



**actineo**

**5@5**  
designers

**PHASE 1 : ÉTUDE CONCEPTUELLE**

29/01/06

# Contexte



Les décideurs recherchent une meilleure productivité à travers une vision technocentrée fondée sur la recherche d'ergonomie, de fonctionnalité, de durabilité et d'économie :

- ambiance dictée par les décideurs, qui consensuellement, choisissent du mobilier monotone.

En voulant proposer du mobilier standard adapté à tous, nous arrivons à déshumaniser nos espaces de travail, nous générons des objets aseptisés qui ne plaisent à personne.

Ne pouvons-nous pas proposer une solution plus ethnocentrée ?

## Expression de l'individu ?

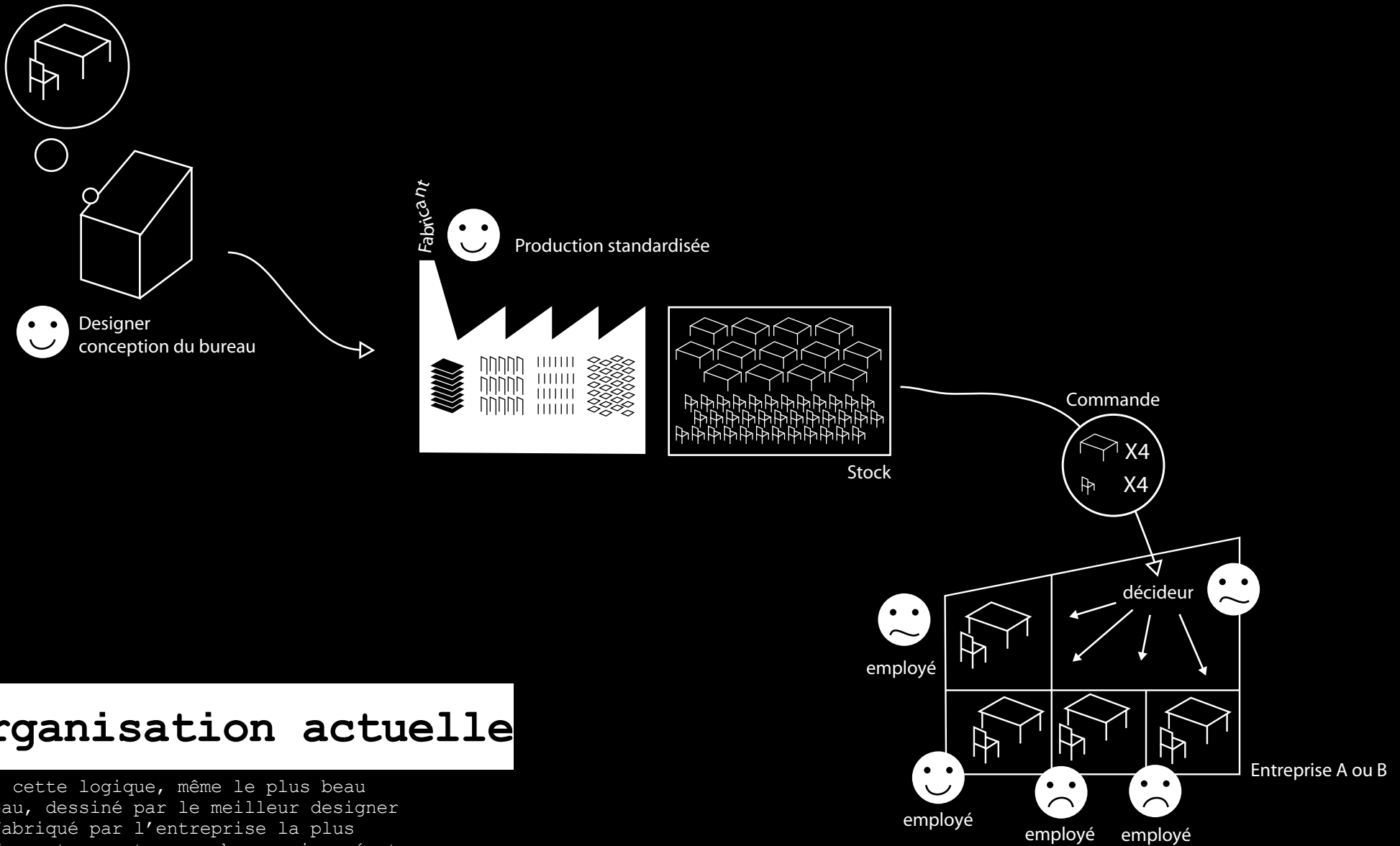


Pour combattre un certain mal-être au travail et pour ne pas subir des choix imposés par d'autres, chacun essaye d'apporter un peu de lui même :

- création d'un univers personnel par l'accessoirisation ou l'apport de biens personnels en réaction à la standardisation et à la monotonie des systèmes actuels.

- comportement souvent incompatible avec l'image que cherche à véhiculer l'entreprise, la pratique est alors tolérée mais jamais encouragée.

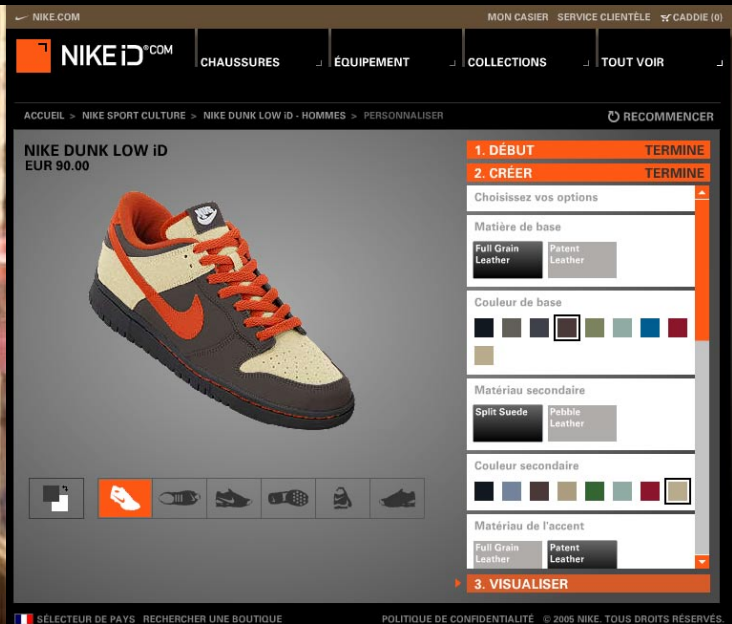
Pourtant l'implication individuelle de l'employé dans son entreprise participe à son bien-être et par conséquent, à l'accroissement de sa productivité.



## Organisation actuelle

Dans cette logique, même le plus beau bureau, dessiné par le meilleur designer et fabriqué par l'entreprise la plus performante, restera un bureau imposé et ne sera jamais adapté de manière précise à l'activité, à l'espace et au goût de chaque individu.

# Pourtant nous sommes tous des créateurs



- 32% de la population cultive un loisir créatif (*express mag 30 oct*)

- 72% des Français modifient souvent leur déco par petites touches (*LSA décembre 2004*)

- multiplication des magazines et des émissions de conseil en décoration

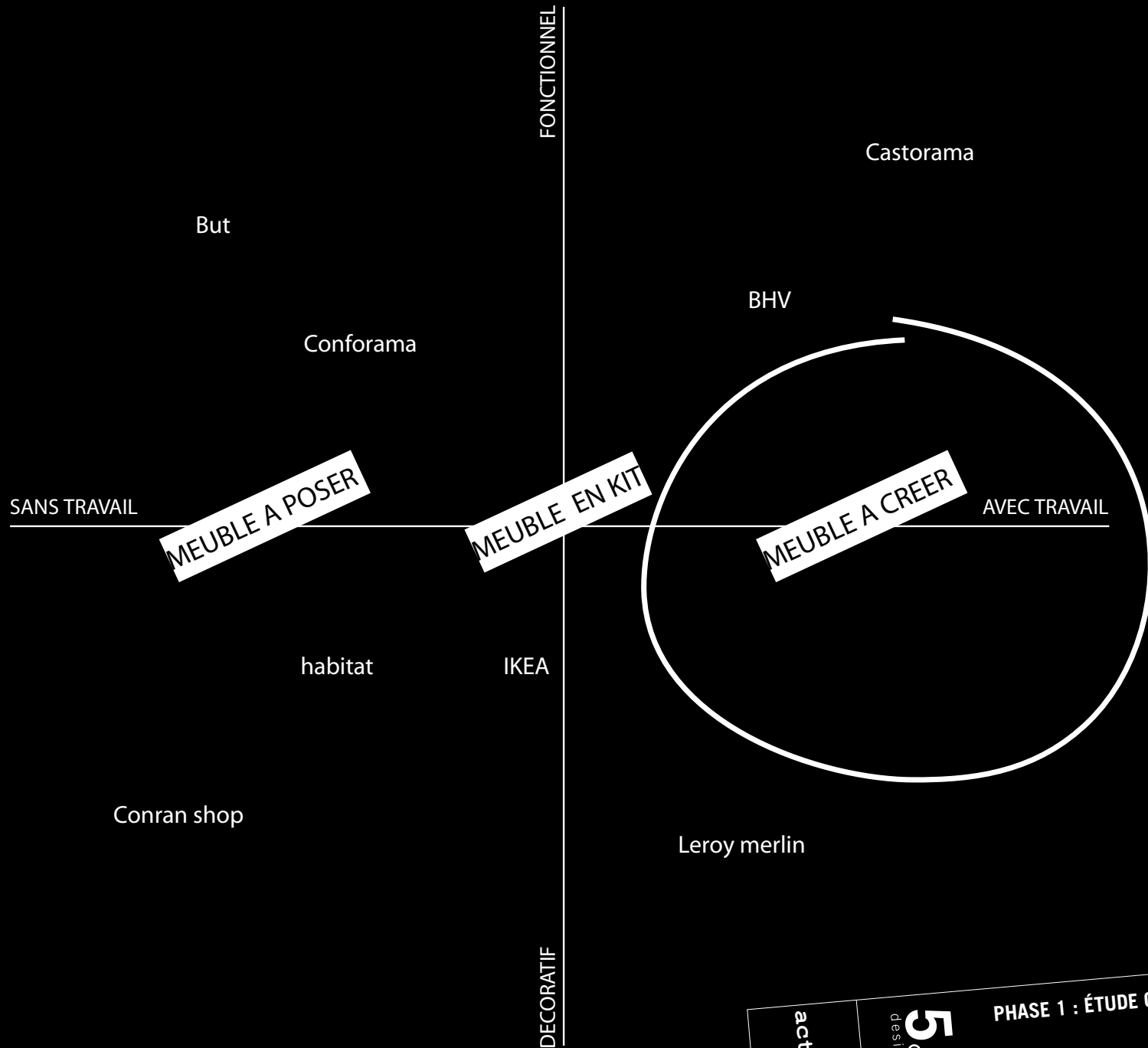
- développement des enseignes de bricolage qui proposent des outils d'expressions

- essor du «Do it Yourself»

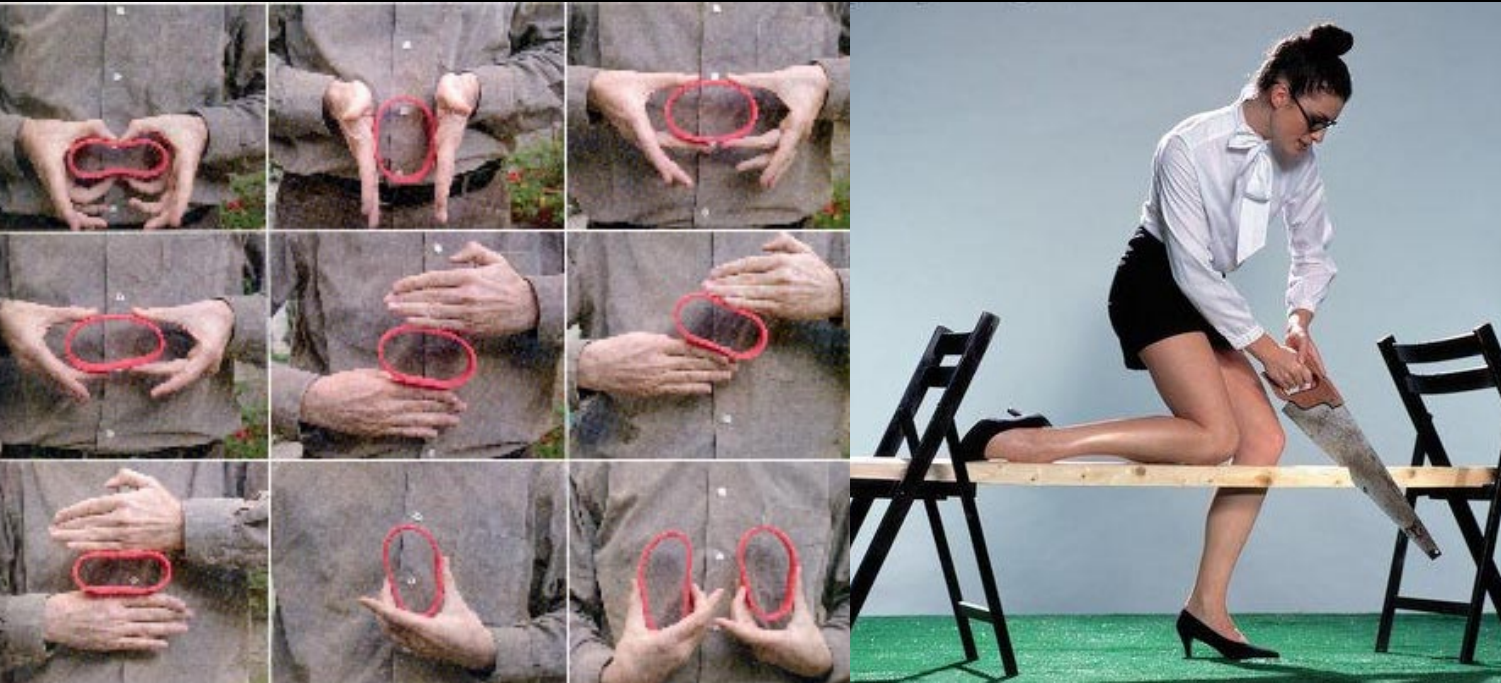
Nike, Ikea, Freitag, Dell.. autant de marques qui laisse libre court à la créativité des utilisateurs en leur proposant un choix dans la conception du produit.

Aujourd'hui nous recherchons des produits : singuliers, disponibles, précis, peu coûteux.

# Mapping



# Faire de l'utilisateur un concepteur

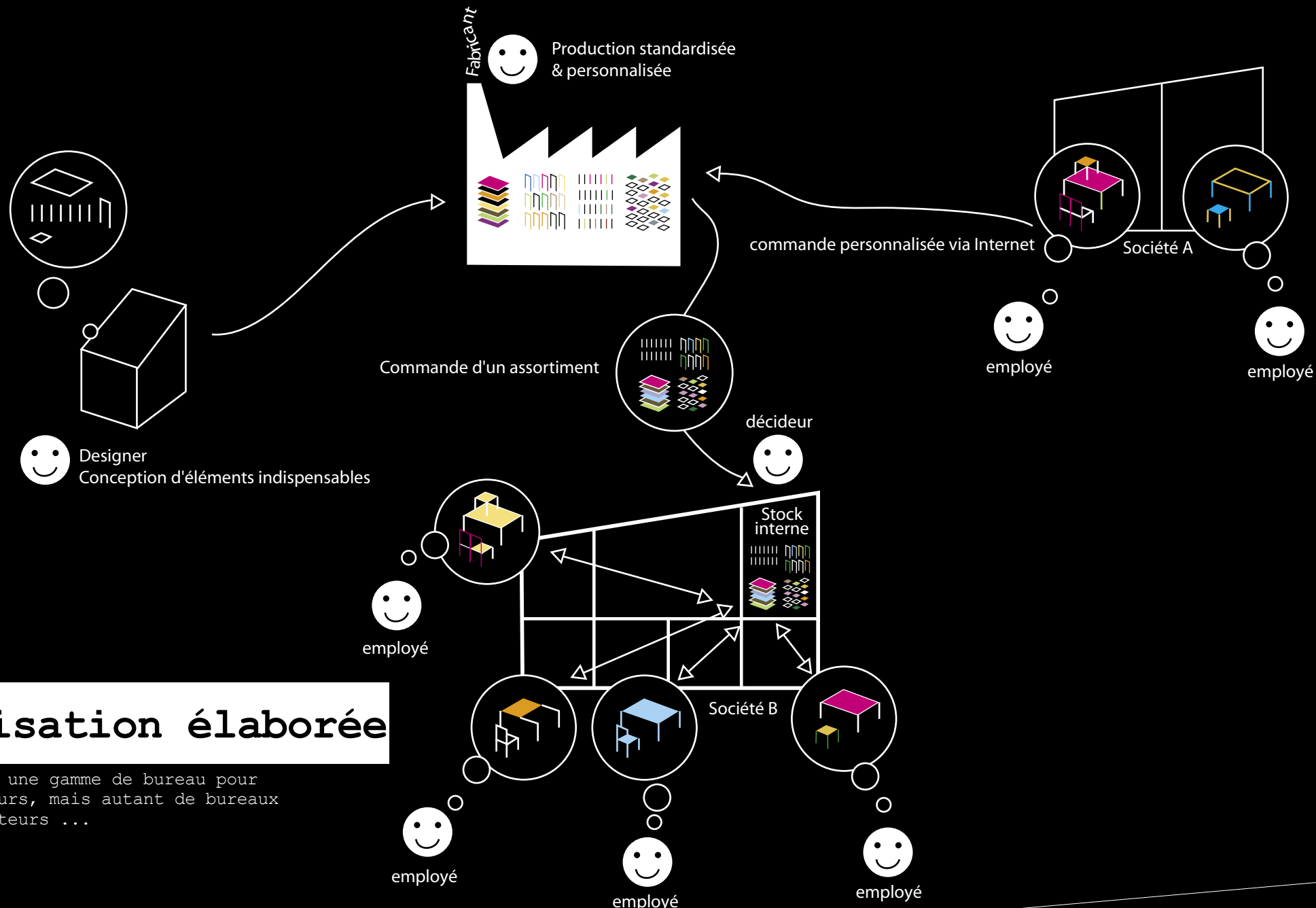


Paradoxalement, l'offre de mobilier de bureau n'est démocratique que sur des produits standardisés et représente un coût supplémentaire en « sur mesure » (quand cela est possible).

Pour lever ce paradoxe, un changement de paradigme qui oriente les produits vers de nouvelles architectures est nécessaire.

Le designer doit :

- offrir un potentiel et non pas un produit fini.
- anticiper en AMONT, afin de maîtriser la liberté d'expression accordée en AVAL au futur utilisateur.
- proposer des solutions de produits lisibles, faciles, en un mot : accessibles
- donner envie à chacun de constituer son propre univers de travail.



# Organisation élaborée

Il n'y a plus une gamme de bureau pour des utilisateurs, mais autant de bureaux que d'utilisateurs ...



M. Henri Lesage, 58 ans,  
juriste



Melle Madeleine Leroy, 27 ans,  
responsable achat



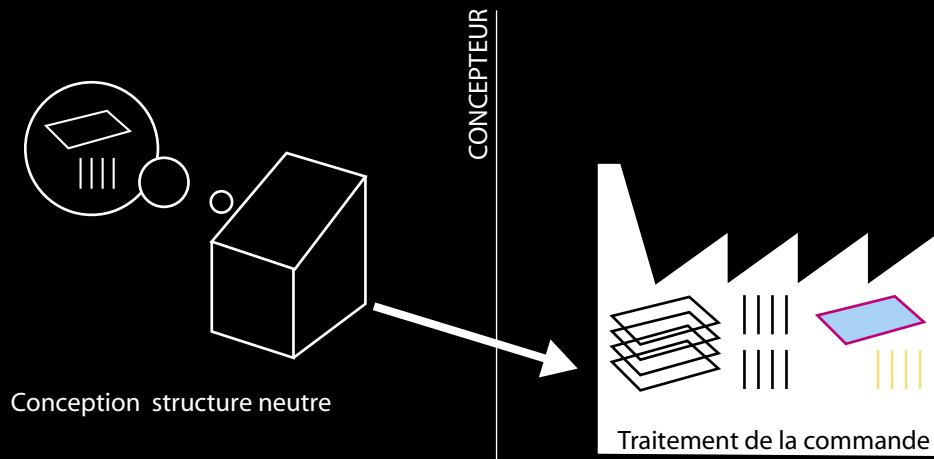
Mme Tanya Tamdjrit, 25 ans,  
service communication



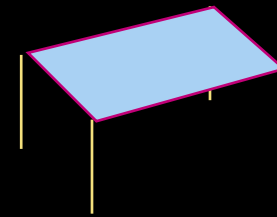
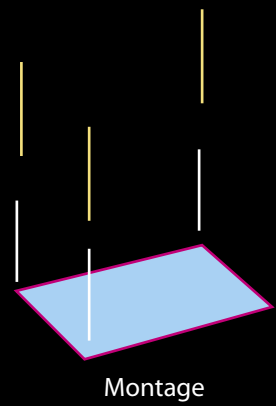
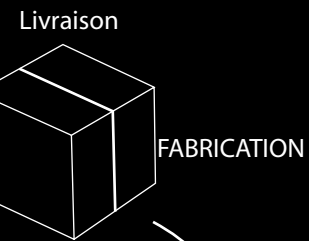
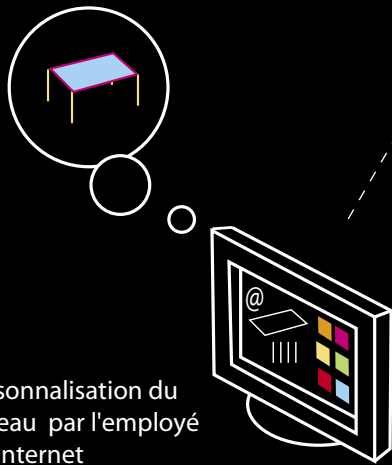
## Hypothèse 1: Colorer son bureau

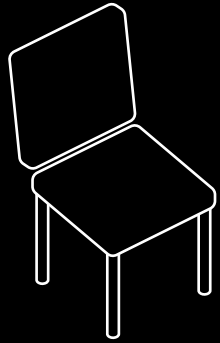
Le choix de l'employé se porte uniquement sur la couleur et la matière d'un produit standard.

CREATION

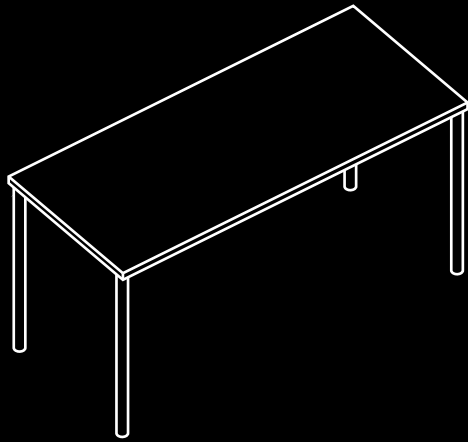


personnalisation du bureau par l'employé via internet (couleur matière)

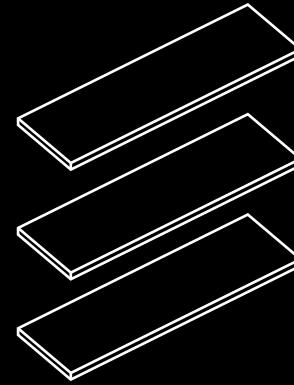




chaise



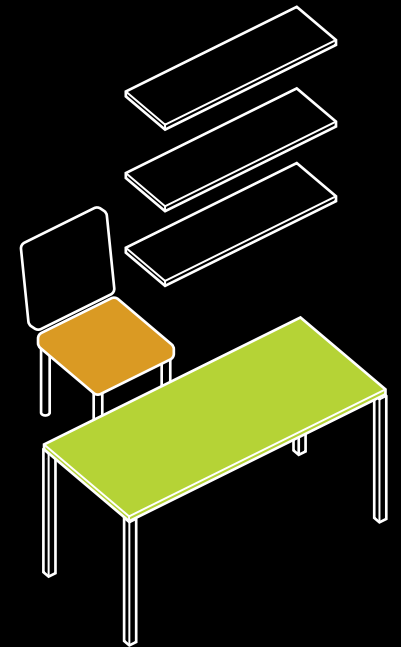
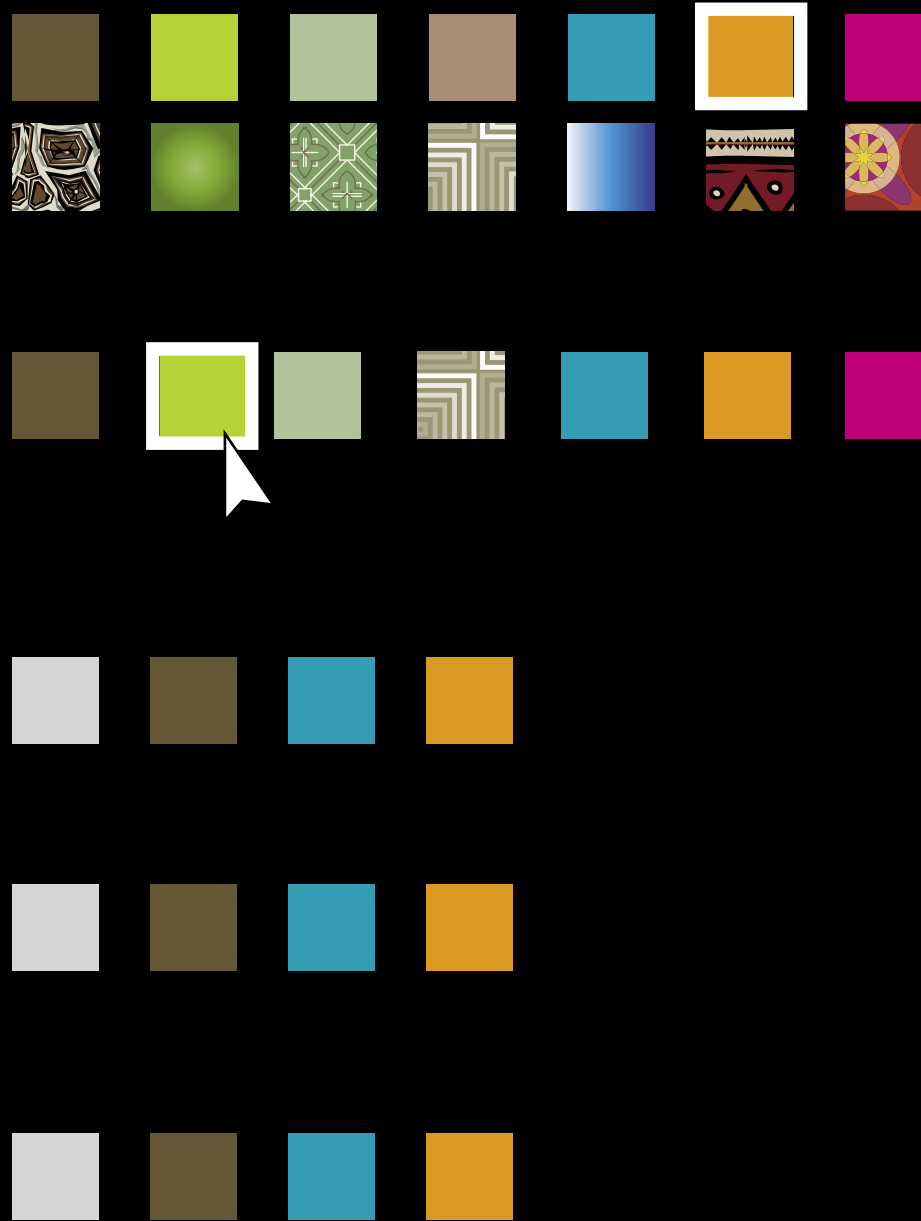
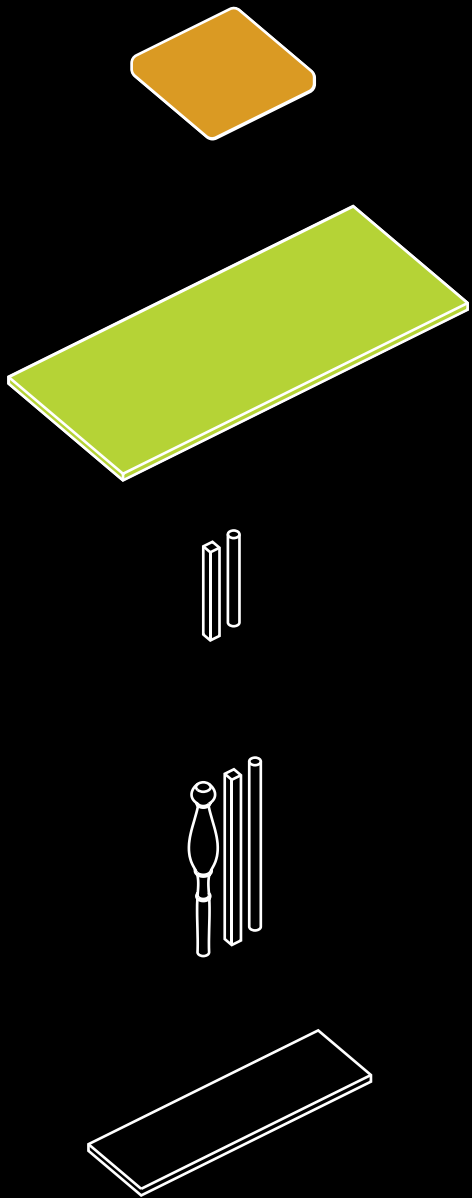
bureau



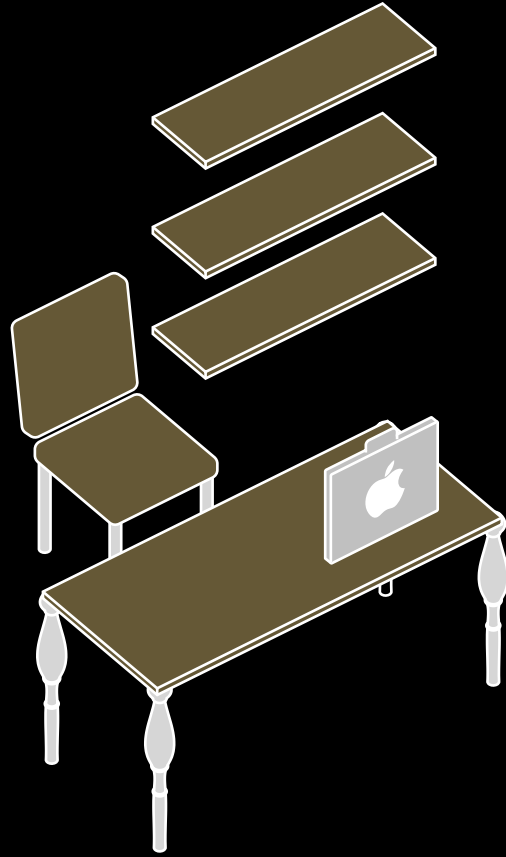
rangement

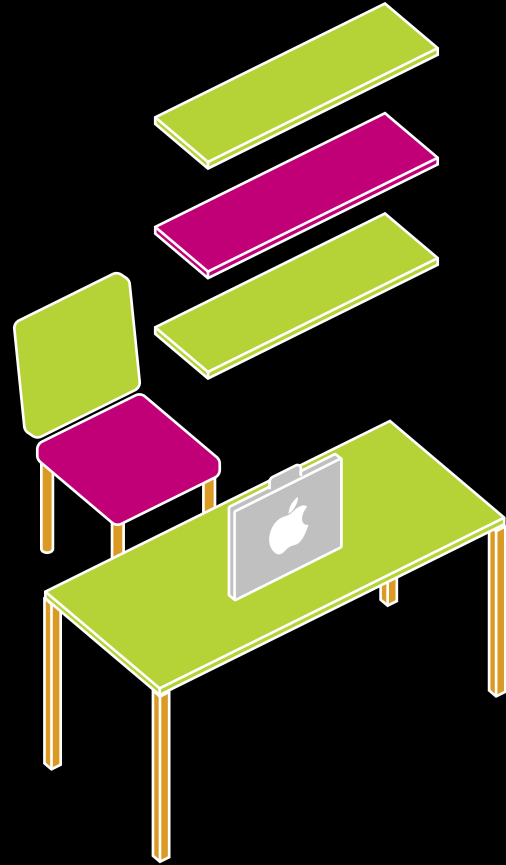


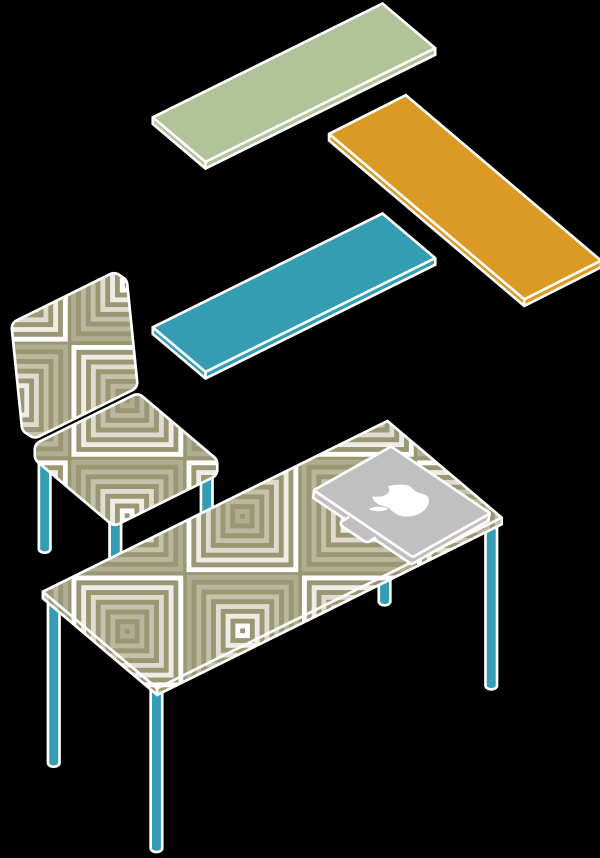
informatique

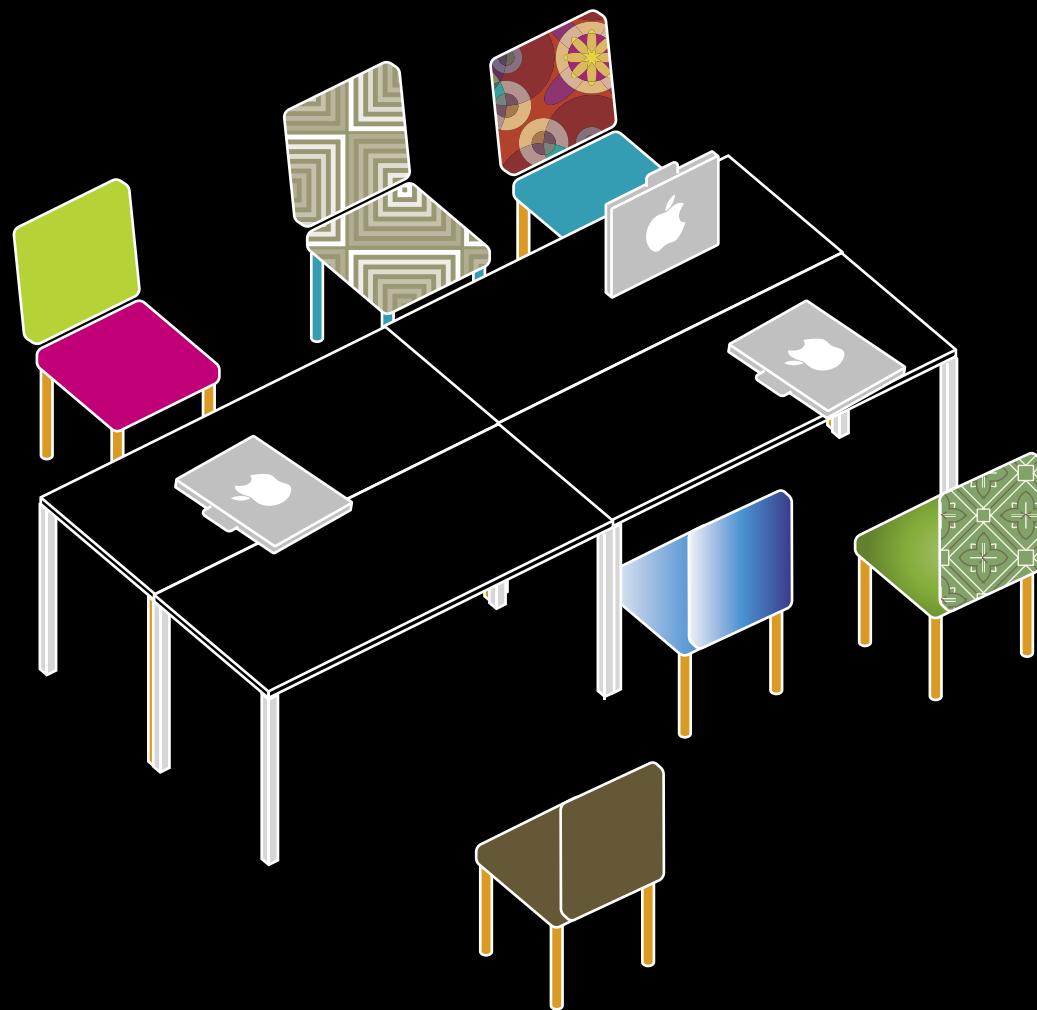


Création virtuelle du bureau par l'employé via une interface interactive







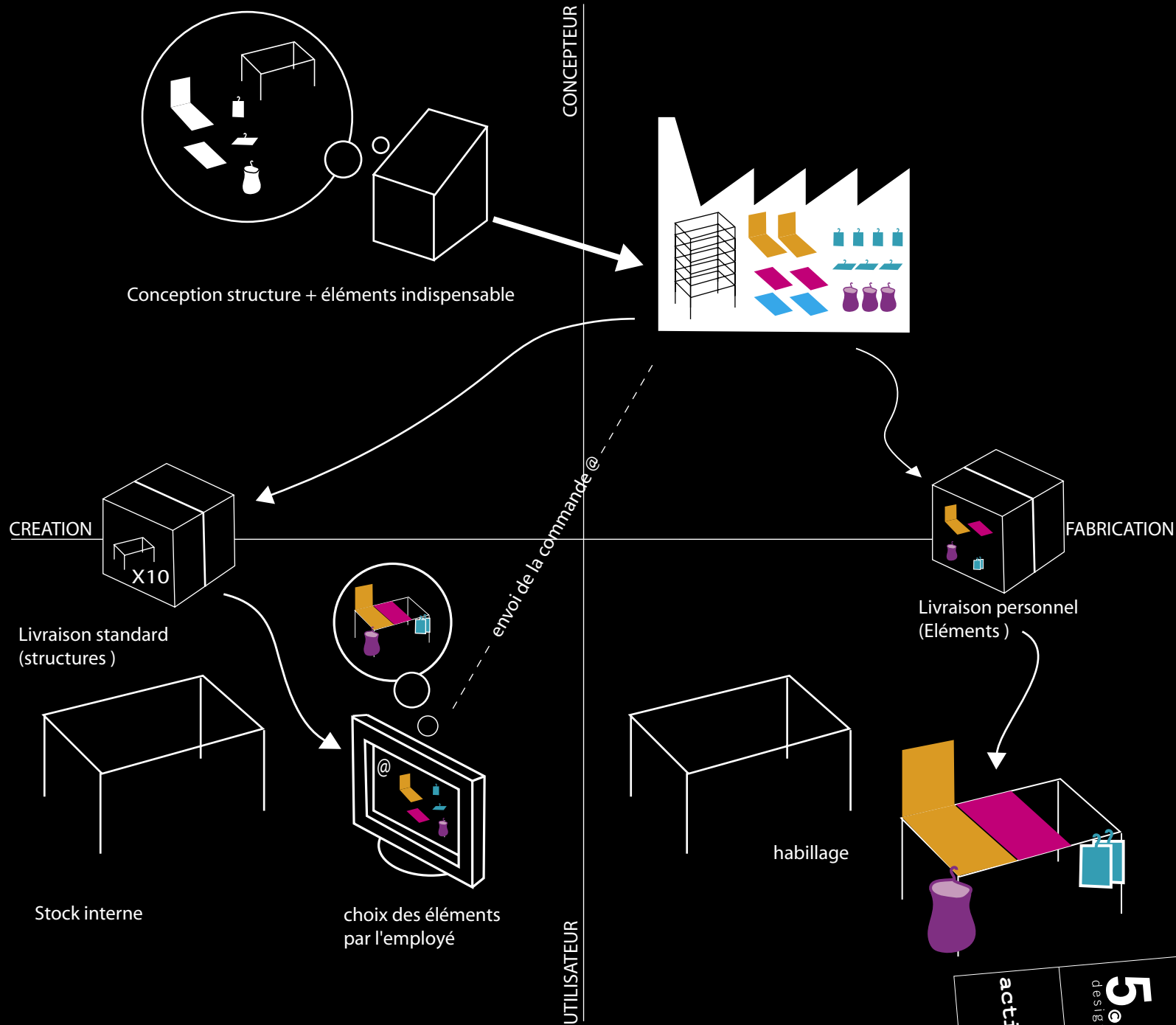


Salle de réunion



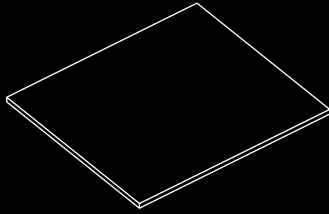
## Hypothèse 2 : Composer son bureau

Le choix de l'employé se porte sur un ensemble d'éléments fonctionnels à composer sur une ossature standard.

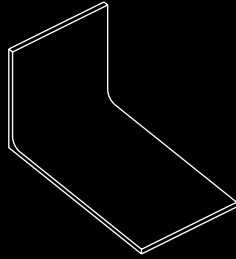




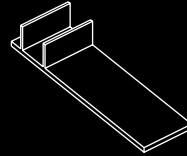
classer



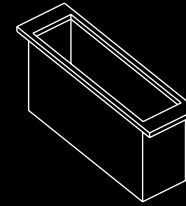
faire



isoler



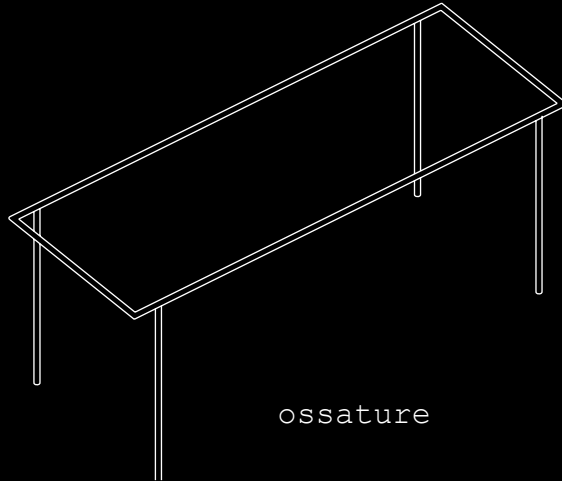
trier



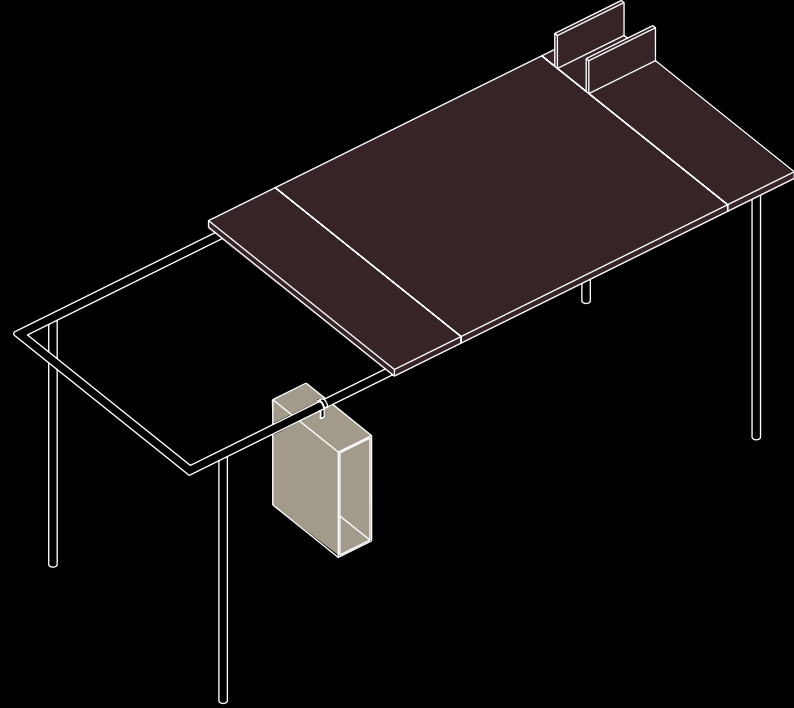
ranger

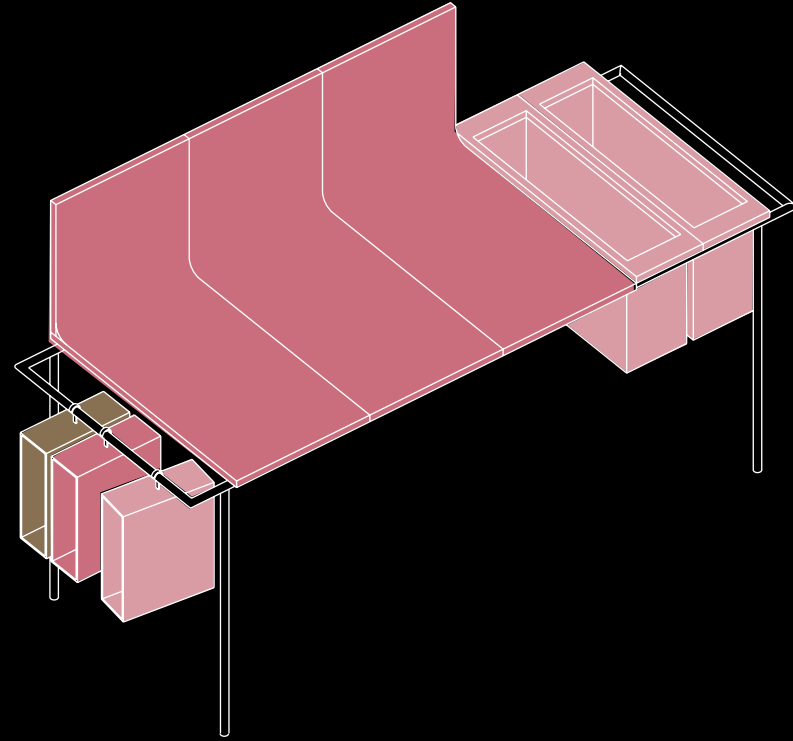


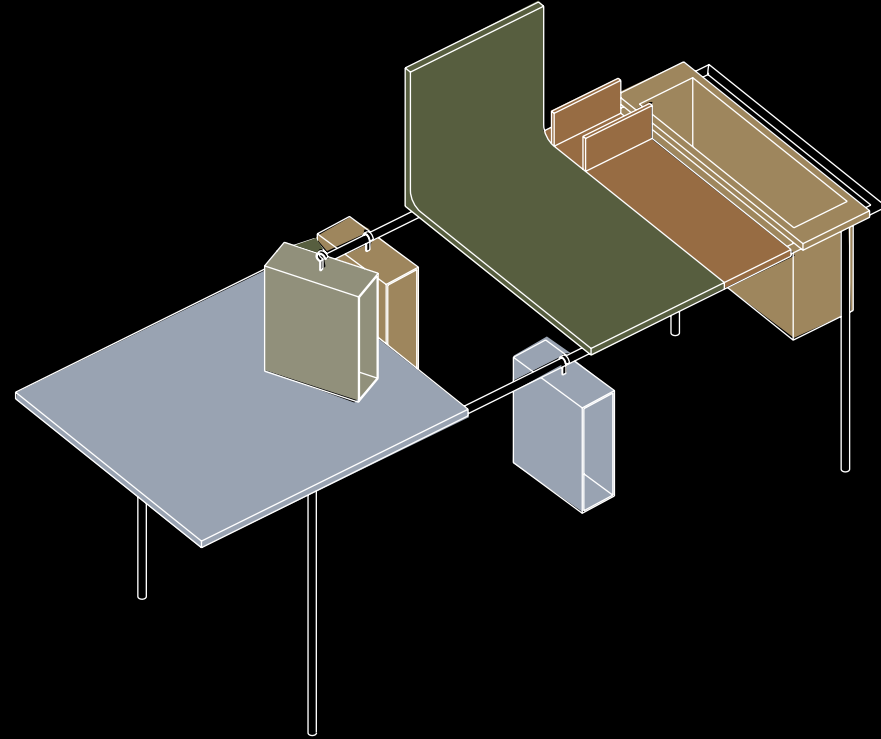
communiquer

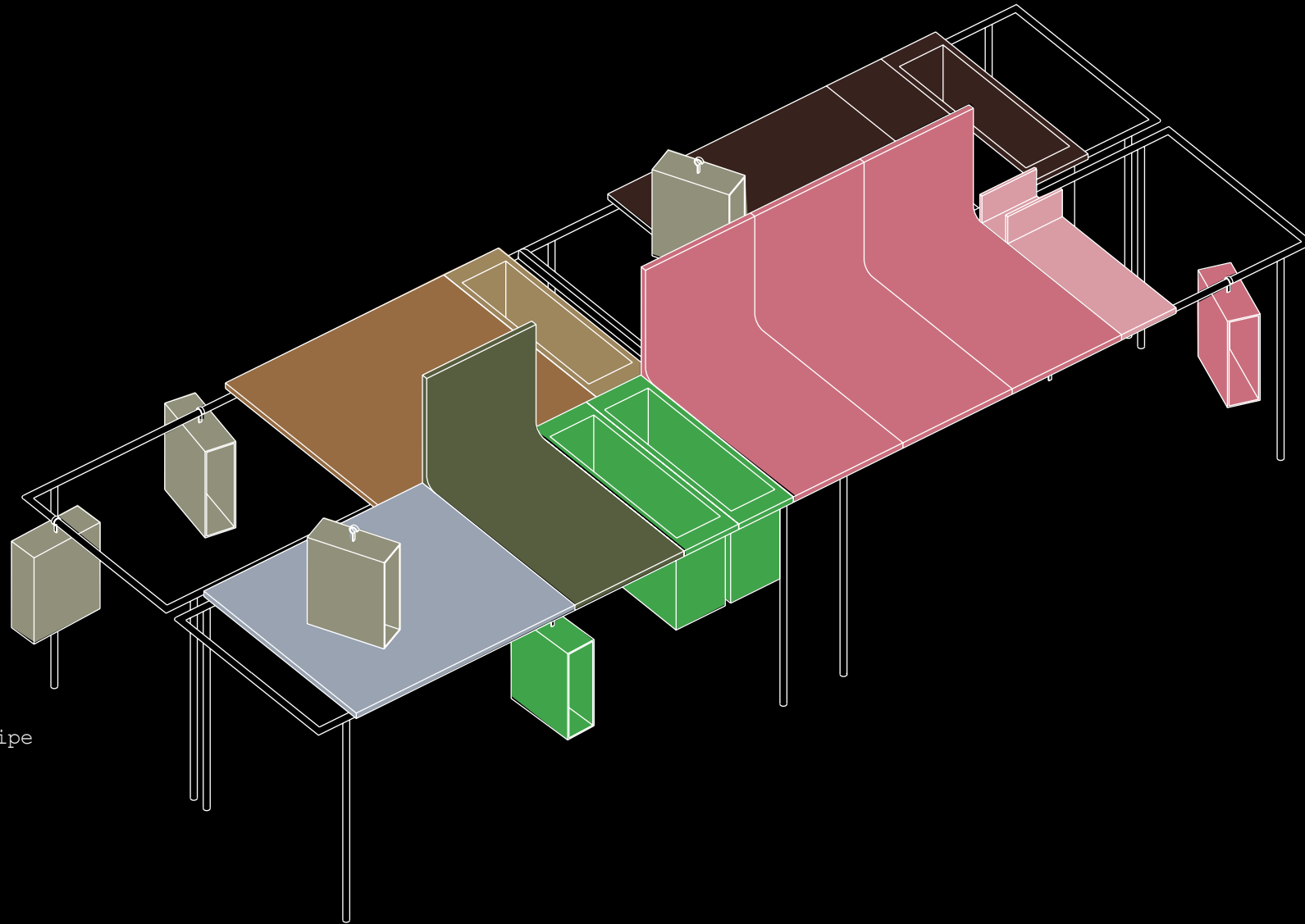


ossature







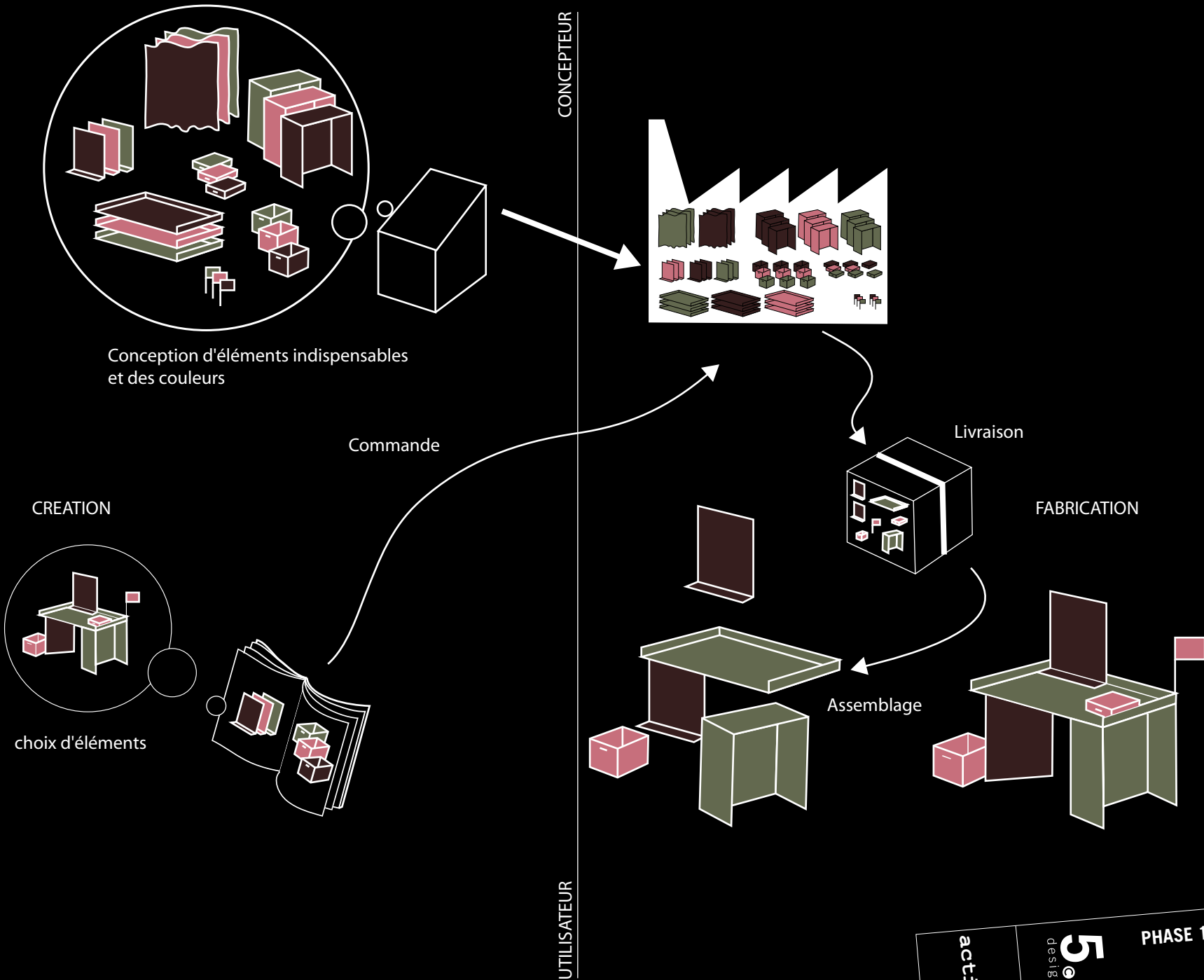


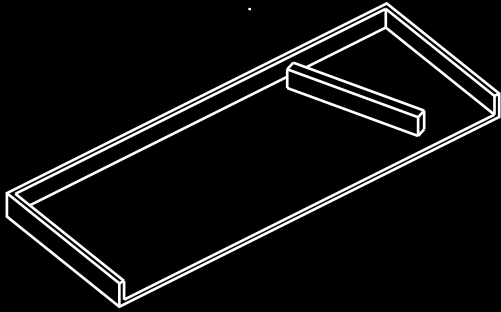
Travailler en équipe



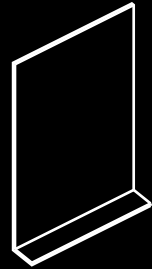
## Hypothèse 3 : aménager son bureau

Le choix de l'employé se porte sur un ensemble d'éléments fonctionnels à composer sur une carcasse standard.

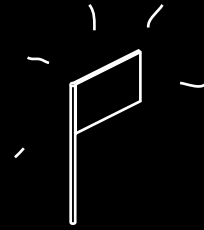




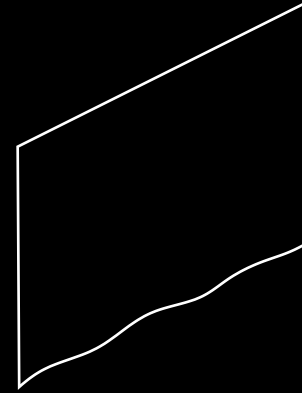
je fais



j'affiche



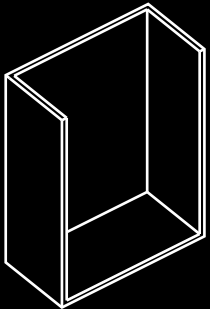
je signale



j'isole



je communique



je rassemble



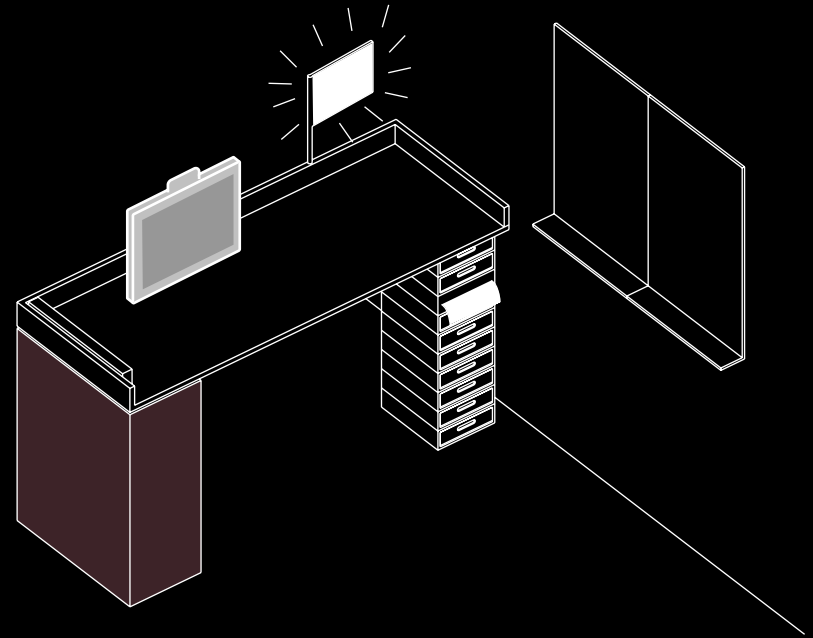
je classe

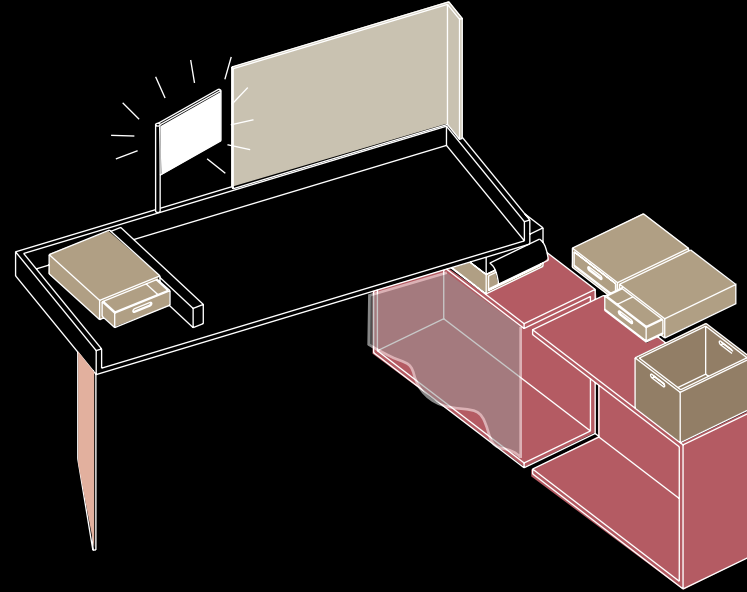


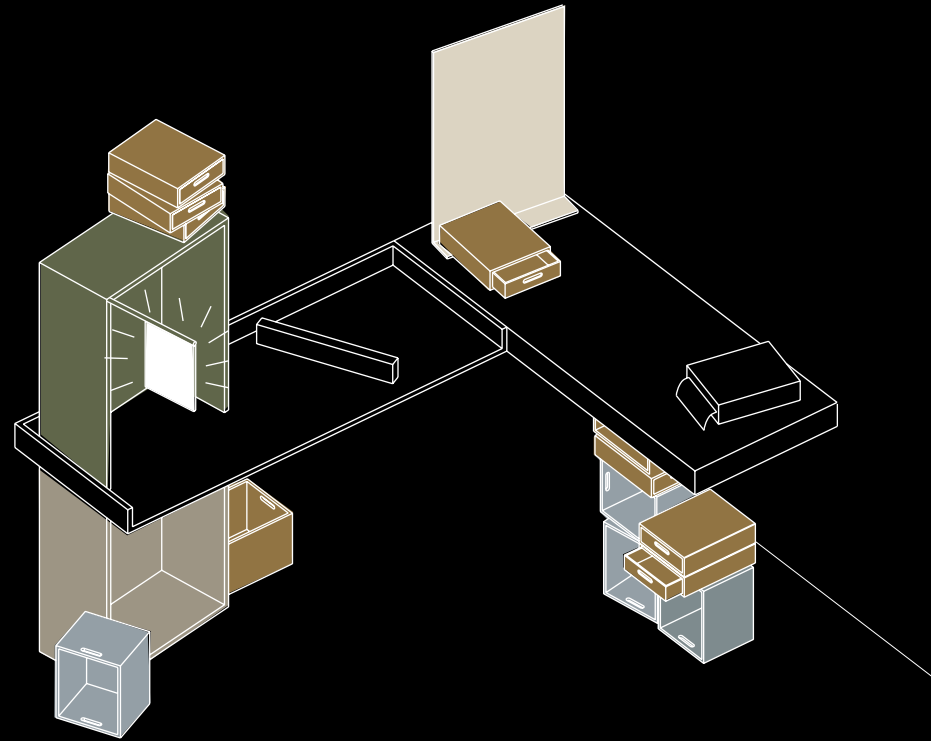
je range



j'édite



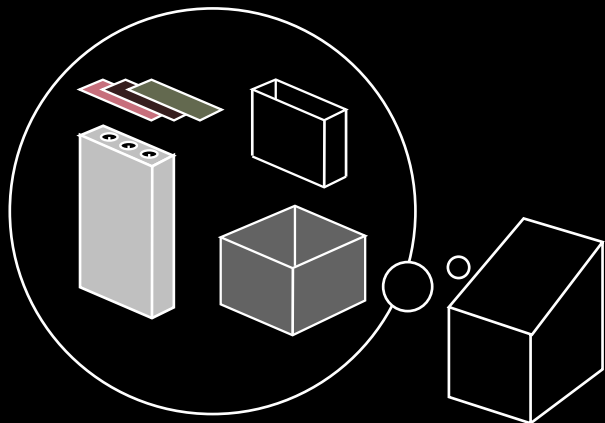






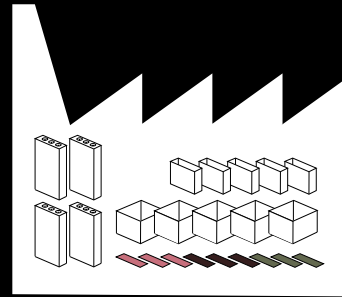
## Hypothèse 4: Construire son bureau

Le mobilier se construit, évolue, en fonction des activités, chaque élément qui le compose se présente comme de la simple fourniture



Conception d'éléments indispensables

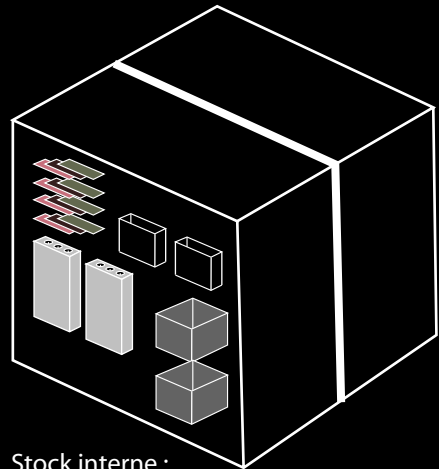
CONCEPTEUR



FABRICATION

CREATION

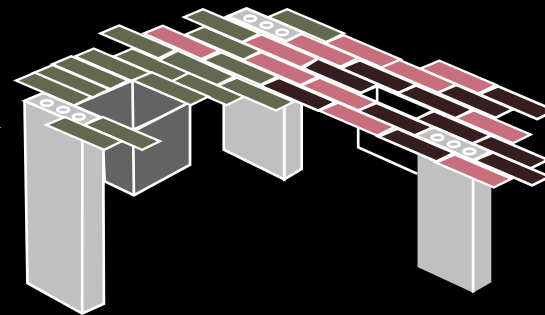
Achat d'un lot d'éléments indispensables par un décideur

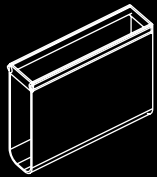


Stock interne : mobilier en tant que fourniture

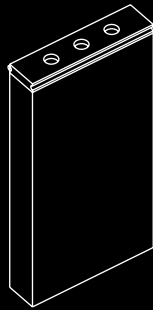
UTILISATEUR

choix d'éléments et assemblage par l'utilisateur

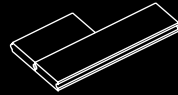




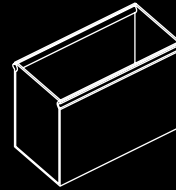
classeur



énergie



lattes



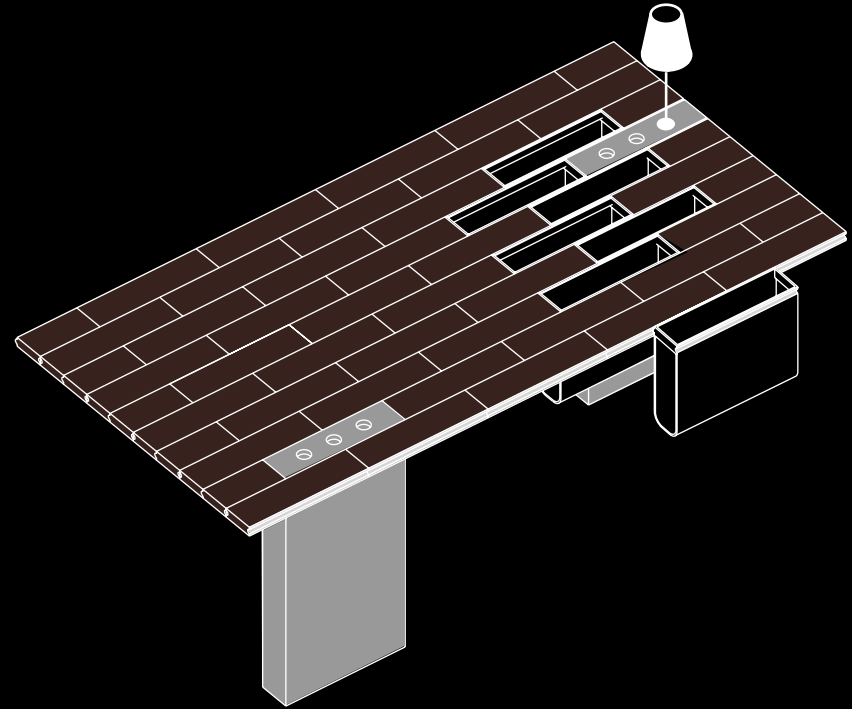
bac

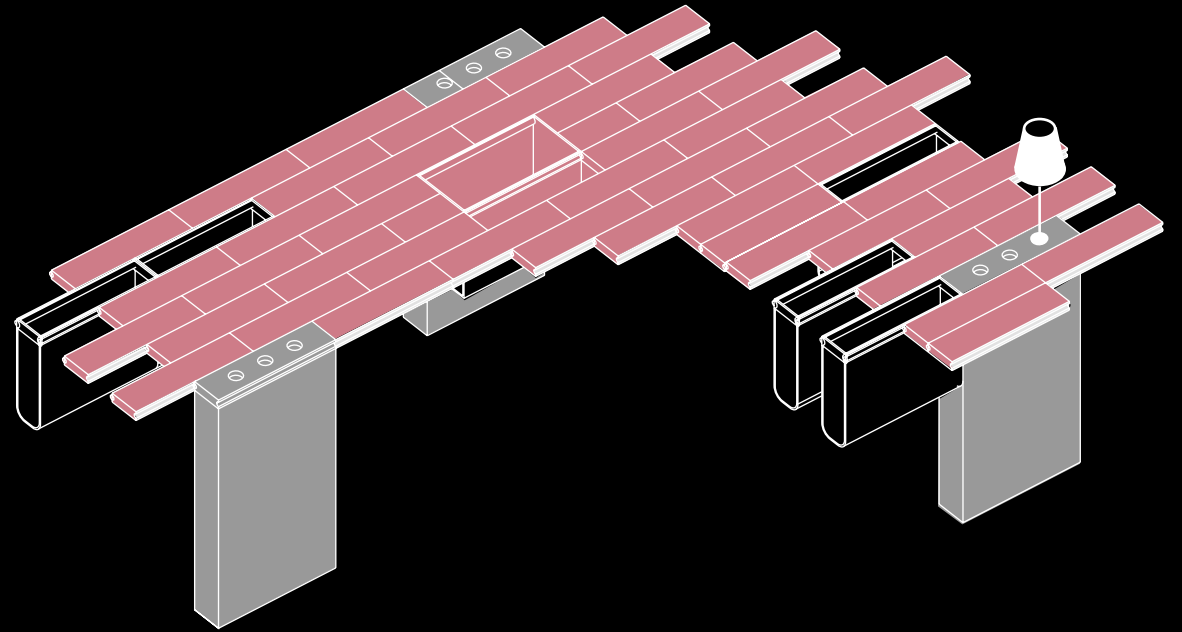


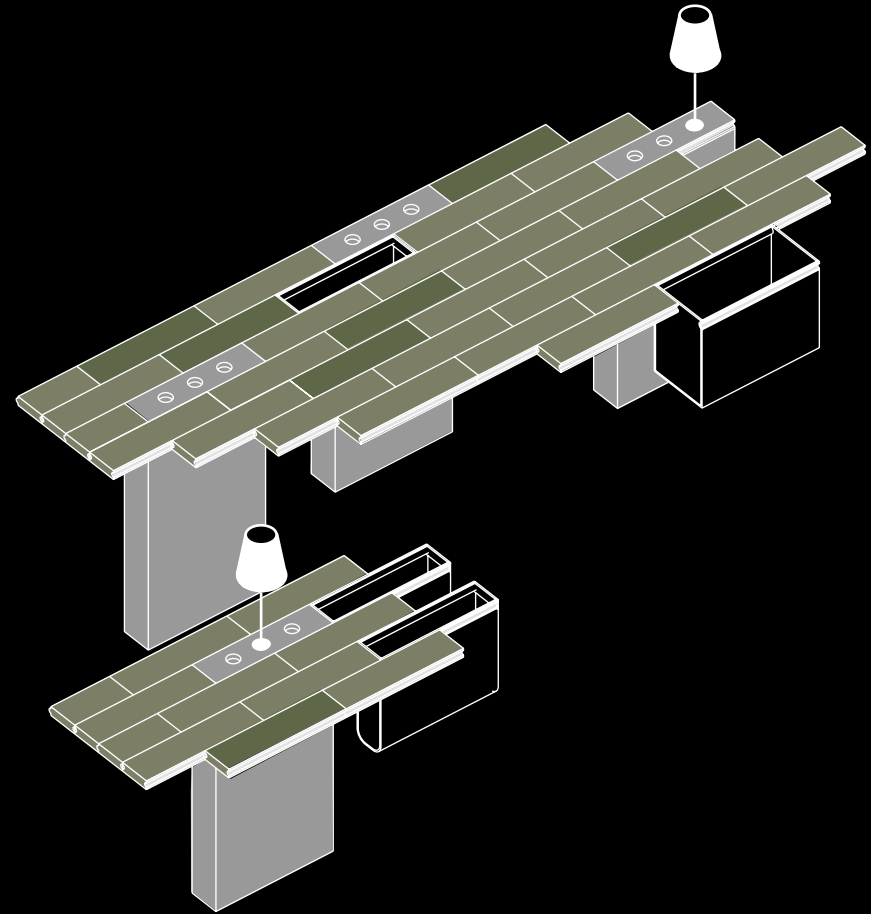
lampe



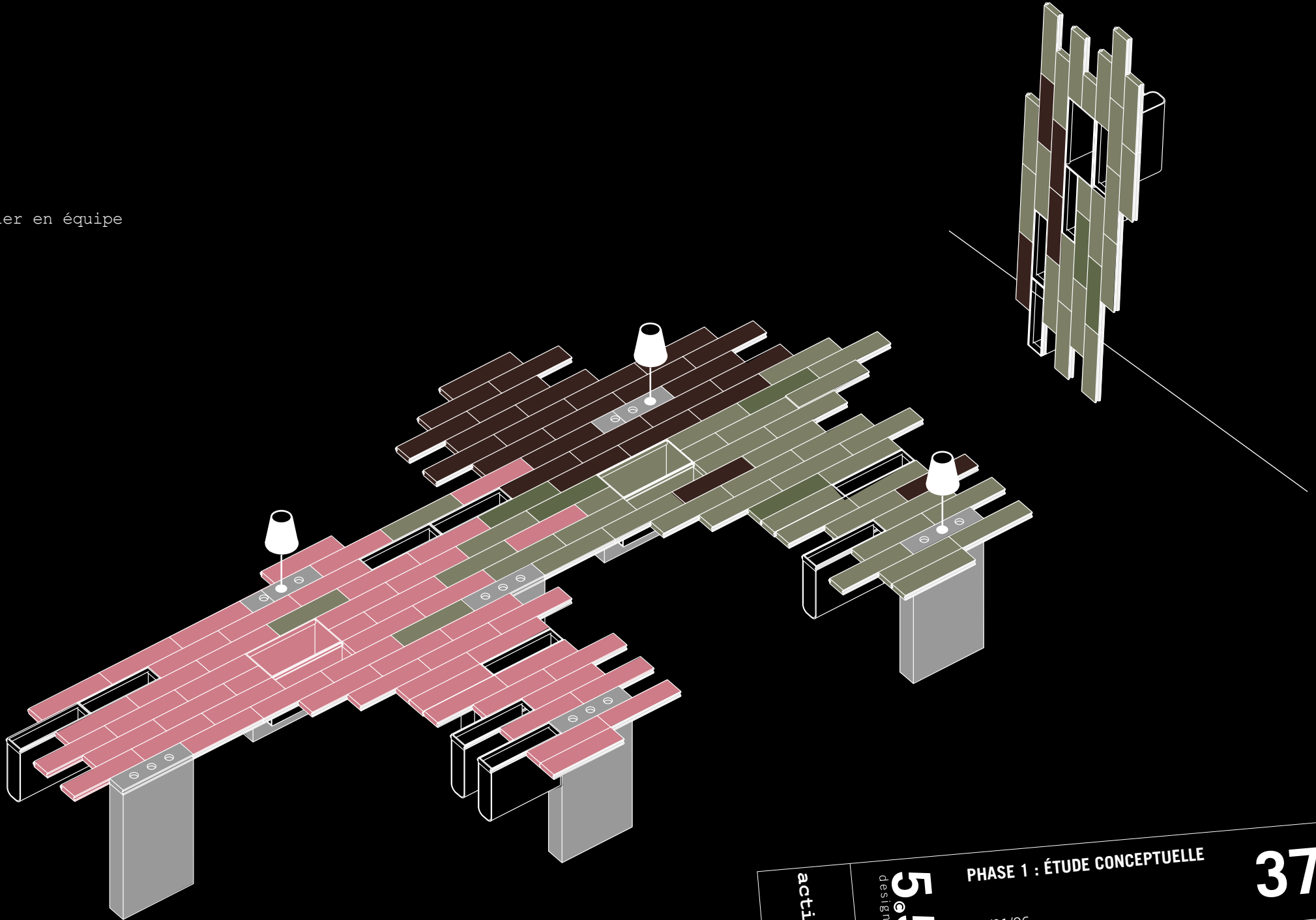
informatique







Travailler en équipe



actineo

5.5  
designers

PHASE 1 : ÉTUDE CONCEPTUELLE

29/01/06

37