

Speakers découverts en octobre, nos coups de cœur



En octobre 2018, notre équipe a eu la chance de participer à quatre événements liés à la créativité et au design :

- [Pricing Creativity, Paris](#)
- [Design Thinking Conference, Amsterdam](#)
- [Design Fusion, Courtrai](#)
- [Drive, Eindhoven](#)



© Design Regio Kotrijk

Voici notre retour sur cinq orateurs dont les propos et les projets nous ont le plus marqué et dont le point commun est de redonner du sens à leur métier. En espérant que cela inspire votre démarche, designers et entrepreneurs.

1. Nynke Tromp "Designing for Society" @ Design Fusion – Courtrai



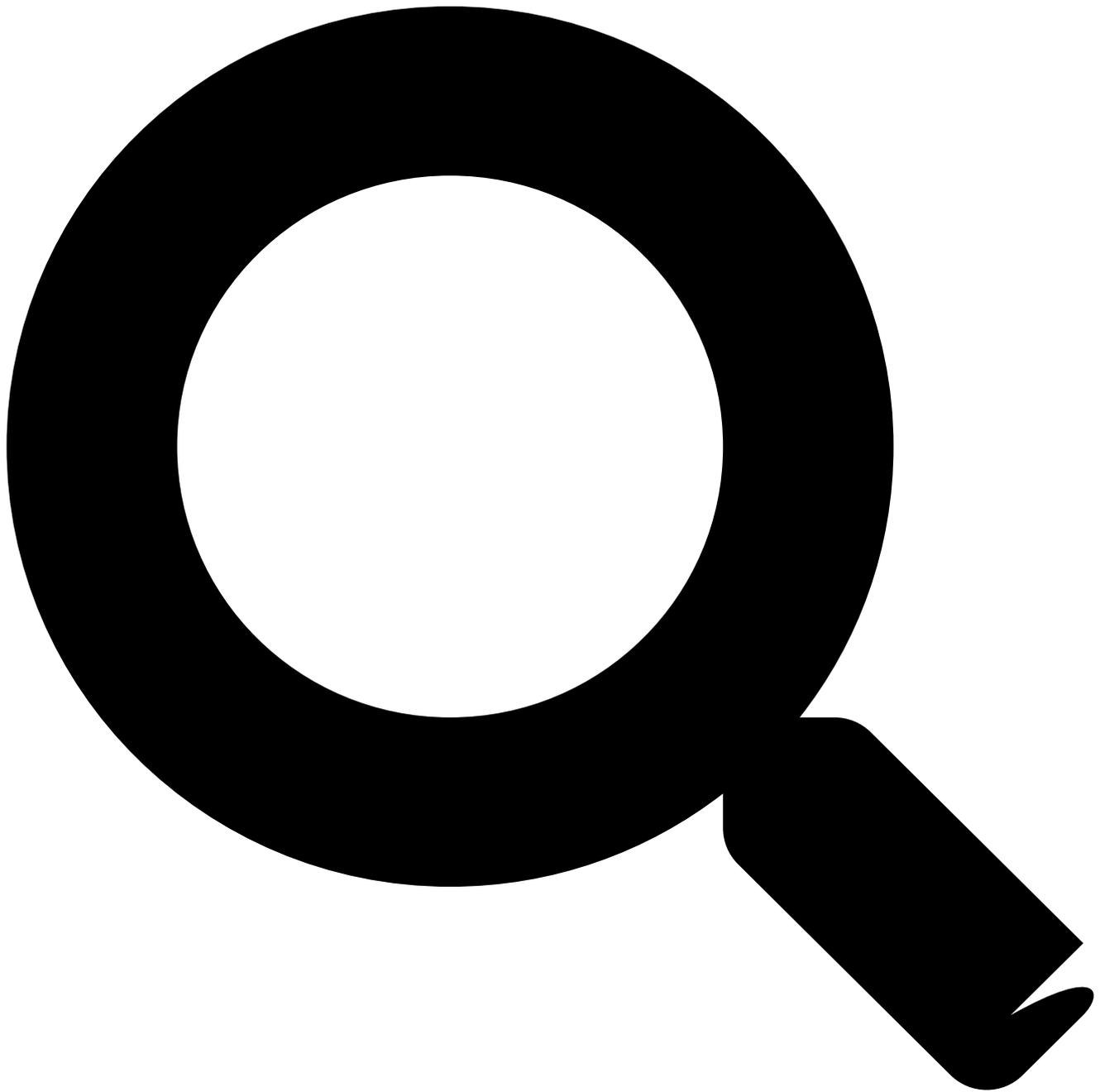
© Design Regio Kotrijk

Nynke est professeur adjoint en design social et changement de comportement dans le département de design industriel de l'Université de Technologie de Delft.

Elle étudie le pouvoir du design et sa capacité à résoudre les problèmes sociaux. Comment apprendre aux designers à faciliter des comportement pro-sociaux qui entraîneront des changements systémiques et à grande échelle dans la société.

Le design est avant tout une méthode qui a pour objectif de répondre aux besoins des utilisateurs. Toutefois, l'on remarque que cela peut avoir un impact très négatif sur la société. En effet, en se focalisant trop sur les individus et à leurs intérêts à court-termes, on engendre des problèmes globaux.

User centered design > society centered design



V
i
s
i
o
n
i
n
d
i
v
i
d
u
e
l
l
e
:
l
a
v
o
i

ture a été créée pour satisfaire le besoin de mobilité de l'individu.

Vision collective : un individu = 1 voiture: augmentation de la densité du trafic (embouteillage).

Impact à court-terme: les gens roulent en voiture et font moins d'efforts: problèmes de surpoids et d'obésité

Impact sur le long-terme: le trafic automobile crée de la pollution (smog, particules fines, ...).

Pour elle, le métier du designer doit évoluer afin de créer

des produits et services basés sur les besoins de la société, plutôt qu'uniquement sur les besoins des usagers et des clients.

Pour aller plus loin :

studiolab.ide.tudelft.nl/studiolab/tromp

2. Marcel Schouwenaar, “The Incredible Machine”, Drive – Eindhoven



Marcel est designer industriel de formation et a travaillé comme chercheur et directeur artistique dans plusieurs agences créatives. Il est un des co-auteurs du **IoT Design Manifesto** qui reprend 10 principes pour garantir une pratique du design responsables et son application dans l'Internet des Objets.

Selon sa réflexion, la technologie a le potentiel de transformer la société pour la rendre plus inclusive et juste.

Pour l'instant, les objets connectés servent avant tout les intérêts des compagnies qui les ont fabriqués. Il faut donc utiliser les possibilités qu'offrent les technologies émergentes pour garantir le respect des hommes et de la société.

Pour aller plus loin :

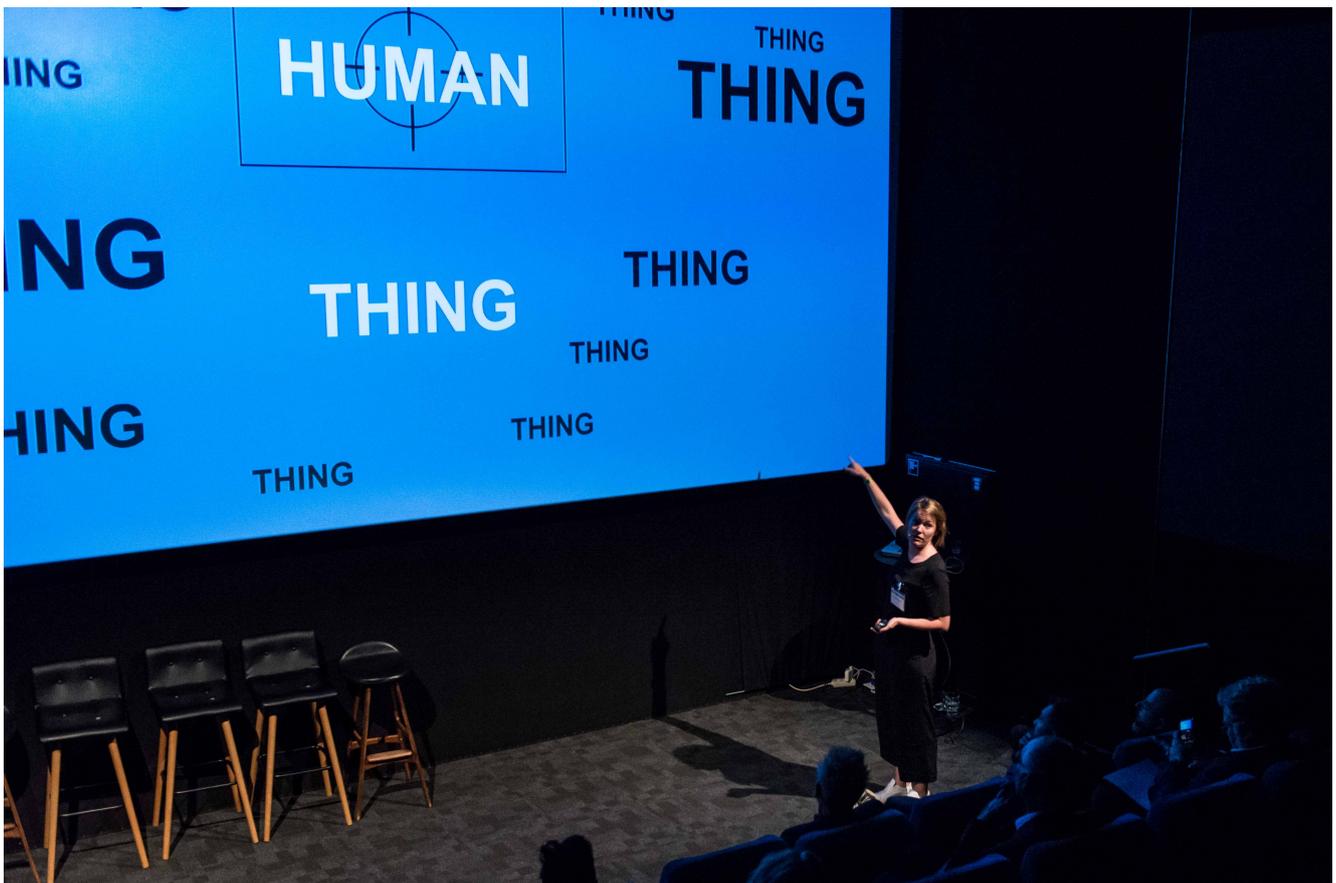
www.the-incredible-machine.com

www.iotmanifesto.com

<https://video.nextconf.eu/video/12248492/the-thing-with-things-dilemmas-a-talk>

<https://www.youtube.com/watch?v=601tuQUIXxg>

3. Karin Niemantsverdriet «My problem with user-centered design » @ Drive – Eindhoven



© Elisabeth Lanz Fotografie

Karin est chercheuse en design d'interaction à l'Université

Technique d'Eindhoven. Elle s'intéresse à la co-existence de l'homme avec la technologie et de leurs interactions.

La tendance actuelle veut que la technologie soit au centre de l'attention et que c'est à l'homme de s'y adapter. Selon Karin, la technologie devrait davantage suivre les règles des hommes. Les interactions homme-machine ne devraient pas être réfléchies et conçues en vase clos mais en observant le contexte et en se nourrissant des habitudes et de l'expérience des gens. **Design for people as people, not as users !**

Pour aller plus loin :

www.karinniemantsverdriet.com

tubikstudio.com/faq-design-platform-human-centered-vs-user-centered-are-the-terms-different/

4. Blair Enns, conférence « Pricing Creativity » @ Ensci Paris

Blair Enns est le fondateur du programme *Win Without Pitching* et l'auteur d'un livre qui porte le même nom (traduit vers le français par *Gagnez sans idées gratuites*). Il voyage dans le monde entier pour parler de la tarification de la créativité.

La méthode de facturation des designers est souvent basée sur les **inputs** (heures prestées, matériel...) ou les **outputs** (logo, website, mobilier, produit, application...). Blair Enns est, quant à lui, convaincu qu'il faut facturer sur base des **outcome** (résultats), autrement dit, sur la valeur créée pour l'entreprise

Selon sa réflexion, les designers doivent arrêter la facturation horaire et définir leur tarif en fonction de la valeur ajoutée de leur travail. La confiance du client dans la capacité du designer sera d'autant plus grande et justifiera d'autant mieux le prix de la prestation, si le designer privilégie un discours sur ce que son travail peut apporter

dans le développement de l'entreprise, plutôt que sur le nombre d'heures qu'il devra prêter pour y parvenir.

Pour aller plus loin :

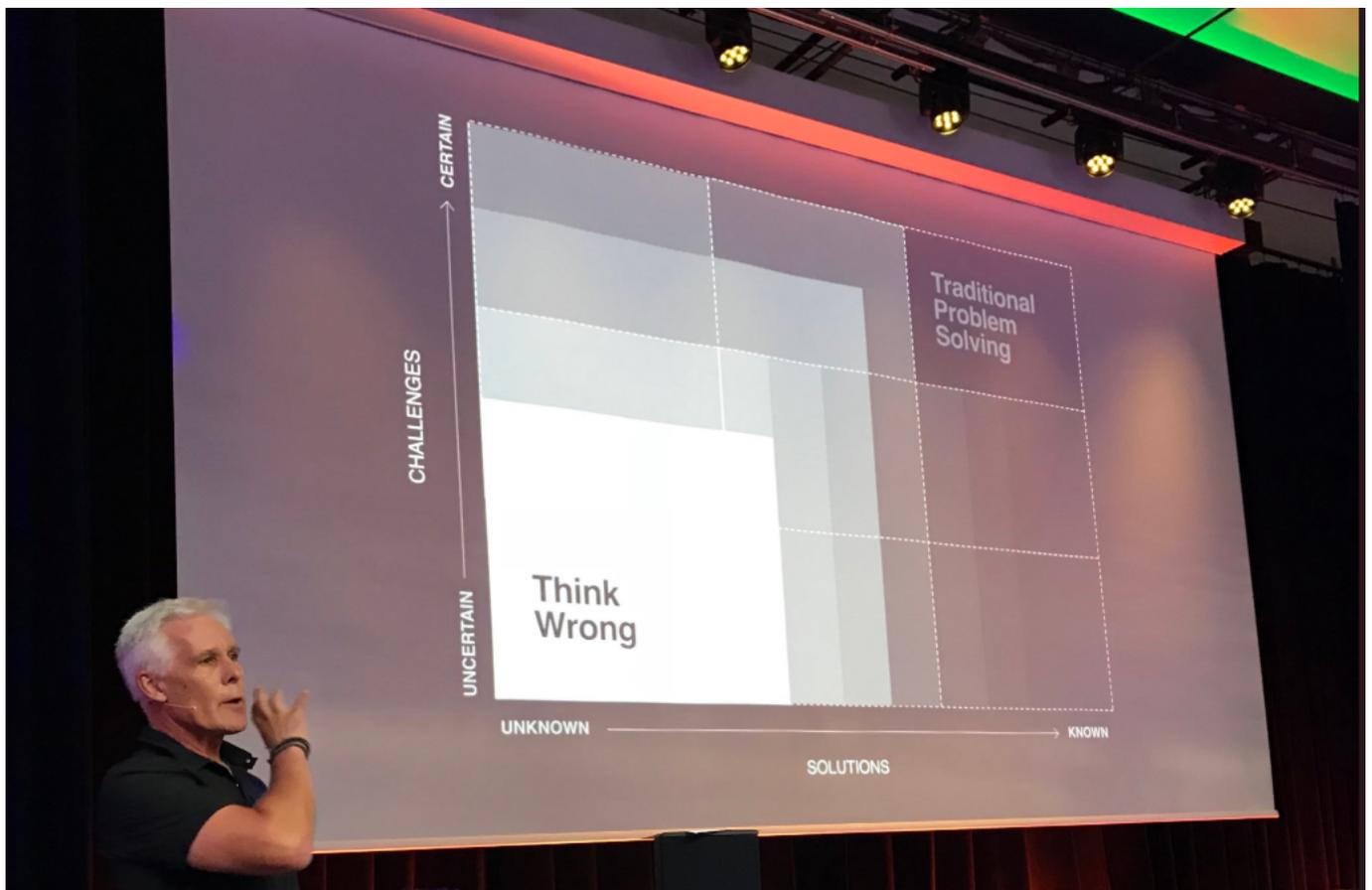
pricingcreativity.com

winwithoutpitching.com

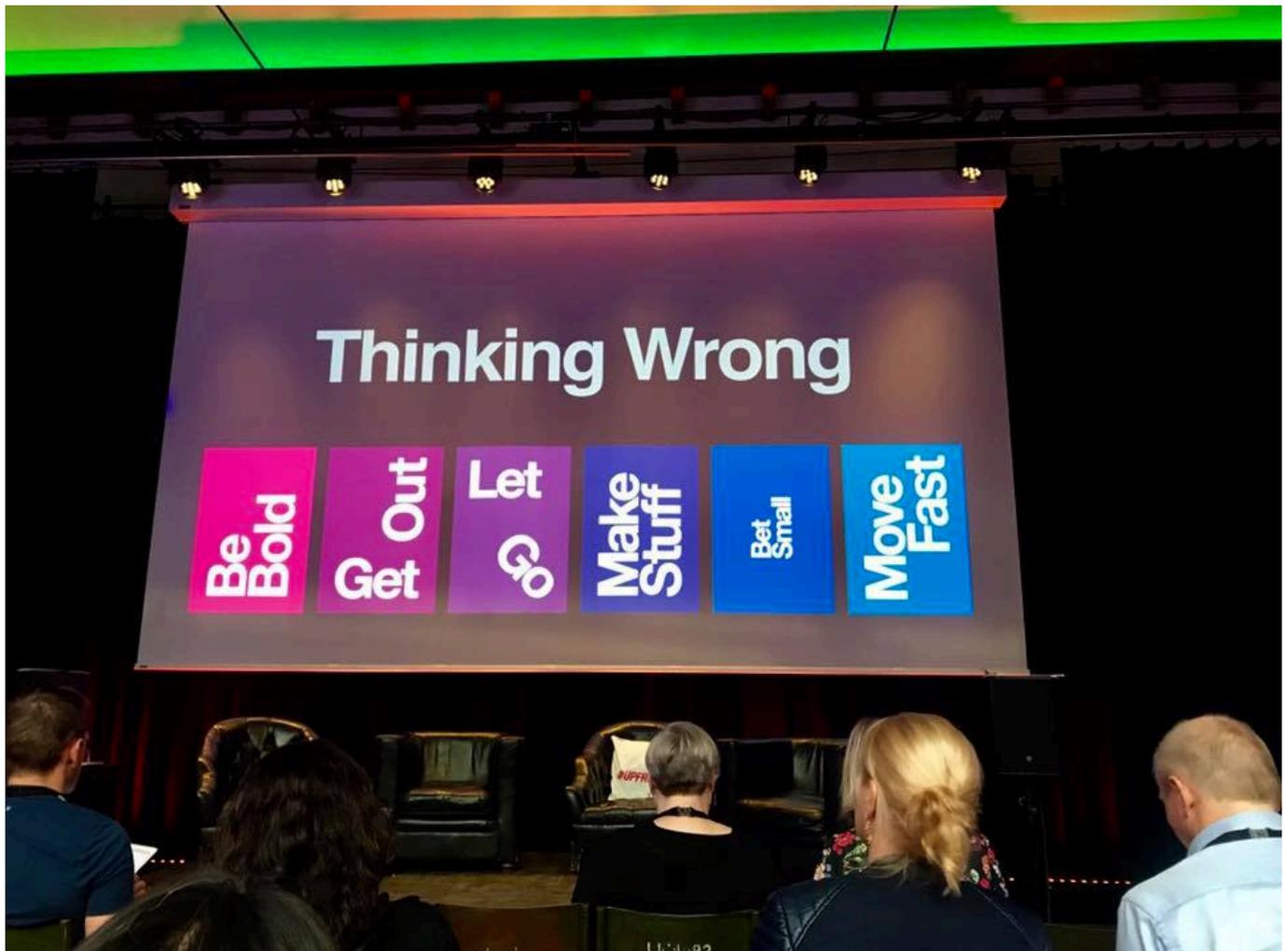
www.moneydesign.org

2bobs.com

5. John Bielenberg « Thinking Wrong » @ Design Thinking Conference – Amsterdam



John Bielenberg est un designer graphique et un entrepreneur américain maintes fois récompensé pour son travail. Il est aussi un acteur pour un monde meilleur. Avec ses étudiants il réalise des projets qui entraînent des changements positifs pour la société, dont le [Projet M](#).



John nous invite à penser en dehors de nos processus de réflexion habituels (Think Wrong) car ceux-ci limitent l'exploration créative et ne nous permettent plus de répondre de manière innovante aux défis d'aujourd'hui. Il a développé un système de résolution de problème radicalement différent qui permet de défier le statu quo et encourage le changement et qui se base sur les principes suivants :

Be Bold : être audacieux, sortir des sentiers battus, ne pas faire ce que les gens attendent de vous.

Get Out : sortir du bureau et aller sur le terrain pour observer et parler avec les gens.

Think Wrong : penser de travers, ne pas avoir peur des idées folles, qui peuvent parfois paraître « stupides ». Exemple : [The Pie Lab](#) est un laboratoire d'innovation sociale qui a revitalisé une petite ville d'Alabama. Le projet est parti de l'idée d'une étudiante qui aimait faire des tartes.

Make Stuff : prototyper, concrétiser rapidement les idées et les tester.

Bet Small : ne pas se fixer des objectifs tellement grands que l'on ne sait pas par où commencer (ex. la paix mondiale, le réchauffement climatique, ...). Commencer par des projets plus humbles mais qui auront un impact rapide et direct sur la communauté.

Move Fast : se familiariser avec l'inconnu et tester de multiples possibilités rapidement afin d'arriver à des résultats qui comptent.

Pour aller plus loin :

www.thinkwrongbook.com

solvenext.com

projectmlab.com

Article rédigé avec le soutien du Fonds européen de développement régional.

