

VousNousDesign Les Rencontres du design et de l'alimentation

Zéro emballage

Après une courte présentation de l'existant, nous faisons appel à la créativité des participants pour proposer plus ou mieux.

Chaque groupe reçoit un personnage (Femme seule avec un enfant, homme divorcé, étudiante soucieuse de l'environnement, etc.). Il doit créer un scénario qui permette de supprimer totalement les emballages jetables pour son personnage.

Nous travaillons en 3 étapes :

- Première étape : tracer le parcours d'une journée de cette personne
- Deuxième étape : au moyen d'une carte mentale divergente, provoquer une idée
- Troisième étape : représenter le scénario au moyen de Playmobil



Comment changer la perception d'un aliment en agissant sur sa couleur, sa forme, sa texture, son odeur ...

Après une courte présentation de la notion de goût, les participants sont invités à définir le positionnement d'un aliment au moyen d'un outil qui le situe par rapport à 8 valeurs de façon aléatoire.

Ils doivent ensuite le représenter au moyen d'un moodboard, en y mettant des visuels qui évoquent par rapport aux 5 sens, les différentes valeurs qui correspondent au positionnement qu'ils ont défini.



Comment imaginer un système d'échange d'aliments frais et locaux au sein de votre quartier, ville ou village ?

Après une courte présentation de la méthode « Disney » et l'adaptation de celle-ci pour cet atelier. Les participants sont alors invités à une première étape individuelle durant laquelle ils vont dessiner « le système de leurs rêves ».

Ils doivent ensuite voter au moyen de gommettes pour passer à la deuxième étape. Celle-ci se poursuit en groupe et consiste à imaginer en 10 étapes le parcours des usagers.

Comment imaginer une cuisine complète qui permet de cuire, découper, conserver, manger, ranger, pour le secteur de l'événementiel?

Après une courte présentation des outils Persona et Parcours client, nous passons à une étape de mise en pratique en faisant appel à la créativité des participants.

Chaque groupe, composé de 2 participants, reçoit un personnage (couple habitant au bord de la ville, femme seule avec un enfant, étudiante,...). Ils doivent alors créer un persona et son scénario d'usage sous la forme de jeu de rôle.

Ensuite, nous avons repris ce persona pour la mise en pratique du parcours client. Les participants ont recherché différents points de contact et l'expérience que rencontre leur persona.