

# Parti-pris

Après avoir enquêté sur les formes et les pratiques d'accueil au sein de l'Université de Lille nous avons présenté, sous la forme d'une mini exposition, les conclusions de ce travail d'analyse dans lequel ont dialogué l'anthropologie et le design, deux discipline complémentaires.

Aujourd'hui, le parti-pris défendu par ce projet de design au sein de l'Université de Lille se précise :

**Il s'agit de partir des pratiques d'amélioration de l'accueil déjà existantes et d'autonomiser l'Université dans sa capacité à produire elle-même des formes d'accueil commodes, frugales et locales.**

Cela fait écho à la philosophie de notre studio de design où la question de l'autonomie est abordée dans les projets que nous menons :

*Nous concevons des interfaces, des espaces et des objets praticables permettant de faire soi-même. Nous adressons des propositions concrètes aux milieux qui méritent toujours plus d'autonomie : milieux numériques, éducatifs, alimentaires... Pour penser et agir en conséquence, nous associons la philosophie et la technique dans notre pratique courante, au sein de notre équipe et dans nos collaborations. Notre approche est essentiellement ouverte et située. Nous travaillons auprès des personnes, sur place, avec les ressources et qualités propres à chaque terrain. Nous accompagnons la prise en main des objets.*

*L'autonomie est en jeu dans les choses qui nous entourent. Elles peuvent nous outiller et nous rendre capables, multiplier les options possibles. Elles peuvent nous rendre attentifs à ce que nous faisons, provoquer des pratiques exploratoires, nous laisser faire avec elles. À l'inverse, quand les choses font à notre place ou qu'elles nous obligent à faire, notre autonomie manque de s'exercer, risque finalement de manquer d'exercice, de se ramollir. Et nous de devenir paresseux et bientôt incapables.*

*L'autonomie est le principe qui guide notre action. Elle est une capacité de nos jours compromise par la tendance à concevoir des objets en vue du moindre effort, des algorithmes prédictifs et des services serviles qui font à notre place plutôt qu'avec nous. Nous cherchons à favoriser l'autonomie dans les milieux techniques, avec les objets, les espaces et les interfaces que nous concevons.*

*Certains cherchent la forme politique de l'autonomie. D'autres sa forme morale. Les premiers sont peut-être démocrates, les seconds peut-être éducateurs. Ils avancent dans le même sens que nous, poussés par le même motif. Nous cherchons quant à nous les formes techniques de l'autonomie et sommes designers pour cela.*

La questions suivante se pose : quelles sont les formes d'accueil qui favorisent l'autonomie ?

Selon nous, ce sont **des formes d'accueil commodes, frugales et locales**. Le parti-pris que nous proposons repose sur trois grands principes qui doivent selon-nous guider notre proposition :

## La commodité

Améliorer l'accueil dans le quotidien des personnes qui pratiquent l'accueil : étudiants, personnels, enseignants...

## La frugalité

S'appuyer sur les moyens de production de l'université et de Lille, faire avec les moyens du bord, réutiliser l'existant, limiter les coûts, faire sobre.

## La localité

Favoriser les moyens locaux de production de l'Université et de Lille, faire avec les lieux de production (fablabs, ateliers...) de l'Université et faire avec les ressources et compétences existantes sur le campus (associations, étudiants, enseignants...).

→ **open source**

→ **frugal**

→ **local**

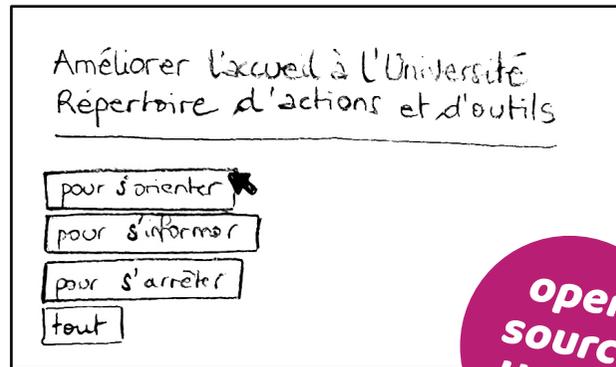
→ **commode**

# Idée principale

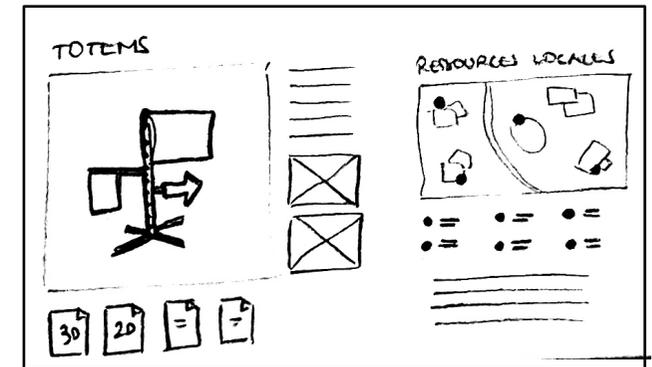
**Une plateforme de solutions pour outiller les pratiques d'amélioration de l'accueil à l'université de Lille. Un outil qui recense les besoins en terme d'amélioration de l'accueil et qui propose de réunir des solutions efficaces à déployer :**

Les conditions de cette efficacité sont :

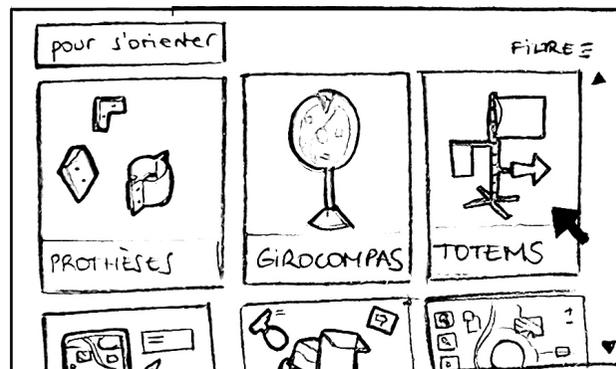
- un partage des idées en **open source** pour favoriser l'autonomie des idées, des formes et des productions et leur libre appropriation, répliation etc. (licence libre)
- des solutions **commodes** qui améliorent le quotidien de l'Université et de ses acteurs (étudiants, personnels, enseignants...) dans leur capacité à s'orienter, à s'informer et à investir des espaces sur le campus Cité Scientifique.
- des solutions **frugales** qui sont peu couteuses, faciles à faire avec les moyens du bord, techniquement reproductibles par tout un chacun...
- des solutions **locales** qui s'appuient sur les moyens de production du campus Cité Scientifique, de l'Université de Lille et de la métropole de Lille et qui les valorisent.



Une entrée par fonctions d'accueil : des solutions pour s'orienter, s'informer, s'arrêter...



Présentation détaillée de chaque solution, avec un fléchage vers les ressources locales associées (lieux, personnes, équipements, compétences...) ainsi que des précisions permettant de faciliter l'appropriation de l'idée (difficulté technique, coût, impact...)



Une recherche au sein des solutions par filtres selon des types d'objets (espace, signalétique, affichage, mobilier...) ou selon des techniques de productions (impression papier, impression 3D, carton, découpe laser, bois...)

**contribuer**

Un répertoire où s'agrègent des pratiques existantes et des nouvelles propositions

- Une navigation réglable au sein des solutions
- Un accès à des fichiers open source à télécharger
- Une cartographie des moyens de productions

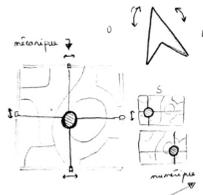
- s'orienter
- s'informer
- s'arrêter

# Exemples de solutions

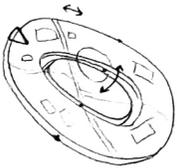
## Un outil boussole physique ou numérique à emporter avec soi pour se repérer et déambuler sur le campus



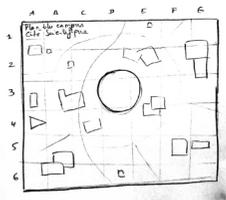
Une boussole pour se déplacer sur le campus



Se repérer par rapport à Lilliad, faire de Lilliad un repère.



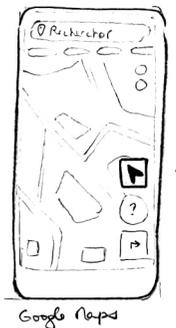
Un girocompas de poche pour s'orienter sur le campus distribué à la rentrée à la place d'une carte dépliant



Quadriller le campus pour faciliter l'orientation



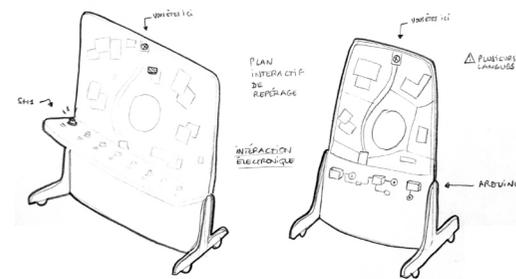
Application numérique qui utilise la géolocalisation pour orienter vers une destination sans donner d'itinéraire préci. Boussole orientée par rapport à la destination. Cf. [Application Dérive, par le collectif Hérétique](#)



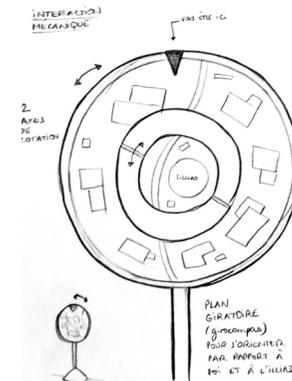
Installation d'un plug-in dans google maps ou dans openstreet map pour intégrer l'option boussole dans l'application utilisée par les étudiants

● s'orienter

## Un système de repérage physique interactif à la sortie du métro Cité Scientifique



Un plan interactif de repérage (interaction électronique, technologie Arduino ou équivalente)

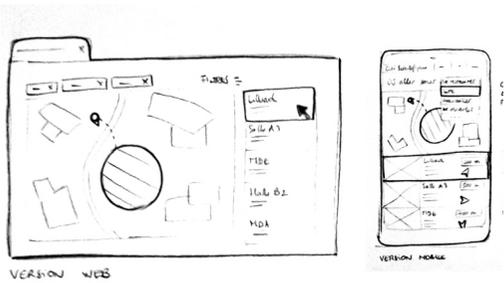


Un gircompas : plan physique à orienter pour se repérer par rapport à la destination (interaction mécanique)

● s'orienter

# Exemples de solutions

## Un outil pour visualiser les fonctions des bâtiments de l'Université



Recherche personnalisée par filtre de fonctions (se restaurer, se divertir, étudier...)

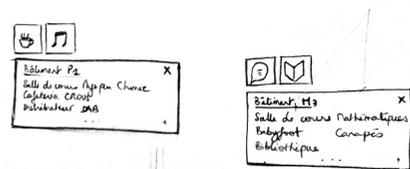
Visualisation des fonctions des bâtiments du campus et de ce qu'on peut y faire



Pictogrammes et signalétique fonctionnelle



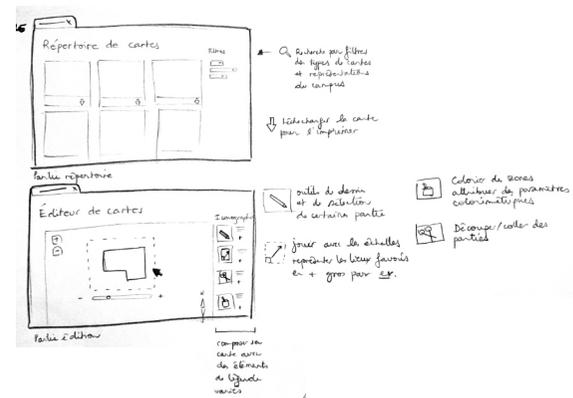
Notifications activables pendant 1 semaine, 1 mois, 1 jour, à l'arrivée sur le campus pour découvrir les bâtiments.



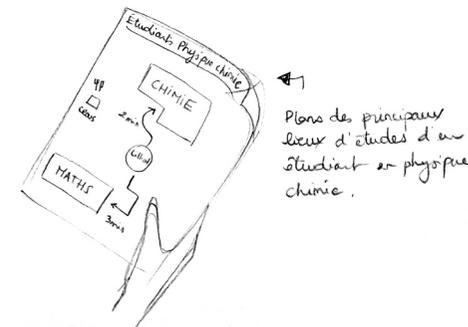
À l'approche d'un bâtiment, un message informe l'étudiant des fonctions de chaque bâtiment

● s'orienter

## Un outil pour faire des cartes sur-mesure et spécifiques selon différents points de vue et critères de représentation



Éditeur de carte et répertoire de cartes déjà éditées partagé

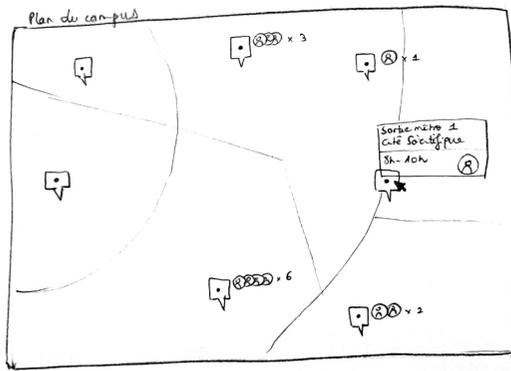


Plans sur mesure pour représenter les lieux d'étude d'un étudiant en physique chimie par exemple.

● s'orienter

# Exemples de solutions

Un plan du campus qui identifie des points clés d'accueil où peuvent se poster des étudiants bénévoles pendant les premiers jours de la rentrée

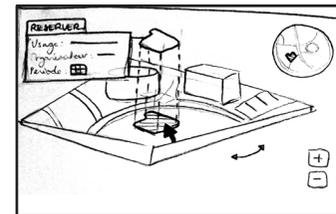


Faciliter l'entraide sans la remplacer, faire remonter des besoins, identifier des points d'accueil

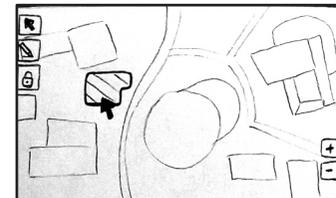
- s'arrêter
- s'informer
- s'orienter



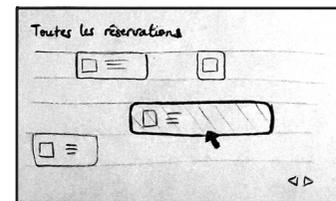
Un plan partagé pour réserver des espaces à investir / occuper sur le campus



choisir et réserver son espace, définir la durée de la réservation et l'activité prévue,

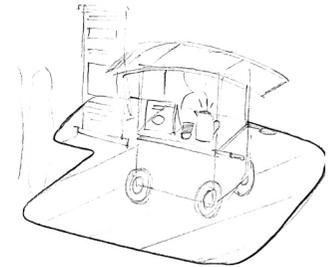


tracer le périmètre de l'espace réservé  
tracer le périmètre de l'espace réservé



visualiser et centraliser toutes les réservations, archiver les événements

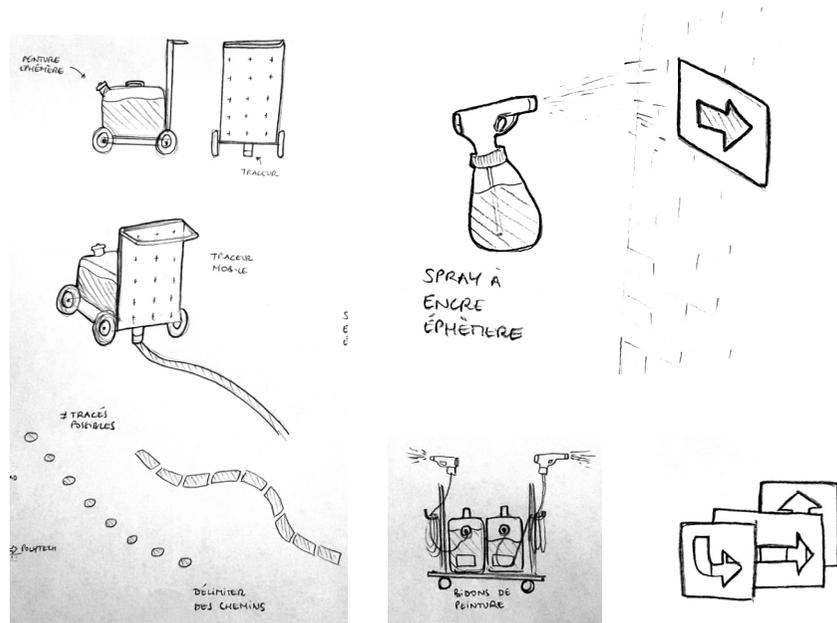
- s'arrêter



investir l'espace le temps de l'événement à l'endroit indiqué

# Exemples de solutions

## Un outil pour faire des tracés éphémères pendant les JIVÉ



module pour tracer des lignes au sol et aux murs

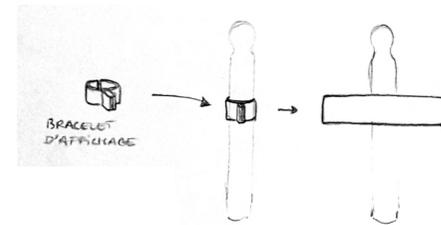
machine à construire à partir d'objets disponible dans les magasins de bricolage

recommandations sur les pochoirs et la typographie lisible

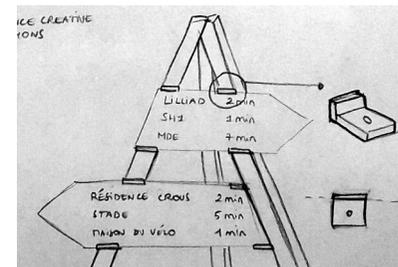
set de pochoirs à utiliser pendant les JIVÉ

● s'orienter

## Un catalogue d'objets pour détourner d'autres objets du campus

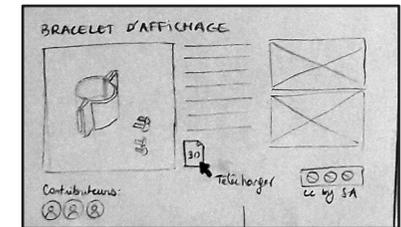
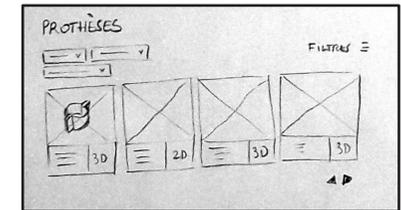


détourner des objets du mobilier urbain pour afficher, orienter...

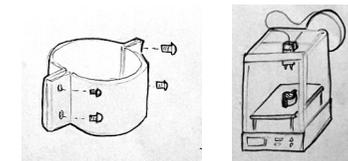


imaginer des pièces pour détourner des objets

● s'orienter

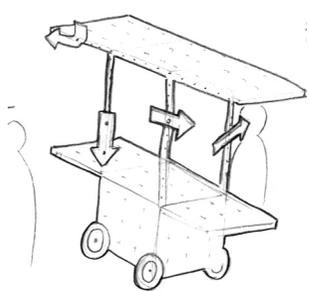


répertoire d'objet open source à imprimer en 3D

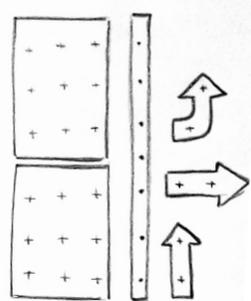


# Exemples de solutions

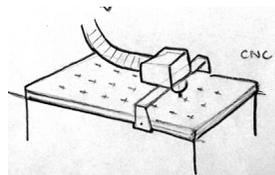
## Une unité mobile d'accueil multifonction à construire et à réserver



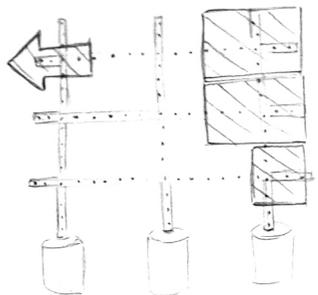
une unité mobile à construire et s'approprier



un système constructif qui favorise les combinaisons

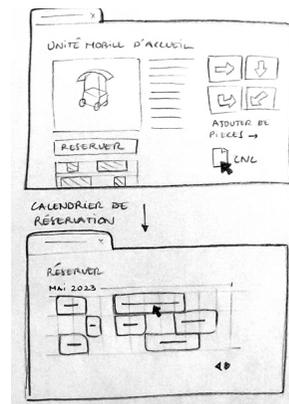
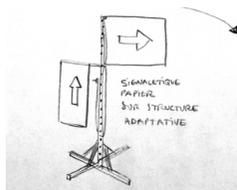


des moyens de productions à commande numérique disponibles en fablab



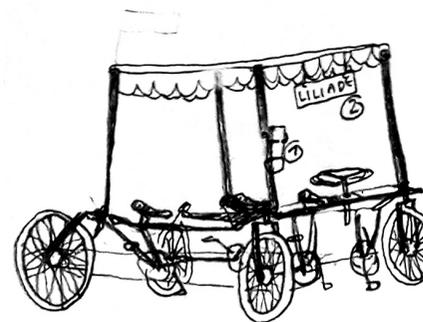
Des configurations de formes infinies selon les fonctions attendues

- s'arrêter
- s'informer
- s'orienter

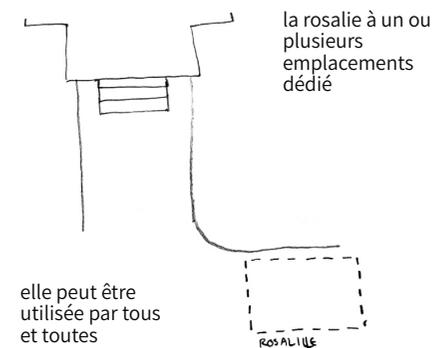


un outil en ligne pour réserver l'unité mobile

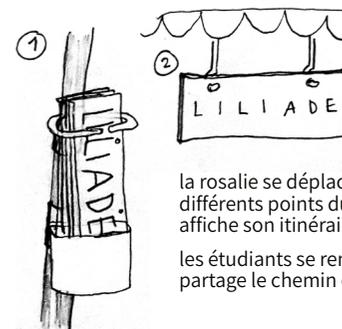
## La rosalie du campus fabriquée à partir de vélos récupérés



vélos cargos, rosalie, tandem...



elle peut être utilisée par tous et toutes



la rosalie se déplace à différents points du campus et affiche son itinéraire

les étudiants se rencontrent et partagent le chemin en pédalant

- s'arrêter
- s'informer
- s'orienter

