

Méthodes de prospective flash

L'atelier « *design fiction* »

Cette fiche outil a été complétée suite à l'atelier organisé le 20 octobre 2022. Ont participé à cet atelier des représentants des structures suivantes : Agglomération de Niort, Conseil départemental des Vosges, Conseil départemental de l'Isère, DREAL Grand Est, la FONDA, Grenoble Alpes Métropole, Conseil départemental de l'Hérault, Office Français de la Biodiversité, OREF Grand Est, Grand Paris Sud Est Avenir, Région Sud, Ville de Paris et Pau Agglomération.

Le support travaillé en atelier est accessible au lien suivant : <https://app.klaxoon.com/join/FVKYNBB>

Qu'est-ce que le design fiction ?

Le design fiction est une approche d'exploration du futur basée sur les apports de la fiction, et plus particulièrement de la science-fiction, en s'appuyant sur la mise en récit et le recours aux imaginaires. Elle repose sur l'utilisation des techniques du design, du prototypage, de la narration ou encore de la vidéo.

Dans le cadre d'une démarche prospective, le design fiction offre un bénéfice double : d'une part, il encourage la créativité des participants en stimulant l'imagination ; d'autre part il permet une projection plus concrète dans les futurs prototypés, et donc une appropriation facilitée. Cela permet ainsi d'anticiper un certain nombre de ruptures de long-terme (ex. penser une ville sans voiture) et donc de prendre dès à présent la mesure de leurs conséquences et implications.

Quand recourir au design fiction ?

Le design fiction peut être mobilisé dans plusieurs configurations dans des démarches de prospective ou d'innovation, et notamment :

- Pour établir des scénarios de futurs possibles pour la société en général (toile de fond) et / ou une organisation / territoire en particulier (réorganisation, choix stratégiques...)
;
- Pour enclencher une dynamique interne autour de sujets importants pour le futur du territoire ou de l'organisation ;
- Pour communiquer en interne ou en externe sur les projets liés à la démarche, ou sur la structure qui l'organise ;
- Pour envisager des pistes de développement de nouvelles offres, de nouveaux produits ou services pour une organisation ; pour imaginer les implications pour un territoire de grandes transformations de long terme (mobilités, ressources...).

Les grandes étapes de construction d'un atelier de design fiction

Temps 0 : Le cadrage et la préparation

Le cadrage et la préparation permettent de fixer un objectif clair à la démarche, de l'inclure dans un processus stratégique transverse. Elle vise également à établir la forme attendue des créations, le profil des participants à mobiliser et les livrables à envisager.

Par exemple, l'atelier de design fiction « Mobilités 2050 » que nous vous proposons invite à réfléchir aux enjeux liés à l'avenir de la mobilité urbaine et à explorer des solutions de mobilités innovantes à l'horizon 2050. L'objectif de l'atelier est d'imaginer une solution de mobilités qui réponde aux contraintes de la toile de fond qui vous a été imposée. L'atelier se conclut par la présentation par chaque groupe de la solution de mobilités qu'il a imaginée.

Temps 1 : L'inspiration

L'inspiration consiste à recueillir, thématiser et transmettre un ensemble de matériaux, fictionnels ou non, qui permettront aux participants de mieux se projeter dans le sujet et de nourrir leurs créations. Son objectif est également de lever les éventuelles inhibitions des participants.

La difficulté majeure d'un exercice de design fiction réside dans la capacité à entraîner les participants dans un monde lointain alternatif. Pour ce faire, il est très important de concevoir un cadre qui facilite la projection des participants. Pour l'atelier Mobilités 2050, nous avons imaginé une série de cartes qui dessinent la toile de fond.

Il s'agit d'un jeu de cartes qui dessine la toile de fond dans laquelle les participants vont s'immerger. Ces cartes thématiques donnent des repères aux participants pour concrétiser la « cité fiction 2050 » à partir de laquelle ils vont concevoir une solution de mobilité innovante. Ces cartes définissent schématiquement les caractéristiques principales de la « cité fiction 2050 » au sein de laquelle les participants vont s'immerger. Elles esquissent un monde alternatif en 7 dimensions (cité, utopie, acteurs régulation, ressources, activités, société, technologie). Voir les cartes en annexe.

Concrètement pendant l'atelier, il est recommandé de :

- *Fonctionner progressivement dans la définition de la toile de fond : d'abord distribuer 4 cartes et laisser les participants s'imprégner du monde en construction, puis distribuer les 3 cartes restantes pour les inviter à compléter leur première réflexion.*
- *Conserver un temps de stabilisation des caractéristiques de la cité fiction 2050 proposées par les participants, afin que les membres du groupe s'accordent sur le monde fictif à partir duquel ils vont travailler.*
- *Accompagner le travail des participants en explicitant les consignes : il est par exemple possible d'indiquer les différentes échelles à prendre en compte dans la description de la cité fiction 2050 :*
 - o *Une échelle générale qui porterait sur le type de société : anarchie, solidarité, individualisme...*
 - o *Une échelle générique qui porterait sur les mobilités, les relations entre les citoyens, le rapport au travail, à l'énergie, aux loisirs...*








- Une échelle individuelle qui s'attacherait à décrire des scènes de la vie quotidienne.

Note. Sur le plan de l'animation, cette étape de définition du monde fictif peut se déployer de deux manières. Soit les animateurs prennent en charge la construction du monde fictif à partir de leurs connaissances et de leurs intuitions (ce que nous avons fait à Futuribles pour le jeu *Mobilités 2050*). Soit les animateurs s'appuient sur des scénarios déjà établis qui correspondent à la thématique qu'ils souhaitent travailler pendant l'atelier de design fiction (par exemple les scénarios Ademe *Transitions 2050*, les scénarios des *Rapport Vigie de Futuribles...*).

Ci-dessous : exercice réalisé en séance de prospective flash

Temps 1

Immersion dans une cité fiction 2050

<p>Cité</p> <p>« URBA »</p> <p>Métropole de type latin Organisation concentrique et hiérarchisée Rues étroites en centre urbain largement piétonnier</p> <p>Exemples : Toulouse, Rouen, Sicre</p> 	<p>Utopie</p> <p>SOBRIÉTÉ</p> <p>« Less is more » fragilité Vers la société du « sans » : sel, sucre, additifs, voitures, consommation de produits, repas, réduction des dépenses énergétiques... Leadership de mouvements défendant la décroissance, la frugalité.</p> 	<p>Société</p> <p>LE CITOYEN ACTEUR</p> <p>Le « nouveau » citoyen : est acteur des changements sociaux et des grandes orientations publiques Essor de la participation citoyenne à la vie locale : référendums locaux Généralisation du partage : jardins partagés, makerspace</p> 	<p>Acteurs et Régulation</p> <p>ÉTAT UBÉRISÉ</p> <p>État réduit aux fonctions régaliennes fondamentales Délégation des services publics : éducation, protection sociale, retraites... Ubérisation des services publics dans des logiques de plateformes (sur le modèle d'Uber, Deliveroo...)</p> 	<p>Recherche</p> <p>PANDORA</p> <p>Tensions sur les ressources et crises récurrentes Intensification des mouvements climatiques : sécheresses, vagues de froid Instabilité du niveau d'approvisionnement énergétique et raréfaction des ressources en eau Prolifération d'espèces envahissantes et des maladies vectorielles (moustiques, tiques)</p> 	<p>Activités</p> <p>JAMAIS AU BUREAU</p> <p>Fort développement du télétravail Généralisation des tiers lieux, qu'ils soient physiques, en mobilité (travailler dans le train...) Essor du modèle de « l'ubéité » : être partout tout le temps</p> 	<p>Technologies</p> <p>ARCHAÏSME ET SOPHISTICATION</p> <p>Coincidence de technologies « archaïques », low tech et high tech Exemples : poussoir poussoir, triporteurs et vélos-taxi</p> 
---	--	---	---	---	--	--

A quoi ressemble la Cité fiction 2050 ?
Comment se déroule la vie dans cette Cité ? (des scènes de la vie quotidienne)

Ere de la débrouille : parce que beaucoup de contraintes sur les ressources et une certaine précarité technologique, cela permet de renforcer les liens entre les individus, avec une certaine solidarité	une société ubérisée stratifiée par niveau de vie. De l'entre soi au sein duquel de la solidarité (pour l'accès aux ressources, aux modes de déplacement majoritairement décarboné...) existe.	Il est 23h, je travaille encore dans l'espace de coworking en face de mon appartement. Demain matin à 9h j'irai faire du sport autour de mon quartier	Jamais au bureau et avec les enfants dans les pattes, qui suivent également l'école sur zoom (ubérisation de l'éducation) et avec un réseau électrique qui saute régulièrement	Accès internet est uniquement possible dans les tiers lieux. J'y vais à pied. Il me faut 15 min de marche.	Demain je donne un cours à des collégiens : le citoyen acteur réorganise une forme d'éducation populaire très poussée face au déficit de l'éducation nationale	Je peux accéder à un service 2 fois par mois demain je vais m'inscrire pour obtenir un créneau	A l'image des corvées de la société féodale pour utiliser des espaces ou outils communs je dois donner de mon temps sur des "communs"
des collectifs auto-organisés qui gèrent et organisent des services avec un principe de réciprocité et // des services marchands	Je mutualise un espace de télétravail avec mes voisins (bureau partagé)	Levée à 6 h car le créneau qui m'a été alloué pour acheter le pain est à 7h et je fais 1/2h de vélo pour y aller	Je marche avec mes lunettes de réalité virtuelle, j'achète ma baguette avec et en même temps j'appelle ma directrice	Je me fais livrer mon stylo acheté sur AMAZON par drone, demain je commanderai des post-it !	Les voitures ont disparu du centre-ville. Je prends un poussoir-poussoir pour me rendre au travail. 20 min de temps de trajet.	Mes enfants doivent se connecter à leurs classes virtuelles mais c'est un créneau où l'électricité est rationnée	Ce matin avant de commencer mon travail, j'ai passé une heure comme toutes les semaines avec ma voisine âgée pour faire les courses avec elle. C'est normal, mon entreprise m'accorde ce temps et le valorise.

Temps 2 : les persona

Une fois que les participants ont défini la toile de fond de l'atelier, il est recommandé de passer par une étape intermédiaire d'incarnation de ce monde fictif avant de se lancer dans l'étape de création et de prototypage. Pour l'atelier *Mobilités 2050* nous avons choisi de recourir à des « persona » qui illustrent, chacun à leur manière, des rapports spécifiques à la mobilité. Cette étape est cruciale dans la mesure où elle permet de personnaliser la réflexion prospective, de la concrétiser à partir de cas de la vie de tous les jours.

Des « persona » décrivent des pratiques et des besoins de mobilité spécifiques à des catégories de personne (livreur, personne âgée, étudiante...). Ces persona sont utiles pour ancrer la réflexion : la solution de mobilité doit répondre aux besoins de mobilités exprimé par le persona. Voir les cartes en annexe

Il est recommandé (sur le même modèle que l'étape 1) d'accompagner au maximum les participants en précisant les consignes. On peut par exemple demander de :

- Décrire les besoins de mobilité personnels et professionnels,
- Préciser les caractéristiques des solutions de mobilités retenues pour le persona : moyens, modalités de paiement, domicile-travail, mobilité subie ou choisie, moyenne-longue distance, propriétaire-locataire-usager, (etc.)

Ces différentes cartes (toile de fond et persona) permettent ainsi de définir un cadre qui borne la projection dans un futur lointain et concrétise la réflexion sur la solution de mobilité.

Ci-dessous : exercice réalisé en séance de prospective flash

Temps 2

Empathie dans la vie d'un persona de la cité fiction 2050


© Futuribles International

LAMBDA, LE LIVREUR

Vit dans un quartier populaire

Effectue des livraisons multi-tâches (colis, tâches administratives...)

Est dépendant des solutions de mobilité proposées : pistes cyclables, ville sans voitures...



Quel est la journée type du persona ?
Quels sont ses besoins de mobilité ?

<p>Lambda doit pouvoir faire ses tâches administratives tout en ce déplaçant pour pouvoir honorer ses livraisons de la journée</p>	<p>Livraison la nuit, horaires décalés pour répondre aux injonctions du tout tout de suite, de la répartition de la consommation de l'énergie sur 24h et de la densité de la ville</p>	<p>Lambda n'a pas de journées-type et doit répondre aux commandes au plus vite => rythme de vie et mobilités à adapter en fonction des jours</p>	<p>Lambda livre uniquement la nuit en été (trop chaud)</p>
<p>Lambda a 75 ans et sa propre énergie ne suffit pas pour des déplacements non motorisés</p>	<p>A besoin de moyens de mobilité permettant de transporter des objets plus ou moins volumineux</p>	<p>Lambda a été à l'initiative de solidarités de quartier pour mutualiser certaines tâches quotidiennes</p>	<p>Je commence ma journée tôt en ouvrant l'appli de ma société de logistique urbaine pour voir quel mode de transport de marchandises sera privilégié et sur quel entrepôt de la société je dois me rendre et enfin à quelle heure je dois commencer mes livraisons ?</p>
<p>Une amplitude horaire énorme de sa journée de travail - des contraintes sur la vie perso très pesantes</p>	<p>Il doit concilier sa mobilité professionnelle et le transport de ses enfants pour l'école</p>	<p>Cultivateur bricoleur de 10h à 20H Livreur de 20H à 6H</p>	<p>Mario vit à 30 min en vélo du centre de logistique urbaine. Il a un problème pour garer son vélo à l'arrivée. Il récupère son vélo cargo électrique, charge les différents colis et part pour sa tournée de travail. Des voies sont uniquement dédiées aux livreurs et des places de parking ont été transformées en point de livraison pour pouvoir garer le vélo cargo. Il existe des tiers lieux où il peut dans la journée réaliser ses tâches administratives sans repasser par le centre logistique.</p>
<p>de par sa profession il bénéficie d'une licence et d'un code d'accès qui lui permet d'utiliser en illimité sur certaines plages horaires les réseaux et infra de TC</p>		<p>Les livraisons ultra rapides ont disparu. Lambda organise sa semaine de travail avec d'autres personnes pour mutualiser les moyens de transports type vélo/voitures/drone s. Il effectue aussi des livraisons à pieds.</p>	

Point de vigilance 1. Une des difficultés majeures du design fiction réside dans l'articulation entre créativité et contraintes. Autrement dit, comment favoriser la créativité sans que l'exercice ne devienne un n'importe quoi loufoque où chacun des participants propose des idées plus extravagantes les unes que les autres ? Imposer des bornes, des contraintes à l'exercice de design fiction permet d'orienter la réflexion collective et de cadrer la créativité des participants. C'est précisément le rôle joué par les cartes et les persona dans l'atelier Mobilités 2050.

Point de vigilance 2. Il est possible d'imposer des contraintes supplémentaires aux participants en introduisant des cartes « ruptures » à une étape du jeu. Ces cartes ruptures sont utiles pour amener de la discontinuité dans le monde fictif que les participants construisent. Car se projeter à l'horizon 2050 suppose de se confronter à de (très) nombreuses incertitudes. On peut par exemple penser :

- A des cartes ruptures « externes », qui représentent des événements à fort impact et à très grande incertitude : une éruption solaire massive, une méga éruption volcanique, un tsunami, une pandémie...
- A des cartes ruptures « internes », qui précisent davantage les contraintes auxquelles est confronté le persona : votre persona est non-voyant, enceinte, agoraphobe, mesure 2,20m...

Temps 3 : La création

La création représente le cœur de la démarche, mais elle nécessite d'être solidement préparée et structurée : un cadre clair, un fonctionnement progressif sur le modèle de l'entonnoir (du général au particulier), des consignes précises et illustrée d'exemples et un objectif final facilement compréhensible.

Pour accompagner les participants jusqu'à l'objectif final – savoir la création d'une solution de mobilité innovante – nous avons scindé l'atelier en différentes séquences. Chacune d'elles a été pensée pour favoriser l'immersion progressive des participants dans ce monde alternatif. A chacune des séquences, les participants doivent renseigner un certain nombre d'éléments, qu'ils présenteront aux autres groupes lors de la restitution finale. Toutes les séquences convergent vers l'objectif final de l'atelier qui est la création d'une solution de mobilité innovante.

- *Séquence 1 : immersion dans une cité fiction 2050 grâce au jeu de cartes.*
 - *Décrire des scènes de la vie quotidienne dans la cité fiction.*
- *Séquence 2 : empathie dans la vie d'un persona de la cité fiction 2050.*
 - *Décrire la journée type du persona et ses besoins de mobilités.*
- *Séquence 3 : prototypage d'une solution de mobilité innovante.*
 - *Imaginer une solution de mobilité qui soit compatible avec la toile de fond et les caractéristiques du persona.*

Toutes ces séquences convergent vers l'objectif affiché de l'atelier, savoir la création d'une solution de mobilité à l'horizon 2050 qui soit adaptée aux caractéristiques de la cité fiction et

réponde aux besoins de mobilités du persona. S'agissant de la phase de prototypage, les participants sont libres d'utiliser tous les supports qu'ils souhaitent (image, bricolage, texte...). Un seul impératif est donné : que le cheminement jusqu'à la solution de mobilité soit exposé aux autres groupes sous la forme d'un speech.

Point de vigilance 3. Les participants ont souvent un biais technologique et réduisent l'innovation à une innovation technologique. Les solutions de mobilité imaginées ont alors toutes en commun de s'appuyer sur des technologies de rupture. Or, l'innovation peut aussi être organisationnelle, sociale, comportementale, et conduire à définir par exemple un nouveau modèle d'organisation des mobilités à l'échelle d'une ville. Deux manières de remédier à cette difficulté :

- Pour l'atelier Mobilités 2050, les animateurs ont inclus dans la présentation de l'atelier une mention sur la variété de l'innovation. Il est ainsi recommandé d'être attentif aux représentations et biais des participants, et de modifier l'atelier pour éviter qu'ils ne soient trop prégnants.
- Il est aussi envisageable que les animateurs construisent un tableau en amont de l'atelier que les participants doivent renseigner au moment où ils élaborent la solution de mobilité et qui peut leur servir de support pour la phase de restitution. Ce tableau compilerait des caractéristiques que la solution de mobilité doit remplir : payant/gratuit, transport individuel/collectif, innovation organisationnelle, innovation technologique...

Ci-dessous : exercice réalisé en séance de prospective flash

Temps 3

Prototypage

Explorer une à deux solutions de mobilité originale pour le persona (moyen, mode, personnel/ collectif, paiement...).

Toutes les formes sont acceptées : dessin, texte (etc.)

L'innovation n'est pas que technologique : elle peut être organisationnelle, sociale...

Lambda est doté d'un vélo qui lui permet les petites livraisons dans un secteur de proximité mais également de faire les courses pour ceux qui ne peuvent se déplacer : il s'arrête facilement pour assurer sa 2^e mission de 'lien social' et dispose de temps pour cela. La livraison des gros ou lourds colis est automatisée.

Lambda utilise les vélos bus, qui tournent en continu dans les principales rues de la ville, actionnés par les occupants qui pédalent et s'arrêtent à la demande (les colis sont portés par un ballon hélium qui suit Lambda)

On ne travaille plus 35h/semaine mais 20h. L'entreprise de Lambda dispose de plusieurs moyens de transports à disposition des livreurs (velocargo, drones) et un créneau de 10h est accordé à Lambda 2 jours par semaine.

Temps 4 : Le partage et le retour au réel

Le partage et le retour au réel visent à étoffer et à affiner les créations, à les analyser à froid, à les mettre au service des objectifs stratégiques initialement fixés et à les diffuser de façon optimale à l'intérieur ou à l'extérieur de l'organisation ou du territoire porteur du projet.

Dans le jeu Mobilités 2050, la phase de retour au réel consiste avant tout en la présentation de la solution de mobilité innovante aux participants. Cette étape permet de comprendre le cheminement suivi par le groupe : quel monde fictif ? comment se déroule la vie dans cette cité fiction ? quel persona ? quels besoins de mobilités ?

Si vous souhaitez approfondir l'exercice et que vous disposez du temps nécessaire (une journée entière par exemple), il est possible d'envisager :

- *Une deuxième phase de retour au réel qui consiste en une analyse comparative des solutions de mobilité imaginées : sont-elles spécifiques à un type de cité fiction ou duplicables ? que nous disent-elles sur notre rapport à la mobilité ? comment aller plus loin ?*
- *Une dernière séquence qui invite les participants à identifier collectivement les implications stratégiques de la solution de mobilité pour le territoire : la solution de mobilité est-elle déclinable à l'échelle du territoire ? quels types d'usagers concerne-t-elle ? qu'implique-t-elle comme transformation du territoire ? quels sont les manques de cette solution au regard des besoins et caractéristiques du territoire ?*

L'animation du jeu

La préparation des matériaux

Les exercices de design fiction nécessitent un certain temps pour favoriser l'appropriation de la méthode et du processus de réflexion par les participants. Pour l'atelier Mobilités 2050, un format de 3h avec des séquences de 50 minutes par grande étape et 30 minutes de restitution semblent envisageables. Si vous souhaitez approfondir la réflexion, il est aussi possible d'envisager des ateliers d'idéation et de prototypage d'une demi-journée ou journée. Selon les objectifs, ils peuvent aussi s'étendre sur plusieurs séquences étalées dans le temps, rythmées par des ateliers réguliers et des phases de travail en asynchrone. Pour l'équipe projet, les phases de préparation et d'exploitation des créations nécessitent plusieurs jours.

Le nombre de participants recommandé pour conduire un atelier de design fiction est compris en six et huit personnes par groupe. Pour chaque groupe, un animateur dédié est nécessaire. Cela favorise un équilibre entre l'intelligence collective et créative générée par les discussions au sein du groupe et une répartition équitable de la parole entre les membres du groupe. En outre, il est pertinent de sélectionner des participants ayant une connaissance de la thématique étudiée.

Préparer en amont les exercices de design fiction est une étape cruciale : il convient de bien cadrer le périmètre du sujet, d'en clarifier les objectifs et livrables attendus, de récolter du contenu destiné à inspirer les participants, et de mobiliser ces derniers. Un effort de pédagogie ou d'argumentation est parfois nécessaire auprès d'interlocuteurs pour qui l'approche par la fiction peut manquer d'évidence ou de pertinence.

Le déroulé du jeu

Un atelier de design fiction décrit un **cheminement** à travers un **monde fictif** pour répondre finalement à un **objectif**. L'ensemble de ces trois éléments doit être explicité aux participants :

- Le **cheminement** : une réflexion sur les mobilités à l'horizon 2050.
- Le **monde fictif** : construire une cité fiction à l'aide d'un jeu de cartes, et imaginer comment des persona y vivent.
- **L'objectif final** : imaginer une solution de mobilité à l'horizon 2050 adaptée aux caractéristiques de la cité fiction et aux besoins de mobilités du persona.

Il est recommandé de scinder le jeu en différentes étapes, dans une optique d'immersion progressive des participants dans le futur lointain envisagé. A chacune des étapes, des règles du jeu précises sont à définir. Cela favorise une meilleure compréhension de l'exercice et de sa finalité.

Il est conseillé de tester plusieurs fois le jeu et ses règles avant l'organisation d'un atelier pour vérifier si les participants ne se perdent pas en route, s'il manque des étapes dans le cheminement du jeu, (etc.).

Sont reproduits ci-dessous le guide animateur et le guide participants pour l'atelier Mobilités 2050.

GUIDE ANIMATEUR

Temps 1 d'immersion dans une cité fiction 2050

- Le groupe choisit une des trois cartes Cité (les cartes sont retournées devant les participants). Puis choisit :
 - Une carte Utopie,
 - Une carte Société,
 - Une carte Acteurs et régulation.
- L'animateur sélectionne les cartes restantes à donner au groupe, afin de constituer un « monde » à peu près homogène :
 - Une carte Ressources,
 - Une carte Activités,
 - Une carte Technologies.
- Objectif : le groupe décrit en quelques phrases la Cité fiction 2050 selon les cartes qui ont été tirées :
 - A quoi ressemble la Cité fiction 2050 ? Comment se déroule la vie dans cette Cité ?
 - On imagine des scènes de la vie quotidienne

Temps 2 d'empathie dans la vie d'un persona de la cité fiction 2050

- Le groupe choisit au hasard une carte persona (les cartes sont retournées devant les participants)
- Le groupe plonge son persona dans la Cité fiction 2050 et décrit la journée type de son persona, en veillant à bien évoquer ses besoins de mobilité
- Retour et partage collectif avec l'autre groupe
- Si nécessaire, afin de singulariser davantage le persona, l'animateur attribue une carte « caractéristique »
 - Qu'est-ce que cette caractéristique change au profil que vous avez déterminé jusqu'à maintenant ?
 - Plus généralement, quelle incidence sur les enjeux de mobilité du persona ?

Temps 3 : Prototypage

- Le groupe explore une à deux solutions de mobilité originale pour le persona (moyen, mode, personnel-collectif, paiement, etc.).
 - Ici, l'innovation n'est pas que technologique : elle peut être organisationnelle, sociale...
 - Toutes les formes sont acceptées : dessin, texte (etc.)
- Retour et partage collectif : chaque groupe décrit une solution de mobilité adaptée aux contraintes de la Cité 2050 et au persona.

Temps 4 : Prolongements

- Discussion critique sur la démarche et le design fiction (avantages, limites, etc.)
- Pertinence pour sa propre organisation.

GUIDE PARTICIPANTS

Temps 1 d'immersion dans une cité fiction 2050

- A quoi ressemble la cité fiction 2050 ?
- Comment se déroule la vie dans cette cité ?

Temps 2 d'empathie dans la vie d'un persona de la cité fiction 2050

- Quelle est la vie quotidienne de votre persona dans la cité fiction ? (Le récit d'une journée type)
- Quels sont les besoins de mobilité de votre persona ? Comment se déplace-t-il ? (moyens, modalités de paiement, domicile-travail, mobilité subie ou choisie, moyenne-longue distance, propriétaire-locataire-usager, etc.)

Temps 3 : Prototypage

- Explorer une à deux solutions de mobilité originale pour le persona (moyen, mode, personnel/ collectif, paiement...). Toutes les formes sont acceptées : dessin, texte (etc.)

