

Méthodologie « Design de lieu »

ÉTAPE N°1

Découvrir le lieu

Ce temps permet de voir ce qui se fait dans ce lieu, découvrir le contexte, ce qu'il y a autour. Il implique de se comporter comme un usager qui découvre un espace, et peut également permettre de rencontrer les usagers.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET

ÉTAPE N°2

Scénariser l'usage de ce lieu

Il s'agit de définir 3 profils d'utilisateurs, réaliser leurs parcours et identifier les points de tensions existants dans ces parcours.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET

ÉTAPE N°3

Synthétiser les scénarios

Une fois les parcours et points de tensions identifiés dans chaque parcours, il s'agit d'en faire une synthèse globale, et voir les éléments qui se recoupent, qui sont à reformuler etc.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET

ÉTAPE N°4

Réaliser une maquette de l'espace

Il s'agit de prendre un temps pour reconsidérer les points de tensions dans leur contexte, c'est-à-dire le lieu, et être force de proposition.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET

ÉTAPE N°5

Écrire le parcours proposé

Ce temps propose d'écrire un nouveau parcours de la visite de ce lieu et ainsi faire un choix cohérent dans les propositions de l'étape 4.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET

ÉTAPE N°6

Visualiser le parcours sous forme d'une vidéo

Pour restituer l'ensemble du travail, une vidéo permettra de se mettre du point de vue de l'utilisateur, et ainsi montrer son parcours et les problèmes auxquelles il est confronté et les propositions envisagées.

QUELS SONT LES BESOINS ?

COMMENT LES RÉPARTIR ?

FACILITATEUR

PORTEUR DE PROJET
