

«FAIRE AVEC»

Entrée du lycée Le Corbusier + espace galerie (RDC + 1er étage)

avec les autres
avec ce que l'on sait
avec l'existant

Commande réelle / réalisation en équipes /

POSTURE : on échange / on partage
on conçoit / on fait ensemble

«Faire avec» c'est prendre le temps de réfléchir sur ses propres pratiques, de prendre conscience de l'existant.

OBJECTIF : FABRIQUER DES USAGES

questionner l'espace «entrée du lycée» afin de créer soit de nouveaux usages, soit de rassembler des idées afin de lui donner une fonction permettant de répondre à des enjeux qui vous semblent importants

DISPOSITIF : Atelier de prospective dans le lycée (au niveau de l'entrée principale) autour de la recherche d'un dispositif intégrant du numérique en design de com afin de concevoir «avec» (et non «pour») et en tenant compte des pratiques et en imaginant des appropriations.

Attention à ne pas avoir une vision uniquement disciplinaire (pas de spécialisation à outrance).

«La construction du cadre de vie en général y compris les espaces extérieurs, participe de la qualité des interactions entre membres de la communauté scolaire»

p57 - innover dans l'école par le design
cité du design - ouvrage collectif

PROBLÉMATIQUE : Comment s'approprier l'espace «entrée du lycée» et/ou «galerie» en utilisant un dispositif numérique ?

DEMANDE :

Depuis quelques (3?) années, une fois passé le portail d'entrée, les piétons (élève, professeur, personnel ou visiteur) traversent une allée bordée de verdure et passent sous un haut préau avant d'avoir accès aux différents bâtiments du lycée. Mais cette large zone n'est pas seulement un lieu de passage: elle joue bien d'autres rôles encore, idem pour la «galerie» ...

Dans un premier temps vous analyserez le rapport des différents usagers à l'espace actuel:

en tant que designer (et utilisateur!), vous vous questionnerez sur les fonctions réelles du lieu et sur celles qui vous paraîtraient intéressantes à envisager.

Après avoir clairement déterminé les besoins, les contraintes et les difficultés éventuelles des différents utilisateurs, vous y répondrez à travers des solutions d'aménagement de l'espace qui mettent en oeuvre le numérique. Il vous est demandé trois propositions différentes (vous pouvez ainsi « ouvrir le champs des possibles » dans l'une ou l'autre!)

Pour cela, imaginez et expérimentez in situ, à travers des jeux et des expériences créatives ce que pourrait être le nouveau «hall d'entrée» du lycée + espace galerie. A l'issue de ce travail, un projet réel et pérenne pourra voir le jour. Vous pourrez vous concentrer sur une zone en particulier (en justifiant ce choix).

TECHNIQUES libres, exemples :

- découpe laser pour réaliser des maquettes permettant de discuter avec les acteurs des espaces (étudiants, personnels, parents d'élèves ...)
- processing et maké-maké ou kinet pour expérimenter des interactions avec les usagers
- site web consultatif
- boîte aux lettres et questionnaires
- discussion sur place, croquis, relevés sous forme de dessins ou de photographies ...

DEFINIR LES ENJEUX PRIORITAIRES,

exemples :

- dialogue entre les personnes
- signalétique, calendrier, éléments du moment
- calme / relaxation...

RENDU

le 5 décembre 2019

- Analyse de l'existant et de l'expérience/ utilisateurs (relevés sous formes de croquis et photographies annotés, questionnaires et interprétation des réponses, synthèse du tout sous forme d'un cahier des charges)
- communication des recherches dans 3 axes définis (outils et techniques au choix)
- choix justifié d'une proposition et de mise en situation (outils et techniques au choix)