



Digital & Immobilier: Ruptures et bénéfices

Nicolas Henchoz
Dir. EPFL+ECAL Lab

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

1960 - 2010

1964	Programma 101
1973	TCP/IP
1983	Mobile
1990	WWW
1992	Smartphone
1998	Page Rank (Google)
2000	Human Genome
2004	Social Network

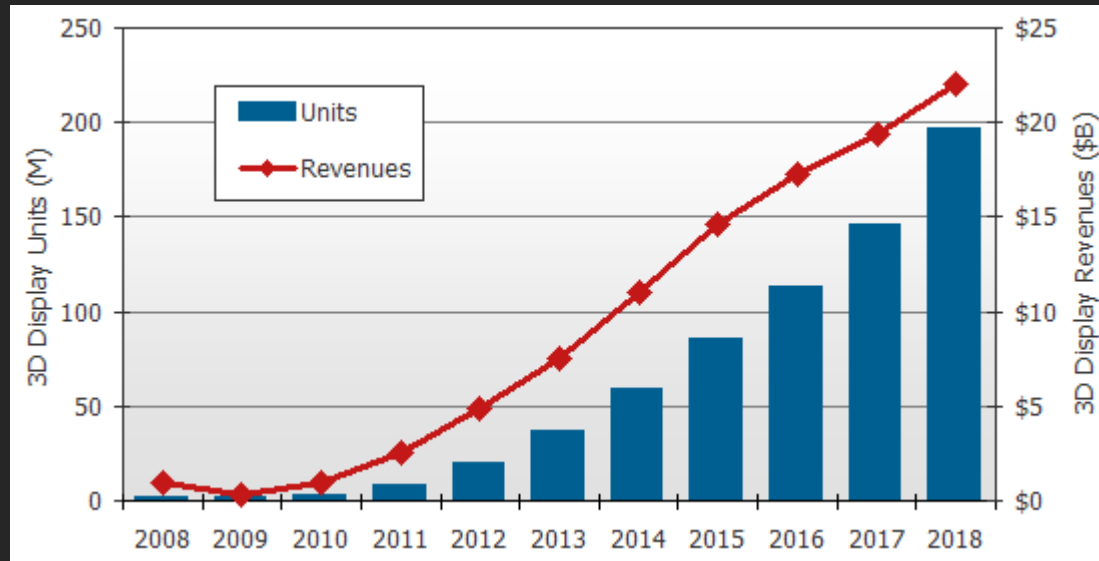
1960 - 2010

1964	Programma 101
1973	TCP/IP
1983	Mobile
1990	WWW
1992	Smartphone
1998	Page Rank (Google)
2000	Human Genome
2004	Social Network

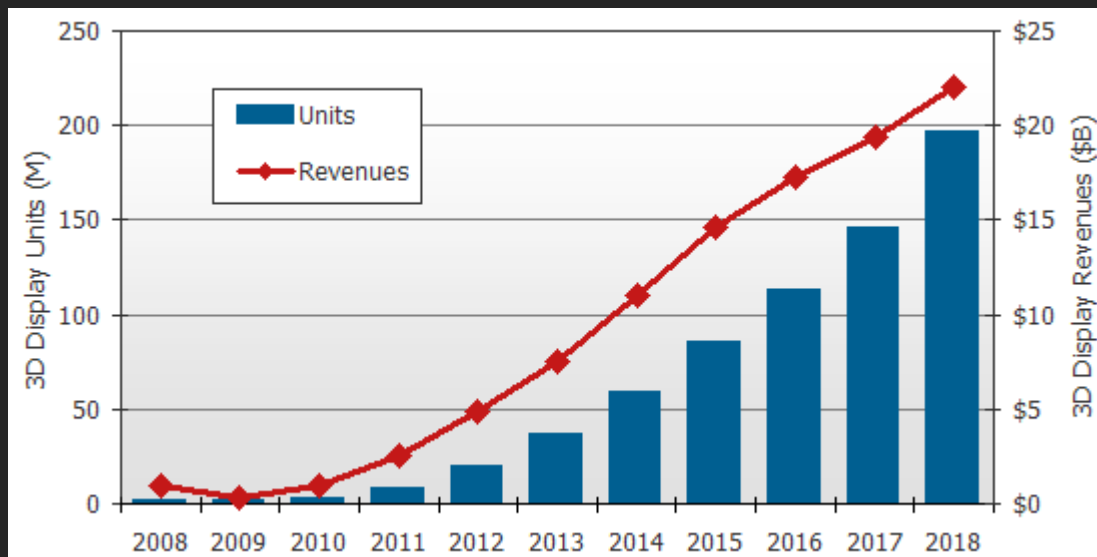
1880 - 1930

1881	Electric Network
1882	Reinforced Concrete
1883	Pasteurization
1891	Motorized car
1901	Transatlantic communication
1903	Motorized Flight
1913	Domestic fridge
1932	Antibiotic of Synthesis





Les grandes promesses de l'innovation



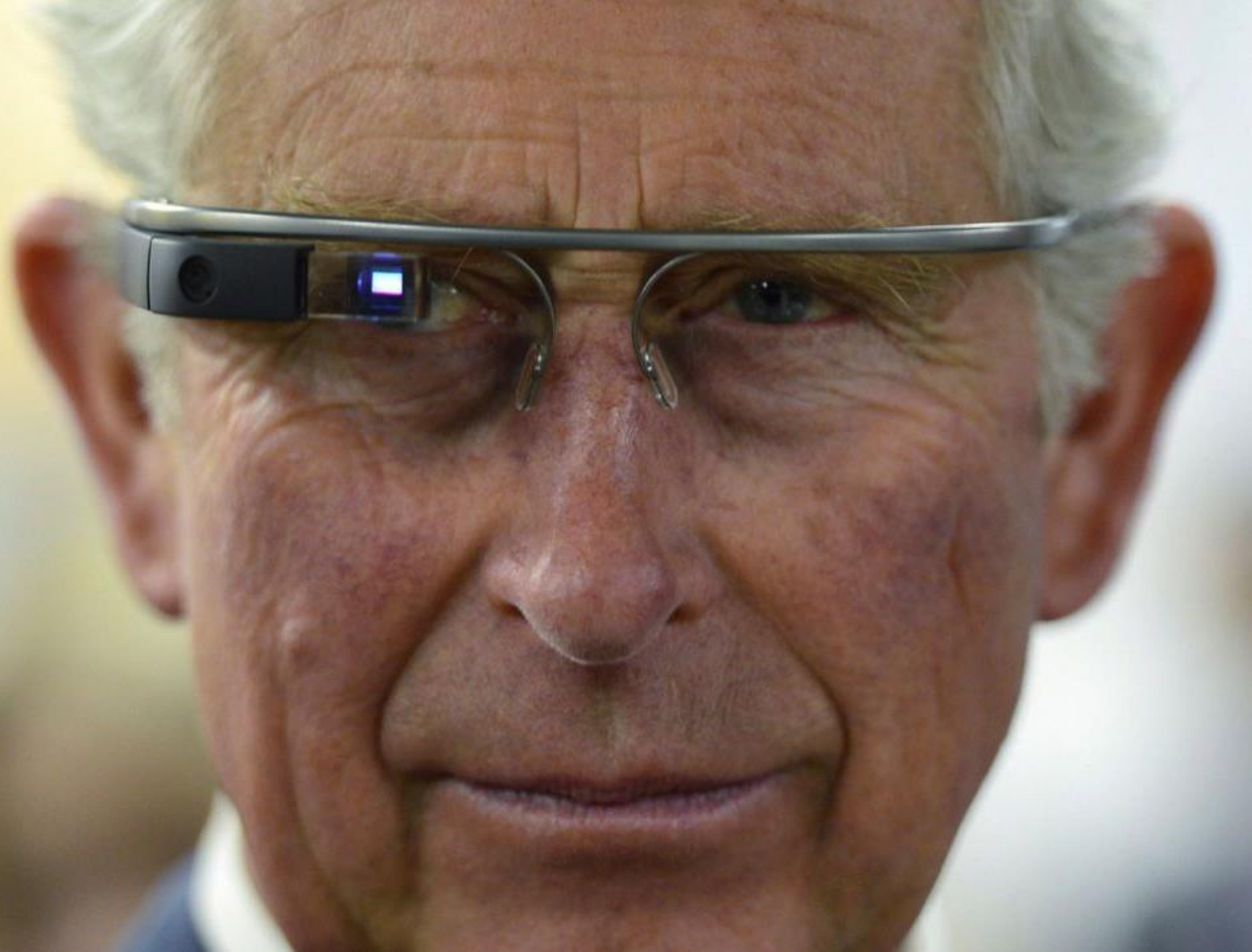
Les grandes promesses de l'innovation

28 janvier 2017 15:34

Technologie terminée

Sony et LG débranchent les téléviseurs 3D

Les deux derniers fabricants de ce type d'appareils ont annoncé l'arrêt de leur production. La technologie n'a pas rencontré le succès escompté.



Google Glasses,

AR

VR

1

Innovation = invention + adoption

L'accélération de l'innovation

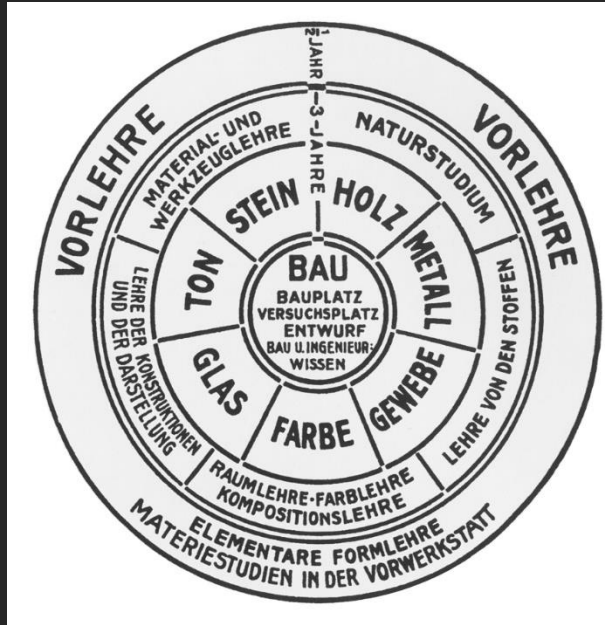
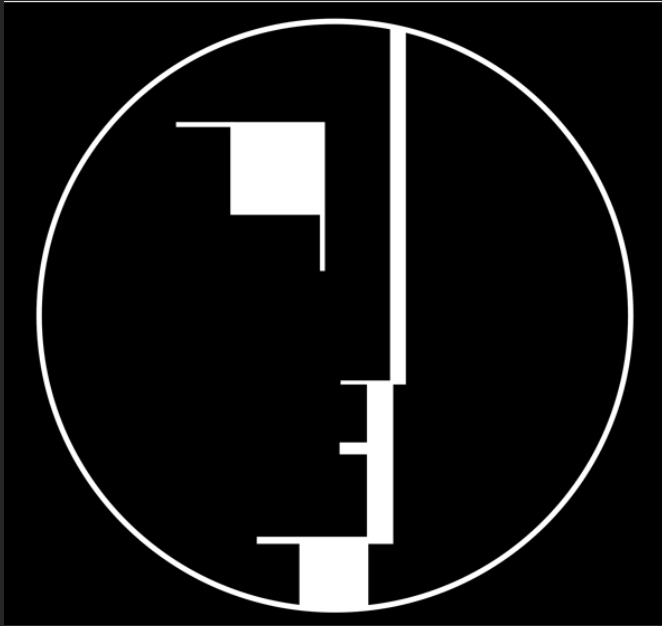
L'impact des pratiques artistiques

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

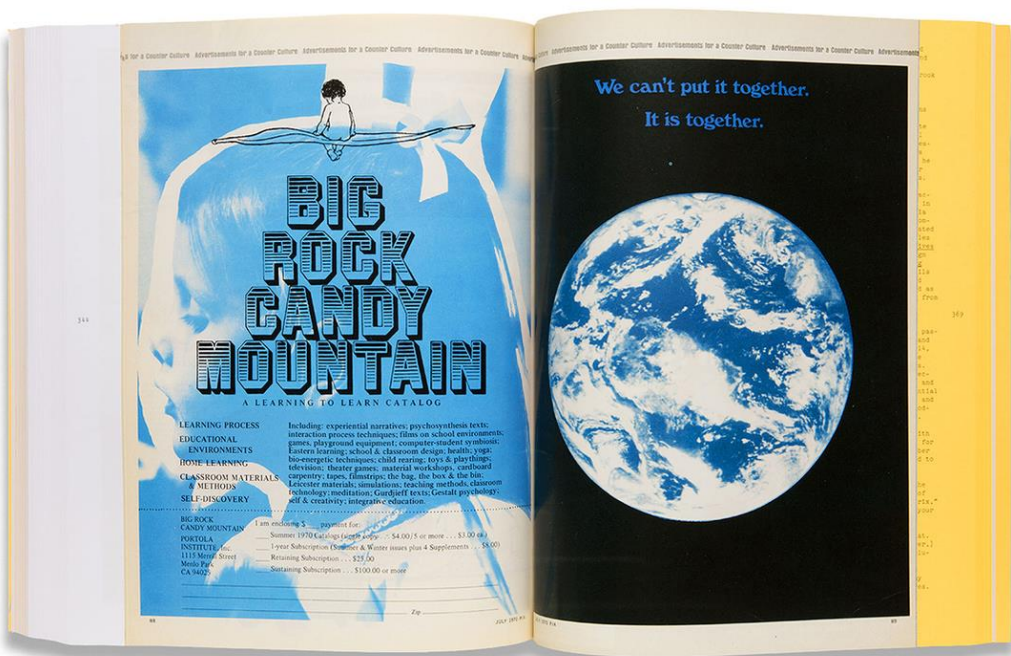




«Less is a bore»
Robert Venturi









Lee Felsenstein
Berkeley Free Speech Movement
The Homebrew Computer Club

Job and Wozniak



Bill Moggridge



L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

Design d'ingénierie

Conception des systèmes



Design de produit

Expression d'une fonction,
incluant des dimensions
culturelles et émotionnelles



Design d'expérience utilisateur

Conception de l'expérience
globale du point de vue de
l'utilisateur





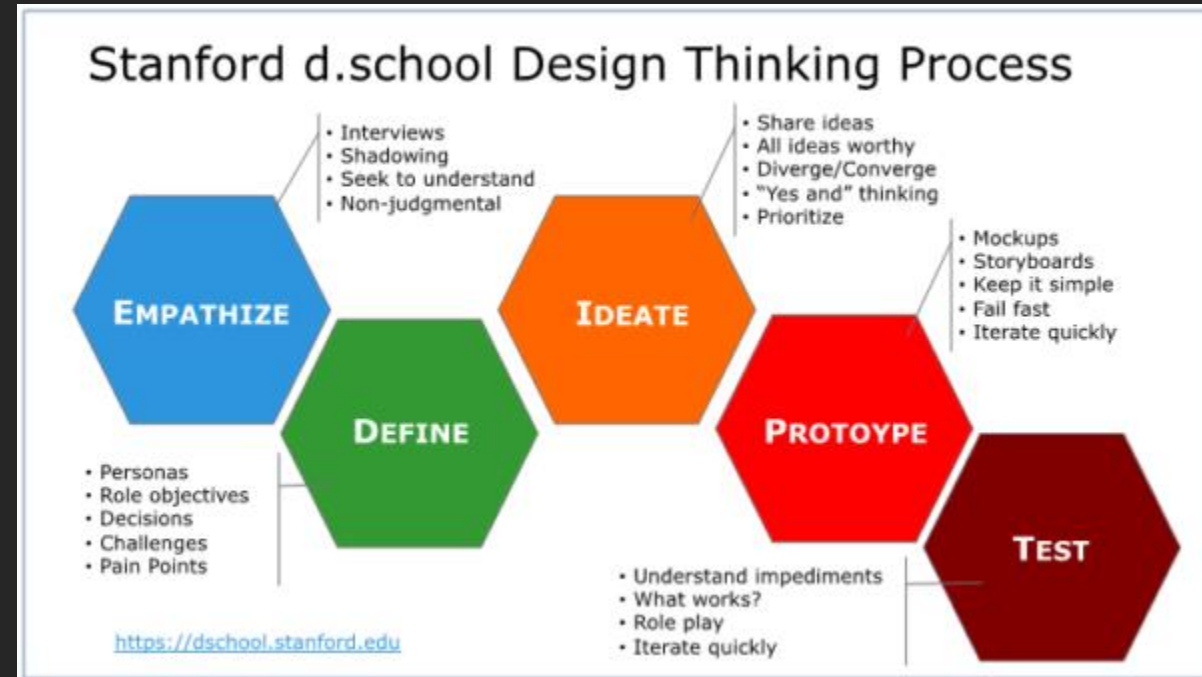
Recherche en design

Création en design
d'expérience utilisateur,
produit ou service,
en déterminant des
principes de création et
en comprenant les facteurs
d'adoption



Design thinking

Méthodologie d'idéation et de team building centrée sur l'utilisateur



Résidence d'artistes

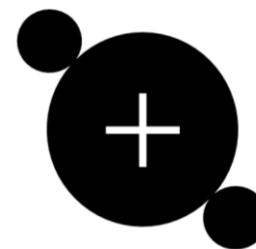
Inviter des artistes à explorer
le potentiel de contextes
nouveaux





S + T + ARTS

RESIDENCIES







Centre de recherche en design de l'EPFL

Transformer la performance
en expérience utilisateur
Créer des solutions de rupture
Prototyper
Comprendre l'impact
Transférer, transmettre

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

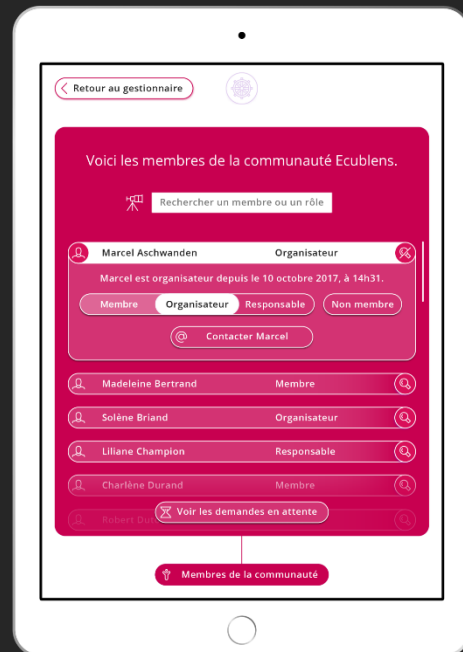
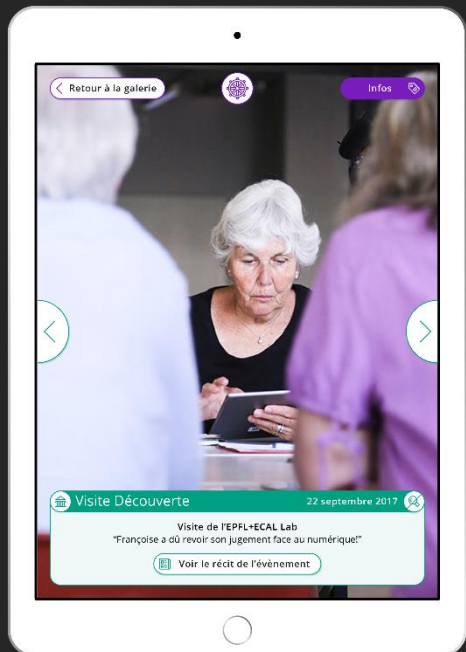
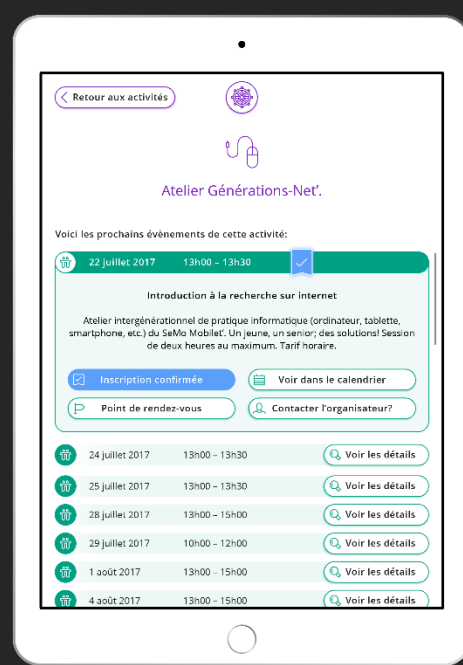


Le futur du numérique

Resoli
en collaboration avec

Pro Senectute
Royal College of Art
Fondation Leenaards





Meilleure app Drupal 2019

Nomination Design Preis Schweiz

En exploitation

> 1500 événements créés par des seniors

Des données
plutôt que des idées
préconçues



	Facebook	Resoli
Success rate	91.0	97.5
Usability	31.2	73.5
Estimated price	2.7	6.9



Enseignements

Facteurs d'adoption

Nouvelle idée de la simplicité

Inclusif

Durable

2

Adoption = utilisateur (sens, contexte, perception)

Exemples d'impacts

Ensembles d'habitations protégées

Dynamique sociale des nouveaux quartiers

Services numériques aux habitants

Information dans l'espace public

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

Patrimoines

Montreux Jazz Festival
Vacheron Constantin
Musée des arts décoratifs
Museum für Gestaltung
Bibliothèque Nationale







MJHL1

Physicalité

Socialisation

Centré sur le contenu

Augmentation

visuelle

accoustique

cognitive

émotionnelle

sociale









Mobile

Vers de nouveaux publics

Enrichissement

Voyage dans le temps

nina

Driving cultural heritage further

Nina is a design research journey. The EPFL+ECAL Lab, in collaboration with ALICE, started with the ambition to find out how to make the Montreux Jazz Festival heritage, listed under UNESCO's Memory of the World Register, a carefully planned how to traveling can become a moment of cultural immersion. It also defines how these can be a 100% experience and reach new audiences.

Nina integrates the research outcomes from three generations of prototypes and combines them in a remote institution. Uniquely, this work generates a new vision of mobility that connects what's to be an emotional, social and cultural experience.

The EPFL+ECAL Lab is the design research centre of Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL) in collaboration with ECAL. ALICE is the space conception laboratory of EPFL.

Partners

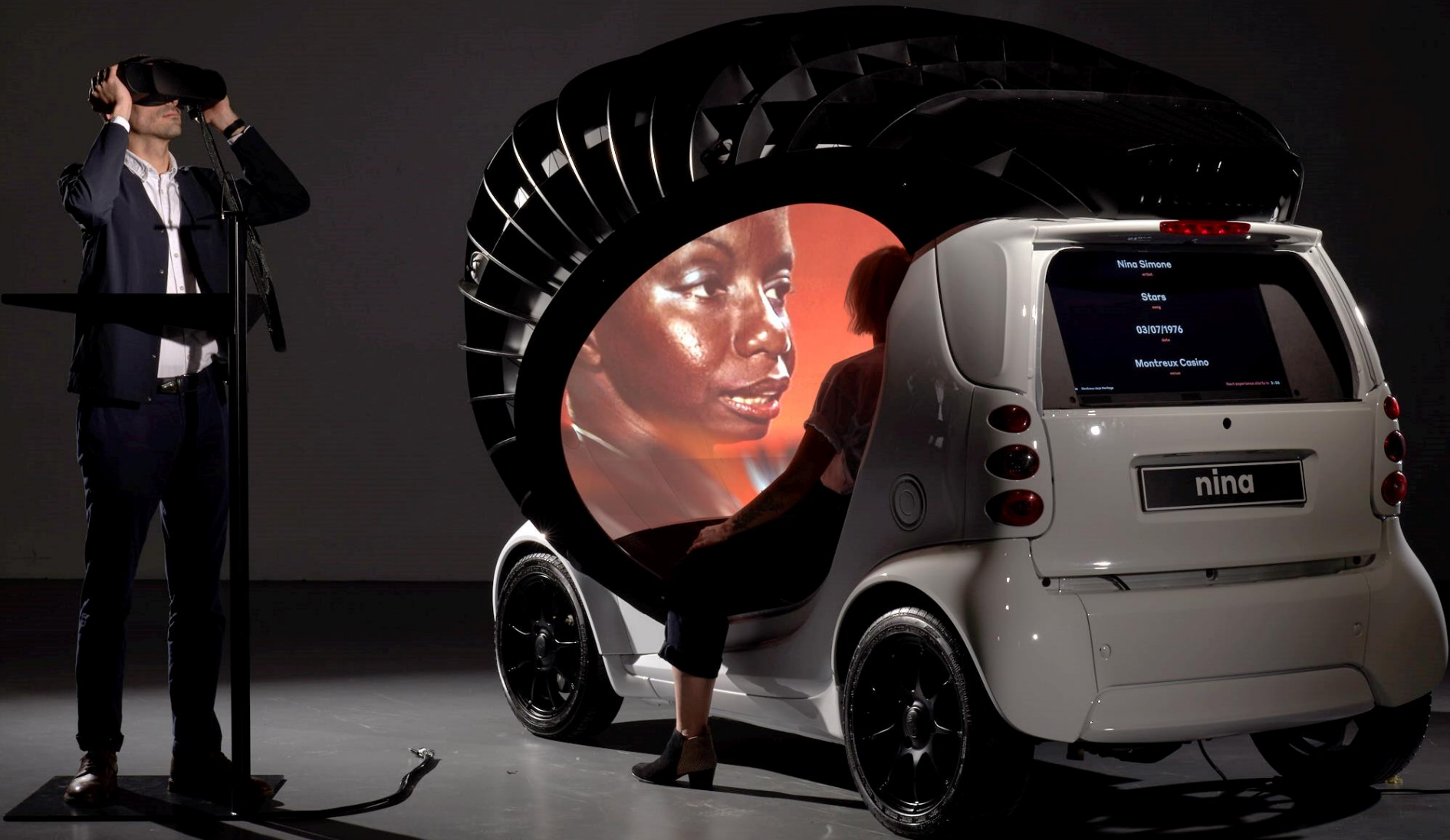
Montreux Jazz Festival
Fondation Claude Rode
Auditorium de la Ville

Manufacturing partner

La Porch

EPFL+ECAL LAB ALICE EPFL







La Porte des savoirs

Flux d'information en temps réel

Augmentation de l'espace

Interaction directe

Exemples d'impacts

Espaces immersifs individuels

Espaces immersifs publics

Dynamisation des lieux publics

Valorisation des patrimoines numérisés

Nouvelle approche du rôle de l'écran dans l'espace construit

3

ROI = impact X durabilité

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse





MIP LAB



RESEARCH TOPICS

REAL-TIME FMRI NEUROFEEDBACK



NEUROFEEDBACK IN ACTION



APPLICATIONS

[illegible]

Exemples d'impacts

Apport du digital aux espaces dédiés au bien-être

Evolution de la perception des lieux médicaux

Réduction du stress dans les environnements densifiés

4

Durabilité = connaissance des facteurs d'adoption

L'accélération de l'innovation

L'impact des pratiques artistiques

Quelques définitions

Exemple 1: Les services en ligne

Exemple 2: Dispositifs immersifs & patrimoines

Exemple 3: Bien être

Synthèse

Innover en pensant à l'adoption

Innover en pensant à l'adoption

Prendre en compte l'utilisateur et son contexte réel

Innover en pensant à l'adoption

Prendre en compte l'utilisateur et son contexte réel

Créer des solutions qui s'inscrivent dans la durée

Innover en pensant à l'adoption

Prendre en compte l'utilisateur et son contexte réel

Créer des solutions qui s'inscrivent dans la durée

Comprendre les facteurs d'adoption / identification



Innover c'est prendre des risques

Ne rien faire, c'est garantir l'échec

Contact:
nicolas.henchoz@epfl.ch