

PRACTISHARE

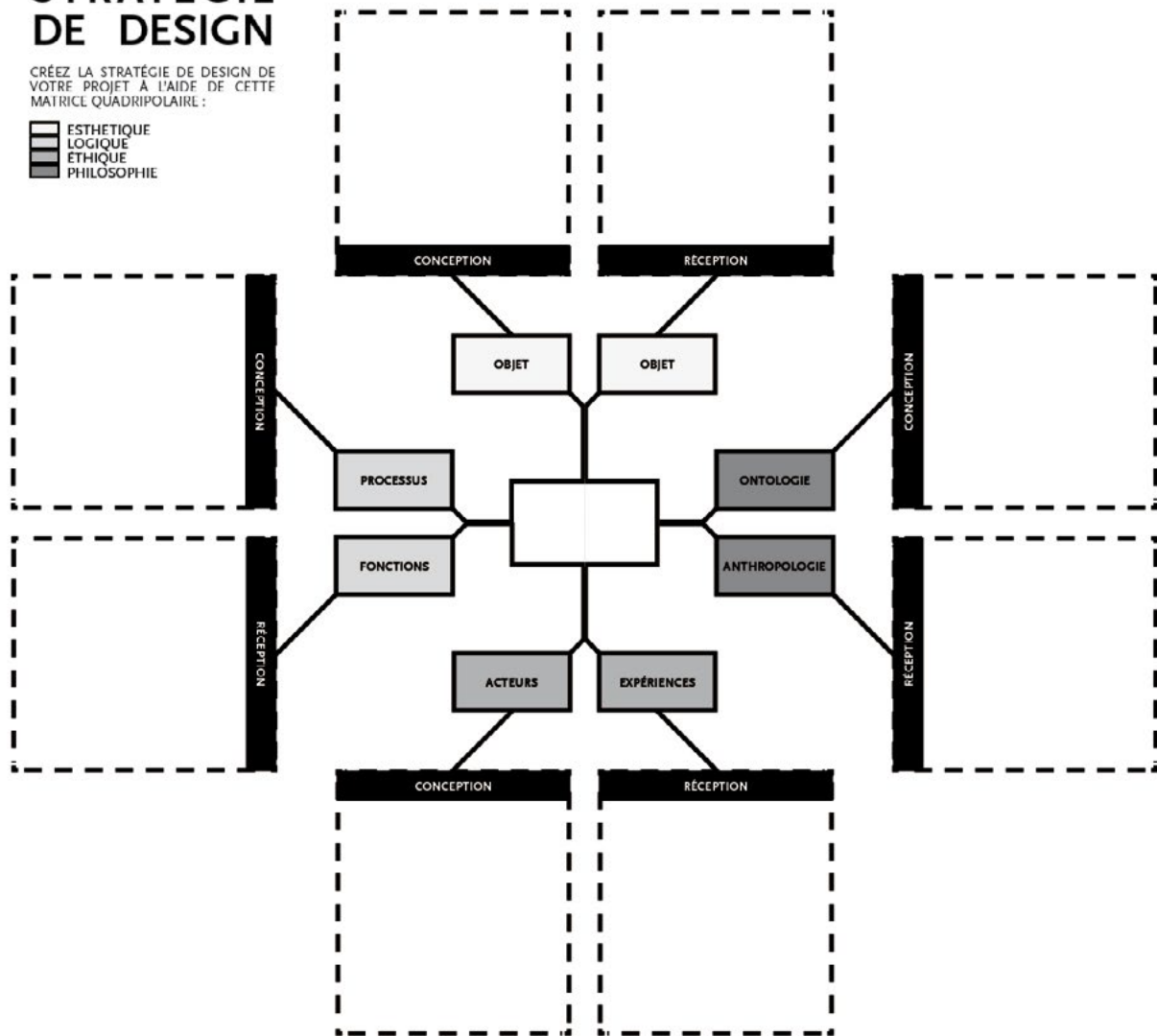
Partage de bonnes pratiques

Design by **Collectif Bam**

STRATÉGIE DE DESIGN

CRÉEZ LA STRATÉGIE DE DESIGN DE VOTRE PROJET À L'AIDE DE CETTE MATRICE QUADRIPOLAIRE :

- ESTHÉTIQUE
- LOGIQUE
- ETHIQUE
- PHILOSOPHIE



STRATÉGIE DE DESIGN



OBJECTIFS D'UNE STRATÉGIE DE DESIGN :

Cette carte quadripolaire est issue d'une étude d'Alain Findeli¹ et de Rabah Bousbaci², présentée dans un article du *The Design Journal*, intitulé « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design³ ». Ces deux chercheurs proposent un modèle typologique de l'acte de design (conception) et d'usages (réception) d'un objet. Le Collectif Bam propose ici, d'après les hypothèses d'Alain Findeli⁴, une quatrième catégorie nommée « Philosophie ». Celle-ci se distingue en deux registres, soit l'ontologie (pour le registre de la conception) et l'anthropologie (pour celui de la réception). Nous entendons par ontologie, la vision et les valeurs soutenues dans la conception de l'objet, et par anthropologie, les situations et effets générés dans la vie réelle par cette ontologie. Mais, **nous proposons aussi une présentation schématique différente qui n'est plus linéaire, mais circulaire**. En effet, nous n'avons plus affaire à une lecture bidirectionnelle de l'objet en amont ou en aval, comme dans le schéma d'Alain Findeli et Rabah Bousbaci, mais à une lecture circulaire de l'objet qui traite chaque pôle par son registre de conception et de réception. L'objet est au centre de cette matrice, tel un noyau. Sont positionnés ensuite en périphérie, comme des électrons, les quatre pôles de l'objet que sont : l'esthétique, la logique, l'éthique (que nous retrouvons dans le modèle proposé par Alain Findeli et Rabah Bousbaci) et la philosophie (dont nous avons précédemment fait la définition). Le modèle que nous avons dessiné, offre certes une lecture circulaire de l'objet, mais s'utilise par étapes. Chaque pôle est traité l'un après l'autre, d'abord par son registre de conception puis de réception. Voici donc **la méthodologie de conception de la stratégie de design du Collectif Bam** :

La philosophie ouvre le bal ! Viens ensuite, l'éthique qui comprend les acteurs (conception) et les expériences (réception) de l'objet. Ce pôle définit aussi bien les individus ou collectifs concernés par l'objet, comme les développeurs ou les utilisateurs, que les expériences qu'ils vivent avec cet objet (par exemple, les développeurs ont une expérience différente de celle des utilisateurs). Arrive après l'éthique, la logique qui dépasse le caractère flou et interprétatif de l'esthétique, en définissant la structure logique de l'objet d'après ses fonctions (réception) et ses processus (conception). Par exemple, la logique peut se traiter avec ces deux questions : Comment utilise-t-on l'objet ? Et comment est-il fabriqué ?

Et enfin, comme dernière étape de notre méthodologie de conception d'une stratégie de design, l'esthétique que nous définissons, comme un pôle (aussi important que ces pôles contigus) qui regroupe le champ de représentations et des processus cognitifs de l'objet. Travailler l'esthétique, c'est concevoir du sensible, en créant des formes qui produiront des sensations. Par exemple, quelles sensations produit l'objet chez l'individu qui le contemple ou qui s'en sert ? Et quelle forme l'objet doit adopter pour obtenir ces sensations ?

Ce document résume donc la stratégie de design d'un projet, sous la forme d'une restitution écrite et illustrée, du travail d'atelier élaboré sur la carte quadripolaire proposée par le Collectif Bam (modèle typologique décrit précédemment). Cette restitution est un référentiel qui acte les directions stratégiques de design, que le prestataire et le client vont prendre ensemble. Ce document n'a pas pour vocation première de présenter le projet (bien qu'il peut effectivement être utilisé pour cela aussi bien en interne qu'en externe), **c'est un résumé qui présente les axes de design**. Il constitue donc **une base de travail** pour le design du projet⁵. Le client et le prestataire, ainsi que tous les acteurs concernés par la conception et l'entretien du projet, s'appuieront sur ce livrable tout au long de leurs prestations. Il est donc primordial que ce document soit validé par le client et le prestataire, puisqu'une fois validé le prestataire ne le modifiera plus.

1. Alain Findeli est chercheur en design, professeur à l'Université de Montréal et à UNÎMES, co-fondateur du groupe de recherche PROJEKT, des Ateliers de la Recherche en Design à Nîmes, et du Master Design-Innovation-Société.

2. Rabah Bousbaci est chercheur en design, professeur adjoint à l'École de design industriel de l'Université de Montréal (ÉDIN).

3. Alain Findeli et Rabah Bousbaci, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », in : *The Design Journal - An international refereed journal for all aspects of design*, Volume 8, Issue 3, Edition Ashgate, 2005, p. 35 [en ligne]. Disponible sur < http://projekt.unimes.fr/files/2014/04/2005a_eclipse_objet_short.pdf > (consulté le 25 février 2016).

4. Alain Findeli et Rabah Bousbaci, *Figure 10 Scénario d'évolution du modèle typologique en amont et en aval*, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », Communication proposée au 6e colloque international et biennial de l'Académie européenne de design (European Academy of Design, EAD) tenu à Brême du 29 au 31 mars 2005 sous le thème « Design-Système-Évolution », Faculté de l'aménagement Université de Montréal, Octobre 2004, p. 28 [en ligne]. Disponible sur < http://projekt.unimes.fr/files/2014/04/Findeli.2005.Eclipse.objet_.pdf > (consulté le 25 février 2016).

5. Nous entendons ici le terme de design, comme tout acte de conception pour tout type d'objet. Il peut donc s'agir aussi bien d'une création de logo, d'une chaise ou d'un site internet.

SOMMAIRE



RÉSUMÉ DU PROJET.....	7
PHILOSOPHIE	9
ONTOLOGIE.....	10
ANTHROPOLOGIE	11
ÉTHIQUE.....	13
ACTEURS	14
EXPÉRIENCES	15
LOGIQUE.....	17
PROCESSUS	18
FONCTIONS	19
ESTHÉTIQUE	21
OBJET	22
OBJET	23

STRATÉGIE DE DESIGN

CRÉEZ LA STRATÉGIE DE DESIGN DE VOTRE PROJET À L'AIDE DE CETTE MATRICE QUADRIPOLAIRE :

- ESTHÉTIQUE
- LOGIQUE
- ÉTHIQUE
- PHILOSOPHIE

CONCEPTION

PROCESUS AUTONOME & TRANSPARENT

Le fait à savoir, c'est que TRÈS PEU de personnes savent que l'architecture est transparente.

RÉCEPTION

→ ON PEUT RÉGÉRER : La communauté à ses règles d'usage et les utilisateurs à ses propres usages.

RÉSULTAT DES FONCTIONS : "c'est comme dans la vraie vie"

NOTION DE "CONQUÊTE" ON CARTOGRAPHIERAIT LES TERRITOIRES EXPLORÉS.

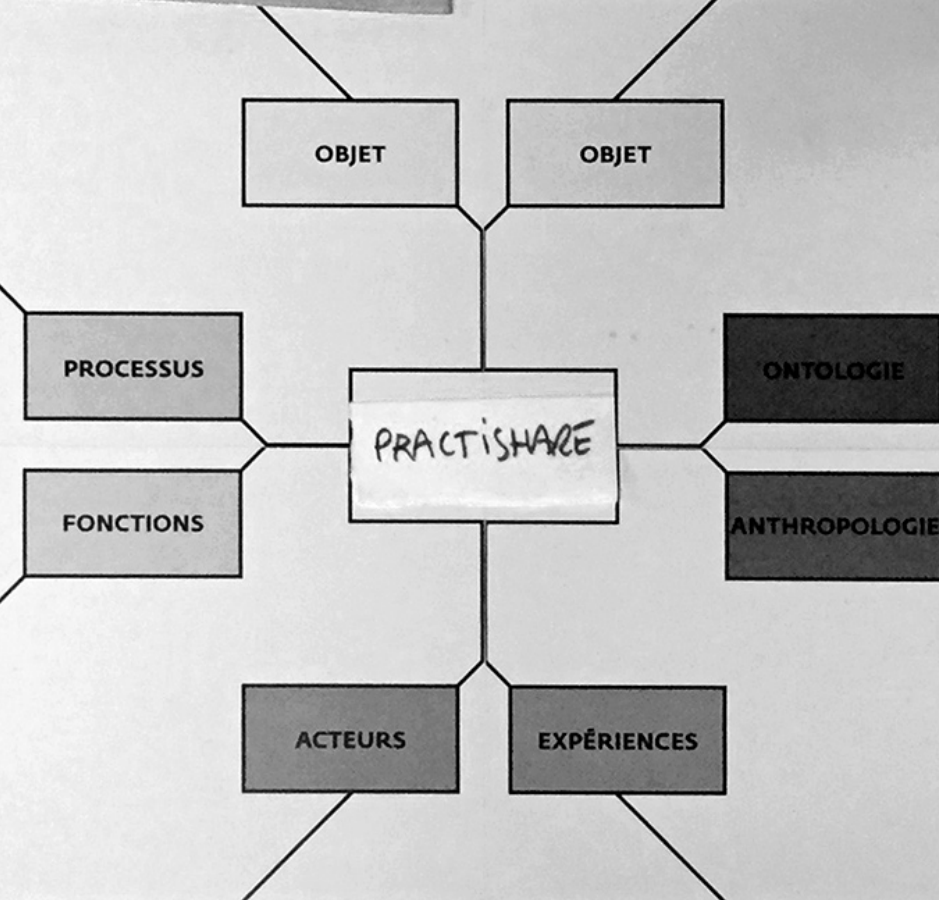
TERRAIN OÙ L'ON PEUT CONSTRUIRE CE QUE L'ON SOUHAITE.

bibliothèque virtuelle. une bonne pratique de deviens quand on voit les résultats de son appropriation.

"GATE KEEPER"

TIER-VIEW

RÉCEPTION



CONCEPTION

CONCURRENTS

- RS
- WIKI
- Éditions papier
- Conférences en ligne "webinaire"
- Conférences formations
- Boîte de conseils
- en animal de compagnie

RÉCEPTION

connaissance

Plateforme de partage de bonnes pratiques.

- Réalité augmentée
- fluidité de l'information
- augmente les médias

→ Percevoir la valeur augmentée de PRACTISHARE.

menue...

façon accueillant

RÉSUMÉ DU PROJET



PRACTISHARE PROPOSE DES EXPÉRIENCES COLLABORATIVES DE PARTAGE D'INFORMATIONS AU TRAVERS :

- UNE ASSOCIATION
- UNE PLATEFORME NUMÉRIQUE
- DES OUTILS NUMÉRIQUES
- UN CLUB D'USAGES
- UN LABEL PARTENAIRES



chair (châr), *n.* [OF. *chaiere*
see *cathedra*.] A seat with a
for one person; a seat of off
itself; the person occupying t
man of a meeting; a sedan-ch
or clutch to support and secu

PHILOSOPHIE



ONTOLOGIE & ANTHROPOLOGIE

ONTOLOGIE



REGISTRE DE LA CONCEPTION

PARTAGE / OUVERTURE / CONDUITE

PARTAGE

Practishare facilite le partage des connaissances en favorisant une circulation fluide d'informations. La contribution, la collaboration, le partage sont des valeurs proposées et appliquées par Practishare.

OUVERTURE

Afin de faciliter la diffusion et le partage des connaissances, Practishare favorise la transparence, la circulation libre et liquide des informations. Practishare tient à dépasser les barrières des espaces et des communautés de savoirs, ou du moins les transformer en frontières à dépasser. Décloisonner les silos, élargir les cercles, favoriser la rencontre, ouvrir la connaissance, entretenir et attiser l'expertise des communautés de savoirs et de pratiques tout en leur permettant une ouverture choisie et mesurée aux autres.

Practishare ne fait aucune exclusion. « Ce projet concerne tout le monde ! ». Quelle soit l'intention de ses praticiens, Practishare ne fait aucune ségrégation et se veut non invasif, non intrusif, non extractif de valeur ajoutée pour l'ensemble des individus et collectifs. En définitive, l'intention de Practishare est de permettre à l'humanité de progresser, en reliant les savoirs opérationnels.

CONDUITE

Le choix, l'ajustement, le réglable, l'open-source, l'accueil, l'invitation et l'appropriation sont également des valeurs fortes portées par Practishare. Ce projet offre des méthodes et outils qui permettent aux individus ou collectifs de contribuer à leur manière au partage et à la libre circulation des connaissances. À l'image des Creative Commons, Practishare n'impose pas d'usage prescrits, mais offre des opportunités de conduire sa contribution à l'enrichissement du savoir. Par conséquent, Practishare invite ses praticiens à choisir leur forme de contribution.



ANTHROPOLOGIE



REGISTRE DE LA RÉCEPTION

SAVOIR / ÉCONOMIE

SAVOIR

Practishare libère le potentiel des communautés. « C'est un décapsuleur de communautés », comme l'explique Francis Morel, le cofondateur du projet. Cela permet la consolidation et l'enrichissement de la connaissance. Les individus acquièrent de nouvelles connaissances ou bien les consolident. L'information devient connaissance. Les communautés peuvent se (re)trouver sur Practishare, reconnaître un vocabulaire qui leur est familier, ou inversement s'aventurer en terres à découvrir.

ÉCONOMIE

Practishare réduit le gaspillage par le partage et l'ouverture du savoir. Il permet de faire des économies sur plusieurs plans :

- Des économies matérielles : Practishare est issu d'une volonté de répondre aux enjeux du développement durable, en partageant les savoirs sous toutes ses formes (savoir théorique, savoir pratique). Pour Practishare, l'information est la source d'énergie de la collaboration. Practishare permet par exemple d'économiser sur l'achat ou l'entretien du matériel de bureau, grâce aux bonnes pratiques proposées par les communautés.
- Des économies financières : L'accès et la mise en commun des connaissances réduisent les coûts de recherche, de veille, d'ingénierie. Cela permet aussi d'économiser son temps, et donc son argent, dans ses activités professionnelles aussi diverses soit-elles.
- Des économies humaines : Avec Practishare, les idées peuvent être recyclées, enrichies, récupérées, détournées, bricolées, réagencées. Practishare permet de dénicher des petites idées, des connaissances des fois oubliées ou laissées de côté, de précieuses trouvailles, etc... Cela permet donc une économie d'effort !





ÉTHIQUE



ACTEURS & EXPÉRIENCES

ACTEURS



REGISTRE DE LA CONCEPTION

DES PIONNIERS AU GRAND PUBLIC

LES PIONNIERS

Les « pionniers » sont les co-fondateurs, ils posent les premières bases d'une vision de Practishare.

LES MAÇONS

Les « maçons » sont en charge des aspects stratégiques, techniques et commerciaux de Practishare. On retrouve entre autres les développeurs, mais aussi les commerciaux dans cette catégorie.

LES ADHÉRENTS DE L'ASSOCIATION

Les adhérents de l'association cotisent librement à l'association de Practishare. Ils sont engagés dans le projet et portés par les valeurs de Practishare. Ils suivent et peuvent participer à la vie et aux projets de l'association.

LES SYMPATHISANTS

Les sympathisants aiment Practishare. Ils peuvent participer financièrement au projet et le diffuser autour d'eux.

LES PARTENAIRES LABELLISÉS

Les partenaires labellisés utilisent et bénéficient de Practishare. Les apports de Practishare pour leurs activités vont de la communication (usage du logo et du nom de Practishare comme label) aux logiques commerciales (économies matérielles, financières et humaines). Ils sont obligatoirement « adhérents de l'association », mais aussi des « sympathisants » qui peuvent faire des dons à Practishare et diffuser le projet.

LES UTILISATEURS

Les utilisateurs ont un compte Practishare. Ce sont les « PractiShariens ». Ils peuvent adopter une posture « d'émetteur », de « récepteur », et/ou de « facilitateur » au sein de leurs communautés.

LE GRAND PUBLIC

Le grand public considère Practishare comme un média. Sont regroupés dans cette catégorie, les prospects, futurs nouveaux utilisateurs, intéressés, etc.



MINES D'INFORMATIONS à fuidifier / raffiner

- Les congrès
- Les formations

LES CONCURRENTS

- Les réseaux sociaux
- Les réseaux Wiki
- Les éditions papiers
- Les conférences en ligne « Webinaire »
- Les boîtes de conseil (en animation).

EXPÉRIENCES



REGISTRE DE LA RÉCEPTION

DES PIONNIERS AUX GRAND PUBLIC

LES PIONNIERS

Les pionniers peuvent être des « portes paroles », mais ne sont pas « propriétaires » de Practishare.

LES MAÇONS

Ils font partie de la communauté des maçons, qui proposent des améliorations de Practishare (au même titre que les utilisateurs). Ils peuvent faire partie d'un « collège arbitraire » qui modère et prend les décisions sur l'évolution de Practishare. Leur participation peut être rémunérée. Toutes les parties du code sont en Open Source.

LES ADHÉRENTS DE L'ASSOCIATION

Les adhérents de l'association sont tenus au courant et ont un droit de regard sur la vie de l'association (ils ont un accès aux informations de l'association). Ils peuvent commenter et participer à la prise de décision.

LES SYMPATHISANTS

Ils relaient le projet Practishare sur les réseaux sociaux.

LES PARTENAIRES LABELLISÉS

Les partenaires labellisés ont un espace particulier (sur la plateforme Practishare). Ils peuvent y suivre leurs activités, voir et participer aux communautés des partenaires pour échanger sur les bonnes pratiques d'utilisation du bien commun. Les partenaires labellisés signent le cahier des charges de Practishare. Ils participent financièrement à Practishare (% CA pour la rémunération de l'entretien et du développement).

LES UTILISATEURS

Les utilisateurs peuvent adopter trois postures :

- « L'émetteur » est identifié comme source de bonnes pratiques. C'est lui qui a mis en œuvre quelque chose d'intéressant. Il peut rédiger le contenu, ou être interviewé par un « facilitateur ». Il est aussi garant du contenu qu'il partage.
- Le « récepteur » consulte, commente, propose des enrichissements, pose des questions, communique son intérêt, partage et diffuse le contenu.
- Le « facilitateur » provoque le lien. Il est avec l'« émetteur » et le « récepteur ». Il permet l'existence d'un triangle naturel. Il aide, conseille, accompagne et renforce sa communauté (et y

gagne alors en visibilité et légitimité). Ce sont généralement des « tête de réseaux », des « porteurs de projets ».

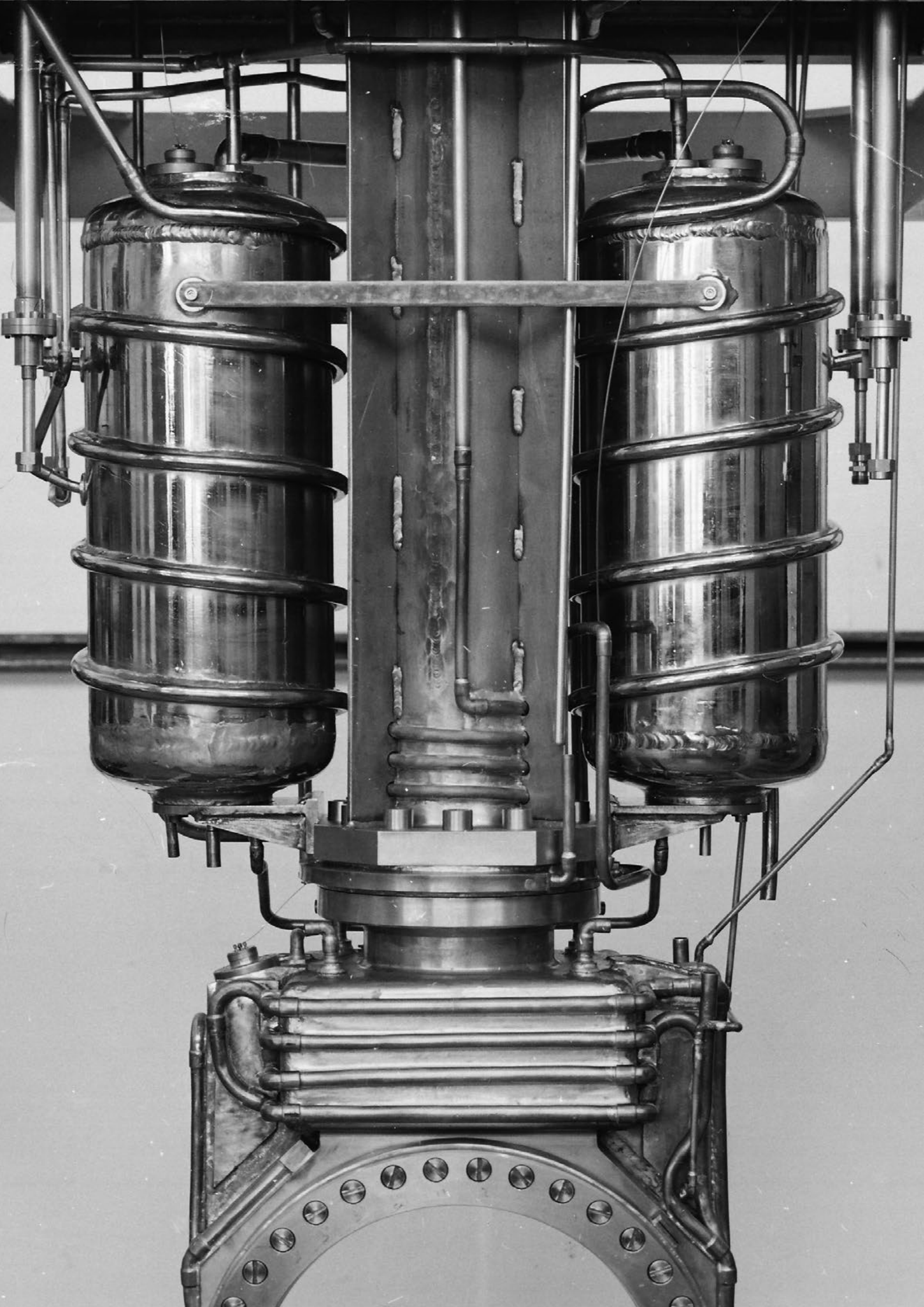
Note : Il est important de préciser qu'un utilisateur se considère les trois à la fois, et ne se cantonne pas à un seul rôle.

Les utilisateurs peuvent participer au club des usagers. Il permet de voir comment d'autres communautés tirent parti de l'usage de Practishare pour mieux fonctionner. Les utilisateurs peuvent aussi proposer dans ce club des améliorations potentielles de Practishare. Ils sont reconnus par la plateforme et ont un accès à leur compte Practishare (avec un tableau de bord pour gérer leur accès, leur profil et confidentialité). Ils sont actifs dans leur(s) communauté(s). Ils vivent et participent à l'existence du triangle avec « l'émetteur », le « récepteur » et le « facilitateur ».

LE GRAND PUBLIC

Le grand public a accès aux contextes publics et aux témoignages des autres types d'acteurs. Des exemples de situations sont proposés pour aider à la projection de futures pratiques possibles dans leur contexte propre. Ce projet provoque chez eux de la curiosité. Il ne doit pas s'apparenter à un « gadget en plus ». Il doit amener le grand public dans une expérience immersive séduisante, douce, accueillante, transparente, désirable et bienveillante... qui guide de la découverte à l'aventure.





LOGIQUE



PROCESSUS & FONCTIONS

PROCESSUS



REGISTRE DE LA CONCEPTION

UN PROCESSUS AUTONOME ET TRANSPARENT

LA PLATEFORME NUMÉRIQUE

Les utilisateurs, inscrits au « club des usagers » proposent des améliorations (comme une nouvelle fonction) pour la plateforme numérique, et peuvent voter pour celles qu'ils aiment.

Practishare n'a pas vocation à surajouter une énième plateforme complexe sur l'Internet. Il s'agit plus d'outils permettant d'augmenter/d'intégrer des services déjà existants, à l'image d'un « plugin ».

Les adhérents prennent ensuite les décisions sur les différentes modifications à opérer.

Les utilisateurs peuvent participer financièrement aux évolutions de la plateforme avec un « pot commun transparent ». Tout le monde peut voir les recettes et dépenses. Ce pot commun permet de rémunérer ensuite les « maçons » pour réaliser les demandes des utilisateurs.

Concernant le nombre d'utilisateurs, il n'y a pas de seuil de masse critique prérequis. Practishare augmente des communautés pré-existantes de manière unitaire (une à la fois...). Practishare ne dépend pas directement du nombre de personnes inscrites, même si une bonne viralisation permettra d'accélérer le financement.

L'ASSOCIATION

L'association a un processus identique à la plateforme numérique. Les adhérents de l'association peuvent proposer des améliorations en décrivant leur demande. Un « collègue arbitraire » choisit et prend ensuite les décisions sur les différentes modifications à opérer.



ÉQUIPE

- **Design** : Collectif Bam
- **Développements techniques** : Communauté open source
- **Les pionniers** : 10 personnes
- **Représentant Practishare** : Francis Morel
- **Bêta-testeurs**

FONCTIONS



REGISTRE DE LA RÉCEPTION

APPAREILLER SON PRACTISHARE

DES RÉGLAGES

Le contexte (le lieu de rencontre de la communauté) a ses propres règles d'usage, tout comme les utilisateurs. Les individus ou collectifs qui se servent de Practishare peuvent régler les fonctions qu'ils utilisent sur Practishare. Ils peuvent choisir telle ou telle fonction, les disposer de telle ou telle manière. Ils ont la maîtrise de l'objet qu'ils pratiquent.

SIMPLICITÉ / TRANSPARENCE

Pratishare doit être simple à prendre en main. La navigation doit être intuitive et transparente. Le point précédent participera particulièrement à ce besoin : en alliant un travail continu de design d'expérience avec les réglages choisis par les utilisateurs, on devrait arriver à un équilibre entretenu.

UN SUIVI D'ACTIVITÉ (LE JOURNAL DE BORD)

Un journal de bord est disponible pour les utilisateurs de la plateforme numérique. Ils peuvent régler les paramètres (dont confidentialité / respect de la vie privée) et suivre ce qu'ils sont, sur ce qu'ils font et sur ce qu'ils ont fait.

DES COMMANDES (LE TABLEAU DE BORD)

Les utilisateurs peuvent « liker », commenter, partager, « garder de côté » (bookmaker), mettre dans leurs favoris, encourager, conseiller, suivre une discussion, mettre en relation. Ils ont accès à un panel de fonctions, une sorte de « tableau de bord » avec lequel ils peuvent entreprendre différentes activités (partage, diffusion, encouragement, discussion, etc). Ce « tableau de bord » évitera les multitudes de boutons (comme les « cockpits d'avion » dont l'apprentissage est conséquent... Il sera intuitif, instinctif, naturel (comme dans la vraie vie).

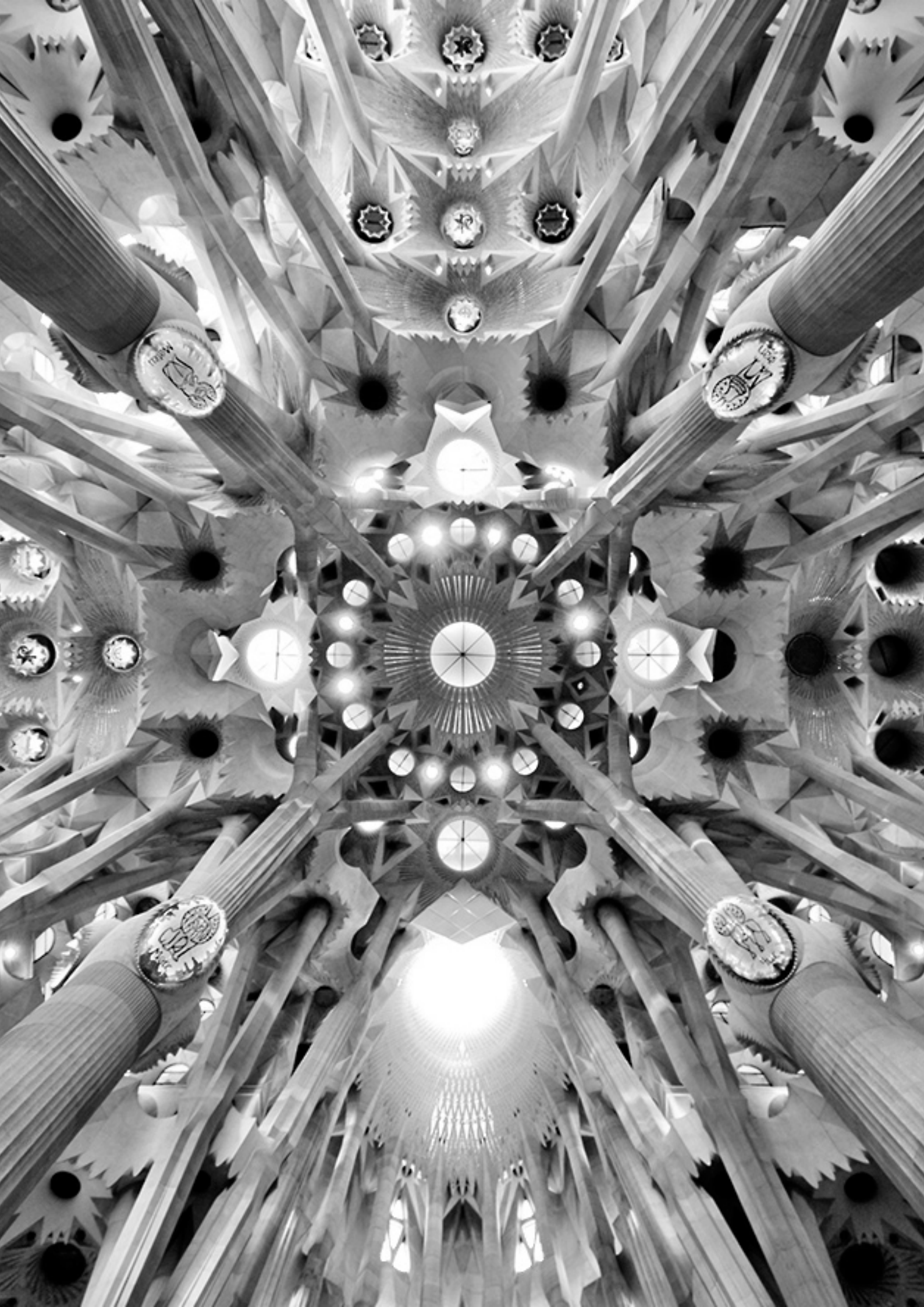
CATALOGUE DES PRACTISHARES À PORTÉE (PUBLICS / AUTORISÉS) (LE PORTAIL)

Les utilisateurs ont accès à un portail thématique (science, design, cuisine, sport, etc) avec lequel ils peuvent naviguer et rechercher des bonnes pratiques.

MODULE DE CRÉATION DE CONNAISSANCES (PUBLICATION DES BONNES PRATIQUES)

Les utilisateurs peuvent utiliser ce module pour éditer le contenu qu'ils souhaitent partager. Ce contenu sera alors diffusé avec la mise en lumière des « facilitateurs ».





ESTHÉTIQUE



OBJET

OBJET

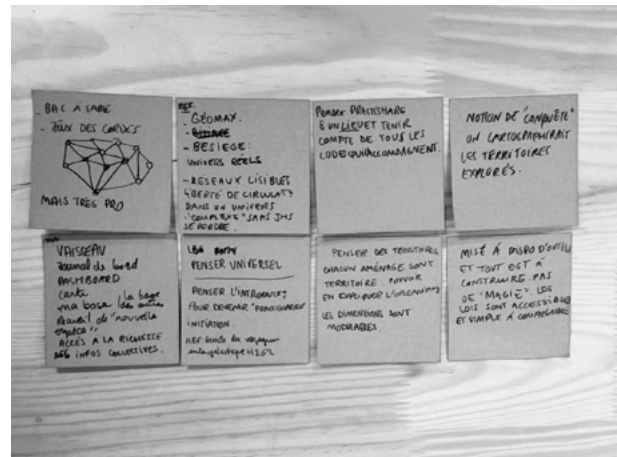


REGISTRE DE LA CONCEPTION

CONSTRUIRE DES LIEUX DE CONNAISSANCES

UN JEU DE CONSTRUCTION

Practishare exploite des logiques de construction, et s'inspire en grande partie des jeux d'assemblage comme GeoMax, Lego, Kapla (pour le côté libre, simple, intuitif, improvisation) ou des jeux vidéo comme Minecraft (pour le côté immersif). Practishare met à disposition de ses utilisateurs, des outils pour construire leur savoir pour eux et pour les autres. Practishare offre un terrain vierge capable d'accueillir la construction d'édifices de savoirs. Practishare favorise une logique créative par l'acte de construction. On peut donc effectuer un parallèle avec l'esprit du « hacking » dans son sens positif (bricoleur plutôt que pirate) : appropriation, modification, diffusion, etc. Practishare s'apparente à un très vaste « bac à sable », comme espace de liberté.



DES LIEUX DE CONNAISSANCES

Practishare est une « bibliothèque vertueuse ». Les logiques (de réglabilité et d'appropriation) portées par Practishare provoquent l'émergence de lieux de savoirs, des sortes de territoires aménagés par les utilisateurs pour présenter leur savoir. Ce sont les utilisateurs qui définissent les codes de leur lieu.

Ces lieux sont à l'image de leurs « créateurs » (rappelons par ailleurs que les « utilisateurs » sont en effet des créateurs et pas seulement des utilisateurs).

OBJET



REGISTRE DE LA RÉCEPTION

VOYAGER DANS LES SAVOIRS

UN VOYAGE DE A À Z

Les praticiens de Practishare ont la sensation d'attirer des savoirs chez eux, de les appeler, d'importer, de téléporter, de mobiliser (référence à l'imaginaire de l'écran de minority report, ou je travaille ma vue avec ce qui est à portée). Les codes et les représentations visuelles de la construction et du voyage forment l'imaginaire de Practishare.

À l'image du jeu vidéo BeSiege ou du film H2G2 (avec le guide du voyageur intergalactique), les utilisateurs sont en quelques sortes des PractiShariens qui explorent agréablement (en confiance et sans « mauvaise rencontre ») leur nouvelle planète, Practishare. Ils s'aventurent en terres inconnues, rencontrent d'autres voyageurs sur leur route et partent à la découverte de nouvelles connaissances facilement dans leur vie pro de tous les jours !

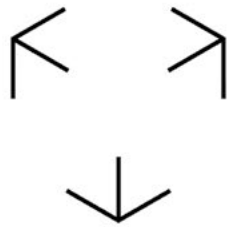
Les codes du voyage sont nombreux : la carte, le sac à dos, la boussole, le vaisseau spatiale, le navire, les jumelles, le carnet de voyage, le journal de bord, le tableau de bord, etc.

Note : Pour rappel, Practishare doit être intuitif, instinctif, et naturel comme dans la vraie vie. L'imaginaire de Practishare évitera donc l'imaginaire techno-centré propre au cockpit d'avion avec ses miriades de boutons.

UN LIEU DE A À Z

Les PractiShariens co-construisent leurs lieux de savoir, mais visitent aussi ceux dans lesquels ils sont invités. Les rituels effectués dans les lieux peuvent être ré-exploités pour offrir une expérience de Practishare quasi-réel : invitations, présentations, habitudes, voisinage, visites, soirées, etc. Practishare offre la liberté d'y agir comme dans la vraie vie. Chaque lieu a ses usages (« Chez nous, c'est trois fois la bise ! »).





PRACTISHARE

Partage de bonnes pratiques

Design by **Collectif Bam**