

Journée d'étude PraTIC : « Le design numérique : discours et réalités »

Le mardi 1er juin 2010, à Gobelins, l'école de l'image, salle de conférence 318
Inscription nécessaire sur <http://www.doodle.com/cm9ntkveccywd4ne> (150 places disponibles)

PROGRAMME :

Matinée

9H-9h15 : Accueil et présentation de la thématique

9H20-10H00 >> **Du Design Orienté Interaction (DOI)** par **David BIHANIC**, Maître de conférences à l'Université d'Auvergne (Clermont-Ferrand 1) rattaché au LETA-CREDE (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), Directeur d'atelier de projets à l'ENSCI et Designer Consultant (FXDS)

L'intervenant montrera qu'un nouveau paradigme d'interaction est aujourd'hui à l'œuvre succédant au rapport Homme-Machine et à la dialogique Homme-Système, Celui-ci inaugure une relation inédite de l'Homme à son Environnement (IHE) et augure, ainsi, d'autres démarches de conception convoquant les diverses spécialités du design (trouvant parfois à les mêler).

10H05-10H45 >> **Vers le design numérique** par **Jean-Louis FRECHIN**, Designer architecte Nodesign.net, Fondateur de l'atelier de design numérique de l'ENSCI les ateliers, Directeur de la prospective et de l'innovation numérique de l'ENSCI les ateliers.

Promoteur de l'expression design numérique de longue date, l'intervenant l'a approfondie dans sa pratique professionnelle et pédagogique afin de dégager une méthodologie digne de ce nom. Il présentera sa vision des étapes de conception et de réalisation requises pour imaginer et mettre au point des objets numériques adaptés aux contextes actuels.

10H45-11H10 : **Pause**

11H10-11h50 >> **Design numérique et autres marées noires** par **Pierre LAVOIE** – PDG et directeur de création d'Hyptique, président de Numer, administrateur de Medmulti-med.

Design et numérique - deux termes à soupeser pour prendre repère, ancrer l'arc du discours. Il faut tout de même cadrer le phénomène pour en situer les valeurs - le beau, le bon, le mauvais... La position de l'intervenant, comme designer artisan, le ramène à l'économie du nécessaire, à l'écologie du sens et où le mot "durabilité" affleure souvent : combien d'heures perdues nous coûte, quotidiennement, cette intelligence interactive qui mérite rarement son nom ?

11H50-12H30 >> **Interaction design & interface design, ou le pourquoi et le comment** par **Rémy BOURGANEL**, directeur de l'expérience utilisateur de Orange Vallée. Designer, chercheur et enseignant,

L'intervenant présentera les enjeux des nouvelles pratiques de design de l'interaction et de l'interface au travers de quatre exemples liés à Orange, Nokia et Apple. Ceux-ci vont des services relationnels aux instruments musicaux interfacés, en passant par une approche centrée sur l'expérience vécue et sa grammaire. De là, il se positionnera vis-à-vis des nouveaux défis qu'engage la mise au point d'objets et dispositifs innovants.

Après-midi

12H30-14H00 : Pause déjeuner

14H-14H40 >> **L'idée de design numérique : approche critique** par **Stéphane VIAL**, philosophe, professeur au département Design et Arts Appliqués de l'École Boule et designer Web à l'Atelier LEKTUM, et membre de l'OMNSH.

À partir d'une généalogie du concept de "design numérique", sera faite une analyse critique de ce que cette notion recouvre et exclut. À l'aide d'exemples de projets, l'intervenant montrera à la fois quel est le champ strict du design numérique et proposera la notion d'« effet de design » pour définir le résultat du processus de design en général, qu'il soit ou non numérique.

14H40-15H20 >> **Art ou design interactifs : quelles fonctions et à quelles fins ?** par **Samuel BIANCHINI**, artiste et enseignant-chercheur à l'Université de Valenciennes et à l'EnsadLab, laboratoire de recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

L'art et le design partagent bien des outils et parfois des méthodes, au point que certains pensent pouvoir les concilier. Avec l'interactivité, "expérience esthétique" et "fonction" relèvent nécessairement de ces deux champs. À travers son parcours, l'intervenant apportera ses éclairages sur cette question, en s'appuyant en particulier sur les notions d'ustensilité et de réflexivité, ainsi que sur son récent ouvrage collectif « R&C Recherche & Création Art, technologie, pédagogie, innovation ».

15H20-15H40 : **Pause**

15H40-16H20 >> **Electronic Shadow, 10 ans de design hybride - Image, Matière et Mémoire...** par **Naziha MESTAOUI**, architecte belge et **Yacine AIT KACI**, réalisateur français.

Electronic Shadow a saisi très tôt les rapports de fond qui unissent les dispositifs virtuels et réels. A travers la conception et mise en œuvre d'espaces artistiques habitables, programmés et tangibles, à la fois fonctionnels et poétiques, ont été définis plusieurs cas de figure qui sont indéniablement à la croisée du design traditionnel, de l'architecture de l'information, de l'ergonomie et de l'esthétique créative tout en faisant œuvre et art.

16H20-17H >> **Le game design, un modèle du design numérique ?** par **Brice ROY**, Game Designer à OneLifeRemains, enseignant à l'ICAN et chercheur de l'OMNSH

De la conception de systèmes et mécaniques ludiques à la construction d'univers et d'environnements, en passant par l'élaboration des fameux items, le game design regroupe sous un seul terme une pluralité d'acceptions et de modes de mise en œuvre parfois difficiles à concilier. En quoi la complexité de cette activité est-elle liée à la nature même du numérique, envisagé comme contexte de design et matériau à designer ?

17H-17H30 : Conclusions et perspectives

Journée d'étude PraTIC :

Le design numérique : discours et réalités

Le lundi 1er juin 2010 à Gobelins, l'école de l'Image, salle de conférence 318

<http://www.doodle.com/cm9ntkveccywd4ne>

Initiative organisée par Etienne PERENY, McF à P8 et Etienne Armand AMATO, directeur de l'ICAN

Adossement scientifique : Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8

Partenariat institutionnel : Gobelins, l'école de l'image

Partenariat thématique : OMNSH, ENSCI, ICAN

Thématique :

De la création de ces étonnants objets numériques apparus il y a seulement quelques décennies (sites web, objets communicants, interfaces, modèles 3D, jeux vidéo, etc.) jusqu'à l'emploi d'outils logiciels pour concevoir et réaliser des biens matériels, l'expression « design numérique » tant à se généraliser dans bien des propos qui essaient de qualifier ces mutations et nouveaux champs d'action.

D'un côté, son caractère d'évidence frappe car cette notion semble favoriser une approche transversale des nouveaux métiers du design.

De l'autre, est-il légitime d'englober sans distinction avec une telle notion toutes les fabriques de notre monde contemporain, aussi bien artistiques, artisanales qu'industrielles, lesquelles s'avèrent toujours davantage conditionnées par le recours généralisé à l'ordinateur ?

Cette journée d'étude a pour ambition de clarifier tant les évolutions récentes de l'activité de design par elle-même, que les modes de production actuels des nouveaux biens interactifs et informationnels. Cette réflexion interrogera la pertinence d'un terme très générique, le « numérique », irriguant cette activité multiforme, le design, pour comprendre comment cette dernière s'efforce de concilier aujourd'hui des impératifs aussi complexes que la créativité, l'utilité, la rentabilité, la performance,

Positionnement :

Les journées d'étude PraTIC questionnent les évolutions des pratiques numériques et interactives portées par les Technologies de l'Information et de la Communication.

Leur originalité est de croiser les regards des acteurs de la recherche et de la profession, ainsi que leurs retours d'expériences, analyses et visions, afin d'ouvrir le débat sur une thématique actuelle et de dresser ses perspectives. Elles sont organisées par l'Atelier de Vidéomatique du Laboratoire *Paragraphe* (UP8), en partenariat avec *Gobelins, école de l'image* (CCIP) et www.canali-medias.net

Accès :

73, boulevard Saint-Marcel 75013 Paris

Téléphone : 01 40 79 92 79

Fax : 01 40 79 92 71

• SNCF

Gare de Lyon ou d'Austerlitz

-Prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins.

• Métro

-Ligne 7, direction Ivry/Villejuif.

-Station Les Gobelins

• RER Ligne A

Station Gare de Lyon (queue de train).

-Sortie rue VanGogh.

-À la sortie du RER, prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins

Organisateurs et partenaires :

