Atelier

Concrétiser son idée

"Tout le monde a une idée. Mais il s'agit surtout de la mettre à exécution et d'attirer d'autres personnes pour vous aider à travailler et améliorer cette idée"

(Jack Dorsey, créateur de Twitter)

L'innovation ne dépend effectivement pas seulement de l'inventivité des designers ou de ses concepteurs / et bon nombre d'inventions incroyables ne voient en fait jamais le jour... C'est pour défricher le chemin souvent long qui permet de passer de l'idée au tangible que cet atelier a été imaginé par le TechShop et il a donc pour objectif de préparer les participants à mieux appréhender la maïeutique d'une idée. Construit autour d'une chaise emblématique du design, il initie les apprenants à l'art de concrétiser ses pensées.

Description :

Le début de l'atelier est sans surprise : les participants savent immédiatement qu'ils vont travailler autour d'une chaise iconique du Design. Elle est là, devant eux, et ils sont même invités à l'essayer et la manipuler. Tout se corse lorsqu'on la replie et la range dans un placard. C'est à partir de ce moment-là que commence l'expérience apprenante... Les participants seront amenés à rebalayer l'ensemble de son processus de création. Des premières esquisses aux prototypes ; jusqu'aux tests pour valider les intuitions. Un atelier idéal pour apprendre à développer et concrétiser ses projets.

Objectifs :

- Faire vivre une expérience de développement d'un projet : l'étudiant sera capable de reconnaitre et d'évoluer dans les différentes phases nécessaires au développement d'un projet.
- Initier les participants au prototypage : Qu'il s'agisse d'un objet ou d'une organisation, les participants pratiqueront et comprendront l'intérêt de matérialiser son idée.

Méthode pédagogique :

Pédagogie active : Les participants sont mis en situation d'apprentissage lors d'ateliers pratiques incluant la fabrication de maquettes par équipe.

Programme :

Phase 1 : Accueil et visite de l'atelier TechShop (présentation rapide du lieu, des équipements et des équipes) présentation de la chaise qui va servir de fil conducteur sur la journée.

Phase 2 : La chaise est rangée il n'en reste que l'idée très précise dans la tête des participants. Une fois les équipes constituées, elles vont commencer par échanger et dessiner les plans de la chaise.

Phase 3 : Le prototypage. L'objectif final est d'être capable de restituer exactement l'objet que les participants ont en tête. Il leur faudra donc en faire un prototype physique afin d'en valider chaque partie.

Phase 4 : L'analyse : Le premier prototype est sorti. C'est le moment de l'analyser et d'essayer de trouver ce qui devra être modifié afin d'obtenir le résultat escompté. Chaque équipe fera une liste exhaustive des différents tests qu'il faudrait faire afin de passer de leur prototype à la vraie chaise (et de la façon de les évaluer)

Phase 5 : Le test : chaque équipe présente à son enseignant son prototype ainsi qu'un test qu'elle a imaginé précédemment en taille réelle et dans des conditions réelles d'expérience. Un débrief global de la journée est alors organisé suivi d'un échange entre les participants et les accompagnateurs du TechShop.