

# glossaire

---



# un glossaire qu'est que c'est ? pourquoi faire ?

Le glossaire est un recueil de définitions relatives à un thème en particulier. Celui-ci est destiné aux opérateurs du projet **C2L3Play**. Les acteurs des industries culturelles et créatives sont issus d'environnements multiples. Grâce à son panel de courtes définitions, ce glossaire sert de base commune à toutes les personnes évoluant dans ce secteur, il peut intervenir comme un appui à leurs différents échanges.

Pour aller plus loin dans les définitions, rendez-vous sur :

[www.livinglabs.hypotheses.org](http://www.livinglabs.hypotheses.org)





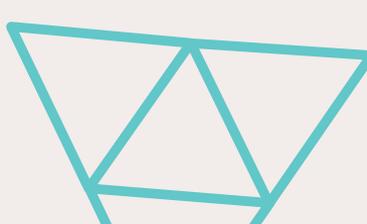
# C2L3PLAY

## creative

## living labs

**Creative Living Labs Triple Play** (C2L3PLAY) est un projet **Interreg** de coopération transfrontalière ayant pour objectif le développement d'un réseau transfrontalier de Living Labs renforçant la recherche et l'innovation des trois régions transfrontalières (**Les Hauts-de-France, la Wallonie et Flandre**)

**Creative Living Labs** est le carnet de recherche du laboratoire **DeVisu de l'Université Polytechnique des Hauts-de-France**. À travers la publication de récits de recherche, de comptes-rendus de lectures et séminaires, et de billets de veille, il analyse les démarches et les questionnements sous-jacent au développement de living labs créatifs transfrontaliers.





**Architecture de l'information** : Organisation, catégorisation et qualification de l'information dans une structure cohérente et immédiatement compréhensible.

**Atelier (workshop)** : Séance de travail collectif durant laquelle les participants collaborent de façon active. Cela peut prendre la forme d'échange d'idées, d'organisation, de priorisation de solutions et de réalisation de prototype...

**Brainstorming** : Technique d'étude sous forme de réunion de travail, utilisée pour générer des concepts, des idées. Chacun est invité à émettre librement et spontanément des idées ou suggestions en relation avec le sujet de l'étude.

**Business Model Canevas** : Schémas représentant les différents éléments constituant l'activité d'une entreprise et destiné à servir de base de réflexion pour imaginer de nouveaux modèles d'entreprises.

**Cahier des charges** : Document écrit, rédigé par le commanditaire d'un projet qui indique les spécifications d'un projet.

**Charrette** : Courte réunion de collaboration au cours de laquelle les membres d'une équipe collaborent rapidement et dessinent des conceptions pour explorer et partager une grande diversité d'idées de conception.

**Cinq pourquoi (la méthode)** : La méthode des 5 pourquoi, est un outil qualité utilisé dans la résolution de problème. Elle permet d'identifier les causes fondamentales d'un dysfonctionnement ou d'une situation problématique afin de pouvoir proposer des solutions efficaces et définitives.





**Création** : Processus, acte par lequel un créateur conçoit une œuvre, un message publicitaire, un plat culinaire, un dessin de produit...

**Co-Création** : Méthode qui fait intervenir les commanditaires/et ou les utilisateurs finaux avec l'équipe projet lors de la phase design.

**Créativité** : « Performance » créative d'un groupe, d'une entreprise, d'une industrie, d'un territoire. C'est la qualité (quantitative et qualitative) de sa production. Appliquée à l'individu, capacité à avoir une production créative.

**Créatifs** : Participants d'un acte de création, dès lors qu'il implique une division du travail.

**Créateurs** : Ceux qui ont la responsabilité de la création et qui sont reconnus comme les auteurs.

**Design centré sur l'utilisateur** : Méthode de design dans laquelle les besoins, les attentes et les contraintes des utilisateurs sont pris en compte à chaque étape.

**Design pattern** : Arrangement caractéristique de module reconnu comme bonne pratique, en réponse à un problème de design. Il décrit une solution standard et réutilisable pour répondre à un problème identique.

**Design thinking** : Mode d'application des outils de conception utilisés par les designers pour résoudre une problématique d'innovation, par une approche multidisciplinaire centrée sur l'humain.





**Dispositif** : Tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.

**Expérience utilisateur** : Le terme UX (acronyme de l'anglais : User eXperience) désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction. L'UX qualifie l'expérience globale ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil digital ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service

**Itération** : Phase de design consistant à appliquer des corrections successives à un ou plusieurs prototypes pour aboutir à une solution satisfaisante.

**Industries créatives** : Industries (au sens de « secteur » ou « filières ») dans lesquelles le produit final est un objet de création : audiovisuel, musique, édition, mode, design, publicité, gastronomie, spectacle, arts plastiques...

**Modèle conceptuel** : Schéma représentant tous les concepts compris dans un système et les relations qu'ils entretiennent (appartenance, dépendance, causalité, etc).

**Prototype** : Ébauche plus ou moins aboutie simulant le fonctionnement d'un produit ou d'un service à venir.

**Recherche utilisateur** : Ensemble de méthodes qui ont pour but d'identifier le comportement, l'état d'esprit, le schéma mental, les motivations et les attentes (formulées ou non) des utilisateurs d'un système

**Shadowing** : Méthode de recherche qui consiste à suivre « comme une ombre » une personne pour observer et documenter son comportement et ses actions sans interagir avec elle.





Avec le soutien du **Fonds Européen de Développement Régional**

Glossaire conçu par **le laboratoire DeVisu de l'UPHF**

Réalisation : **Mei Menassel et Philippe Useille**

Mise en page : **Lisa Decroix**

