

« Le designer ne dessine pas seulement des objets, il imagine de nouvelles façon de vivre, de nouveaux usages. Le design n'a pas simplement une dimension esthétique, il met en mouvement l'économie et la société. »

PRO' DESIGN

par les acteurs de demain

CONCOURS DE DESIGN

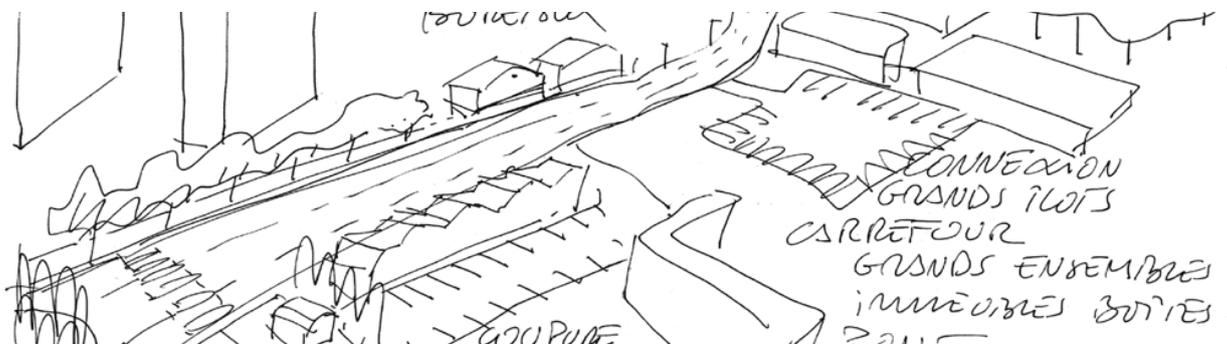
ACADÉMIE DE LYON / 2021-22

PILOTAGE

Caroline MALTERRE-BENOIST/IEN STI Arts appliqués et métiers d'art
caroline.malterre@ac-lyon.fr / 06 69 93 50 03

-

Valérie PERRIN/Délégué Académique aux Arts et à la Culture
valerie.perrin@ac-lyon.fr / 04 72 80 64 41



LE DESIGN EST PARTOUT...

« Il ne se réduit pas à l'union de la beauté et de la technologie. En s'appuyant sur la notion de projet qui le caractérise, le design se réclame aujourd'hui davantage de la démarche de conception comme mode de pensée procédural et de l'expérience comme visée centrée sur l'humain »

Design, regards sur une discipline / Canopé Editions

« Les arts appliqués dédiés à l'origine aux industries manufacturières, puis par extension à l'artisanat d'art, ont vu leur dimension industrielle s'élargir et se transformer au fil des évolutions techniques et technologiques **pour devenir une part essentielle du design.**

Au travers de trois domaines que sont l'objet, le graphisme et l'espace, le design crée une relation privilégiée avec l'utilisateur et invite **l'élève à interroger son environnement professionnel et privé.**

À la croisée de l'art, des sciences, des technologies et des humanités, le design est par essence, pluridisciplinaire.

L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie.

Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités, mais il possède également des enjeux spécifiques :

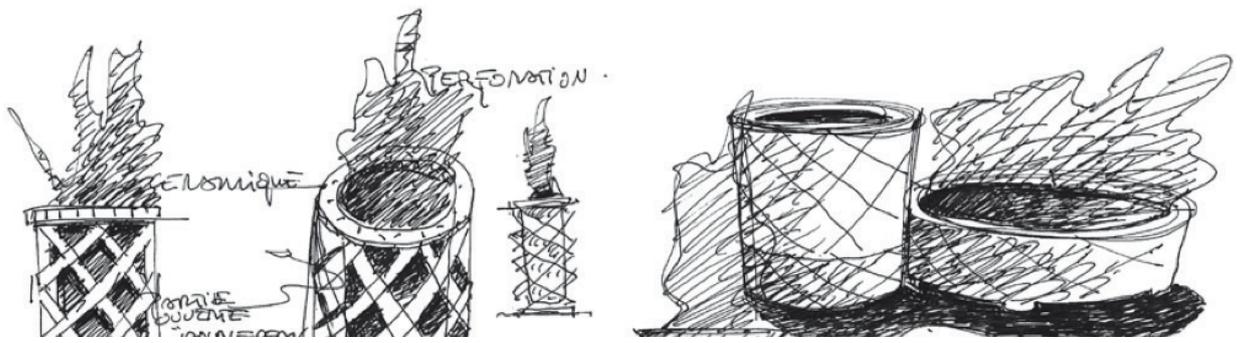
- par **sa dimension culturelle et par ses méthodes**, il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et conforte une éventuelle poursuite d'études ;
- par **la place qu'il accorde aux technologies et techniques du numérique**, il s'inscrit pleinement dans son temps ;
- par **des pratiques créatives encadrées et valorisées**, il favorise la confiance en soi
- par **la curiosité et l'esprit qu'il développe**, il participe à la construction d'une culture commune.

Cet enseignement concerne tous les publics préparant un baccalauréat professionnel et bénéficie d'un horaire propre (1h/semaine d'arts appliqués et cultures artistiques).

En lien étroit avec les autres enseignements, notamment de spécialités, **l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève :**

- en participant à la construction d'une « culture métier » enrichie, qui complète la dimension technique de sa formation professionnelle ;
- en élargissant cette « culture métier » à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres champs de la création artistique, encourageant ainsi la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités, l'autonomie et l'esprit critique ;
- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression – traditionnels et numériques- impliqués dans toute démarche de conception. »

Extrait du programme d'arts appliqués et cultures artistiques de la voie professionnelle.



CONCOURS PRO'DESIGN *par les acteurs de demain*

➤ **DESRIPTIF DU PROJET**

Afin de questionner notre environnement sur les orientations fortes du XXI^e siècle, de sensibiliser le public de la voie professionnelle aux enjeux du design, de valoriser l'engagement des élèves, d'orienter les enseignements vers la démarche design, un concours de design académique va voir le jour sur l'année scolaire 2021-22 organisé par l'IEN Arts appliqués et Métiers d'art et la DAAC.

Les élèves, accompagnés par leur enseignant d'Arts appliqués et cultures artistiques, expérimentent la démarche design autour d'un thème général en s'inscrivant dans une sous-thématique. En lien avec les grands enjeux environnementaux du XXI^e siècle, le domaine professionnel et dans le cadre des nouveaux programmes, la participation à ce concours permet de sensibiliser les élèves de la voie professionnelle aux différents domaines du design (design graphique, numérique, d'espace, d'objet et de mode, de service...).

➤ **PUBLIC VISÉ**

Ouvert à tous les élèves de la voie professionnelle sous statut scolaire de l'Académie de Lyon, encadrés par leur professeur d'Arts appliqués et cultures artistiques.

Niveaux des classes concernées : CAP, BAC PRO toutes filières professionnelles

Type de projet : Projet de groupe ou de classe.

➤ **ÉTABLISSEMENTS CONCERNÉS**

Lycées professionnels publics et privés sous contrat de l'académie de Lyon

➤ **TERRITOIRE**

2021-22 : Académie de Lyon

Extension aux Académies de Clermont et Grenoble pour la session 2022-23

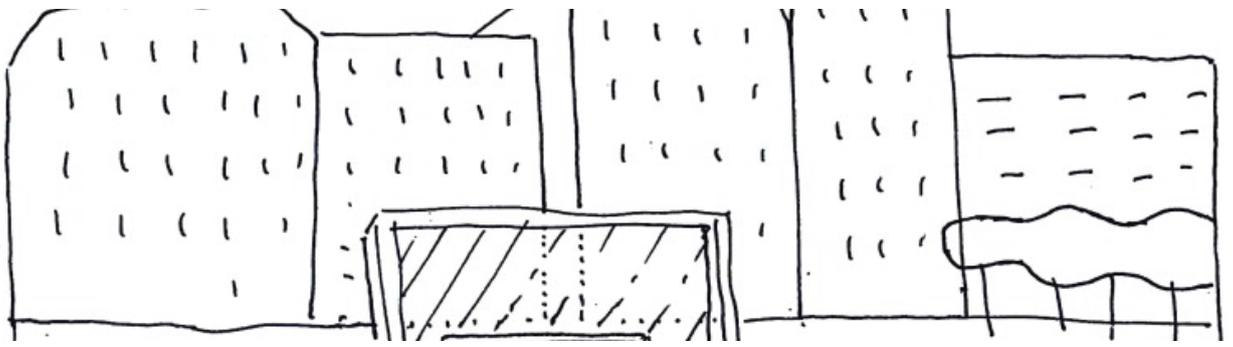
➤ **OBJECTIFS GÉNÉRAUX**

- ouverture culturelle
- relier design et environnement professionnel
- interroger son environnement privé et professionnel
- intégrer l'EAC dans les filières professionnelles
- rendre le design et sa démarche de projet accessible à tous

➤ **OBJECTIFS PARTAGÉS**

• **RENCONTRER**

- Rencontrer et échanger avec un designer contemporain,
- Appréhender l'œuvre et la méthodologie d'un designer,
- S'approprier une thématique,
- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer les « objets » du design,
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire : impliquer les élèves activement en leur faisant découvrir les métiers liés au design et en lien avec leur champ professionnel.



• PRATIQUER

- Concevoir et réaliser des solutions à une problématique relevant du design en cultivant la complémentarité entre graphisme, écrit et oral,
- S'intégrer dans un processus de démarche de projet collective,
- Prendre des initiatives, s'engager et exercer sa créativité,
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production,

• CONNAÎTRE

- Exprimer des intentions et un développement de projet
- Donner des outils de compréhension autour de l'environnement, de l'éco-conception et de la culture design à travers un travail pluridisciplinaire (arts appliqués et domaine professionnel)
- Situer des œuvres du passé et du présent dans leurs contextes à partir de références du design
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la démarche design

➤ THÉMATIQUE GÉNÉRALE

L'environnement/Un monde en transformation

Thématiques liées : écologie, environnement, éco-conception, empathie, proximité, services...

Inscription dans une des 4 thématiques suivantes :

S'ancrer dans son territoire

« L'avenir est de créer des objets qui parlent d'un territoire, c'est une manière de sensibiliser le plus grand nombre à l'écologie à travers le design. »

Cultiver une société conviviale

« Un design résolument social propose des alternatives au système de production et de consommation de masse, notamment à travers des projets de partage des savoirs, de mutualisation des outils, de réciprocité des échanges et des services, de transformation de l'espace public et de l'action commune. Cette pratique du design à vocation sociale est centrée sur le partage, la participation et l'autonomie. »

Réduire son impact

« Des contraintes environnementales naissent de nouvelles esthétiques. »

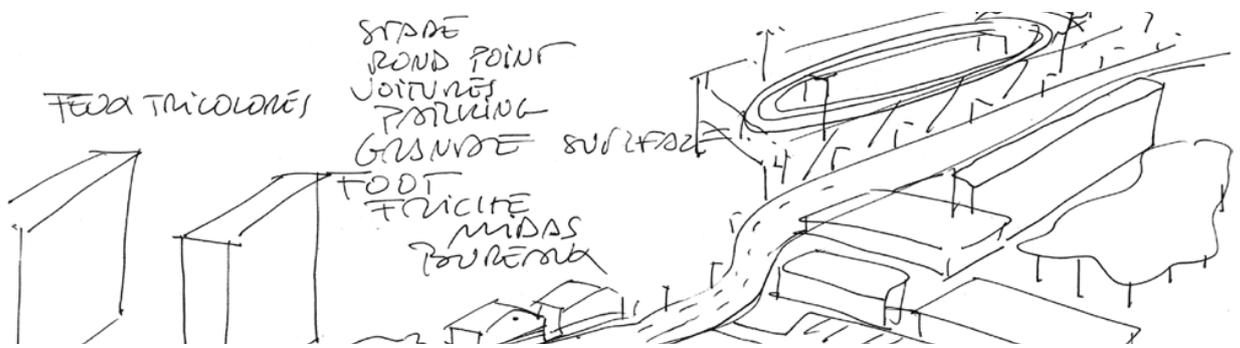
« Le Circular Design c'est quoi ? C'est l'équilibre parfait entre la réponse à des besoins utilisateurs, et la connaissance de l'environnement dans lesquels les solutions s'implémentent. L'objectif est de voir plus large, comprendre l'impact du produit et questionner chacun de ses attributs, qu'ils soient fonctionnels, technologiques, économiques, sociaux, culturels... »

Re-lie design et artisanat

Innovation et tradition, savoir-faire

« L'artisan et le designer : leur dialogue, c'est le mariage de l'héritage et de l'époque. »

« Au-delà de la production, dans la relation à l'objet, le travail de la main est plus que primordial. Le savoir-faire est essentiel, la matière et la forme prennent tout leur sens dans l'émotion que l'on peut ressentir, dans notre rapport à l'objet. »



📌 PARTENAIRES PRESENTIS

- Rectorat de l'Académie de Lyon
- Mission École Entreprise
- DAAC
- Préac Design
- Ville de Lyon
- Métropole de Lyon
- Conseil Régional
- Chambre des Métiers d'Art

- Cité du Design
- École Supérieure de Design de Saint-Étienne
- Musée des arts décoratifs et du tissu
- Musée d'art et d'industrie de Saint-Étienne
- CAUE
- Fondation Engie
- Fondation Hermès
- FabLab
- ...

+ un designer « parrain » chaque année (à définir).

📌 MISE EN ŒUVRE DISCIPLINAIRE

Les différents domaines du design peuvent être sollicités dans le cadre d'une séquence d'Arts appliqués et cultures artistiques : design graphique, numérique, d'espace, d'objet et de mode, de service...

La démarche design, c'est partir d'une problématique, d'un besoin (« Comment pourrions-nous... ? ») et proposer une solution par une méthodologie :

- 1/ **L'analyse** : c'est observer et faire preuve d'empathie pour collecter et prendre en compte toutes les composantes du sujet.
- 2/ **L'idéation** : c'est imaginer un maximum de solutions grâce à l'intelligence collective en laissant libre court à la créativité.
- 3/ **Le développement** : c'est faire de choix, sélectionner les idées fortes, hybrider et formaliser une solution optimisée.
- 4/ **Le prototypage** : c'est passer du concept au projet ; matérialiser la solution pour l'expérimenter.

Les enseignants peuvent faire une demande de financement autour d'un projet auprès de la DAAC sur ADAGE (intervention d'un designer).

➤ CAHIER DES CHARGES

- Une planche minimum format Raisin qui présente la démarche de réflexion et les différentes étapes de réalisation
- Un prototype ou maquette d'intention
- Un texte explicatif d'un format A4 maximum

➤ INSCRIPTION

- Via le site de la DAAC sur une page dédiée au concours.
- Une demi-journée ou journée de workshop pour la classe inscrite proposée par le PREAC Design pour enclencher la démarche design autour du concours.

➤ COMMUNICATION

- Réalisation des supports de communication par Mme PERRENOUD, enseignante en Communication Visuelle Plurimédia au LP Premier Film (les années suivantes, la communication pourrait être réalisée par les élèves de BAC PRO CVPM) : affiche, flyer, animation web, kakémono.
- Diffusion par mail aux enseignants et établissements, diffusion sur le site de la DAAC, sur le site dédié SEPIAA/Design et métiers d'art : voie professionnelle et technologique des académies de Lyon et Grenoble et sur le site de l'Académie.
- Envoi d'une affiche à tous les lycées professionnels.

➤ SÉLECTION ET DÉLIBÉRATION

- Pour chacune des 4 thématiques :
Soit 3 prix, soit un premier prix et un coup de cœur du jury en fonction du nombre de participation.
- Jury à définir.

➤ VALORISATION

- Évènement pour la remise des prix dans un lieu symbolique et prestigieux en fin d'année scolaire avec présentation orale des projets des lauréats.
- Captation vidéo de présentation et de la remise des prix (service communication du rectorat ou CANOPÉ).
- Catalogue virtuel des projets participants
- Exposition temporaire à la Cité du design et itinérante dans les lycées professionnels.
- Galerie virtuelle sur le site de l'Académie de Lyon, de la DAAC et de SEPIAA (site Design et métiers d'arts voies professionnelle et technologique).

➤ RESSOURCES

- En parallèle, dans le cadre du Plan académique de Formation, une formation de 2 jours à public désigné pour 60 professeurs d'arts appliqués et cultures artistiques ainsi qu'une ALD (Action Locale Disciplinaire) aura lieu sur la thématique de la démarche design en partenariat avec le Préac Design pour ancrer cette nouvelle orientation des programmes dans les pratiques pédagogiques et faire écho au concours.
- Le GRD arts appliqués et métiers d'art constituera des ressources documentaires (bibliographie et sitographie) pour accompagner les enseignants dans la participation au concours (notions et méthodologie) et pour qu'ils s'engagent dans le cadre d'une démarche individuelle de développement professionnel.

➤ MODALITÉS D'INTERVENTION POSSIBLES DES PARTENAIRES

- mise à disposition de locaux, de ressources
- intervention en co-financement
- soutien financier (prix, matériel...)

Chaque partenaire peut proposer ses propres intentions de collaboration.

RESSOURCES

📌 AIDE MÉTHODOLOGIQUE

. FUTE : Future TEaching tool

<https://www.preac-ara.fr/design/projet-fute-2018-2020/>

. OCAP : Outil Collaboratif pour l'Accompagnement de Projet

<https://www.preac-ara.fr/design/ocap/>

. Construire et animer une séance de créativité

https://www.preac-ara.fr/wp-content/uploads/2020/07/MEDIA_canope-co-design-atelier.pdf

. La démarche design en cinq étapes

<https://comment-faire.modernisation.gouv.fr/demarche-design/demarrer-le-projet/bien-cadrer-son-objectif/choisir-une-methode-de-design/>

📌 BIBLIOGRAPHIE

P7

Design, regards sur une discipline

<https://www.reseau-canope.fr/notice/design-regards-sur-une-discipline.html>

Manuel de design graphique

https://bibliotheques.wallonie.be/doc_num.php?explnum_id=6610

Artisanat et démarche design (nombreux exemples dans tous les secteurs)

https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/secteurs-professionnels/artisanat/Artisanat_design_guide_DGE.pdf

➤ ORIENTATIONS À DESTINATION DES ENSEIGNANTS

« C'est pour ses étudiants que Papanek a écrit son livre manifeste entre 1963 et 1970 : Design for the real world. La violence des mots de Victor Papanek dans sa préface à l'édition américaine (1971) a fait office de coup de massue. La philosophie de Papanek s'appuie d'abord sur une contradiction entre les besoins réels et les besoins factices, et ce qu'il appelle le « monde réel » n'a de sens que par opposition au « dictat du marché » auquel succombent trop de designers – ce pourquoi trop d'objets sont inadaptés, polluants, discriminants, etc. **Les solutions sont multiples : lutter contre l'obsolescence, s'inspirer des prototypes biologiques (on parle aujourd'hui de biomimétisme), faire de l'« environmental design » une lutte contre la pollution**, etc. À l'inverse de Buckminster Fuller, il semble avoir compris qu'on ne pourra pas rêver d'un monde écologique sur la base de l'American way of life.»

La thèse de Manzini est que l'attitude écologique révolutionne la culture du projet : « **Passer d'une culture du "faire en l'absence de limites" à une culture du "faire dans un monde limité" appelle un changement profond qui implique l'ensemble des acteurs du système de conception, production et consommation** » (Manzini [1990] 1991, p. 111)

P8

Gaël Guilloux, dans sa thèse (Guilloux, 2009), **oppose l'eco-conception (engineering ecodesign) à l'éco-design proprement dit (industrial ecodesign)** : la première serait caractérisée **par une culture ingénieur ; la seconde, moins développée, par une culture design, plus attentive à l'usage**. Pour le dire avec nos mots, l'ingénieur serait plutôt porté vers le design de l'environnement, tandis que le designer serait plutôt porté vers le design du milieu. Prenons un exemple très simple : une voiture électrique concerne le design de l'environnement, en ce sens qu'elle est supposée être meilleure pour l'environnement[14]Ce qui reste à prouver, si on ne se limite pas aux gaz à effet..., mais non le design du milieu, en ce sens que l'usage de la voiture électrique peut être équivalent à celui de la voiture à essence. L'autolib, par contre, concerne le design du milieu, en ce sens que **l'innovation ne repose pas principalement sur l'objet mais sur son usage**.

« Eco-design », « écologie industrielle », « économie circulaire », « économie de la fonctionnalité », etc., autant de mots qui disent un même objectif « écologique », mais qui visent des pratiques différentes. L'opposition que nous proposons entre design de l'environnement et design du milieu n'a d'autres buts que d'insister sur la divergence des pratiques derrière un discours supposé commun (celui de la transition écologique). Les normes de l'éco-conception (ISO 14062) ne définissent pas l'éco-design, et il est tout à fait possible « d'intégrer l'environnement » dans la conception d'un produit, sans pour autant modifier la nature de la conception. Or derrière ce que nous appelons design du milieu, il y a **l'idée que ce n'est pas l'objet qui doit être « éco-compatible », mais le système de production-consommation dans son ensemble**.

Il est essentiel de comprendre que l'éco-design engage à la fois la théorie (theoria), la production (poesis) et la pratique (praxis). L'apport de la culture du designer nous semble être précisément d'ouvrir vers la praxis. Cette ouverture est précisément ce qui transforme l'éco-design en design pour l'innovation sociale, ce qui suppose d'admettre que l'innovation ne porte pas tant sur de nouvelles technologies, que sur de nouveaux comportements.

Tandis que le design de l'environnement accompagne une philosophie technocratique (celle du vaisseau-spatial Terre), le design du milieu accompagne une philosophie démocratique (celle des communs).

Le préfixe « éco » n'est pas une nouvelle propriété du design, ou un domaine particulier, c'est une révolution, un changement de paradigme, une « nouvelle philosophie » (Fry, 1999). Pourtant, de fait, la présence multiforme de l'environnement, sous les noms d'« éco », de « vert », de « bio », de « durable » ou de « soutenable », n'est pas en soi un gage de transformations réelles.

L'opposition entre un design orienté objet (environnement) un design orienté sujet (milieu) que nous avons suggéré est certes un peu simpliste, mais elle permet de comprendre, en polarisant, des pratiques actuelles, et se repérer dans le vaste continent nommé éco-design. Nous avons vu en quel sens elle peut faire écho à l'opposition entre ingénieur et designer, nous avons dit aussi que cette opposition est à dépasser. La crise écologique demandera, pour être surmontée, à la fois un design pour l'environnement (qui suppose de détourner son regard de l'objet pour le tourner vers le cycle de vie de l'objet) et un design pour le milieu (qui suppose de détourner son regard du cycle de vie de l'objet, pour le tourner vers ces nouvelles communautés qui réinventent la valeur d'usage). La crise écologique demandera, pour être surmontée, de nouvelles machines et de nouveaux usages ; elle demandera de changer de produits, mais aussi de modes de vie. Le design de l'environnement se prétend être une science objective, une ingénierie optimale, de ce fait, il est reproductible, et sa solution peut en droit s'appliquer partout (ce pourquoi il peut faire l'objet de normes nationales ou internationales). Le design du milieu, parce qu'il est attentif à la singularité des communautés qui œuvrent à un monde soutenable, est propre à chaque territoire, il est relatif aux acteurs, aux contributeurs – et cela, car on ne peut pas faire un design du milieu sans écouter les vivants qui habitent ce milieu. »

Mis en ligne sur Cairn.info le 06/01/2016

Victor Petit / Post-doctorant à l'Université de Technologie de Troyes (ICD-CREIDD)

<https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2015-2-page-31.htm#no20>

P9

« Qui est le designer ? Un créateur attaché à la forme, héros de la stylistique ? Un outsider proposant un regard neuf sur la multitude d'objets qui nous entourent ?

Après tout le sens du terme latin d'origine « designare » n'indique-t-il pas « le chemin vers » ? Dans un contexte de crise économique, la société et les entreprises opérant dans l'urbain ne gagneraient-elles pas à intégrer cette vision innovante qui permettrait d'adapter nos villes aux mutations actuelles ?

La posture du designer : non pas stylistique mais analytique

Face à la création, de multiples postures sont envisageables. Lorsqu'il s'agit de créer du mobilier urbain, le designer doit le plus souvent composer avec une logique de production en série.

La première phase du travail du designer est de questionner l'objet et l'espace sur lequel il travaille, en accord avec les demandes du client et les attentes de l'utilisateur. Il s'agit là d'un travail d'introspection et d'analyse. La forme est importante, mais elle est seulement le résultat de cette réflexion, dont l'utilisateur et le service sont au centre. **Une approche qui serait uniquement stylistique, formaliste, n'a que peu de sens. »**

La démarche créative : une remise en question guidée par la culture

Comment poser un oeil neuf sur les objets, sur la ville lorsque la société, notre environnement encouragent un certain conformisme ? Par nature, le designer doit cultiver un autre regard, afin de pouvoir accueillir la différence à travers une remise en question permanente des modèles.

P10

Cependant se placer dans ce rôle n'est pas suffisant. Une solide culture historique, artistique, sociologique est la base de toute approche design. Le designer, en s'inscrivant entre passé, présent et futur, adapte, transforme les objets, les lieux, dans une vision transversale et prospective.

L'ultime stade est sans doute la confrontation de cette démarche créative au monde réel de la production. Il est essentiel d'aguerrir son regard au contact des contraintes de l'industrie.

La responsabilité du designer : questionner la production de l'objet

Nous sommes entourés de milliers d'objets. Il est aujourd'hui de la responsabilité du designer de poser la question : « Pourquoi créer un énième objet, et comment le créer afin qu'il soit pertinent ? » Cette remise en question s'applique à toutes les étapes de sa fabrication : forme, matière, usage, fonction, et même à l'outil de production. Par exemple, pourquoi toujours utiliser les mêmes matériaux dans la conception du mobilier urbain ?

- Le designer et les municipalités : comprendre les nouveaux enjeux en ville

Quels sont les nouveaux critères d'évaluation des espaces publics par leurs usagers ? Ils ont au nombre de quatre : **qualité, confort, sécurité, et convivialité.**

- Le rôle du designer urbain dans la nouvelle ère du piéton

Nous sommes dans une nouvelle ère de **qualité, de confort, d'amabilité** en ville. Le designer doit prendre en compte ces nouvelles attentes du piéton qui se réapproprie son espace public. Nous avons besoin de moins d'agressivité sonore, olfactive, visuelle, souvent générée par la voiture.

Aussi le travail du designer et de participer à ce chantier énorme mais essentiel pour que nos villes ne soient pas uniquement des espaces de consommation ou des centres commerciaux, mais des espaces **de vie et d'échange, de rencontres libres d'accès pour tous.** »

- Définition de l'éco-design

« L'éco-design c'est avant tout la rencontre du design et de l'écologie.

L'éco-design ou design écologique est à la fois un principe et une approche. Cela veut dire que votre entreprise prendra en compte des critères de protection de l'environnement pour ses produits ou services.

Le but d'un objet au design durable est d'anticiper et minimiser les impacts négatifs qu'il peut avoir sur l'environnement.

Ainsi, plus largement, l'éco-design peut être une des composantes de votre politique RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises).

Par ailleurs, vous avez peut-être entendu parlé du terme "éco-conception". Et vous vous demandez quelle est la définition d'éco conception et la différence avec l'éco design...

Eh bien en fait, il s'agit de la même chose.

Concrètement, le concept d'éco-design se traduit par des actions pour :

- Réduire les ressources et l'énergie impliquées dans la fabrication des produits ou de leur packaging de marque
- Utiliser des matériaux et ressources avec le minimum d'impact sur l'environnement
- Limiter les rejets, la pollution et l'impact écologique (climat, biodiversité) de la fabrication et de la distribution
- Faciliter la réutilisation ou le recyclage du produit

Ce qui est très intéressant, c'est l'approche globale de l'éco-design :

- On tente de minimiser l'impact à tous les niveaux, du sourcing des matériaux de fabrication jusqu'à la réutilisation ou le recyclage du produit ou de son packaging

- On inclut aussi l'objet dans une logique d'économie circulaire autant que possible.

Une économie linéaire aurait la logique suivante : produire, acheter, utiliser et jeter sans trop se préoccuper de l'impact environnemental de chaque étape.

Désormais, avec un objet au design écologique dans une économie circulaire, on passe à cette logique : **produire, acheter, utiliser et valoriser en minimisant l'impact de chaque étape.** »

- C'est quoi l'Éco Design ?

« L'éco-conception signifie produire des biens et des services qui répondent aux besoins des clients en utilisant les niveaux minimaux de ressources, en ayant un impact minimal sur l'environnement et la société. L'éco design consiste à concevoir autrement ou à reconcevoir des produits, des services, des processus ou des systèmes pour éviter ou réparer les dommages causés à l'environnement, à la société et à l'économie. Elle est d'ailleurs de plus en plus répandue dans le monde et ne cesse de progresser depuis une dizaine d'années. C'est-à-dire que cette discipline pense entièrement l'objectif zéro déchet. Elle prend donc en compte l'ensemble du processus de production du produit et son cycle de vie entier, que ce soit de sa conception jusqu'à sa fin de vie, en passant par son éventuelle réutilisation et son recyclage.

L'éco-Design est donc présent partout autour de nous – dans les revêtements de sol durables, les systèmes de chauffage à énergie verte, les emballages écologiques et même les produits recyclables. Dans une époque où transition énergétique devient le maître-mot, l'éco conception se révèle être un outil précieux. L'éco design et l'éco conception sont deux pratiques complémentaires. Si l'éco conception consiste à la fabrication et au développement d'un produit, l'éco design lui se recentre sur la partie visuelle et fonctionnelle de ce dernier. L'écologie observe et étudie les Hommes dans l'environnement et leur attitude en vue de protéger l'environnement de son impact. **Le design quant à lui est un savoir-faire qui permet de lier les comportements avec les objets et les espaces.** »

- Les missions du métier d'éco-designer

« Dans un premier temps, l'éco Designer peut être appelé de différentes manières : éco-concepteur, designer écologique, designer responsable ou encore designer durable.

Un Éco Designer vous l'aurez compris est un professionnel de la conception, qui s'est spécialisé dans tout ce qui est écologique et protection de l'environnement. En fait, lors de l'exercice de son travail, il doit prendre en compte de nombreux facteurs importants. Parmi ces facteurs que nous appellerons ici ses missions, on peut citer :

- L'utilisation de matériaux ayant moins d'impact sur l'environnement ;
- L'utilisation de moins de matériaux dans la fabrication des produits ;
- Utiliser moins de ressources au cours du processus de fabrication ;
- Produire moins de pollution et de déchets ;
- Réduire les impacts environnementaux de la distribution des produits ;
- Veiller à ce que les produits consomment moins de ressources lorsqu'ils sont utilisés par les clients finaux ;
- Veiller à ce que les produits produisent moins de déchets et de pollution lorsqu'ils sont utilisés ;
- L'optimisation du fonctionnement des produits et la garantie de la durée de vie la plus adaptée ;
- Faciliter la réutilisation et le recyclage ;
- Réduire l'impact environnemental de l'élimination des déchets ;
- Analyser et traiter dans sa globalité les enjeux humains et environnementaux.

Centré sur le partage, la participation et l'autonomie, cette pratique du design à vocation sociale remet donc en question non seulement ses propres finalités, mais aussi toutes les dimensions de l'activité du designer : son métier, ses outils, ses partenaires, ses méthodes, son espace et son temps d'intervention. Il en résulte à la fois une relativisation et une extension du design, à tel point qu'il semble nécessaire de le repenser.

Dans cette perspective, deux axes sont plus particulièrement privilégiés pour interroger aussi bien les aspects pratiques, artistiques, économiques, technologiques, éthiques et politiques, qu'implique le design social :

1) Mutations sociétales, espaces en transformation : cet axe s'attache à l'étude des rapports entre le design et l'espace social selon trois dimensions :

- économique (économie sociale et solidaire, décroissance, libre, slow, etc.)
- territoriale (espace transfrontalier, reconversion industrielle, espace public et démocratie participative, wiki architecture, écologie solidaire, etc.)
- utopique (imaginaire social, réactivation d'utopies historiques, etc.)

2) Modes de production, nouvelles sociabilités : cet axe s'attache à l'étude des formes de production centrées sur l'autonomie, le partage et l'expérimentation selon trois autres dimensions :

- des usages (recyclage, réparation, détournement, partage de propriété, réactivation des savoir-faire, etc.)
- technologique (co-conception, open source, imprimantes 3D, etc.)
- épistémologique (recherche contributive, diffusion libre du savoir, etc.)