

# La spin'off FOCUS développe un dispositif d'aide à la gestion des émotions



*FOCUS est un projet actuellement développé au sein de l'Institut de recherche en Sciences Psychologiques de l'UCLouvain. Son ambition est d'offrir aux parents, aux enfants et aux professionnels des soins de santé un dispositif permettant une gestion sereine du stress et des émotions chez les petits.*

**Une collaboration entreprise-designer promue par Agoria et Wallonie Design**

**dans le cadre du programme ThinkDesign2021**

---

Parmi les défis à relever pour tenir cette promesse :

1. **Donner vie** à l'idée.
2. **Créer un objet** ludique, ergonomique et esthétique, capable d'abriter les fonctionnalités techniques du dispositif de mesure.

3. Permettre l'interprétation des résultats et le suivi de l'évolution de l'enfant, au travers d'une interface cohérente avec les valeurs du projet.
4. Accéder à une campagne de tests-utilisateurs pour adapter et légitimer la solution apportée.

Derrière chacun de ces besoins, des compétences précises en design ont pu être identifiées. 2 agences de design ont ainsi entouré la spin'off : **EPIC Agency** et **ioI Strategic Design**.

---

### DÉFI 1 > Donner vie à l'idée

C'est au cours des premières réunions préparatoires, auxquelles l'équipe de Wallonie Design est conviée, que germe l'importance d'intégrer le design au projet. La rencontre entre Valérie Dormal, co-fondatrice de FOCUS, et Thomas Vancraeynest, designer industriel, lors d'un atelier organisé à l'e-square, va permettre de formaliser le concept.



Cela ressemble à un simple galet? C'est en réalité un **prototype rapide** aux pouvoirs considérables!

Quelques contributions concrètes du designer :

- **Concrétiser une idée** qui, jusque-là, n'existait que dans

la tête d'un porteur de projet et de quelques confidents.

- **Rendre visible la solution** proposée.
- **Obtenir des premiers feedbacks** utilisateurs et construire une communauté autour du projet.
- **Se projeter**, itérer, se redéfinir.
- **Disposer d'un sésame** pour les prochaines étapes : défendre le projet, l'expliquer, soutenir les demandes de financement, aller vers un **proof of concept**.

## **DÉFI 2 > Créer un objet capable d'intégrer les fonctionnalités requises**

L'équipe de designers industriels de Michael Verleyen et Laura Hong, chez **iol Strategic Design**, a créé un « corps » capable d'intégrer l'électronique, tout en tenant compte de la désirabilité et de la fonctionnalité de l'objet. Ils ont collaboré avec le bureau d'ingénierie **Quimesis**, chargé du développement du software et des capteurs intégrés, en challengeant les ingénieurs et en réalisant des **maquettes formelles ergonomiques** sur base d'échantillons.

Quelques contributions concrètes des designers:

- **Étude de la faisabilité** : idées, concepts et questions ont été mis sur la table lors de workshops pour aborder les contraintes d'usage et donner vie, progressivement, au dispositif final.
- **Communication objet-enfant** : le niveau de stress et l'exercice à réaliser sont indiqués par des signaux lumineux.
- **Ergonomie** : la disposition des leds a fait l'objet d'une étude et permet la même visibilité pour les droitiers et les gauchers.
- **Confort d'usage** : la « soft touch » facilite la préhension par les petites et grandes mains.



### **DÉFI 3 > Permettre l'interprétation des résultats et le suivi de l'évolution de l'enfant**

Suite au diagnostic d'orientation réalisé par Wallonie Design, **EPIC Agency**, spécialiste du design digital, des expériences interactives et de l'identité de marque, s'est vu confier une double mission : la conception de l'identité visuelle et de l'univers graphique de FOCUS et le développement d'une application (front-end et back-end).

Quelques contributions concrètes des designers :

- **Intégration cohérente de diverses fonctionnalités** qui permettent d'épurer au maximum le dispositif de base.
- **Parfait "matching" entre les codes graphiques** du public cible et ceux de l'objet créé par iol Strategic Design.

- **Création d'un univers complet**, mettant en scène de véritables compagnons pour aider l'enfant à fixer la durée et le rythme des exercices, lui donner des conseils et le récompenser au fil du parcours.
- **Dynamisation du parcours-utilisateur** grâce à des mécanismes de gamification qui l'incite, quel que soit son âge, à une utilisation régulière (personnalisation, autonomie, partage...).





#### **DÉFI 4 > Accéder à une campagne de tests pour adapter et légitimer la solution proposée**

La récente réception d'un **2ème prototype fonctionnel** a donné lieu à une phase de tests-utilisateurs. Tout d'abord, sur l'efficacité à court terme du dispositif (une session unique sur environ 300 enfants n'ayant pas de troubles spécifiques). Ensuite, à plus long terme, sur des populations cliniques (enfants suivis par des thérapeutes).

*« C'est un véritable enjeu, lors de la réalisation d'un démonstrateur en vue des phases de test, de refléter la réalité afin que le porteur de projet puisse envisager sereinement d'ouvrir le produit aux commandes. »*, Michaël Verleyen – iol Strategic Design

---

**Vous souhaitez, vous aussi, identifier les opportunités de faire appel à un designer pour relever les défis inhérents à votre projet ? Le workshop **Design Detector** est fait pour vous !**

Contactez-nous !



Wallonie Design: [Emilie Parthoens](#), Chargée de Projet

Agoria: [Valérie Debois](#), Expert Innovation

---

*Article rédigé par Emilie Parthoens  
avec le soutien du Fonds européen de développement régional.*

