culture ». L'intérêt de définir la notion du corps dans son rapport à l'espace est justement de permettre une ouverture quant à l'usage et la conception des espaces, car de nouvelles façon de penser deviennent possibles.

Le corps comme totalité

Définir la notion de corps n'est pas simple, car pour la plupart des individus, le corps est perçu dans un même temps comme le moyen et le résultat de l'inscription du social sur l'individu. Les recherches scientifiques, en particulier en sciences humaines et sociales, même si selon les disciplines les définitions varient, ont convergé vers une définition holistique du corps dépassant la pensée rationaliste occidentale (ou positivisme) qui fonctionne selon des dualités corps-esprit, raison-émotions, intérieur-extérieur et qui font du corps un objet naturalisé, décontextualisé. Comme l'évoque David Le Breton (1992), le « corps a été sacrifié sur l'autel du positivisme au titre de l'objectivité ». Selon cette vision du monde, la science représenterait la raison et l'objectivité, tandis que le corps se limiterait à la matérialité et à la subjectivité, et par ce biais, il perdrait toute légitimité en tant qu'objet scientifique. C'est l'anthropologue Marcel Mauss (1936) qui a montré que le corps n'est pas un objet neutre, qu'il n'est pas divisible et requiert une

approche qui nécessite le recours à toutes les composantes du corps, matérielles, cognitives et symboliques. Selon Mauss, « Le corps est un fait social total », ce qui implique que la sociologie doit s'intéresser aux hommes en tant que corps et conscience individuelle, tant sous ses aspects biologiques, psychologiques que sociologiques. La phénoménologie d'Husserl ou encore de Merleau-Ponty, a également joué un rôle prépondérant dans la prise en considération du corps comme « être au monde » envisageant le corps et la conscience de manière holistique dans ses rapports à l'espace et au temps. Ici, le corps ne concerne plus seulement les mécanismes du cerveau, c'est la nature même de la pensée qui relève de la corporéité¹. En d'autres termes, le corps pense, il n'est pas indépendant du cerveau, mais nécessairement inscrit dans ses relations à l'environnement physique et social dans lequel il s'insère. Le corps habite l'espace avec lequel il interagit, il est situé, incarné dans la situation. Les travaux issus de l'interactionnisme symbolique² ont apporté un éclairage sur les liens entre les spatialités et la corporéité. En se focalisant sur les attitudes corporelles, les gestuelles, les regards, les mouvements, ces travaux ont montré que sous la banalité du quotidien, les interactions, et en particulier celles liées au corps, constituent un matériel pour interpréter les échanges sociaux dans leurs aspects les plus concrets. Le corps est appréhendé comme médiateur de son environnement, percevant, agissant et créant du sens en situation. Ce processus de médiation renvoie également à Georges Herbert Mead (1963)³, qui envisage la constitution de l'individu, de son identité et de son corps dans un double mouvement d'intériorisation et d'extériorisation de normes sociales et de connaissances. On retrouve ce double mouvement qui va du corps à l'espace et l'espace au corps dans le dernier ouvrage d'Augustin Berque : « Ecumène et Être humains sur la terre » (1996). Ici, la notion de milieu permet d'envisager le corps comme un système de relations qui s'instaurent entre l'individu et son environnement. De même,

1. Certaines recherches en neurosciences vont également dans ce même sens, montrant que le corps et la pensée étaient intimement liés. Pour approfondir sur le sujet voir les ouvrages en bibliographie d'Antonio Damasio, et de Francisco Varela.

2. Sociologie américaine des années 1960 (Goffman, Edward T. Hall)

3. GH Mead dont les travaux sont aux fondements de l'interactionnisme et de la psychologie sociale actuelle.

pour Anne Fournand (2008), géographe « la nature de l'espace change lorsque le corps change ». Cette chercheuse montre comment la femme enceinte de par les transformations de son corps modifie son rapport à l'espace et réciproquement. Cela suppose donc de reconsidérer l'interface entre le corps et l'espace non pas en termes de limite, mais en termes de « fluidité ».

Les données comme procédures codifiées

« Nous sommes des données » sous-tend de comprendre ce qu'est une donnée ? Selon le dictionnaire Larousse, une donnée est une : « représentation conventionnelle d'une information en vue de son traitement informatique. » Cette définition permet de comprendre que les données que nous collectons aujourd'hui via les différents médias numériques ne sont jamais brutes, mais le résultat de procédures codifiées par les hommes. Il s'agit de mesures plus ou moins complexes. Or, rappelons qu'au plan historique que jusqu'au 16ème siècle, les systèmes unifiés de mesure, tels que nous les connaissons aujourd'hui à travers la métrologie scientifique n'existaient pas (Cotteret, 2003). Les mesures anciennes étaient déterminées selon des conventions locales, basées sur des significations liées à un contexte d'usage précis. Les mesures étaient souvent de nature anthropométrique comme en témoignent les anciennes unités de mesures : le doigt, la coudée, l'empan, le pied, ou encore le pas. On mesurait ainsi les distances en « arpenter » les champs. Le corps et la mesure (et les données) sont donc des éléments liés bien avant de devenir scientifique ou transactionnelle. Dès son origine, la mesure va constituer un moyen de communication et de régulation des relations humaines. À l'instar de l'aventure cartographique, pour qui « la mesure » est ce qui va permettre de spatialiser les liens entre le corps et l'espace géographique, redéfinissant ainsi l'individu dans ses rapports au monde, les données que nous numérisons aujourd'hui matérialisent certaines de nos relations au monde, nous permettant d'agir dessus en retour.

Conclusion

Les différentes approches abordées dans cette introduction ont permis d'appréhender le corps, non pas séparé de la pensée, mais comme une totalité. Dès lors, le corps est compris comme un système de relations, en action, constitutif de l'espace. Le corps en tant que médium des interactions, il configure les espaces sociaux et les espaces sociaux le configure.

Du point de vue du champ de la conception, le corps et ses spatialités ne doivent pas être seulement envisagés comme des critères d'analyse, il doit être rapprochés avec les autres éléments constitutifs du contexte ou de la situation. C'est le corps pris dans sa totalité dans sa relation avec l'espace qui l'environne qui est à prendre en compte, et pas seulement le corps matériel, biologique, ou la raison mais bien, l'espace social, les modalités de ces relations, les valeurs et idéologies véhiculées par le corps.

Bibliographie

- Berque, A. (1996). *Etre humains sur la terre: principes d'éthique de l'écumène*. Gallimard
- Cotteret, M. A. (2003). *Métrologie et enseignement* (Doctoral dissertation, Université Paris 8).
- Damasio, A. R. (2006). *Erreur de Descartes (L')*. Odile Jacob.
- Fournand, A. (2008). *Expériences du corps, expériences de l'espace: une géographie de la maternité et de l'enfantement* (Doctoral dissertation).
- Goffman, E., & Kihm, A. (1974). *Les rites d'interaction*. Paris: Ed. de minuit.
- Hall, E. T. (1966). *La dimension cachée*. Doubleday.
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit*. Paris, Seuil.
- Mauss, M. (1936). Les techniques du corps. *Journal de psychologie*, 32(3-4), 271-293.
- Mead, G. H. (1963). L'esprit, le soi et la société. *Revue Française de Sociologie*, 4(2), 224.

Scénarios développés

«**Nous sommes les données** »

Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 1

Noms des participants :

- 1/ Natacha
- 2/ Elisabeth
- 3/ Paul
- 4/ Adèle

Scénario 1 ☐

Scénario 2 ☒



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

> Groupe composé d’une famille (père, 38 ans, enseignant ; mère, 34 ans, infirmière, et un enfant de 7 ans), de deux soeurs (30 et 27 ans, qui ont tout perdu dans leur voyage) et d’un jeune homme de 18 ans, issu d’une famille plutôt aisée, qui va rejoindre son frère. Ils sont de passage en France pour les Pays-Bas. Ils ont très peu de bagages, mais ont réussi à garder leur téléphones portables (smartphones).

> L’ensemble du groupe est issu de la classe moyenne, tous parlent anglais.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

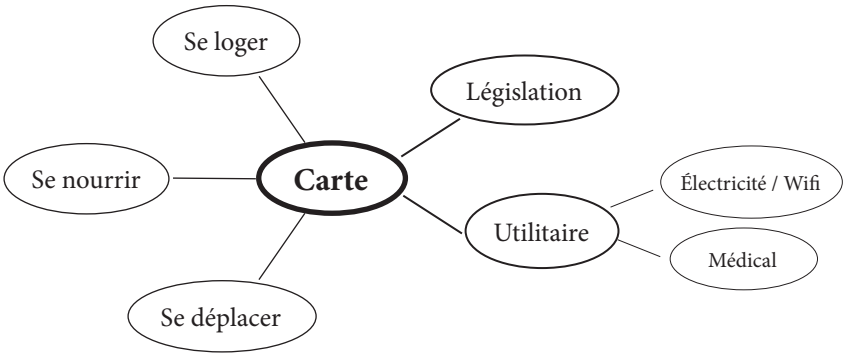
> Renseigner les migrants en fournissant les informations nécessaires à leur voyage. L’idée est de permettre aux migrants de pouvoir se regrouper, se renseigner, trouver les éléments nécessaires à leur survie.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Données géographiques → passages de frontières, données de déplacements
- > Données législatives
- > Données linguistiques
- > Données utiles → Données utiles comme pour les lieux de rassemblement, médecins etc.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

> SIG participatif : création d’une plateforme de SIG participatif



AMÉLIORATION
DU SCÉNARIO

(Suite aux discussions lors de la présentation du scénario, cocher 2 points d'amélioration à prendre en compte.)

JURIDIQUE

ÉCONOMIQUE

ÉTHIQUE

ERGONOMIQUE

REFORMULATION
DU SCÉNARIO

(À partir des échanges, et des points d'amélioration cochés, approfondir le scénario pour en avoir une description plus complète.)

> Ergonomie

- Communication non-alphabétique (symbole, signe, etc.)
- Rassembler un panel de langues dans une première interface
- Partager l'information par les signes plus que par les mots
- Géolocalisation des informations données par les utilisateurs

> Ethique

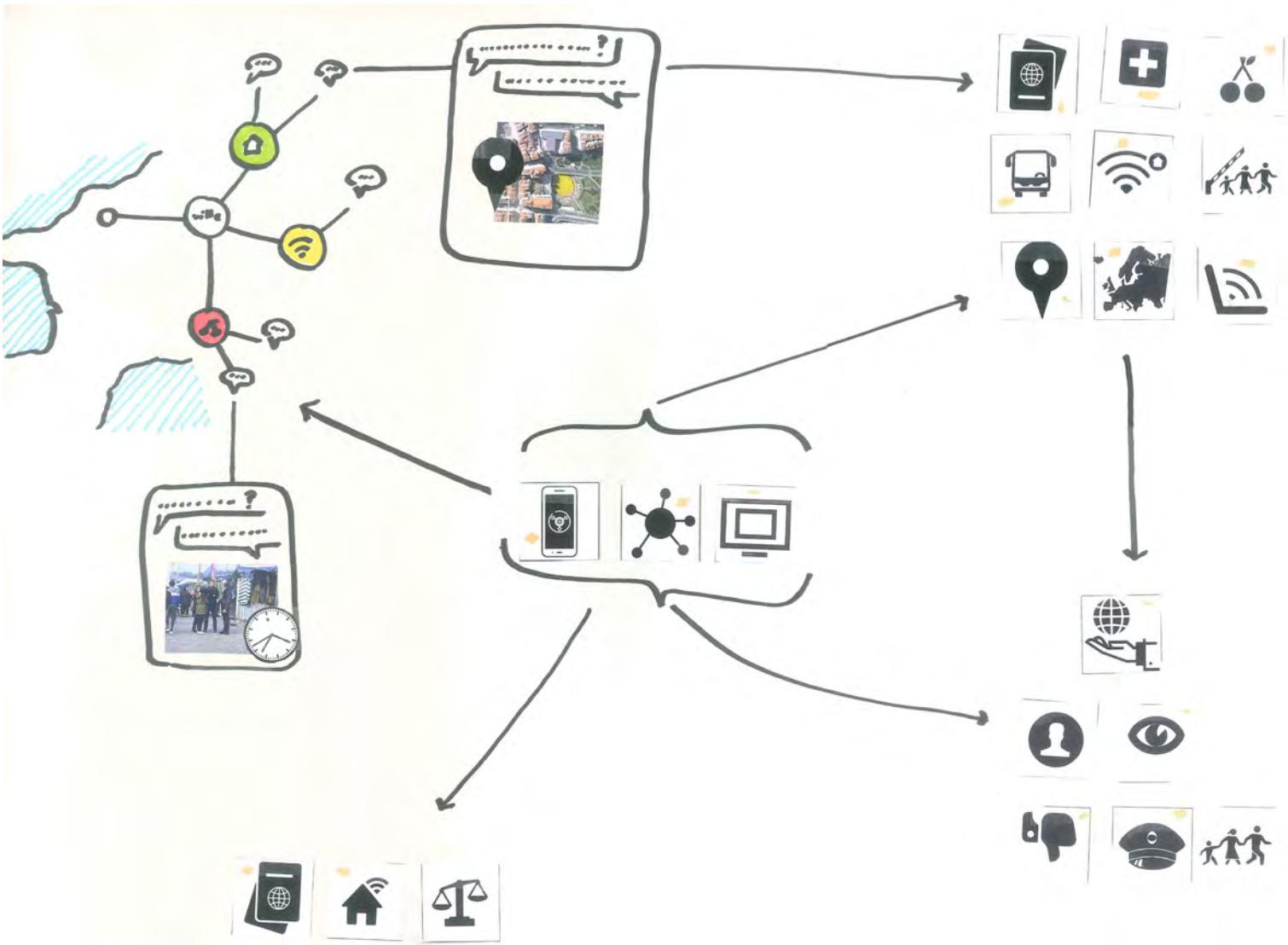
- Partager toutes les informations ?

> Juridique

- Hébergeur : création plateforme de discussion
partage d'informations
- Responsabilité limitée des contenus

ILLUSTRATION
DU SCÉNARIO

(À partir des carnets d'images, produire une image illustrant le concept du scénario.)



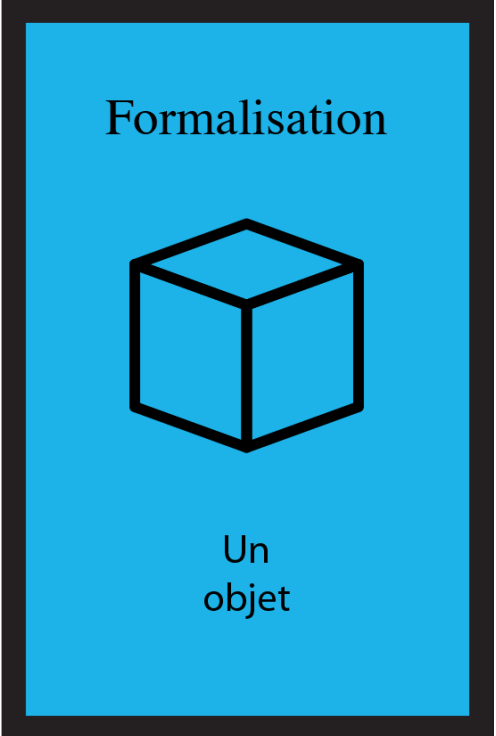
«**Nous sommes les données** »
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 2

Noms des participants :

- 1/ Clémence
- 2/ Bilel
- 3/ Alice

Scénario 1 ☒
Scénario 2 ☐



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Ivana Sivagou (née en Serbie) est arrivée en France il y a 3 ans.
- > Divorcée, mère de 3 enfants de 6, 12 et 17 ans.
- > Ivana habite avec ces trois enfants dans une maison ouvrière dans un quartier périphérique.
- > Infirmière, elle travaille en hôpital de nuit (établissement public). Son planning n’est pas stable, elle ne travaille jamais les mêmes jours.
- > Fumeuse, mais avec une alimentation équilibrée et bio (ou commerce équitable).
- > Passionnée de littérature française, elle est aussi très investie dans la vie de l’école de son dernier fils, puisqu’elle est déléguée de parent d’élève.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Penser un objet permettant une meilleure organisation et clareté de sa vie quotidienne. Cet objet regroupe tous types d’informations et peut être transporter partout. Cet objet aura une influence sur la prise de décision.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Environnement social / environnement spatial → interaction entre les deux
- > Données sur la vie quotidienne, hors du travail

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > La personne utilise l’objet car elle manque d’organisation.
- > L’objet permet donc une meilleure organisation, et programmation d’une journée.
- > Simple d’utilisation, transportable, écologique

PROPOSITION DE TITRE

LES DONNÉES DANS LES CASES

RAPPEL DU
TITRE DU SCÉNARIO

LES DONNÉES DANS LES CASES

GROUPE 2

AMÉLIORATION
DU SCÉNARIO

(Suite aux discussions lors de la présentation du scénario, cocher 2 points d'amélioration à prendre en compte.)

JURIDIQUE

ÉCONOMIQUE

ÉTHIQUE

ERGONOMIQUE

REFORMULATION
DU SCÉNARIO

(À partir des échanges, et des points d'amélioration cochés, approfondir le scénario pour en avoir une description plus complète.)

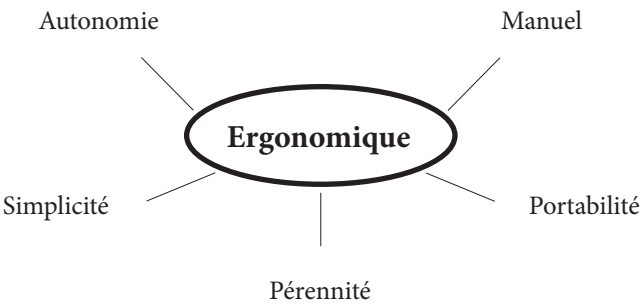
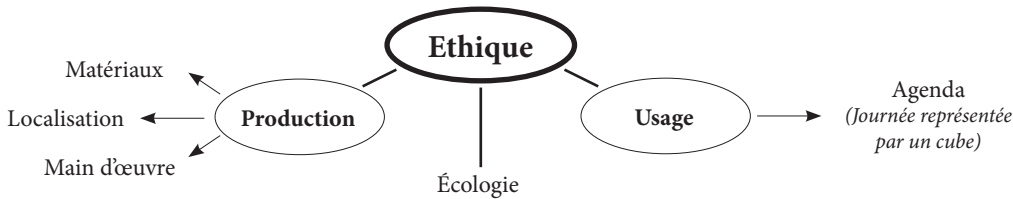
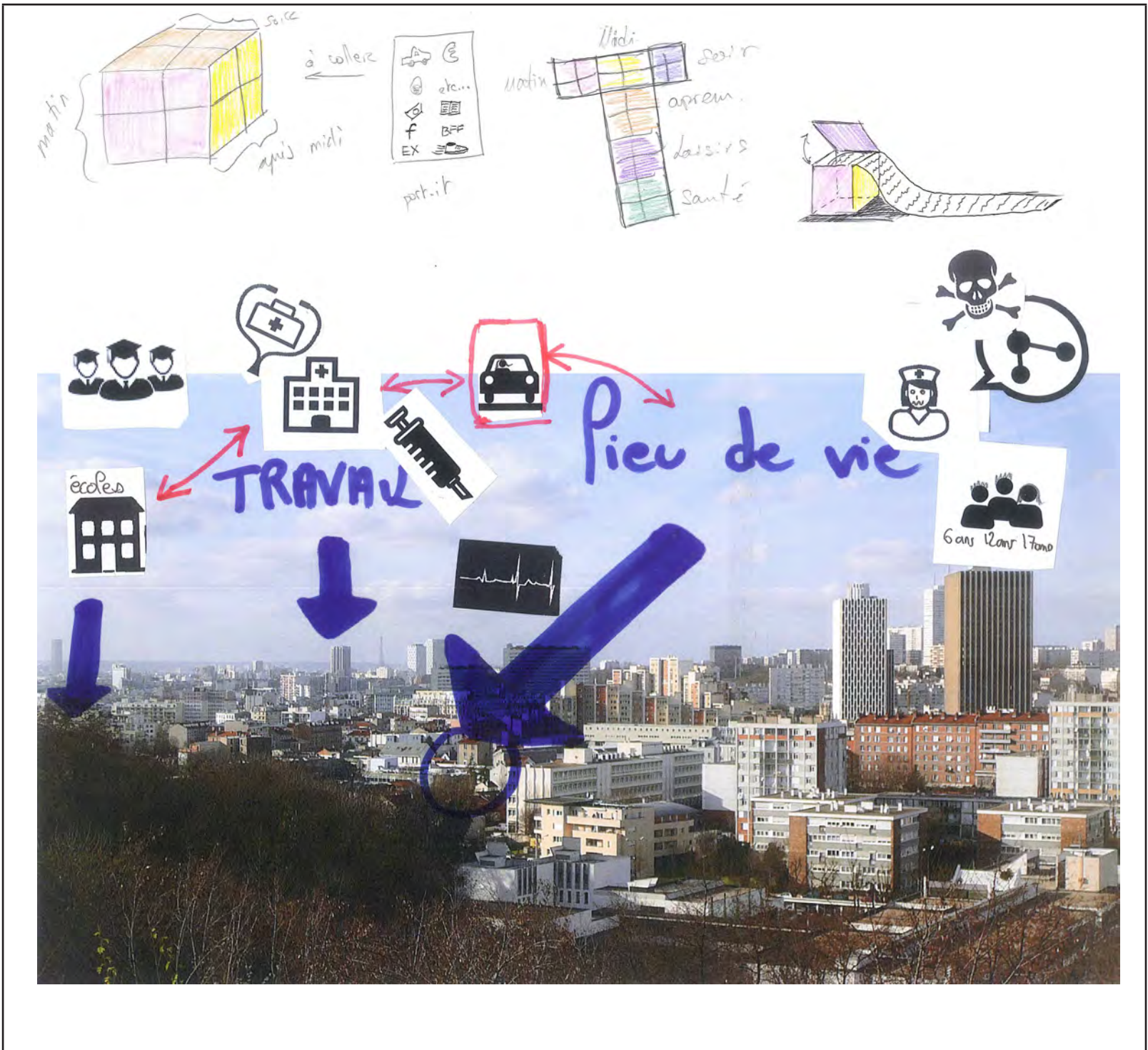


ILLUSTRATION
DU SCÉNARIO

(À partir des carnets d'images, produire une image illustrant le concept du scénario.)



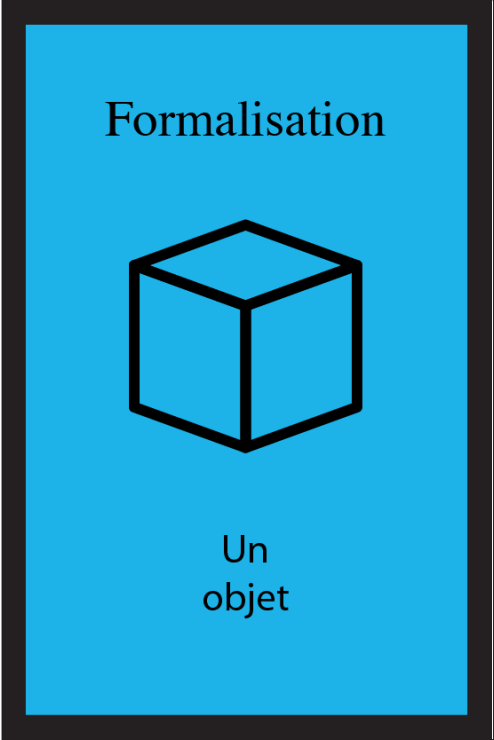
«**Nous sommes les données** »
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 3

Noms des participants :

- 1/ Elizabeth
- 2/ Amine
- 3/ Zaïnoudine
- 4/ Mélanie

Scénario 1 ☒
Scénario 2 ☐



DÉFINITION
DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Mélanie, 20 ans, célibataire, 1,80m, 65 kilos, pointure 40 !
- > Nageuse de haut niveau, qui a participé aux JO de Rio
- > Spécialiste en 200m, 4 nages
- > Planning d’entrainement : 5 à 7 heures/jour en sport d’intérieur + piscine 6 jours/7

ÉLABORATION
DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Problématique environnementale à Rio : très mauvaise qualité de l’eau → danger pour les nageurs, paranoïa sur les bassins et leur qualité d’eau. Ce contexte sera responsable de son échec en termes de performance.
- > Retour en Bretagne → problèmes de rejet des déchets dans l’eau + algues de piscine
- > Peur de s’empoisonner avec l’eau : du coup, nécessité de mesurer la qualité de l’eau

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Niveau de chlore dans la piscine
- > Température de l’eau
- > Pollution de l’eau
- > Niveau de pH dans l’eau
- > Présence bactérienne
- > Vitesse de nage

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Maillot de bain/combinaison doit faire barrière entre l’eau et le corps
 - > Piscine locale prête à se mobiliser pour trouver une solution
 - > Recherche de textiles intelligents, adaptés
 - > Liberté de mouvements
 - > Objet voyant, facile à comprendre : jouer avec la couleur
 - > Pérennité de l’objet
 - > Dimension écologique à penser
-
- > Capteur interne qui récolte les données convoquées + localisation + date pour avoir un suivi

PROPOSITION
DE TITRE

MAILL’EAU PROPRE

AMÉLIORATION
DU SCÉNARIO

(Suite aux discussions lors de la présentation du scénario, cocher 2 points d'amélioration à prendre en compte.)

JURIDIQUE

ÉCONOMIQUE

ÉTHIQUE
ÉCOLOGIQUE

ERGONOMIQUE

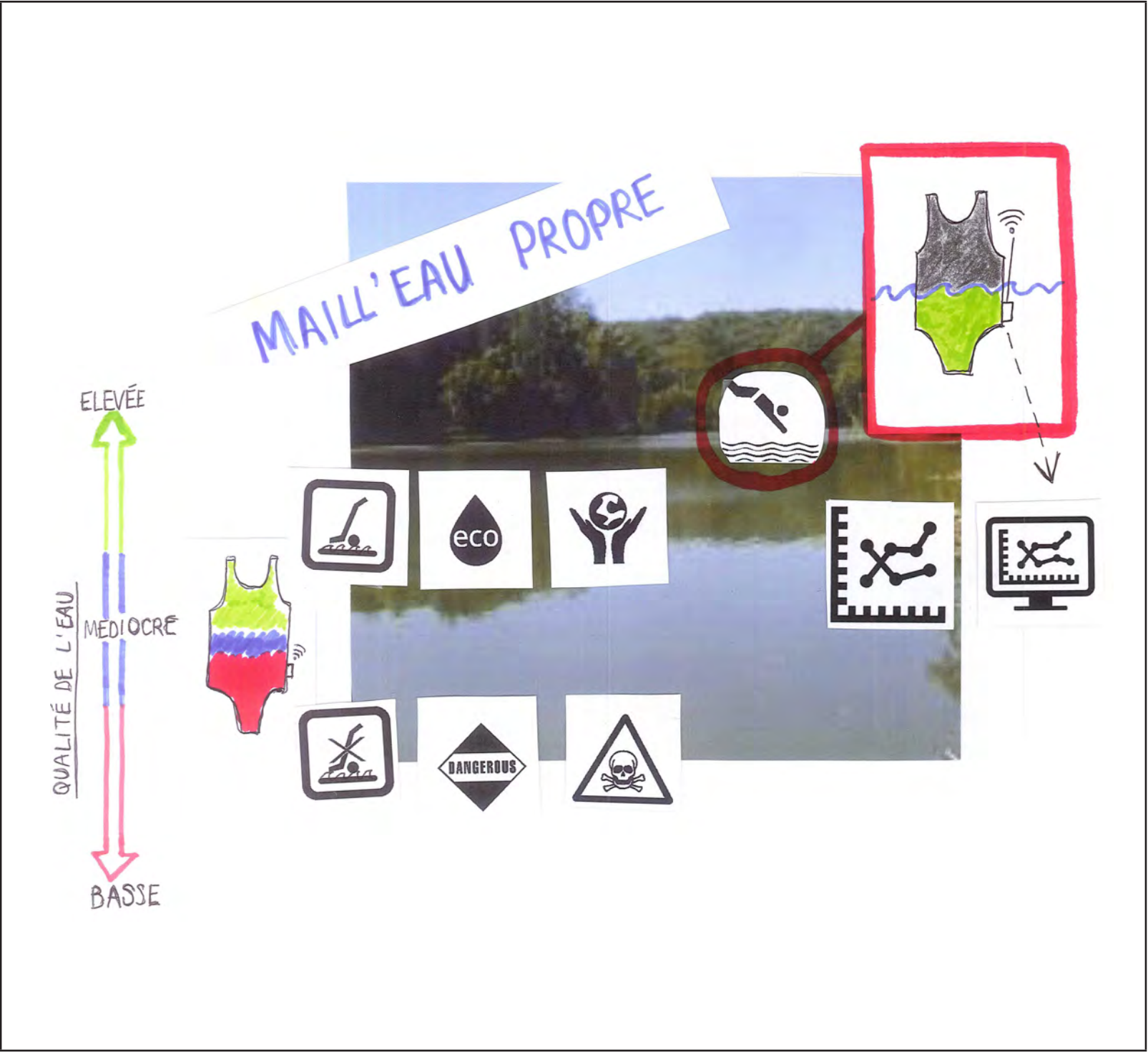
REFORMULATION
DU SCÉNARIO

(À partir des échanges, et des points d'amélioration cochés, approfondir le scénario pour en avoir une description plus complète.)

- > Suite à la polémique des eaux polluées des JO de Rio, un nageuse française (bretonne), se pose la question de la qualité de l'eau des bassins d'entraînement. Avec le soutien de sa ville côtière bretonne, elle réfléchit à un objet qui lui permettrait de continuer à nager tout en étant au courant de la qualité de l'eau et de documenter son évolution.
- > Elle envisage donc une combinaison ou un maillot de bain, dans un textile intelligent qui intégrerait un capteur pour récolter les données relatives aux niveaux de chlore, de pollution, de pH, de présence bactérienne.
- > Cet objet prendrait aussi en compte la date et le lieu de natation afin de sauvegarder ces données pour vérifier la qualité de l'eau sur le long terme. Afin d'avoir un résultat instantané le textile changerait de couleur si les taux relevés semblent critiques, incitant la sportive à sortir.
- > Il faut que ce maillot de bain ou combinaison permette une vraie liberté de mouvement, ne soit pas lourde et évite les frottement dans l'eau pour ne pas nuire à la qualité d'entraînement.
- > La récolte de ces données permettrait également d'alimenter les bases de données des ONG et autres organismes surveillant la qualité de l'eau (principe d'alerte des autorités si niveaux critiques détectés).

ILLUSTRATION
DU SCÉNARIO

(À partir des carnets d'images, produire une image illustrant le concept du scénario.)



«**Nous sommes les données** »
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 4

Noms des participants :

- 1/ **Romain**
- 2/ **Amandine**
- 3/ **Constante**
- 4/ **Julie**
- 5/ **Marie**

Scénario 1 ☐

Scénario 2 ☒



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

> Groupe d’étudiants de différentes nationalités en Erasmus au Japon. En école d’architecture à Tokyo, ils ne parlent que l’anglais et voyagent souvent à l’échelle nationale. Ils sont une quinzaine entre 20 et 30 ans et ne parlent pas le japonais.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Une application sur le téléphone ou tablette de réalité augmentée qui permet de reconstruire ou déconstruire un bâtiment/monument de patrimoine remarquable, sous la forme d’un jeu.
- > L’utilisateur a accès aux données techniques des bâtiments (matériaux, etc.) et aux principes de construction de l’époque et d’aujourd’hui. La visualisation en 3D permet de déambuler dans le bâtiment achevé.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Données géographiques
- > Données historiques
- > Données architecturales

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Connexion à internet
- > Lunettes 3D
- > Tablettes

PROPOSITION
DE TITRE

POURVU QUE ÇA TIENNE !

(Suite aux discussions lors de la présentation du scénario, cocher 2 points d'amélioration à prendre en compte.)

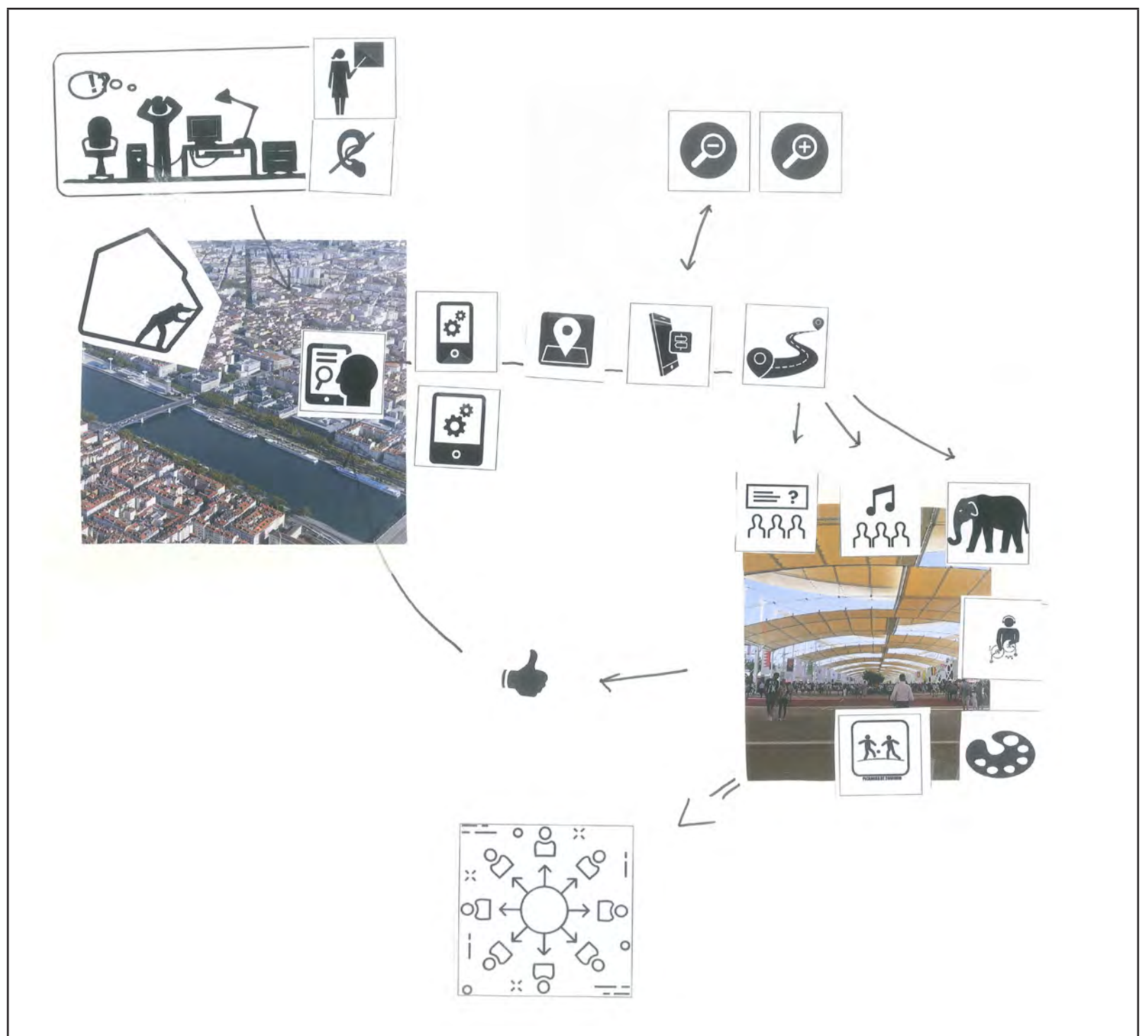
ÉCONOMIQUE

ERGONOMIQUE

(À partir des échanges, et des points d'amélioration cochés, approfondir le scénario pour en avoir une description plus complète.)

- > Le projet sera limité par la volonté ou non de la part des organismes qui gèrent les bâtiments de partager leurs données. Les bâtiments seront donc intégrés à l'application au cas-par-cas (bâtiments publics de patrimoine, bâtiments remarquables mais privés)
- > Pour des questions de sécurité, il faut veiller à éviter le regroupement des utilisateurs devant les bâtiments (à proximité d'une route) ou dans les bâtiments où cela risque de gêner la circulation. Les utilisateurs sont donc invités à se déplacer dans les bâtiments afin de débloquent des fonctionnalités qui leur permettront de progresser dans le jeu.
- > Par ailleurs, il faut empêcher le « plantage » de l'application à cause de flux de données trop importants. Le déplacement de l'utilisateur permettra d'espacer les flux. On peut envisager de laisser l'utilisateur choisir l'ordre de construction et de quête d'indices.

(À partir des carnets d'images,
produire une image illustrant
le concept du scénario.)



«**Nous sommes les données**»

Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

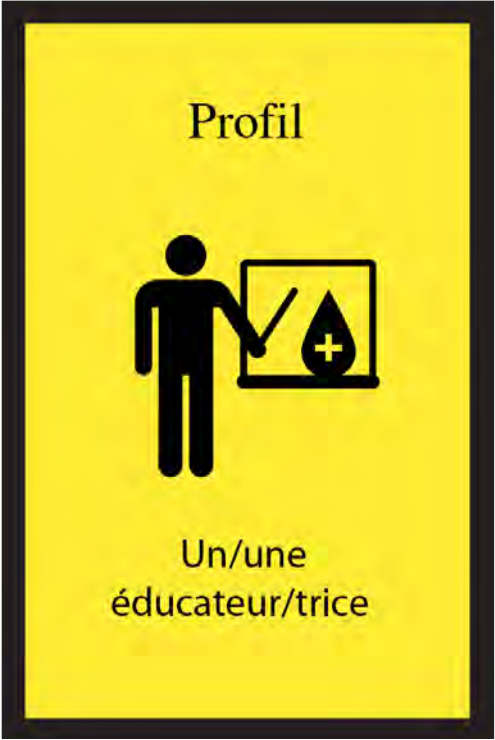
GROUPE 5

Noms des participants :

- 1/ Julien
- 2/ Mohamed
- 3/ Anass
- 4/ Lina
- 5/ Rosalie

Scénario 1 ☒

Scénario 2 ☐



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Camille est éducatrice spécialisée dans la surdité, qui travaille dans un centré aéré. Elle travaille générale-ment le soir, et le samedi.
- > Elle a du mal à payer un logement, donc elle vit en colocation avec un designer et une ingénieur. Au départ elle devait emménager avec la personne avec qui elle vivait, mais il y a eu séparation. C’est donc une nouvelle vie qui s’ouvre à elle.
- > Collectionne les photos de pavés et joue au rugby en club.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Application qui permettrait à Camille de spatialiser les événements autour d’elle pour faire de nouvelles ren-contres.
- > L’application pourrait prendre en compte différentes données : géographiquement (plus ou moins loin d’elle), possibilité de s’engager dans l’événement (en devenant bénévole).
- > Une vibration du téléphone indiquerait qu’un événement est tout près.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Données comportementales et sociales de l’individu
- > Géolocalisation des événements
- > Retours utilisateurs
- > Données participatives

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Nécessite un quartier actif à fort potentiel d’organisation d’événements
- > L’utilisateur doit avoir un smartphone avec une connexion internet + un principe de géolocalisation
- > Possibilité d’un menu à double entrée : « Je propose » / « Je participe »

PROPOSITION
DE TITRE

POP-UP

AMÉLIORATION
DU SCÉNARIO

(Suite aux discussions lors de la présentation du scénario, cocher 2 points d'amélioration à prendre en compte.)

JURIDIQUE

ÉCONOMIQUE

ÉTHIQUE

ERGONOMIQUE

REFORMULATION
DU SCÉNARIO

(À partir des échanges, et des points d'amélioration cochés, approfondir le scénario pour en avoir une description plus complète.)

> Économique :

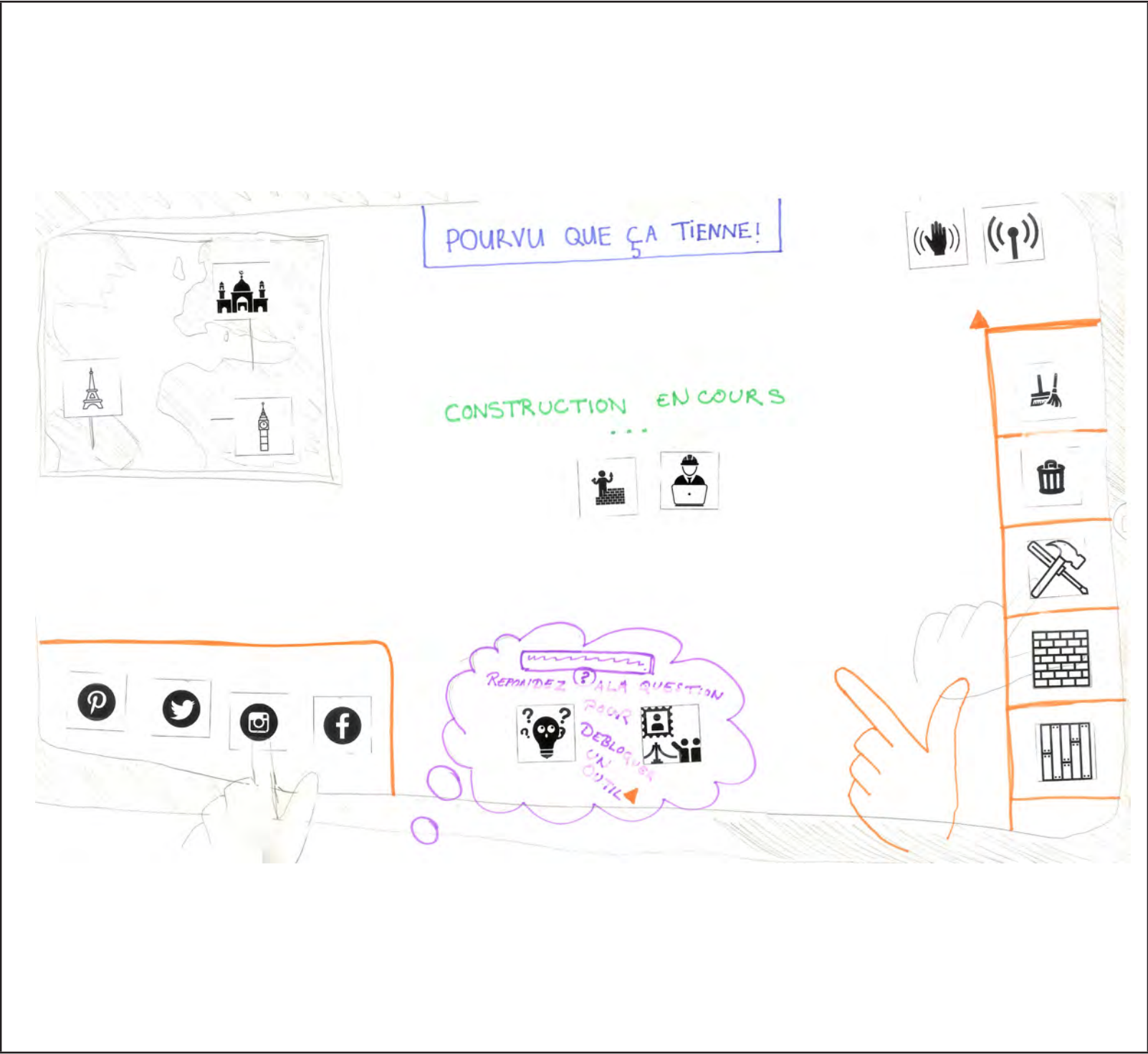
- La ville lance l'application dans le but de redynamiser les quartiers
- Diffusion d'événements associatifs par zones
- Possibilité de créer ses propres événements (« soirées appartement », échanges de connaissances, loisirs, balades, etc.)
- Bourse régionale : organisme qui paie

> Ergonomique :

- Double entrée : « Je propose » / « Je participe » → en lien avec mon profil utilisateur
- Feedback : périmètre autour de moi, périmètre autour d'un lieu
- Être multichoix

ILLUSTRATION
DU SCÉNARIO

(À partir des carnets d'images, produire une image illustrant le concept du scénario.)



Ambiances d'atelier



**DÉBUT DE SÉANCE : PRÉSENTATION DE L'ESPACE
DE LA PRÉ-FABRIQUE DE L'INNOVATION**



**INTERVENTION
DE BÉA ARRUBARENNNA**



**ÉLABORATION
DES SCÉNARIOS 1**





PRÉSENTATION DES SCÉNARIOS 1



TIRAGE AU SORT DES CARTES « CONTRAINTES »





ÉLABORATION
DES SCÉNARIOS 2



PRÉSENTATION DES SCÉNARIOS 2

SÉLECTION PAR L'ENSEMBLE DU GROUPE DES 5 MEILLEURS SCÉNARIOS





ILLUSTRATION ET APPROFONDISSEMENT
DES SCÉNARIOS RETENUS



PRÉSENTATION DES SCÉNARIOS ET DE LEUR ILLUSTRATION



CONCLUSION D'ATELIER



Scénarios non retenus

« Nous sommes les données »

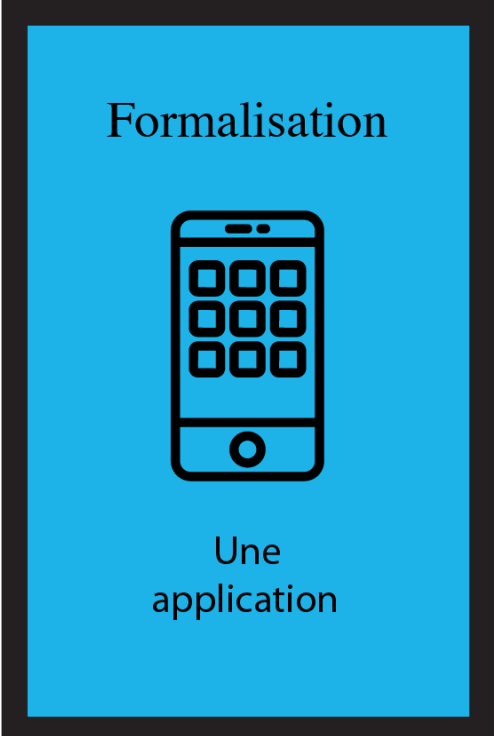
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 1

Noms des participants :

- 1/ Natacha
- 2/ Elisabeth
- 3/ Paul
- 4/ Adèle

Scénario 1 ☒
Scénario 2 ☐



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Jeune père de faux-jumeaux d’un et demi, qui travaille chez lui, à son compte en tant que développeur.
- > Sa femme est représentante commerciale. C’est une reprise de carrière pour elle. Elle est donc moins présente chez elle, car beaucoup en déplacement.
- > Couple dans la classe moyenne avec un crédit immobilier (appartement).
- > Le père a fait une « pause » dans son activité professionnelle pour aider ses enfants.
- > Il fait de petites missions pour aider à la maison.
- > La mère de famille s’occupe de récupérer les légumes à l’AMAP.
- > Dans le futur, le couple aimerait habiter une maison qu’ils pourraient rénover.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

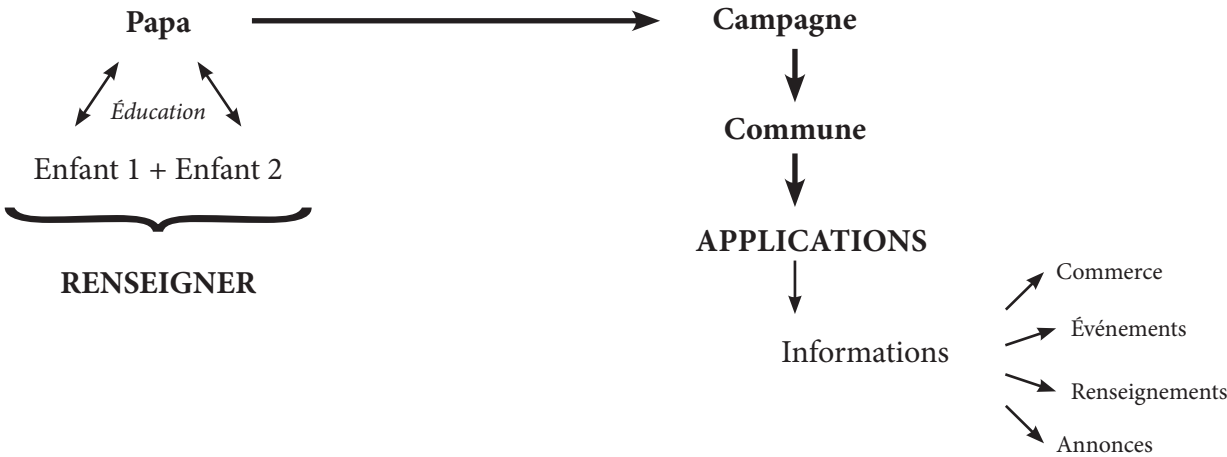
CONCEPT DU PROJET

- Contrainte de départ : être isolé dans la campagne et élever deux enfants à la fois !
- > Concilier vie professionnelle à distance et élever des enfants en même temps.
 - > Palier l’isolement rural par un apport d’informations locales.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Activités des enfants
- > Activités du père
- > Isolation géographique
- > Données ludiques
- > Temps (rythme de vie)

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE



PROPOSITION DE TITRE

ALMANACH (MON HAMEAU)

«**Nous sommes les données** »
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 2

Noms des participants :

- 1/ Clémence
- 2/ Bilel
- 3/ Alice

Scénario 1 ☐
Scénario 2 ☒



DÉFINITION
DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Touristes Chinois en famille venus à Paris pour célébrer le mariage de deux membres de leur famille.
- > La tradition implique le déplacement des deux côtés de la famille sur le lieux de la cérémonie (30 personnes).
- > Situation familiale plutôt aisée : groupe complexe (jeunes, personnes âgées, etc.) avec des besoins divers dans le cadre d’un voyage organisé (activités programmées)

ÉLABORATION
DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Proposer des services adaptés aux besoins des acteurs du groupe.
- > Idée de prendre en compte les individualités.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Données comportementales (perception) → Individu = donnée
- > Physique
- > Âge
- > Santé

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Moyens financiers requis à la mise en place/construction du service personnalisé.
- > Service qui s’applique à un groupe afin d’en tirer des besoins spécifiques à la situation d’un individu qui se différencie de l’ensemble.

PROPOSITION
DE TITRE

DE L’INDIVIDUALITÉ AU GROUPE

«**Nous sommes les données** »
Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

GROUPE 3

Noms des participants :

- 1/ Elizabeth
- 2/ Amine
- 3/ Zaïnoudine
- 4/ Mélanie

Scénario 1 ☐
Scénario 2 ☒



DÉFINITION
DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Réseau international de cabinets d’architecture certifiés par le pays d’origine.
- > Réseau d’adhérents : les gens paient pour en faire partie.
- > L’objectif du réseau est de permettre à ses adhérents de répondre à des appels d’offres internationaux et de faire un échange de pratiques, quelles soient juridiques, techniques, liées à l’innovation ou aux différentes normes de sécurité en vigueur dans chaque pays.

ÉLABORATION
DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Les cabinets d’architecture se rendent compte qu’il est complexe de s’implanter et de créer des projets dans d’autres pays : il faut adapter sa production au cadre national, légal, aux normes de sécurité, environnementales or cela prend du temps pour trouver toutes ces données.
- > L’application viserait donc à simplifier cette recherche d’informations.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Données de premier ordre : normes environnementales, juridiques et sécurité
- > Données de second ordre : réseau d’entreprises de construction locales, type de projets menées/d’appels à projets

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Participation de tout le réseau
- > Mise à jour régulière des données
- > Multilingue
- > Multi-support
- > Protection des données

- > Accessibilité de l’application : interne pour les cadres légaux dans un premier temps. Mais peut servir d’outil de communication publique sur les projets internationaux du réseau.

PROPOSITION
DE TITRE

ARCHIGLOBE

«**Nous sommes les données**»

Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

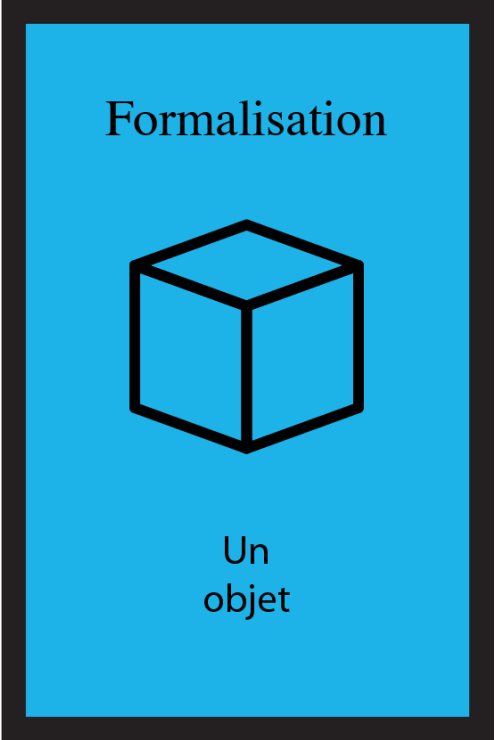
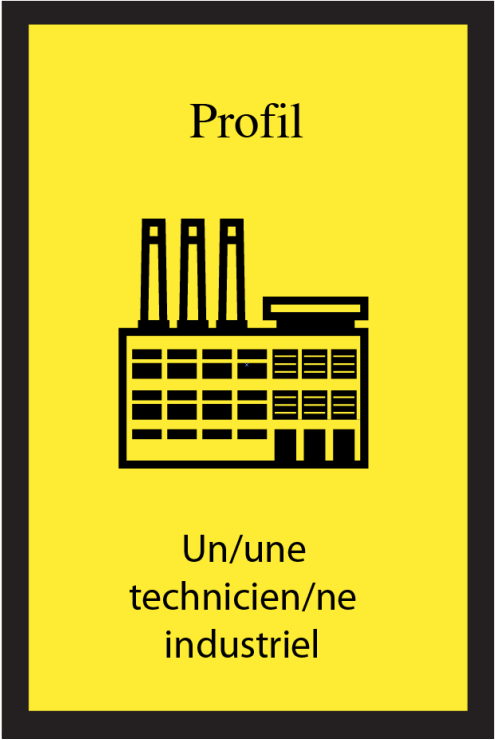
GROUPE 4

Noms des participants :

- 1/ Romain
- 2/ Amandine
- 3/ Constante
- 4/ Julie
- 5/ Marie

Scénario 1 ☒

Scénario 2 ☐



DÉFINITION DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Femme de 45 ans qui travaille dans l’industrie aéronautique. Divorcée, avec un enfant de 15 ans.
- > Son activité physique est limitée à ses déplacements personnels et ceux de son fils (aviron les mercredis après-midi) dont elle a la garde partagée.
- > Son alimentation est végétarienne et elle déjeune régulièrement au restaurant d’entreprise.
- > Elle vit dans un appartement dans le centre-ville de Toulouse.
- > Hors une myopie prononcée, elle n’a pas de problèmes de santé.
- > Lorsqu’elle ne garde pas son fils, elle se consacre à son activité de présidente de l’association d’apiculture de Toulouse.

ÉLABORATION DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > L’objet serait un boîtier permettant de collecter des données sur les différentes ruches dans Toulouse.
- > Les données seraient gérées par l’association.
- > L’objet permet aux bénévoles de donner une information sur l’état de la ruche et les soins apportés. Ces données sont transmises via Internet dans une base de données et à un outil cartographique qui permet un suivi en ligne.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Toutes les données en rapport avec les soins à apporter à la ruche et aux abeilles.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Outil : boîtier électronique pour collecter les données
- > Symbiologie accessible à tous
- > Connexion Internet
- > Outil cartographique
- > Application

PROPOSITION DE TITRE

HAPPY BEES

«**Nous sommes les données** »

Comment le design peut-il prendre en compte le corps dans sa géographie ?

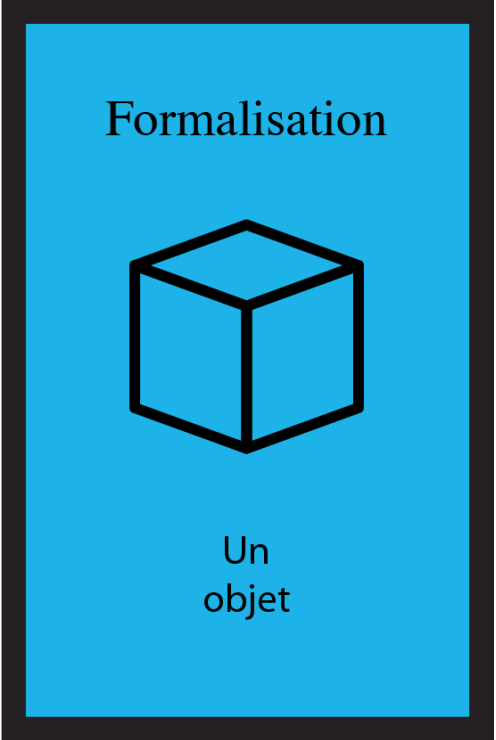
GROUPE 5

Noms des participants :

- 1/ Julien
- 2/ Mohamed
- 3/ Anass
- 4/ Lina
- 5/ Rosalie

Scénario 1 ☐

Scénario 2 ☒



DÉFINITION
DU PROFIL

(Inventer et décrire le profil de la personne ou du groupe tiré au sort.)

- > Un groupe de pèlerins mixte, se rendant à Jérusalem.
- > Le groupe a été créé par la région organisant le pèlerinage pour enfants (ville en jumelage).
- > Le groupe se compose d’une quinzaine d’enfants (6 à 12 ans) et de trois adultes accompagnateur.

ÉLABORATION
DU SCÉNARIO

(Décrire le scénario à partir des trois cartes tirées au sort.)

CONCEPT DU PROJET

- > Un livre à monter soi-même, rempli par les enfants pour transmettre leurs visions et points de vue.
- > Enjeux de tolérance
- > Possibilités de découper, coller des autocollants, échanger des pages, etc.

TYPE DE DONNÉES CONVOQUÉES

- > Cultures des enfants et savoirs personnels
- > Spatialisation des connaissances
- > Transmission des connaissances
- + bibliothèque de motifs

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

- > Accompagnateurs avec appareil photo
- > Budget pour plusieurs livres
- > Organisation et suivi du voyage
- > Lecture des livres

PROPOSITION
DE TITRE

TOLI



**Cité
du
design**
◀▶

**Atelier initié par le Pôle recherche
de la Cité du design et le master
Géographies numériques de l'université Jean Monnet.**

**Responsable d'atelier
pour l'université Jean Monnet :
Thierry Joliveau
Responsables d'atelier
pour le Pôle recherche de la Cité
du design :
Blandine Favier,
Sylvia Fredriksson,
Nicolas Roesch**