

Eco6TM | Un « serious game » entre design thinking et design fiction

C'EST QUOI ?

Eco6TM est une méthode de créativité (brainstorming collaboratif) qui permet d'identifier des solutions innovantes.

Cette méthode fusionne deux approches : le « design thinking » (méthode créative) et le « design fiction » (mise en récit des solutions imaginées).

CA MESURE QUOI ?

- Mesurer la crédibilité des propositions imaginées par les participants
- (Géo)localiser les solutions pour éviter de produire des visions « hors sol »,
- Raconter une histoire qui « fait sens »
- Anticiper les freins, contourner les résistances aux changements...

CA SERT A QUOI ?

Le but du jeu est :

- 1. d'imaginer des solutions** qui répondront de façon optimale (le meilleur compromis) à l'ensemble des besoins recensés
- 2. de mettre en récit les innovations** et d'en mesurer la pertinence, la faisabilité

COMMENT ÇA MARCHE ?

Eco6TM se présente comme un jeu dont l'objectif est de stimuler la pensée créatrice en permettant aux membres d'un groupe d'écrire le cahier des charges d'une solution innovante centrée usage.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Les séances sont animées au moyen d'outils destinés à libérer l'imaginaire des participants (cartographies, jeux, vidéos, dispositifs multimédias).

EXEMPLES D'UTILISATION

Iltopia : Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour l'implication des citoyens dans la production d'espaces publics - Quartier de l'île de Nantes.

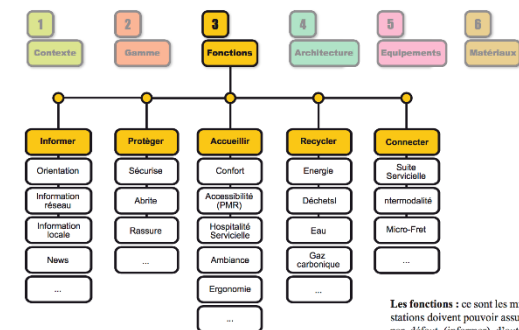
VIC (Ville cycle) : Réflexion sur les stations et les vélos électriques – Projet labellisé par le pôle de compétitivité I-Trans.
Partenaires : CEA, Oxylane, Ifstar

CA PRODUIT QUOI ?

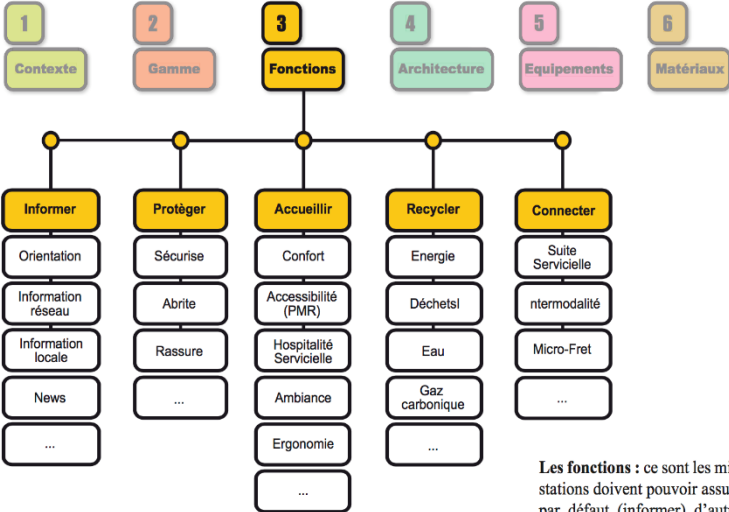
La mise en récit d'une innovation, via le jeu Eco6TM, comprend :

- **une intrigue**, une quête (ex: inventer la station de surface du futur qui soit économiquement viable et attirante)
- **un paysage** : un périmètre, ses contraintes spatiales et usages...
- **des personnages** : voyageurs, exploitants, concurrents, partenaires potentiels, collectivités locales...
- **un suspens, des rebondissements** : contraintes et désordre... pour tester la résistance de nos idées et définir un plan de mise en œuvre.
- **le déploiement d'épisodes** : quel calendrier ? comment fédérer des énergies, des acteurs ?

CA RESSEMBLE A QUOI ?



Eco6TM | Un « serious game » entre design thinking et design fiction



Matrice de conception du cahier des charges

Centrée usages

Les fonctions : ce sont les missions que les stations doivent pouvoir assumer, certaines par défaut (informer) d'autres en option (protéger, recycler...)

Brainstorming collectif



Restitution finale de la solution imaginée



Rédaction de la planche tendance du service

