

[SYNTHÈSE] CONFÉRENCE-ATELIER-RENCONTRE

■ Un Designer en Entreprise

Jeudi 22 janvier 2015, Cantine numérique de Cornouaille

Intervenant : **Daniel HENRY**, Designer en résidence Pôle Images & Réseaux
Mob. : 06 32 29 38 44 / Fixe : 02 57 19 94 48 / dhenry@images-et-reseaux.com

○ LES POINTS FORTS EVOQUES PAR DANIEL HENRY
« **Designer** », c'est concevoir l'expérience utilisateur totale d'un produit/service

Il ne faut pas confondre DESIGN et LOOK ! Le design part du besoin, des usages pour aller vers la conception.

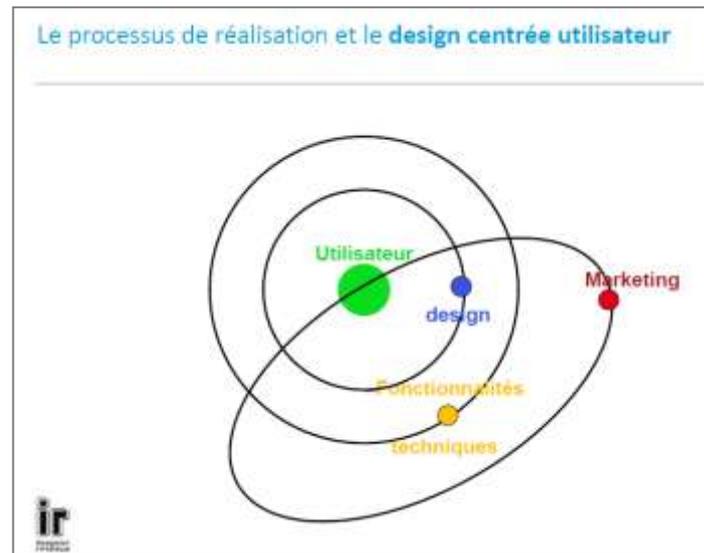
Tout ce que l'on touche, que l'on utilise a été designé.

Le produit/service doit s'adapter à l'Homme et non pas l'inverse...

Le design est global : design éditorial (choix des mots), design graphique, design d'interactions (accueil téléphonique, site web, packaging, couleurs...), design produit, ergonomie.

Exemple de Windows 8 -> produit esthétique mais pas designé avec une approche centrée utilisateur.

La nouvelle interface oblige les utilisateurs / consommateurs à oublier tout ce qu'ils savaient et à apprendre une nouvelle manière de procéder. Résultat → échec des ventes



> PERMETTRE DE VENDRE PLUS CHER

Un des rôles que peut jouer le design, c'est de permettre de vendre un produit plus cher. Un produit très bien conçu et élégant peut être vendu largement plus cher ! C'est un pari qui peut être gagné si l'éco-système entier a été bien conçu car les consommateurs ne pardonnent pas les failles de cette catégorie de produits (ex : nest).

Le design, par l'ingéniosité, apporte des solutions « élégantes » à des problématiques complexes. Très souvent, ces solutions sont également esthétiques, ce qui est plaisant au minimum, mais aussi potentiellement très vendeur.

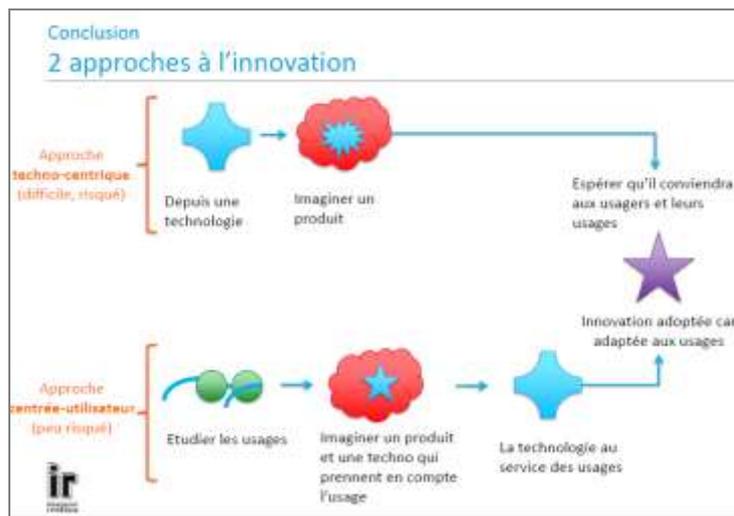
> AFFICHER LA FIABILITE DU PRODUIT

La perception de **fiabilité d'un produit** est rapidement ressentie, d'abord **visuellement**, en fonction des matériaux choisis, des finitions, des jointements. La **manipulation** du produit ou sa mise en marche donne des retours sur la qualité inhérente du produit, sa solidité, sa réactivité. Les **sons** sont également sources d'information sur la qualité perçue d'un produit.

La perception du produit doit correspondre au moins à la qualité attendue des produit et marque. Imaginez un instant les sons d'une machine à laver la vaisselle Mercedes par rapport à une machine premier prix !

> RECUEILLIR LES BESOINS DES UTILISATEURS : ETUDE D'USAGE / AVIS D'UTILISATEURS / FORUM

Les méthodologies de recueil des besoins sont variées et doivent être adaptées au produit ou service, au contexte, aux contraintes logistique liées à la disponibilité des utilisateurs. Quelques méthodes sont des **études d'usage**, proche de l'observation et de l'entretien. Les séances de design participatif permettent de profiter des **avis d'utilisateurs** qui conçoivent ensemble. Les **forums** des utilisateurs sont aussi des sources de recueil des besoins.



> AMELIORER LA VISIBILITE DE VOTRE OFFRE SUR VOTRE SITE INTERNET

Votre site internet est votre vitrine. A ce titre, sans hésitation aucune, un nouvel arrivant doit comprendre dès la page d'accueil et avec peu d'effort, l'offre de votre entreprise. Cela passe par les illustrations, les premiers textes, le choix des libellés de menus et le nom de l'entreprise.

Pour intégrer une **APPROCHE DESIGN CENTREE UTILISATEUR** dans vos projets, vous pouvez faire appel à un spécialiste (portail du design en Bretagne : www.designenbretagne.com) ou à la participation d'étudiants.

■ DESIGN

Lycée Vauban, BREST

BTS Design de produits

C'est un BAC Arts appliqués. Leurs étudiants effectuent des stages en entreprise (4-6 semaines de mai à juin). Le programme accueille des propositions de projets sur lesquels les étudiants seront amenés à travailler. *Contact : Philippe RICHARD / 07 50 47 87 38 / philippe-joseph.richard@ac-rennes.fr*

Ecole de Design de Nantes Atlantique

Master 5 (bac +5) en design produit, interactivité, transport, information

L'école place des stagiaires en entreprise. *Contact : Jean-Luc BARASSAR / 02 51 13 50 70 / jl.barassard@lecolededesign.com*

■ ERGONOMIE & ETUDES D'USAGES

Université de Rennes 2

Master 2 en ergonomie Etudiants en ergonomie produit, interfaces interactives, poste de travail

Contact : Eric JAMET, eric.jamet@uhb.fr

