



Avis de Soutenance

Madame Justine LOBBE

Présentera ses travaux en soutenance

Soutenance prévue le **mardi 18 décembre 2018** à 10h00

Lieu : UTBM, Campus de Montbéliard 1 Cours Louis Leprince-Ringuet, 25200 MONTBELIARD
salle M101

Titre des travaux : Pour une conception de produits pour tous et par tous, co-crédier la situation de vie

Ecole doctorale : SPIM - Sciences Physiques pour l'Ingénieur et Microtechniques

Section CNU : 60

Unité de recherche : ELLIADD - Éditions, Langages, Littératures, Informatique, Arts, Didactiques, Discours

Directeur de thèse : Jean-Claude SAGOT

Codirecteur de thèse : Florence BAZZARO HDR NON HDR

Soutenance : Publique A huis clos

Membres du jury :

<u>Nom</u>	<u>Qualité</u>	<u>Etablissement</u>	<u>Rôle</u>
M. Jean-Claude SAGOT	Professeur des Universités	UTBM, Université Bourgogne - Franche-Comté	Directeur de these
Mme Stéphanie BUISINE	Professeure	CESI Centre de Paris-Nanterre	Rapporteur
M. Patrick TRUCHOT	Professeur des Universités	ENSGSI, Université de Lorraine	Rapporteur
M. Simon RICHIR	Professeur des Universités	Arts et Métiers Paris Tech	Examineur
Mme Florence BAZZARO	Maître de Conférences	UTBM, Université Bourgogne - Franche-Comté	CoDirecteur de these

Résumé de la thèse (en français) :

La conception de produits évoluant, il est aujourd'hui nécessaire pour les entreprises de proposer une réelle expérience pour l'utilisateur en accord avec ses besoins, ses caractéristiques et ses souhaits qui repose notamment sur l'intégration de l'ergonome, du designer produit et de l'utilisateur aux équipes de conception. Cet enjeu est démultiplié, dès lors que nous parlons de conception pour tous. Cependant, si l'utilisateur est souvent acteur des étapes d'analyse du besoin et d'évaluation de la solution finale dans les modèles de conception centrée sur l'utilisateur actuels, il est rarement sollicité au cours des phases de recherche de solutions et de créativité. C'est dans cette perspective que se situent nos travaux de recherche, en s'inspirant de la philosophie du « Faire » et des pratiques issues des Fablabs où les utilisateurs sont d'ores et déjà acteurs à part entière du projet de conception de produits. Ainsi, nous cherchons à mettre en place une conception de produits pour tous et par tous dans le but de répondre à notre problématique de recherche : « Comment favoriser en conception centrée utilisateur, l'intégration de l'utilisateur spécifique comme expert du quotidien aux côtés des experts de la conception, à travers des phases de co-créativité orientées sur la situation de vie ? ». Ainsi au cours de notre recherche, nous répondons à trois objectifs principaux. Tout d'abord, nous cherchons à identifier les méthodes et outils de co-créativité existants autour de la notion de situation de vie. Dans ce but, nous nous intéressons aux pratiques de co-créativité dans le cadre de projets industriels ainsi que dans l'univers spécifique du « Faire ». Nous réalisons ces différentes études à travers notamment la mise en place d'observation participantes, d'entretiens semis dirigés et de l'analyse qualitative des traces recueillies sur plus de 130 projets industriels. A la suite de cela, nous proposons un outil sur la situation de vie permettant d'intégrer l'utilisateur aux phases de co-créativité aux côtés des experts de la conception. Cet outil est proposé à l'issue d'expérimentations réalisées dans l'univers du « Faire ». Enfin nous validons expérimentalement par une analyse qualitative et quantitative cet outil de co-créativité sur la situation de vie auprès d'une équipe de conception interdisciplinaire intégrant l'utilisateur spécifique dans le cadre d'un projet industriel relevant de la conception pour tous.

Abstract (in English)

Product design is evolving. It is now necessary for companies to offer a real experience to the user regarding its needs, characteristics and desires. For this purpose, design teams gather the ergonomist, the product designer and the user. Thus, the many issues of what we called "design for all" are multiplied. Whereas the user is often involved all along the analysis of the needs and during the evaluation of the solution in the current user-centred design models, he is rarely integrated to the creativity phases. Inspired by the philosophy of "Make" and by the practices of the "Fablabs", our researches are driven by the hypothesis that users should already be considered as full participants in the product design process. From this point, we want to set up a product design for all and by all, following our main research question: "How to promote, in user-centred design, the integration of the specific user as an everyday expert alongside classical design experts through the phases of co-creativity and framed by life situation? ". To achieve this goal, we answer three main objectives. First, we seek to identify existing co-creativity methods and tools around the notion of life situation. More precisely, we are interested in co-creativity practices in the context of both industrial projects and Fablabs ecosystem. We carry out these various studies through the implementation of participant observations, interviews and qualitative analysis of traces collected among more than 130 industrial projects. Following this, we propose a tool applied to life situation that allows us to integrate the user in the phases of co-creativity alongside design experts. This tool is built on top of experiments conducted in the universe of the "Make". Finally, we validate qualitatively and quantitatively our tool with an interdisciplinary design team that integrates the specific user into an industrial project of design for all.