

Créer le lien entre apprentissage et innovation

Design

🕒 Lire 2 minutes

« On ne remarque souvent que les effets de design. Mais je pense qu'ils sont secondaires par rapport à la sociologie de l'espace : est-ce qu'il permet le développement de relations de confiance ? Est-ce que chacun bénéficie d'un accès fluide aux outils et aux personnes nécessaire à la réalisation d'une tâche ? C'est avant tout ce qui détermine le succès d'un espace. »

JAMES LUDWIG | vice-président, directeur du global design et de l'ingénierie produits

Concevoir le Learning and Innovation Center (LINC) à Munich a donné lieu à un travail collaboratif qui a mis à profit les diverses expertises d'une équipe internationale. Des éléments de réflexion concernant les cinq domaines clés (expérience client, apprentissage, innovation, management et expérience visiteur) ont été utilisés dans la conception du LINC.

L'ÉQUIPE DE CONCEPTION

- James Ludwig et l'équipe de designers de Steelcase
- Henn Architects, Munich
- Patrick Jouin et Manku Design, Paris

UN ÉCOSYSTÈME D'ESPACES

Le LINC a été volontairement conçu pour répondre aux besoins des individus et des équipes, en intégrant de façon fluide les technologies dont ils ont besoin pour travailler. En tant qu'écosystème d'environnements interconnectés et interdépendants, il propose différents espaces pour différentes tâches et part du principe que le choix et le contrôle augmentent le bien-être et l'implication de chacun.

Le design promeut volontairement le mouvement et le changement de postures ; au lieu de rester assis à un bureau individuel la plupart de la journée, chacun fait son choix parmi une variété d'environnements en fonction de la tâche à accomplir, des technologies nécessaires ou de son état d'esprit.

Chacun peut gérer ses besoins d'intimité grâce une gamme d'espaces pour la collaboration et les interactions, mais aussi pour la concentration, les conversations personnelles ou un moment de pause. Chacun peut gérer sa présence physique, grâce à des zones et des technologies qui facilitent les interactions réelles tout comme la collaboration virtuelle avec des collègues disséminés.

CHAPITRE PRÉCÉDENT - THE VISITOR EXPERIENCE

CHAPITRES :

- 01** | Introduction
 - La question de départ
- 02** | Domaines clés
 - L'expérience collaborateur
 - Principes pour l'apprentissage
 - Principes pour l'innovation
 - Principes pour le management
 - L'expérience visiteur
- 03** | Design