

L'Informatique en 2040 (un exercice de design spéculatif)

Thibault Raffillac
01/09/2022









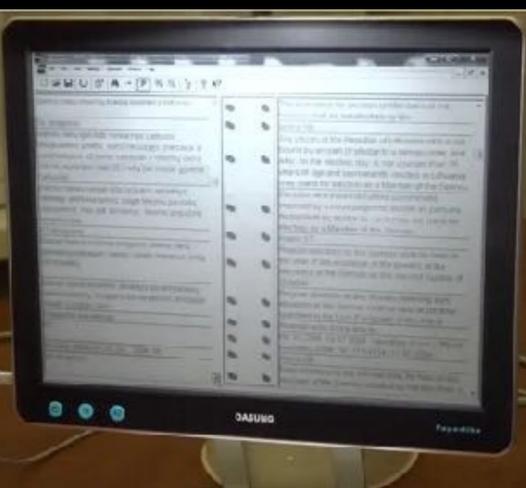
© Christian TESTU

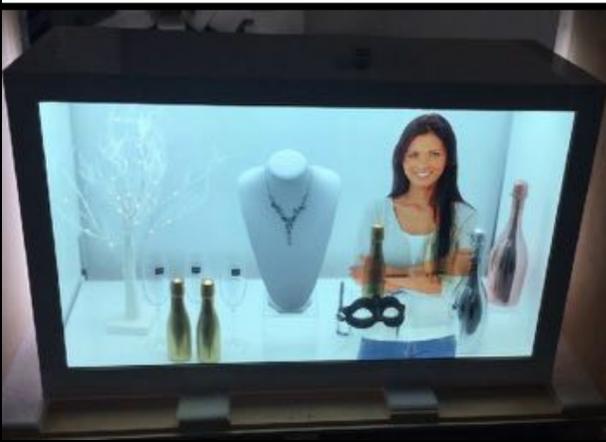




Reception









Reception





Innovations clés

- Interfaces et visualisations pour la domotique
- Capteurs ambiants et réseaux de capteurs
- Systèmes informatiques résilients aux aléas climatiques



Innovations clés

- Big Data “injectif”
- IA explicable, non-biaisée, robuste à l'imprévu
- Généralisation et standardisation de l'open data



Innovations clés

- Captation/restitution sonore et reconnaissance vocale
- Interfaces pour les écrans E-ink et transparents
- Compression et transmission audio/vidéo
- Logiciels collaboratifs et outils de réunions hybrides



Design spéculatif

Wikipedia : Le **Design fiction** ou **design spéculatif**, ou encore **design critique**, est une pratique du design qui consiste à explorer les implications d'évolutions futures. Il peut s'agir de futur probable, possible, ou complètement spéculatif. Contrairement aux démarches classiques du design qui consistent à répondre à une commande et/ou résoudre un problème précis en créant un objet, un service ou une application, l'objectif du design fiction est de matérialiser des scénarios possibles pour ensuite les mettre en débat.

Intérêts

- anticiper des besoins/technologies/métiers futurs pour orienter son parcours
- imaginer en se basant sur l'état futur de l'écosystème plutôt que par continuité technologique
- communiquer une vision à des collègues ou une équipe
- ne pas dépendre des designers/artistes pour ébaucher une vision de l'avenir
- réduire l'éco-anxiété

Risques

- S'engager sur un besoin trop tôt (ex. covoiturage, location d'électroménager)
- Décrire une utopie et ne pas être pris au sérieux (\Rightarrow horizon temporel < 20 ans)
- Se borner à une vision technocentrée ou technophile

Comment l'aborder

- Complémentaire à CLIC (horizons temporels différents)
- Enjeu : adapter un outil de design pour des ingénieurs
- Cours : idéation, rationalisation, restitution (c.f. livres sur le sujet)
- TP à rendre : présentation mood board, couverture de journal/magazine, poster, site Web, audiobook, vidéo, objet fabriqué, ...

Merci de votre attention !

<https://curatella.com/speculative-design-webinar-notes/>

<https://www.nearfuturelaboratory.com/design-fiction>

<http://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock/>

Compétences

- C1 : Faire émerger
- C2 : Penser et Agir en environnement imprédictible et incertain
- C5 : Anticiper et s'engager, Donner du sens