

Pour la R&D d'EDF, les designers ont pour rôle d'imaginer des solutions visant à sensibiliser les consommateurs aux enjeux de l'énergie. Illustration avec le « dispositif interactif sur les équilibres énergétiques », une installation pour aider le public à mieux comprendre le fonctionnement du réseau électrique.

Lors de la Biennale internationale de design de Saint-Étienne, en mars, les visiteurs de l'espace EDF Energy Lab étaient invités à participer à une expérience surprenante : construire leur « réseau électrique idéal » en déplaçant, sur un mobilier à écran tactile, des objets communicants symbolisant les différents moyens de production d'électricité (éolienne, centrale nucléaire, barrage, etc.). Il n'en fallait pas plus pour se prendre au jeu et composer son propre mix énergétique, puis l'expérimenter à l'échelle de la France. À chacun ensuite de visualiser

sur un écran les performances énergétiques et environnementales de son réseau et même de le comparer avec les simulations déjà réalisées. Le but de cette « expérience utilisateur », imaginée chez EDF par les designers et chercheurs d'ICAME* : amener le public à se questionner sur le fonctionnement du système électrique, de manière intuitive et ludique. Que se passe-t-il quand je supprime le nucléaire ou le thermique à flamme ? De quelle manière le réseau répond-il à la demande lors d'un pic de consommation dû au froid ? Quelles sources d'énergie combiner pour émettre moins de CO₂ ? « Le réseau électrique actuel est une réalité complexe que nous souhaitons faire comprendre à travers un support pédagogique concret », justifie Sylvie Perrin, chef de groupe ICAME. Mais avant de donner forme au projet, il fallait

Idéal design

Geoffroy Deleury, intégrateur en nouvelles technologies groupe Solutions et Technologies Innovantes pour l'offre commerciale ICAME.

Sylvie Perrin, chef de groupe Solutions et Technologies Innovantes pour l'offre commerciale ICAME.

Elise Prieur, designer intégrée groupe Solutions et Technologies Innovantes pour l'offre commerciale ICAME.

Sylvain Boucault, architecte de l'information, projet LInC (Laboratoire des Innovations Commerce).



d'abord identifier le contenu à transmettre: « En interrogeant des experts sur les connaissances des clients d'EDF, nous nous sommes aperçus que les notions d'équilibre réseau, de mix énergétique ou encore de kilowattheure, méritaient d'être éclaircies », souligne Élise Prieur, designer ICAME et pilote du projet. Autant d'informations pourtant essentielles à la compréhension du fonctionnement de nos futurs *smart grids*. D'où l'ambition de concevoir une installation attractive, « designée » pour offrir une expérience complète et accessible au plus grand nombre. À partir de ce cahier des charges, un long travail de recherche créative a été engagé avant d'aboutir à un prototype fondé sur une technologie innovante d'interaction entre objets et écran. Pour le réaliser, l'équipe R&D menée par les designers d'EDF s'est appuyée

sur les méthodes « agiles »**, en collaborant avec des prestataires externes en développement informatique, ingénierie mécanique, web agency, design d'espace. « C'est un des rôles du designer de pouvoir combiner rapidement des ressources », précise Gilles Rougon, designer manager du département R&D ENERBAT (Énergie dans les bâtiments et les territoires), chez EDF. De fait, cette compétence a permis de coordonner, en seulement quelques mois, la fabrication d'une installation opérationnelle pour la Biennale de Saint-Étienne. Pari tenu, au vu des retombées de l'événement: 1 800 réseaux « créés », soit plus de 100 expériences par jour et une foule de questions des visiteurs sur leur avenir énergétique. Preuve que, lorsque les designers s'impliquent, le courant passe encore mieux. ■

GUILLAUME FROLET

* Département de la R&D d'EDF, spécialisé dans l'innovation commerciale, l'analyse des marchés et de leur environnement.

** Mode de développement logiciel, qui permet de délivrer rapidement un projet, grâce à un ensemble de bonnes pratiques : cycles de développement et d'amélioration successifs, équipe pluridisciplinaire, collaboration ouverte et franche, etc.

CRÉER LE DÉSIR PLUTÔT QUE LA CONTRAINTE

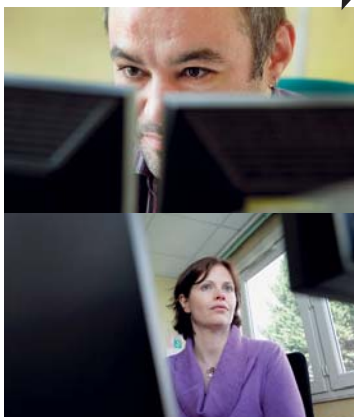
Tournés vers l'avenir et attentifs aux usages des consommateurs : les designers d'EDF travaillent avec les chercheurs de la R&D à imaginer les technologies de demain et contribuent, sur la base de propositions créatives, à faire évoluer les comportements énergétiques. Ce rôle, tenu aujourd'hui par quatre designers de départements ENERBAT et ICAME, s'articule autour de trois compétences : le design produit, le design de services et le design d'information, dont l'installation interactive présentée au public de la Biennale est un exemple. « À travers ce type de projets, estime Gilles Rougon, nous souhaitons engager un dialogue constructif et créatif avec les clients, en vue de trouver des solutions aux défis énergétiques qui nous attendent. En effet, nous savons qu'à l'horizon 2050, les besoins mondiaux en énergie vont doubler. Il est donc essentiel de faire évoluer nos habitudes de consommation vers plus de sobriété. Pour y parvenir, nous nous efforçons, en tant que designers, de créer le désir plutôt que la contrainte. »



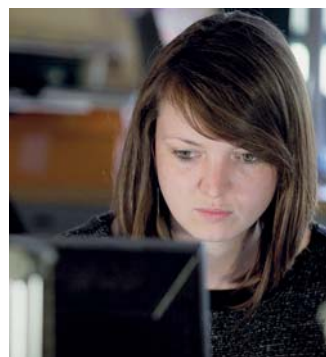
La compétence design, omniprésente sur le projet, avec la collaboration des designers d'Enerbat pour le stand Energy Lab.

Dispositif interactif sur les équilibres énergétiques, proposant au grand public de construire son écosystème électrique idéal.

Sylvain Boucault, organisant un « sprint » itératif et collaboratif. Sylvie Perrin, un appui essentiel à la réussite du projet.



Un brainstorming, animé par Geoffroy Deleury, sur le comportement des données lors de la manipulation des pions communicants.



Élise Prieur définit les enjeux du message pédagogique à insuffler dans l'expérience interactive, à partir de la connaissance des experts R&D.

REPORTAGE PHOTO : LAHCÈNE ABIB/EDF