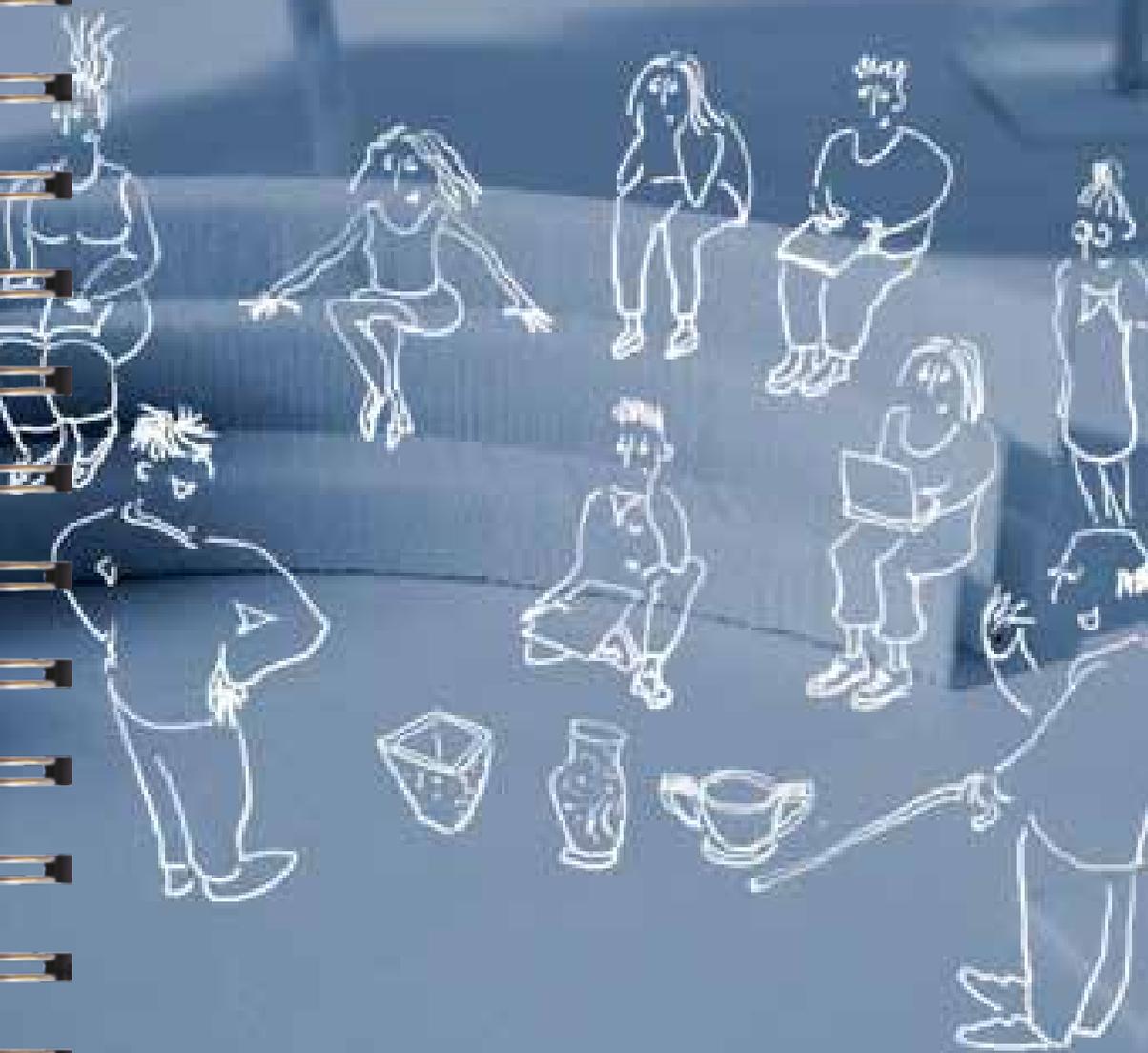


Jégou, F. **“Construction participative de scénarios de vie pour la Cité du Design...”** in Design for services, ed. Meroni A., Sangiorgi D., London: Gower Publishing Limited, 2009



This booklet has been made from the chapter titled: "Collaborative projection of the macro-service Cité du Design" by François Jégou in a book called Design for services, edited by Anna Meroni and Daniela Sangiorgi and published by Gower Publishing Limited in UK in 2010.

Abstract

Saint-Étienne, ville de taille moyenne située dans la région Rhone-Alpes organise la Biennale Internationale du Design qui est devenu en dix ans, un des événements les plus importants dans le secteur du design en France. La ville et la métropole alentour s'est donc dotée d'une institution permanente, la Cité du Design et ambitionne le positionnement de ville du design, à la fois par et pour le design. La Cité du Design s'installe sur un vaste site industriel restructuré qui regroupera entre autres un pôle de recherche en design, une école supérieure et des lieux d'exposition.

Cet article présente le processus de co-construction au niveau local, régional et

international de scénarios pour la définition des modes de vie et de fonctionnement de la nouvelle Cité du Design. En particulier, nous nous attacherons à montrer comment un processus de 'projection collective' sur une année a permis de spécifier de manière participative le macro-service que représente une institution publique à vocation de recherche, éducative et culturelle. Nous aborderons les mécanismes et outils notamment de story-telling et de video-sketching utilisés pour faire converger l'ensemble des acteurs vers une vision partagée du service Cité du Design en général et en particulier de son projet d'inscrire le design et Saint-Étienne Métropole dans un processus de transition vers le développement durable.

Les intentions de l'approche "systèmes de vie"

Comment la Cité du Design accueillera t'elle les différents publics auxquels elle s'adresse? Comment va t'elle s'intégrer dans le quartier Carnot alentour, au sein des autres institutions culturelles de la ville, dans le quotidien des stéphanois? Comment la Cité va t'elle stimuler le tissu économique régional, la recherche en design en France et au delà? ...mais surtout, comment cette nouvelle institution va t'elle inscrire ses différentes fonctions de recherche, d'enseignement, de divulgation... dans une perspective de développement durable... Comment va t'elle organiser son propre fonctionnement pour réduire son impact sur l'environnement, dynamiser le tissu social dans lequel elle s'insère et décupler la démarche de reconversion de Saint-Étienne vers un modèle de ville conjuguant qualité de vie avec développement durable...?

C'est pour stimuler la réflexion autour de toutes ces questions et y trouver des réponses nouvelles que Saint-Étienne Métropole et la Cité du Design ont commandité début 2007 à notre société Strategic Design Scenarios une définition des "Système de vie" de la Cité du Design.

Plus qu'une "étude" à proprement parler, il s'agissait avant tout de susciter une démarche dite de "conversation sociale" entre tous les interlocuteurs de la Cité: consulter, impliquer, appréhender les attentes et les contraintes de chacun pour construire de manière collégiale les "systèmes de vie" de la nouvelle Cité ou autrement dit, pour définir le service Cité du Design dans son ensemble.

Il convient de s'arrêter sur cette notion de "systèmes de vie" pour l'explicitier. Elle combine deux questions clés liées à la problématique du design pour le développement durable qui émerge

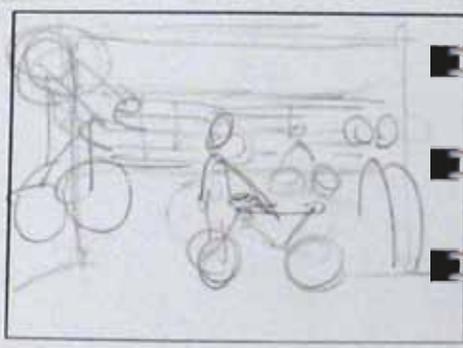
1.1 la CHA, le quartier, la ville comme laboratoire vivant du nouveau vivre



Cyber
 Joséphine
 27 ans
 Architecte de l'habitat Cyber

Et à par exemple...
 " Je suis architecte, je suis un personnel de ville et je cherche par quels moyens avec les gens à se déplacer en ville en vélo. L'habitat "Cyber" c'est un atelier où on peut venir travailler sur ville. On y trouve les outils et les conseils, des plans détaillés à l'usage, des sites à louer... La CHA va aider à obtenir et à organiser le service, à l'usage, à organiser des ateliers, des ateliers, à travailler avec la sécurité urbaine. Il est aussi été mes premiers clients avec le personnel de la CHA et de faire avec à l'usage les locaux pour louer le projet à la ville de Saint-Etienne, chez les habitants du quartier et dans le quartier. Maintenant "Cyber" est ouvert pour les habitants de la CHA et c'est un peu leur atelier de design social pour la CHA."

15



1.1. Je pense un peu de la nouvelle habitation avec Cyber qui fait les locaux d'habitation avec vous des gens venant louer/acheter

1.1 la CHA, le quartier, la ville comme laboratoire vivant du nouveau vivre

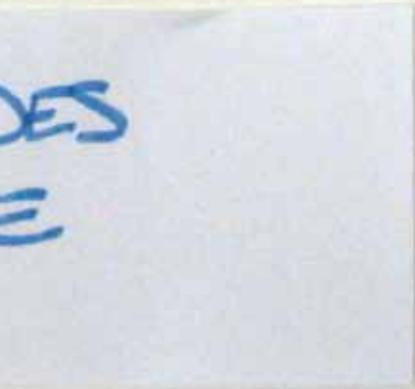


Appartements pour tous
 Fabrice
 42 ans
 Architecte

Et à par exemple...
 " Je suis architecte et j'ai travaillé avec les habitants pour les locaux d'habitation de la CHA. C'est un projet "Appartements pour tous" avec le site habituel de la CHA de Saint-Etienne. Il y a 5 logements sociaux sur les pentes. Après dans le quartier quand il y a un besoin, ça marche bien, le logement est adapté à la ville et on peut aller dans le quartier. Et puis il y a des projets "Nouveaux" dans le quartier de la CHA à l'usage de la ville de Saint-Etienne. Il est tout le temps de la ville des habitants d'habiter, des habitants, des habitants de la ville et comment ça fonctionne."

26

1.1. L'habitation de la ville à des habitants de la ville



aujourd'hui de manière de plus en plus significative.

La première question est celle des "systèmes produits-services" qui conditionnent et dont dépendent nos comportements au quotidien. Pour remettre en question la mobilité dans la ville, les réseaux de distribution alimentaires ou les modalités d'habitation dans la ville... une approche d'éco-conception doit prendre en compte des systèmes de produits et de services toujours plus larges, complexes et en constante évolution, impliquant un nombre d'acteurs toujours plus nombreux et interdépendants.

La seconde question est celle des "modes de vie". L'éco-conception des produits et services que nous utilisons aujourd'hui est une étape nécessaire mais loin d'être suffisante pour inscrire notre société consumeriste actuelle dans une perspective de développement durable: la consommation des véhicules automobiles réduit régulièrement mais dans une proportion de quelques pourcents par an. Réduire de manière significative l'impact de la mobilité urbaine suppose de prendre en considération de nouveaux usages tels que le co-voiturage, le partage de véhicules, l'intermodalité entre transports public et privés... et inscrire le design des systèmes produits-services dans une perspective plus large d'invention de nouveaux usages, d'innovation sociale et d'habilitation à des modes de vie nouveaux et plus durables.

C'est donc dans cette double perspective de remise en question des systèmes produits-service qui sous-tendent les comportements quotidiens des utilisateurs pour induire de nouveaux modes de vie plus durables que se situe le processus de conversation sociale initié avec la Cité du Design. Celle-ci entend être à la fois un promoteur et un modèle de ces nouveaux "Systèmes de vie".

Les objectifs et résultats attendus de la démarche sont multiples:
_renforcer, approfondir et systématiser la vision évoquée ci-avant;
_concrétiser et spécifier les modalités de mise en œuvre de cette vision en terme d'infrastructures, de modes d'organisation, de promotion de projets...;
_impliquer et faire converger sur cette vision l'ensemble des acteurs participants au projet;
_supporter la communication de la Cité du Design tant en interne qu'en externe.

◀ Un processus d'écriture collective d'histoires avec l'ensemble des acteurs intéressés par la Cité du Design – partenaire économiques et sociaux, entreprises régionales, institutions culturelles de la ville, habitants du quartier, communauté internationale du design, grand public de la métropole, etc – a permis d'imaginer et de structurer une projection partagée en 5 macro-thèmes du futur de la nouvelle institution stéphanoise.

car-sharing à Saint-Etienne

[12] Comments

Etienne Dupont

43 ans

Responsable d'une association pour la réinsertion professionnelle



Et si par exemple...

... l'idée de monter une entreprise de car-sharing à Saint-Etienne a germé avec la Cité qui nous a fait prendre conscience de la manière dont le car-sharing se développait maintenant

beaucoup de villes moyennes. Avec trois demandeurs d'emploi nous avons créé un premier car-sharing doté de 10 véhicules qui sont utilisés majoritairement par la Cité aux heures de pointe mais qui a généré aussi une clientèle dans le quartier le week-end"

Accompagner industriels et designers

Comments Off

Albert Lerioble

53 ans

Chef d'une PME stéphanoise



Et si par exemple...

On est venu voir la Cité parce qu'on avait un problème de design sur nos compagnies de volets électriques qui étaient moches, mal finies et compliquées à utiliser

On leur a fait comprendre que c'était la région et qu'on accompagnait le projet en début de projet et qu'on leur a proposé une problématique plus globale



esc

fn

fn

fn

fn

fn

fn

@

1 &

2 é

3 "

4 ' (

5 |

6 §

7

→

A

Z

E

R

T

Y

Une approche semi-participative de construction de scénarios de services

Sous le feu des projecteurs, la Cité du Design est un sujet de prédilection: tous les stéphanois en parlent, les acteurs impliqués observent le positionnement de ce nouveau venu, le rayonnement international de la Biennale Internationale Design suscite l'intérêt et l'attention bien au-delà des frontières... Comment transformer ce bouillonnement d'idées, d'intentions, de projets mais aussi parfois d'effets d'annonce et de procès d'intentions en un processus de conversation sociale constructif pour définir les usages, les services à mettre en œuvre et les projets de la jeune institution?

La méthodologie que nous avons proposée se classe dans les approches semi-participatives de construction de scénarios.

Le choix de la méthode repose avant tout sur le fait qu'il s'agit d'une approche de design, d'une démarche de projet visant à définir un macro-service au sein de son contexte d'usage.

La Cité du Design est un objet certes complexe, recouvrant de multiples fonctions et s'adressant à différentes typologies d'utilisateurs à la fois. Au-delà de son infrastructure architecturale, sa conception relève du design de systèmes produits-services tels que déjà évoqué précédemment. Parmi les principaux outils du design de service à disposition pour appréhender une démarche de projet dans un tel milieu complexe, évolutif et interdépendant, la construction de scénarios apparaît comme la première approche à mettre en œuvre pour stimuler la conversation sociale. Cette construction n'est bien sûr pas le seul fait du designer de service lui-même: ce dernier se doit d'entendre tous les acteurs impliqués de près ou de loin dans le projet et d'interagir avec eux dans un processus semi-participatif équilibrant vision de projet et concertation...

Voyons plus en détail les principales caractéristiques de la démarche.

◀ La publication progressive des histoires sur un blog à disposition de l'échantillon d'acteurs participants a permis à ces derniers de suivre le processus de conversation sociale et de convergence vers une vision articulée des scénarios de vie de la future Cité.

SYSTÈMES DE VIE POUR LA CITÉ DU DESIGN...

...PROJECTION COLLECTIVE D'HISTOIRES



La construction d'une projection collective à travers un processus d'écriture d'histoires...

Comme déjà évoqué ci-avant, la démarche "Système de vie" démarre dans un milieu riche d'attentes et de passions... Après plusieurs années de gestation et à 3 années de l'inauguration, la Cité du Design semble perçue comme une chose importante, un événement à Saint-Etienne (Jégou, 2008).

"c'est avec les grands travaux de la ville, les deux événements les plus importants des 5 dernières années à Saint-Etienne"

Elle occupe les discours et les esprits. Une dimension aspirationnelle forte est liée à l'avènement de la Cité qui doit contribuer à "sortir Saint-Etienne d'elle-même, la révéler internationalement, générer des emplois et un renouveau économique dans la région...", En revanche, les contenus des discours restent assez vagues et imprécis en particulier en terme d'application et d'usages...

"une nébuleuse de mots entoure la Cité" "Tout le monde en a plein la bouche mais on ne sait toujours pas ce que ce sera réellement" Plus précisément, la Cité du Design est décrite surtout en terme de moyens

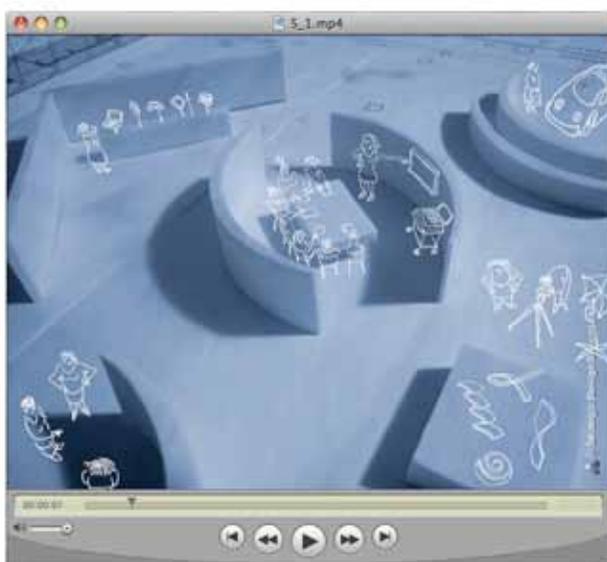
"la matériauthèque, les espaces d'exposition, le restaurant..."
"le seul lieu au monde disposant à la fois de la recherche, de l'enseignement et de la divulgation"...

Les usages quand ils sont évoqués se rapportent à de grandes idées génériques

"un lieu de ressources, de mutualisation et de mise en communauté", "un lieu de vie et de rencontres", "un lieu d'expérimentations et de curiosités", "un laboratoire social", "une force de proposition", "un lieu d'inspiration et de créativité"...

Afin de matérialiser et de circonscrire cette richesse de passions créatives diffuses, une approche de story-telling a été mise en place. Elle consiste littéralement à demander aux participants de raconter des histoires et permet de faire sédimenter une vision dif-

Un corpus d'une quarantaine d'histoires ont été synthétisées et illustrées. Au-delà de l'usage de supports en ligne, un micro-booklet format A6 a été imprimé et distribué largement aux acteurs internes et externes de manière à ce que la matérialité du support papier fasse exister physiquement le résultat du processus de projection collective. Les histoires hétérogènes ont été reliées symboliquement ensemble et peuvent être alors partagées et discutées. Le booklet constitue l'outil fournis à chaque participant au processus pour en distribuer le résultat autour de lui.



fuse au sein d'un système complexe d'acteurs sous forme d'un ensemble de petites narrations caractéristiques. Ces histoires (Fig. 1) racontent en quelques lignes comment la Cité du Design pourrait fonctionner du point de vue d'un chef d'une entreprise locale, d'un étudiant à Saint-Étienne, ou d'un retraité habitant place Carnot...

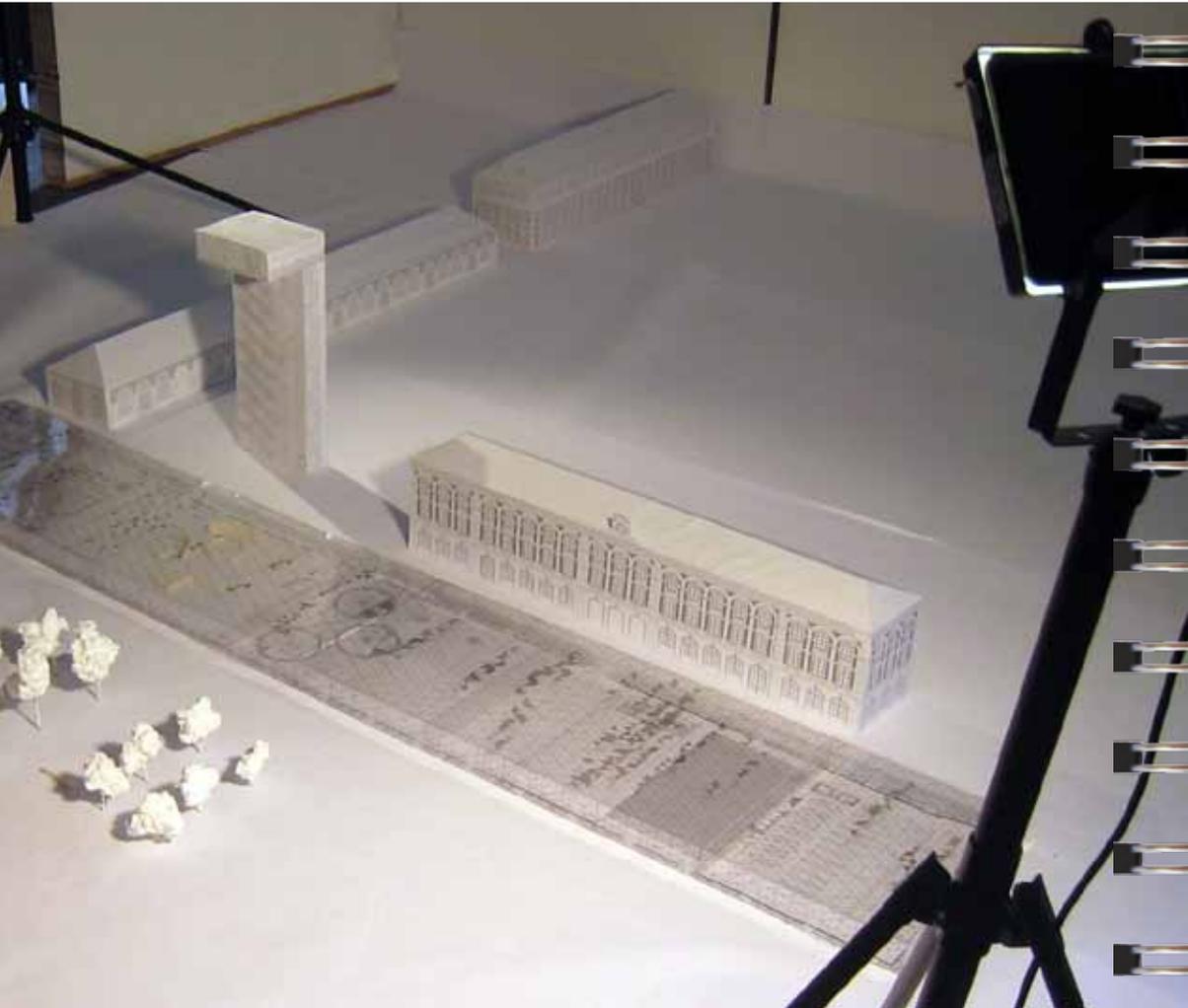
En terme de design de scénarios, l'approche de story-telling représente probablement la démarche participative de projection la plus accessible à un public varié: elle consiste essentiellement à décrire le bénéfice perçu en terme d'usage d'un produits et/ou service mis en œuvre par la Cité sans se préoccuper encore de définir celui-ci. Le résultat obtenu constitue cependant un premier acte de design de ce macro-service qui identifie des bribes de visions souhaitables (au moins par qui les à formulées: "ce serait bien, ce serait raisonnable de faire ainsi...") et plausibles (formulées par des narrations réalistes: "je serais capable de m'engager, je pourrais faire l'effort..."). Ainsi plus d'une centaine d'histoires ont été dégagées constituant une projection collective des acteurs impliqués dans la Cité.

Une co-élaboration à plusieurs niveaux impliquant acteurs internes et externes dans une démarche itérative...

L'obtention d'une projection collective exhaustive formée d'un corpus d'histoires denses et équilibrées n'est pas un processus immédiat. Il requière une démarche progressive et multiforme.

Les interlocuteurs de la Cité du Design sont nombreux: industriels de la région, designers locaux, étudiants et professeurs, habitants du quartier, touristes en visite à Saint-Étienne, institutions culturelles de la ville, acteurs institutionnels stéphanois... Leur implication dans le processus de conversation sociale s'est faite en deux niveaux. En accord avec la Cité nous avons déterminé un premier cercle restreint représentatif des principaux acteurs impliqués dans la Cité du Design. Plus accessibles et impliqués, ils font office de comité de pilotage du processus de conversation au cours duquel ils ont été consultés régulièrement. Un second cercle élargi constitué d'un échantillon à la fois plus divers et plus représentatif des acteurs impliqués a été aussi défini. Il a été sollicité en particuli-

◀ **Un ensemble de 10 séquences vidéo d'une minute chacun ont été construites à partir du corpus d'histoires finalisées. Elles correspondent à une étape suivante de partage et de diffusion de la projection collective afin de la 'mettre en main' à chacun des acteurs participants à la mise en œuvre de la Cité du Design et en général pour l'installer clairement la vision obtenue comme objectif dans l'esprit du plus grand nombre.**



er dans le processus d'écriture d'histoires et a permis d'élargir et d'enrichir les points de vue pris en considération.

Au-delà de leur nombre important, les acteurs impliqués dans la Cité sont divers. Leur association à un processus de conversation sociale suppose la mise en œuvre d'outils de dialogue adaptés à cette diversité. Un blog Systèmes de vie (Fig. 2) a été mis en place dès le début du processus. Il a permis de publier en temps réel l'avancement du travail, de le rendre disponible à chacun des acteurs au-fur-et-à-mesure de leur implication dans le processus de discussion. Un workshop créatif et un stage longue durée ont été organisés avec les étudiants de l'École Supérieure d'Art & Design de Saint-Étienne et partie prenante de la Cité du Design, à la fois comme consultation d'un échantillon d'étudiants et professeurs acteurs de la Cité et comme expérience d'un processus pédagogique de design de scénarios. Plusieurs sessions de micro-interviews à distance et groupes de discussions ont permis de maintenir le dialogue avec les cercles restreints et élargis d'acteurs et d'affiner progressivement l'exercice de projection.

Enfin, l'ensemble de la démarche de dialogue a été organisée de manière itérative recueillant les idées, les confrontant, les modifiant pour progressivement susciter la convergence des différentes catégories d'acteurs impliqués. L'écoute de chacun d'entre eux à travers un dialogue continu avec un échantillon représentatif de chaque typologie a pour principal objectif d'informer le projet. Plus qu'un processus de médiation du type participatif, il s'agit de délimiter le champ des possibles. Pour reprendre la fameuse métaphore de P. Watzlawick il ne s'agit pas pour le capitaine du navire évoluant par temps d'épaisse brume de seulement trouver une route qui convienne sans rencontrer d'écueils mais bien de cerner au mieux ces derniers pour connaître l'ensemble des routes praticables (Watzlawick, 1988).

La co-élaboration d'une projection collective élabore ainsi un réseau de routes-synthèse proposant un ensemble de visions claires et compatibles avec les impératifs de chacun des acteurs.

◀ Les modalités de visualisation des projections obtenues constituent une réalité mixte: des prises de vue de maquettes réalistes additionnées de dessins esquissés produisent un résultat suffisamment évocateur pour se faire une idée de l'expérience des services proposés mais encore assez ouvert pour laisser la place à la contribution de chacun.



Une définition concertée d'une vision praticable...

L'approche de design participatif de services empruntée vise, à l'opposé d'un consensus mou, à l'élaboration d'une vision praticable, un geste de projet fort mais pleinement informé, une démarche d'anticipation prospective ambitieuse émergeant d'un collectif d'acteurs et non d'un seul individu visionnaire. Cet équilibre délicat dans la démarche de design de scénarios du macro-service est obtenu en combinant une approche déductive et une approche inductive [Jégou, Verganti, Marchesi, Simonelli et Dell'Era, 2006].

La co-construction du corpus d'histoire avec les différentes catégories d'acteurs impliqués dans la Cité du Design participe déjà de cette démarche. Elle est faite de moments de recueil de projections narratives spontanées: "voilà comment je m'imagine la Cité"; "Les stéphanois viendraient s'y promener avec leurs enfants le dimanche"; "La matériauthèque relayerait les demandes des industriels vers des centres de recherche spécialisés"; "On pourrait suivre des conférences sur le design dans le restaurant, etc...". Ces insight souvent très précis et motivés par celui qui les formule alternent avec des moments de synthèse typique d'une activité de projet: êtes vous à l'aise avec chacune de ces histoires? Pourriez-vous donner des priorités? Est-ce que l'on a évoqué les relations entre tous les acteurs? Quelle image d'ensemble obtient-on si l'on regarde tous ces morceaux de vie en même temps ou si l'on fait une coupe synchronique 5 ans après l'ouverture?.

Une fois le corpus d'histoires stabilisé en une projection collective suffisamment représentative, la spécification du macro-service Cité du Design proprement dit est extrapolée des narrations collectées. De chacune des histoires on peut déduire des caractéristiques nécessaires à la réalisation effective de ce qui est raconté: susciter à la fois l'adhésion des habitants du quartier Carnot et l'intérêt de la communauté de recherche du design demande des stratégies de communication à différents niveaux, des thématiques transversales; mettre en relation acteurs et projets à l'échelle locale et globale suppose pour la Cité de mettre en place un knowledge management à la fois agile et structuré; etc.

◀ L'ensemble des scénarios produits ont été présentés au public lors de la Biennale Internationale Design 2008 comme dernière étape de communication du nouveau macro-service et d'imprégnation des acteurs avant l'inauguration officielle en 2010.

Au-delà de ce travail d'extraction des spécifications de la Cité, l'atmosphère, l'état d'esprit véhiculé à travers le corpus d'histoires inspire et induit les éléments de 5 visions plus radicales:

_ Stimuler le tissu économique régional...

LA CITÉ COMME HUB ENTRE INDUSTRIELS, DESIGNERS ET CITOYENS, reliant les demandes et les problématiques, mettant en réseau, mariant les acteurs locaux et internationaux...

_ Susciter l'adhésion des stéphanois à la Cité...

LA CITÉ COMME LIEU DE CULTURE VIVANT À SAINT-ETIENNE, actif en semaine, le week-end stimulant le public local et répondant aux attentes des visiteurs (inter)nationaux...

_ Intégrer la Cité dans le tissu social du quartier...

LA CITÉ, LE QUARTIER, LA VILLE COMME LABORATOIRE VIVANT DU MIEUX VIVRE, où citoyens et Cité collaborent, expérimentent et construisent ensemble un modèle de développement durable...

_ Organiser un centre de recherche international en design...

LA CITÉ COMME STIMULATEUR DE RECHERCHES PROSPECTIVES, mettant en synergie la Biennale, l'École, les chercheurs en résidence, la programmation d'exposition et de colloques, le réseau pour développer des projets à l'échelle globale et locale...

_ Optimiser l'usage des moyens mis en oeuvre à la Cité...

LA CITÉ COMME CENTRE DE RESSOURCES, mettant à disposition des publics et des acteurs locaux sa médiathèque-matériauthèque, ses salles de conférences, ses ateliers et laboratoires, son infrastructure dynamique et créative...

La démarche dite "semi-participative" est ainsi constituée de deux processus complémentaires et itératifs, l'un déductif de collecte, d'histoires, d'extraction de spécifications... et l'autre inductif de projection d'un ensemble de visions, de prise de parti... Elle se rapproche en terme de management de l'innovation des méthodes dites design-driven dont la Cité participe en composant de manière créative avec le milieu dans lequel elle évolue.

Un processus de visualisation progressive des scénarios...

L'objectif du processus de dialogue créatif, de conversation stratégique entre les acteurs impliqués dans la Cité vise un double résultat: ici et maintenant, il doit aider à définir les services, les lieux, les fonctions, les projets... à mettre en œuvre pour équiper l'infrastructure architecturale générale, définir les modalités d'accueil des publics, susciter le bouillonnement nécessaire à l'émergence d'un pôle de recherche local et global...

Au-delà des spécifications techniques, à l'opposé peut-être, le processus de co-construction de "systèmes de vie" pour la Cité doit projeter cette dernière dans l'avenir, anticiper les problématiques émergentes, les rôles qu'elle pourra y jouer, fournir des directions sur lesquelles construire et innover...

Par exemple, la situation particulière de Saint-Étienne comme "nouvelle ville de design" (Lacroix, 2005) dont le dynamisme et l'engagement en la matière n'est plus à démontrer bien qu'elle ne bénéficie pas de la circulation des grandes capitales internationales, lui impose d'articuler savamment la dimension locale et la dimension globale. Ce contexte particulier place la Cité du Design d'emblée au cœur de la problématique de la "multi-localité" (Manzini, Jégou, 2003) en cours d'émergence combinant à la fois implication dans le tissu local et connectivité à grande échelle dans une perspective globale. Elle suppose de mettre d'ores-et-déjà en place des solutions adéquates: construire une "Cité Virtuelle" ayant son existence propre, au-delà d'une simple présence sur le web de la Cité réelle... Satisfaire au besoin omniprésent d'ubiquité en composant présences virtuelles, contacts physiques et réduction des émissions carbone...



Margot,
26 years old,
actress,
Tardy, Saint-Étienne



BICYCLE WORKSHOP

already in
East Europe



Urban life is rather adapted to the use of cars than to bicycles.



How to facilitate the use of bicycles in the city?



A Bicycle Workshop is a group of amateurs offering wide range of services for bikers.



The place provides tools, spare parts and a platform for members to exchange knowledge on how to maintain bicycles.



Members fix a pool of bicycles and make them accessible for temporary or long term renting.



The use of bikes is promoted along with the lobby for the development of cycling paths.



Bicycle Workshop facilitates cycling in the city and encourages its turn into a daily routine within the population.





◀ La Biennale 2008, et plus particulièrement son exposition phare "City-Eco-Lab", fut le prolongement de nouvelles visions de service basées sur une série d'histoires d'habitants de St-Etienne relatant comment les initiatives locales d'innovation sociale peuvent inspirer de nouveaux modes de vie plus durables.



Bibliographie:

Jégou, F., 2009. Co-design approaches for early phases of augmented environments in *Designing User Friendly Augmented Work Environments. From Meeting Rooms to Digital Collaborative Spaces*, Edited by Saadi Lahlou Computer Supported Cooperative Work. Series. Springer Verlag. London.

Jégou, F. and Manzini, E., 2008. Collaborative Services, Social Innovation and Design for Sustainability with essay by Bala, P., Cagnin, C., Cipolla, C., Green, J., van der Horst, T., de Leeuw, B., Luiten, H. Marras, I., Meroni, A., Rocchi, S., Strandbakken, P., Stø, E., Thakara, J., Un, S., Vadovics, E. Warnke, P. and Zacarias A. Edizioni Poli.design, Milan.

Jégou, F. Detailed summaries of the first discussion sessions hold at the beginning of the Life System for La Cité du Design study with the representatives of the principal stakeholders involved in the project. Internal report, 2008

Jégou, F., Verganti R., Marchesi A., Simonelli G. D'ell Era C. "Design Driven Toolbox, A handbook to support companies in radical product innovation", Clac, Milano 2006.

"Les nouvelles villes de design" directed by Marie-Joée Lacroix, Infopresse, Montréal 2005.

Landry, C., 2000 "The creative city, A toolkit for urban innovators", Comedia Earthscan.

Manzini, E. Jégou F., 2003. Sustainable Everyday, Scenarios of urban life. Edizione Ambiente, Milan.

Meroni A., 2007. Creative communities, People inventing sustainable ways of living. with essay by Bala, P., Ciuccarelli, P., Collina, L., de Leeuw, B., Jégou, F., Luiten, H., Manzini, E., Marras, I., Meroni, A., Strandbakken, P., Stø, E., S., Vadovics. Edited by Polidesign, Milan.

Watzlawick P., 1988. L'invention de la réalité, Seuil, Paris.





Strategic Design Scenarios

www.StrategicDesignScenarios.net

contact: Francois.Jegou@StrategicDesignScenarios.net

