

## APPEL À CONTRIBUTION

# Le design appliqué aux politiques publiques : retours d'expérience et perspectives pour demain

- Titre de votre contribution :** Le Design Public comme garant d'innovation, de communication et de transparence.
- Auteur de la contribution :** Jordan Aman, Service designer. Marie Barthel, UX/UI designer. Christian Marin, Développeur.
- Structure :** 40/60 Studio
- Secteur d'activité :** Service Design, Design Stratégique, UX/UI Design, Growth Hacking, Design Hacking
- Ressources et références :** Bluenove, Design Council UK, CITAVIS, Réflexion en interne

*we*  
40  
'60

# Références

## Exemple d'outil de dialogue : ASSEMBL par Bluenove

“Assembl est une plateforme d'appel à conversations, et non d'appel à idées. Elle reproduit, aussi fidèlement que possible, les conditions réelles d'un débat : un contenu riche, fondé sur l'expression libre. Ces conversations, visibles de tous les participants, se déploient dans une logique de transparence.” - Bluenove

Collaborateurs dans la conception du Grand Débat National, Bluenove est actuellement expert dans le domaine de la Civic Tech, et de l'intelligence collective. Leur technologie Assembl aide à éclairer les débats dans le forum public et à séparer les grands axes de discussion dans une synthèse actionable et claire.

## Exemple 2 d'outil de dialogue : CITAVIS concept

Suite à une étude sur les méthodologies du design et leur potentiel pour transformer le secteur public nous avons développé une méthodologie design de transformation des agents et des structures publiques. Cette méthode est structurée en trois grandes étapes de transformation : la sensibilisation (étape 1), la maîtrise et l'autonomie (étape 2) et l'extrapolation au niveau de l'écosystème (étape 3). Face à ces 3 étapes, nous voyons la première la plus importante - **Sensibilisation : catalyseur de la transformation.**

Nous avons par la suite développé un concept de plateforme open source de mise en relation entre designers et politiciens pour repenser la conception et l'évaluation des politiques publiques : CITAVIS. Cette plateforme mêle la mise en relation des différents acteurs publics, avec la gestion de projets et la prise de parole (en ligne et de vive-voix). Ici, le design et les designers prennent le rôle de facilitateurs pour aider la réflexion, la recherche, le focus sur les usages et les usagers (citoyens).

## Un modèle pour nous :

**Design Council UK (conseil national du design) - création du guide « Design Guidance » pour « une approche de l'infrastructure, piloté par le design. »**

## À propos du guide :

Ce guide a été créé en partenariat avec Design Council Caba (Conseil de Conception de Caba\*), afin d'améliorer les projets d'infrastructure selon 4 critères principaux : **durabilité, attractivité, longévité et adaptabilité.**

Le « National Planning and Policy Framework » stipulait en ce sens : « Le design est un aspect essentiel du développement durable. Il ne peut être dissocié de la planification et doit contribuer de manière positive à améliorer les lieux de vie pour les citoyens. »

Ce guide impose aux nouveaux projets d'infrastructure d'être examinés par le Design Council Caba afin de garantir la prise en compte de l'utilisateur dans la planification et la livraison. L'introduction d'une démarche design garantit en ce sens des résultats plus durables pour les usagers, les structures et la ville.

## Pourquoi ça nous intéresse ?

Nous nous inspirons de la méthodologie du Design Council UK dans nos projets. Leur guide aussi montre la valeur que le design peut porter dans le secteur public.

# MANIFESTO POUR UN DESIGN PUBLIC

Notre communauté de travail est née de la volonté d'inscrire nos projets dans une vision viable et durable : pourquoi et comment le design peut servir les intérêts des citoyens d'aujourd'hui et de demain ?

Pour nous, le design est un processus créatif qui apporte une solution concrète aux besoins, souhaits et frustrations des populations. Face à une demande publique croissante en matière d'innovation, le design devient un facilitateur de dialogue entre les instances décisionnelles et les citoyens/usagers. Il est avant tout une posture et permet ainsi de développer des projets centrés citoyens, sans prendre parti, en toute agilité et en itérant toujours à partir des retours d'expériences terrain (feedbacks).

Notre ambition est d'injecter du design dans les services publics. Nous sommes convaincus que par sa vision, ses acteurs, ses méthodes et ses outils, il peut jouer un rôle clé dans la transformation de la société civile. Nous cultivons une approche centrée citoyens, et travaillons activement à la création du Design public de demain.

Il nous tient à coeur de travailler en étroite collaboration avec les institutions publiques, en se gardant toujours de s'y substituer.

Nous souhaitons pouvoir les accompagner dans la gestion des ressources collectives, dans la pérennisation des biens communs, et dans la clarification de ses processus internes et externes. Les objectifs sont simples : permettre transparence, transfert de compétences, et partage de connaissances, en hybridant les savoir-faires du design et les expertises de la gouvernance publique.

## PROJECTION DE COURT-MOYEN-LONG TERMES :

Accompagnement de la transformation du secteur public par le design



# Nous proposons ...

## Préservation & culture du dialogue citoyen, vers un accompagnement de projet.

Dans la première partie **Vulgarisation et Production**, nous nous inspirons d'outils de Civic Tech comme Assembl, qui motivent les échanges collectifs à grande échelle, afin notamment d'identifier les problématiques des nombreux secteurs et domaines du forum public.

Nous commencerons par organiser des rencontres en présentiel, animées par un écosystème de designers des secteurs publics et privés. Nous souhaitons faciliter l'échange entre les politiques et leurs parties prenantes, lors du processus de développement de nouveaux projets publics.

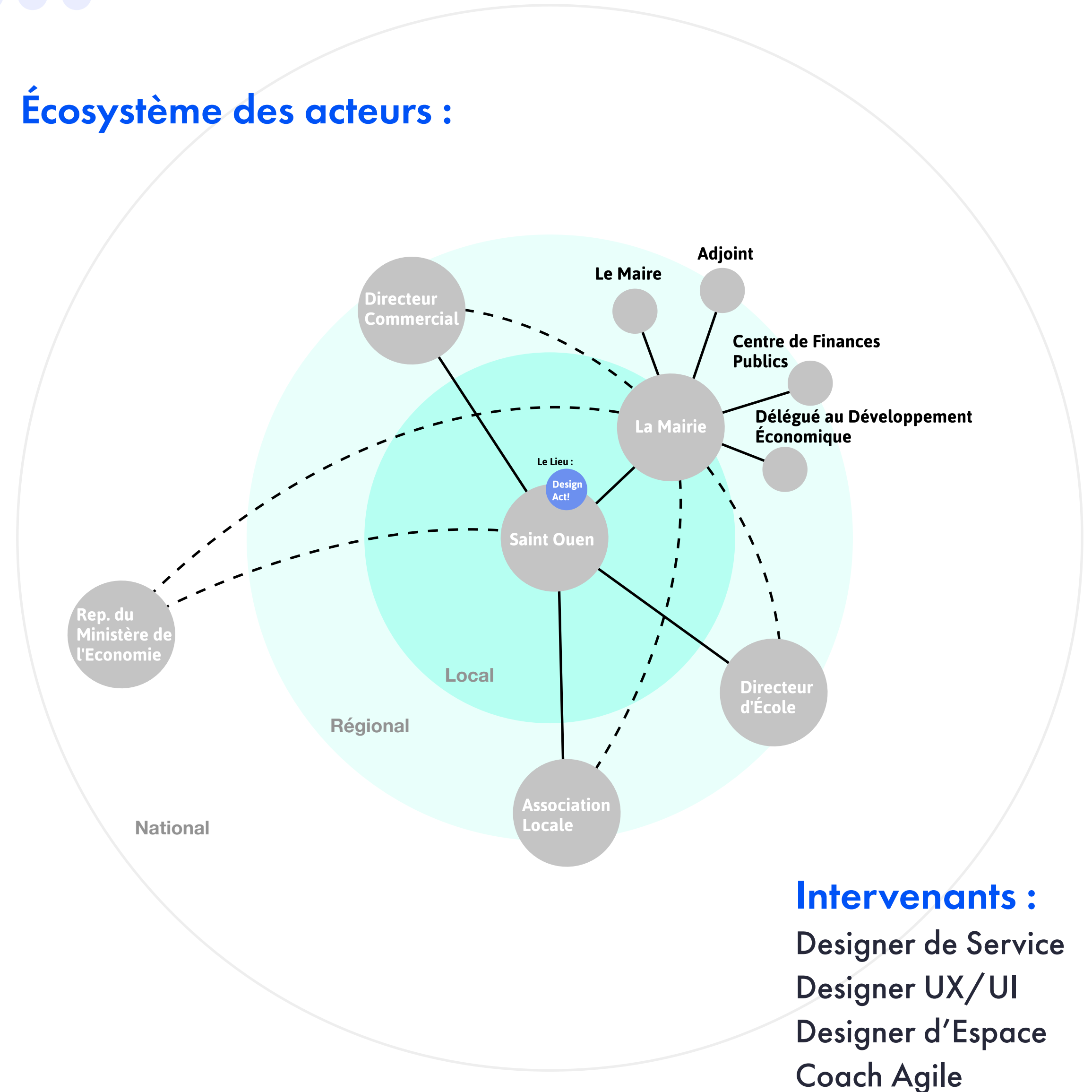
Par cet accompagnement, nous assurons une qualité de développement, ainsi qu'un focus strict sur les besoins des citoyens et ceux de l'écosystème dans lequel le projet se développe. C'est ce que nous appelons le **Design systémique** qui permet cette approche holiste et durable.

Que ce soit des outils numériques, des réseaux, des canaux, des méthodes ou des postures, il s'agit de mobiliser toutes les ressources à disposition, pour dessiner avec les acteurs publics les nouvelles perspectives d'une gouvernance participative.

Les Assises peuvent à long terme prendre la forme d'un Conseil national en charge de la prise d'initiatives et de directives par le design dans le secteur public (cf. Design Council UK et leur effort dans l'infrastructure).

Pour illustrer cette idée, imaginons un engagement de l'écosystème des finances publiques de la municipalité de Saint-Ouen, avec un double objectif : 1) faire un état des lieux (non exhaustif) des dépenses et finances publiques, et 2) former les acteurs publics aux démarches de co-design et de co-construction. Design Act!, structure des acteurs et de la formation du design située près de la Mairie, servira de lieu commun pour l'animation de l'atelier.

## Écosystème des acteurs :



# Nous proposons ...

## Exemple d'un premier projet de collaboration - étape 1

Le déroulé de deux demi-journées de co-design et de formation sont détaillées ci-dessous. En participant à l'atelier sur les dépenses publics, les invités seront dans un premier temps impliqués directement dans une démarche d'innovation publique, ainsi que dans leur formation et acculturation aux pratiques d'innovation créative et du design.

Ces huit heures de collaboration produiront des prototypes testables auprès du grand public. Les participants travailleront sur toutes les étapes de la production des prototypes jusqu'à la phase de test, à partir de laquelle Design Act! et ses partenaires s'occuperont des tests et de la restitution par souci de timing et de ressources.

### DEMI-JOURNÉE 1 (4H)

### DEMI-JOURNÉE 2 (4H)

### TESTING & RESTITUTION

#### Observation

#### Idéation

#### Prototypage

#### Tests Utilisateurs

Introduction

Brainstorming

Problématique

Idéation

Prototype

Travail en group

#### OBJECTIFS

#### OBJECTIFS

#### OBJECTIFS

#### OBJECTIFS

Divergence

Convergence

Prototypage rapide

Préparer les prototypes pour le testing

Comprendre l'importance de l'approche d'expérience utilisateur

Créer des idées basées sur les investigations de l'expérience utilisateur

Co-création

Préparer les questionnaires et les scénarios de prévision

Developper un maximum les pistes d'investigation

Finaliser un maximum les idées à prototyper