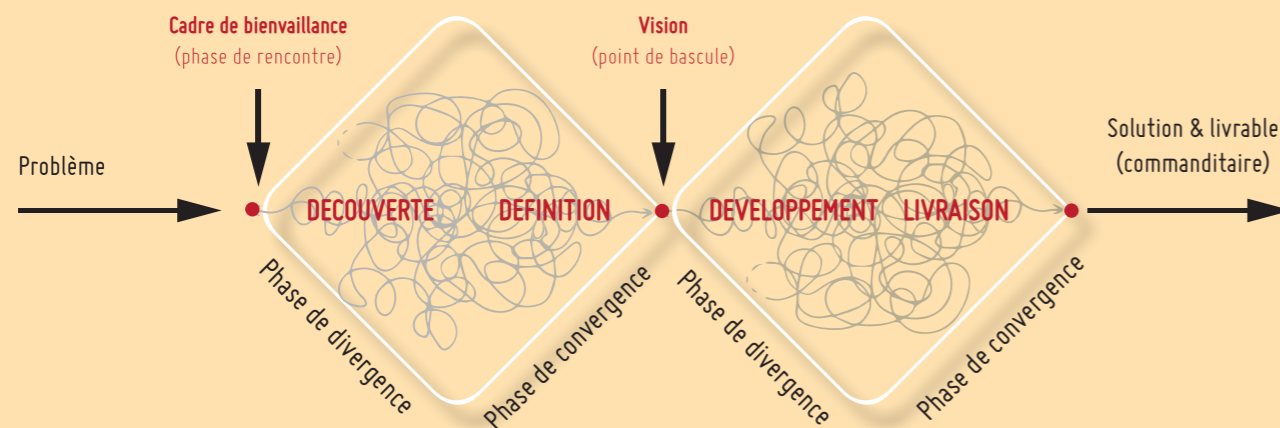


Le processus et le projet en design



La prochaine partie effectuera des distinctions entre des typologies d'ateliers de co-création. Afin de mieux cerner certaines subtilités de leurs approches, nous allons définir les notions de "projet en design" et "le processus de design". Ces notions sont centrales dans le cadre de notre recherche de valeurs dans les ateliers de co-création, car la finalité, la durée, le contexte ou encore les moyens utilisés vont fortement influencer la production de valeurs.

Les ateliers de co-création s'inscrivent dans une approche spécifique du projet en associant "la pratique" ou le "faire" à la réflexion³⁹. Pour se concrétiser, il s'appuie sur un processus de design en plusieurs étapes : une phase de découverte, une phase de définition, une phase de développement et enfin la livraison. Le projet est l'objet visé par ce processus de design, mais aussi le processus lui-même. C'est à dire l'ensemble des étapes, des moyens et des actions qui permettent sa réalisation⁴⁰.

Par la suite, nous verrons comment le processus de design peut être à l'origine de la production de valeur. En analysant les typologies d'ateliers de co-création (fig. 8), nous pourrions déterminer si cette (ou ces) valeurs sont créées par le processus de design (facteurs de valeur intrinsèque) ou par des éléments extérieures (facteurs de valeur extrinsèque).

39 Selon Stéphane Vial, "la poétique du design est l'étude du design comme processus de création, c'est-à-dire comme « geste » d'un créateur. Ce geste peut être décomposé en deux dimensions qui, dans la réalité, sont intimement imbriquées et parfaitement indissociables : la dimension du geste de penser (Design Thinking) et la dimension du geste de faire (Design Doing). [...] Le geste de design est donc un geste de pensée modélisante. Il inclut un savoir-penser dans un savoir-modéliser, et l'un ne va pas sans l'autre. La dimension du geste de penser et la dimension du geste de faire, sont en effet inséparables. N'importe quel designer en fait constamment l'expérience : dans la réalité du projet en train de se faire, l'exécution nourrit la conception à chaque instant (faire pour penser), autant que la conception sans cesse recommencée nourrit l'exécution (penser pour faire)". Cette notion sera détaillée dans le chapitre 2 partie 1.1. Citation de Stéphane Vial, Design et création: esquisse d'une philosophie de la modélisation. Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages, publication scientifique en ligne, 2013. <hal-01169095>

40 « En théorie du design (comme en théorie de l'architecture d'où le concept est issu), un projet désigne à la fois la séquence d'actions entreprises en vue de la production d'un nouvel artefact et les moyens usuellement utilisés pour représenter les différents stades de développement de cet artefact (esquisses, dessins, plans, maquettes, prototypes) » Léchoth-Hirt Lysianne, Recherche-création en design, Genève, MetisPresse, 2010, p 29.

Le processus de design selon les types d'ateliers de co-création

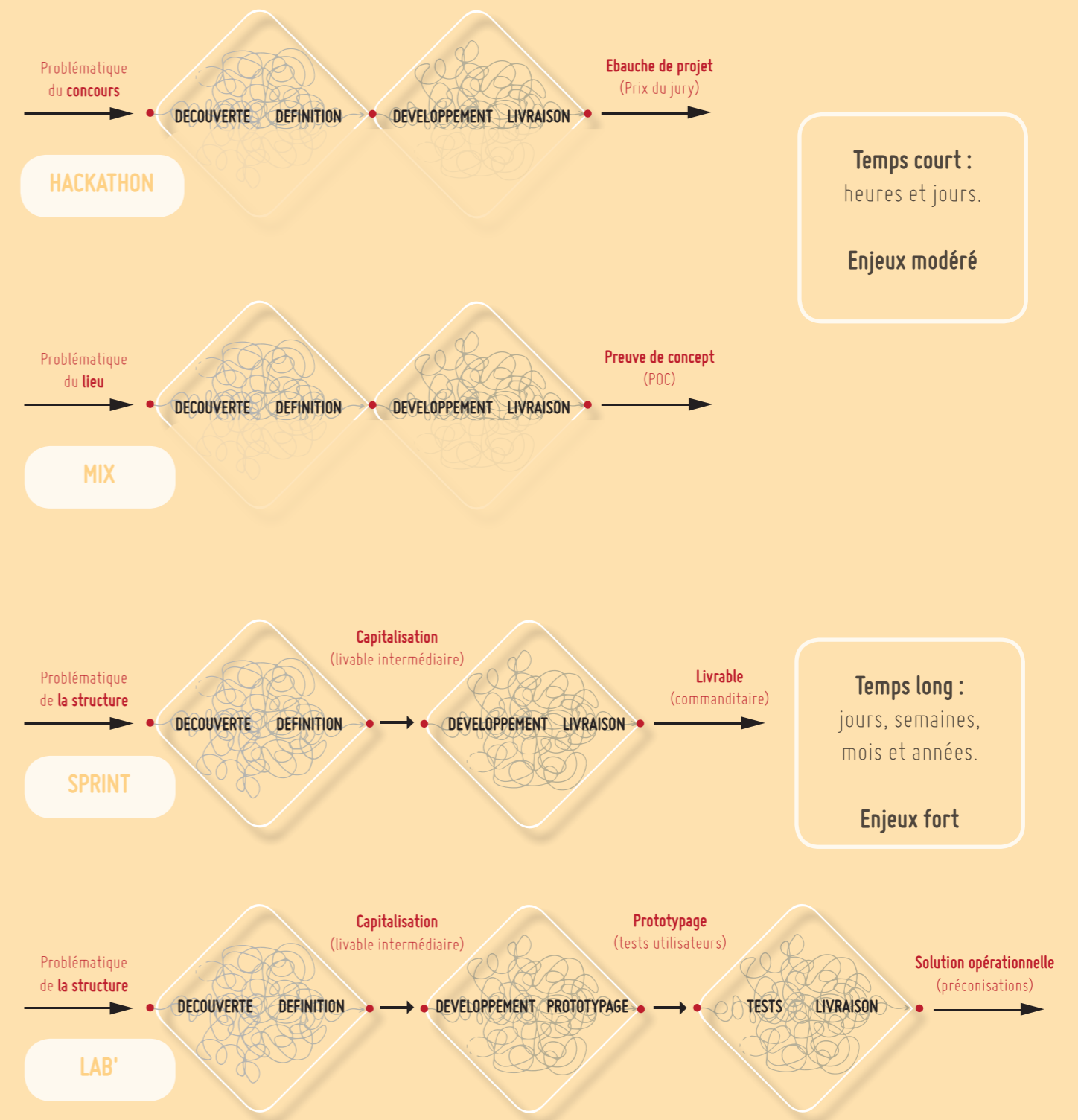


Fig. 8 : Le processus de design en fonction de la temporalité des ateliers de co-création

Ce modèle s'inspire du Double Diamant du Design Council et du modèle du projet de Damien Newnan.