

Guide d'animation

Fresque Designers Ethiques - Format présentiel

En violet, éléments à dire à l'oral pendant l'animation

Matériel

- Rouleau de papier (ou très grande feuille)
- Feutres épais
- Crayons à papier
- Gomme
- Post-it (ou petits carrés de papier)
- Table

Alternative : avoir à disposition un tableau effaçable avec des feutres et des aimants en grande quantité.

Nombre de participants

Les possibilités sont :

8 participants (possibilité de constituer des binômes)

6 participants

5 participants

4 participants

Le nombre de participants impacte la répartition des cartes à chaque lot (voir 2. Elaboration de la fresque).

Découpage de la séance

Durée totale - 2h

Présentation - 15 min

Elaboration de la fresque - 1h

Echanges pratiques - 45 min

1 - Présentation - 15 min

Présentation générale

L'animateur commence par se présenter ainsi que l'association Designers Ethiques.

DE est une association de recherche-action autour des enjeux de responsabilité dans le design numérique.

Il présente l'atelier de fresque.

*La fresque de l'association est un outil de sensibilisation sur les sujets sur lesquels travaille l'association. Elle s'inspire de la fresque du climat. -> **demander aux participants s'ils sont familiers avec le format de « fresque ».***

***Les retours sur l'atelier sont les bienvenus** et l'idéal serait de les partager à la fin de la séance.*

Il présente le déroulé de la séance. **Le fait d'expliquer le découpage en temps de chacune des étapes peut aider dans la gestion du timing.**

Elaboration de la fresque - 1h

*-> **Activité principale de l'atelier**, dont le principe est expliqué juste après.*

Echanges pratiques - 45 min

*-> Session d'échange sur des questions un peu plus « pratiques ». L'idée est de prolonger les éléments abordés dans la fresque par des **exemples concrets**. Temps d'échange **plus libre**.*

Tour de table

L'animateur invite chacun des participants à se présenter succinctement et à désigner le prochain participant à se présenter. (Nom du participant, ce qu'il fait...)

2 - Elaboration de la fresque - 1h

L'animateur commence par présenter aux participants les grands principes de l'atelier.

*Une fresque est un atelier **d'organisation et de schématisation de concepts** basé sur le principe **d'intelligence collective**. Les participants sont **autonomes** pendant la séance. L'animateur, guide et accompagne mais c'est surtout le groupe qui, collectivement, doit recomposer la fresque.*

Des lots de cartes sont distribués aux participants à chaque tour.

Il faut que l'ensemble du groupe discute de la façon dont les cartes vont s'organiser entre elles.

Il y a 15 minutes pour répartir les cartes de chacun des lots.

*Le principe est de mettre en avant des **liens de causalité** entre différents concepts. Par exemple, s'il y a une carte **Développement du secteur numérique**, on peut mettre avant, comme cause, la carte **Invention des premières machines de calcul automatisées**.*

Il peut y avoir des flèches dans un sens (relation de dépendance), et dans deux sens (relation d'interdépendance).

Lot 1 - 15min

Apparition de l'informatique

Essor de la profession de designer

Multiplication des usages du numérique

Augmentation de la consommation de ressources

Emergence de l'économie de services numériques

Multiplication des terminaux et de l'infrastructure numérique

Design et approche centrée utilisateur (UX)

Recours aux sciences cognitives

Lot 2 - 15min

Production de déchets électroniques

Phénomènes sociaux causés par l'économie du numérique

Recueil massif de données utilisateurs
Phénomènes d'obsolescence
Industrialisation du métier de designer dans le secteur numérique
Economie de l'attention
Augmentation de l'empreinte carbone du numérique
Design persuasif

Lot 3 - 15min

Adoption du RGPD par l'Union Européenne
Privacy by design
Manque d'accessibilité
Dépassement des limites planétaires
Conditions sociales du traitement des exportations de déchets numériques
Mouvements technocritiques
Travailleurs précaires et invisibles
Fractures numériques

Lot 4 - 15min

Réflexion critique sur le métier de designer
Design intersectionnel
Syndicat de designers
Design systémique
Méthode de réduction des impacts écologiques du numérique
Déontologie du métier de designer
Inclusion numérique
Responsabilité numérique des entreprises

!/ il y a toujours 8 cartes par lots

Répartition des cartes :

Si 8 participants :

- 1 carte par participant par lots / 2 cartes par binôme de 2 participants

Si 6 participants :

- 4 participants avec 2 cartes, 2 avec 3 cartes par lots
(faire varier la répartition à chacun des tours)

Si 5 participants :

- 3 participants avec 2 cartes, 2 avec 1 cartes par lots
(faire varier la répartition à chacun des tours)

Si 4 participants :

- 4 participants avec 2 cartes par lots

Si 3 participants :

- 2 personnes avec 3 cartes, 1 autre avec 2 cartes
(faire varier la répartition à chacun des tours)

Pendant les lots 1 et 2 il vaut mieux ne pas tracer les flèches ou alors le faire au crayon à papier.
En suite il est conseillé de tracer les flèche au feutre pour qu'elles soient plus visibles.

Il peut y avoir des flèches qui ne sont pas dans la fresque conçue initialement mais qui sont justes.
Les participants ont tendance à complexifier le schéma pensé initialement car ils ne prennent pas forcément en compte des liens de causalité indirectes.

Pendant les débats, et notamment au début de la fresque, l'animateur doit guider les participants.
Il est aussi conseillé de prendre des notes au niveau des cartes à améliorer
et des liens de causalité qui ne sont pas forcément évidents.

Conseils à donner oralement pour guider les participants :

_Il n'y a pas qu'un seul point de départ de la fresque.

_ Le fil rouge de cette fresque est la représentation de l'évolution du métier du designer en parallèle de l'évolution de la société et du secteur numérique -> le design est un élément important dans la fresque

_Ne pas créer des boucles dès le début (ils est toujours possible de rajouter des flèches après). Ça permet de pas trop complexifier le schéma et de le laisser « ouvert » pour les cartes suivantes.

_La frise n'est pas purement chronologique.

*_Il y a de véritables liens de causalité. Il faut se poser la question : qu'est ce qui a entraîné quoi ? Ex: il ne faut pas placer, **Essor de la profession de designer** après **Apparition de l'informatique**, car il n'y a pas de lien de causalité entre les deux cartes.*

L'animateur doit guider sans contraindre les participants.

Il doit surtout veiller ce qu'il n'y est pas de liens de causalité faux, mais la forme du schéma peut varier.

L'animateur peut inviter les participants à s'expliquer entre eux la signification des cartes, s'il sent qu'elle n'est pas maîtrisée. Il doit veiller à ce que tous les participants puissent s'exprimer et qu'une bienveillance commune s'installe.

3 - Echanges pratiques - 45 min

Cette partie de l'atelier est consacrée à l'échange d'exemples concrets qui peuvent prolonger certaines branches de la fresque.

Que rajouteriez-vous à cette fresque ? Comment serait-il possible de la prolonger par des solutions et applications concrètes ?

Les participants peuvent placer des post-it en inscrivant leur idées, ils les placent là où cela leur semble adéquat dans le schéma.

3.1 Rédaction des cartes solutions (10 min)

3.2 Restitution des cartes (25 min)

L'idéal au cours de cet échange est que les participants échangent entre eux à propos de nouvelles façons de faire qu'ils ont expérimenté, ou à propos de nouveaux courants d'idées ou modèles sociétaux.

Ex : pseudonymisation des données, augmenter les contrastes dans une démarche d'accessibilité, recueillir seulement les données personnelles essentielles, promouvoir la sobriété numérique etc...

Le mot de la fin : qu'en avez-vous pensé ?