

HUM-378

**Créativité et design participatif**

Conti Marius, Missonier Stéphanie

| Cursus                        | Sem. | Type |
|-------------------------------|------|------|
| Sciences humaines et sociales | BA5  | Obl. |
| UNIL - Autres facultés        | H    | Opt. |
| UNIL - HEC                    | H    | Opt. |

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Langue d'enseignement | français            |
| Crédits               | 2                   |
| Session               | Hiver               |
| Semestre              | Automne             |
| Examen                | Pendant le semestre |
| Charge                | 60h                 |
| Semaines              | 14                  |
| Heures                | 2 hebdo             |
| Cours                 | 2 hebdo             |
| Nombre de places      | 80                  |

**Remarque**

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification

**Résumé**

Le cours réunit des étudiants de l'EPFL et de l'UNIL et tire parti de l'interdisciplinarité, de la créativité et du design participatif pour imaginer de nouveaux modes de vie, de travail et de cohabitation à travers la création d'un prototype d'objet, de service ou d'expérience.

**Contenu**

Basé sur une approche de projet et de human-centered design, ce cours propose de questionner en équipe interdisciplinaires nos modes de vie, de travail et de cohabitation afin d'explorer de nouvelles opportunités d'innovation, puis de les tester en contexte réel grâce à un ou plusieurs prototypes. Le cours aborde notamment les questions suivantes:

- Comment structurer une approche créative?
- Comment approcher un nouveau problème? Quelle approche pour le résoudre?
- Pourquoi et comment intégrer les utilisateurs dans les phases initiales d'un projet?
- Comment tester rapidement une idée?
- Comment travailler en équipe interdisciplinaire?

Ce cours insiste sur la nécessité d'intégrer les différents acteurs d'un projet (utilisateurs finaux, experts, partenaires, institutions) dans sa phase de développement afin d'augmenter ses chances de réussite.

Chaque session est précédée d'une vidéo d'introduction théorique puis est composée d'activités de groupe et de travail en atelier.

- Semaine 01: Introduction générale - créativité et design participatif
- Semaine 02: Processus créatif
- Semaine 03: Dynamiques de collaboration
- Semaine 04: Workshop collaboratif: Explorer et définir une opportunité
- Semaine 05: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 06: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 07: Présentation intermédiaire et travail de réflexivité individuel
- Semaine 08: Workshop collaboratif: Générer et sélectionner des idées
- Semaine 09: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 10: Workshop collaboratif: Construire et tester un prototype

- Semaine 11: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 12: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 13: Travail en atelier / Suivi individuel de groupe
- Semaine 14: Présentation du projet final

### Mots-clés

créativité, design participatif, human-centered design, prototypage, itération, collaboration interdisciplinaire, réflexivité

### Compétences requises

#### Cours prérequis obligatoires

Aucun

#### Cours prérequis indicatifs

Aucun

### Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Appliquer différentes techniques d'idéation et de prototypages de manière cohérente
- Réaliser un prototype physique ou virtuel
- Explorer différents scénarios d'usage
- Expliquer l'avantage de l'interdisciplinarité dans une dynamique de création centrée sur l'utilisateur

### Compétences transversales

- Fixer des objectifs et concevoir un plan d'action pour les atteindre.
- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Dialoguer avec des professionnels d'autres disciplines.
- Persévérer dans la difficulté ou après un échec initial pour trouver une meilleure solution.
- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Recueillir des données.

### Méthode d'enseignement

Les étudiant-e-s développent leurs projets en groupe et bénéficient d'un suivi hebdomadaire pour les orienter dans les différentes étapes de conception et d'expérimentation. Ils sont conseillés sur les questions pratiques, stratégiques, conceptuelles ou esthétiques de leur projet mais aussi, de manière plus générale, sur les questions de dynamique interdisciplinaire et inter-organisationnelle. L'enseignement est essentiellement pratique. Il s'appuie néanmoins sur des bases théoriques et méthodologiques issues du design, du développement agile et de la collaboration interdisciplinaire.

### Travail attendu

- Recherche d'information
- Développement d'un prototype
- Documentation du processus de design
- Travail en équipe interdisciplinaire

Les étudiant-e-s développent leurs projets en atelier. Ils/elles devront au besoin ajuster et finaliser leur travail hors des heures d'atelier.

### Méthode d'évaluation

Les différents groupes et leur projets font l'objet des évaluations suivantes:

- Au milieu du semestre, sur une présentation de leur projet intermédiaire, ainsi que sur l'analyse individuelle de pratiques du travail interdisciplinaire (2/8)
- À la fin du semestre, sur la documentation du processus de design de leur projet (3/8)
- À la fin du semestre, sur une présentation de leur projet final (3/8)

### Ressources

#### Bibliographie

- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creativity*. Harper Perennial, 2013.
- Tassoul, Marc. *Creative Facilitation*. VSSD, 2009.
- Mastrogiacomio, Stefano, and Alexander Osterwalder. *High-Impact Tools for Teams*. John Wiley & Sons, 2021.
- Wedell-Wedellsborg, Thomas. *What's Your Problem?* Harvard Business Press, 2020.
- Lidwell, William, et al. *Universal Principles of Design, Revised and Updated*. Rockport Pub, 2010.
- Martin, Bella, et al. *Universal Methods of Design*. Rockport Pub, 2012.
- Weinschenk, Susan. *100 More Things Every Designer Needs to Know about People*. New Riders Pub, 2015.
- Savoia, Alberto. *The Right It*. HarperCollins, 2019.

#### Ressources en bibliothèque

- [Weinschenk, Susan. 100 More Things Every Designer Needs to Know about People](#)
- [Csikszentmihalyi, Mihaly. Creativity](#)
- [Martin, Bella, et al. Universal Methods of Design](#)
- [Lidwell, William, et al. Universal Principles of Design, Revised and Updated](#)
- [Savoia, Alberto. The Right It](#)
- [Mastrogiacomio, Stefano, and Alexander Osterwalder. High-Impact Tools for Teams](#)
- [Tassoul, Marc. Creative Facilitation](#)
- [Wedell-Wedellsborg, Thomas. What's Your Problem?](#)

#### Liens Moodle

- <https://go.epfl.ch/HUM-378>