



# ESAA DNMADE OBJET



## « CUISINE MOBILE »

cuisiner ensemble, sur le plateau de la duchère

### L'IDEE DU PROJET

A l'origine du projet, une « commande » de la Mission Duchère au Dn Made Objet pour concevoir un prototype de cuisine mobile à la disposition des associations du plateau de la duchère pour cuisiner ou organiser des ateliers de cuisine en plein-air, à la Duchère.

### L'ENJEU DU PROJET

Penser ce projet avec les structures associatives de la Duchère et leurs adhérents, afin de Co concevoir un dispositif qui permette :

- de faire le lien, tisser des liens entre les différents acteurs (centres sociaux / association Vrac / ..) autour du projet ;
- permettre sur le terrain de cuisiner ensemble / de partager un « repas » / d'échanger.
- et réaliser pour préfigurer une « cuisine mobile », un prototype exploitable dans des temps dédiés.

### LES ACTEURS DU PROJET,

> DnMade Objet 2, pour la démarche d'innovation sociale/ le travail de Co-conception / la réalisation des dispositifs

#### Co concepteurs

Adhérents Centre social Plateau secteur  
Adultes Familles /ateliers de cuisine « papote et popote »  
Centre Social Sauvegarde,  
Association Vrac lyon Métropole.

#### Partenaires

GRUPE SERL,  
MISSION LA DUCHERE LYON Maison du Projet

#### Intervenant

Céline Micheland design innovation par les usages & innovation sociale,

#### Coordination

Christine Ravit, enseignante et coordinatrice DnMade Objet  
Etienne Cantais, enseignant DnMade.  
ESAA la Martinière Diderot DnMade Objet

*séance de conception des dispositifs, avec Céline Micheland, design d'innovation par les usages.*



## LES ETAPES DU PROJET

### Atelier « design ensemble »

rencontrer des partenaires et habitants pour définir les enjeux et conditions du projet

### Atelier conception 1

élaboration d'hypothèses volume qui préfigurent le projet et retour critique sur les hypothèses / validation des axes de développement du projet

### Atelier conception 2

définition du cahier des charges et esquisses volume échelle 1 et validation des usages

### Atelier conception 3

Conception et réalisation des 3 dispositifs

## LE CAHIER DES CHARGES une idée commune de la « cuisine mobile »

Réaliser un « repas simple » facile à confectionner en extérieur sur temps court, composé :

- > d'un **espace pour préparer** ( découper, laver, préparer) : accès autonome à l'eau (bonbonne) et gestion des déchets intégrée. Dispositifs pour ranger et transporter le matériel.
- > un **espace pour cuisiner les aliments** (modes simples et autonome) et dispositifs pour ranger et transporter le matériel.
- > un **espace pour partager le « repas »** et dispositifs associés pour mettre « la table » pour ranger / stocker et transporter le matériel.
- > le tout envisagé déplaçable / déployable sur site / repérable / identifiable ;



## ATELIER « DESIGN ENSEMBLE »

rencontrer des partenaires et habitants pour définir les enjeux et conditions du projet

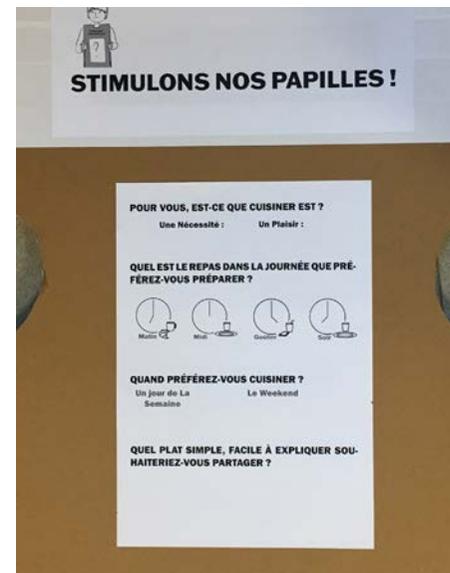
**Concevoir avec les usagers c'est,**

- envisager les usagers dans leur diversité, comme acteurs au centre du projet,
- créer des dispositifs de co-conception...

### Enjeux de l'atelier « DESIGN ENSEMBLE »

- > Observer / S'immerger / Interagir avec les utilisateurs dans le contexte de leur vie.  
Pour ancrer le projet dans la réalité ;  
et,
  - Engager une dynamique de réflexion autour d'un problème identifié
  - créer un intérêt commun autour d'un projet à venir
  - Établir des informations fiables sur les besoins des usagers
  - Identifier des leviers de créativité et d'innovation tangibles et pertinents
  - Valider, ou non, des hypothèses de travail
  - communiquer auprès des usagers et les impliquer sur le long terme.

**Ainsi les étudiants ont fabriqué un ensemble d'outillage (sous la forme de questions, jeu de rôles, mises en situation...) pour aller à la rencontre des habitants dans le cadre de temps d'échange, de co-conception du projet « cuisine mobile »**



*un ensemble de dispositifs créatifs pour préciser les enjeux du projet «cuisine mobile »*

## ATELIER DE CONCEPTION 1

retour à l'atelier pour un temps d'élaboration d'hypothèses volumes pour préfigurer le projet. Ce travail est présenté aux partenaires.



Présentation des hypothèses (maquettes échelle réduite et scénario d'usage envisagés. Échange avec les publics autour de chacune des propositions pour préciser et définir le cahier des charges produit.



**1 Récup gourmande**



## ATELIER CONCEPTION 2

la présentation aux partenaires permet un retour critique sur les hypothèses et permet de préciser le cahier des charges et de valider les axes de développement du projet et réalisation de maquettes échelles 1 pour valider les usages.

### Points remarquables

#### MOBILITÉ >

un mobilier qui parle de la mobilité > pour aller à la rencontre...  
un mobilier facilement déplaçable .. et le choix de la brouette

#### ÊTRE AUTOUR >

un mobilier qui invite à faire ensemble / autour/ avec...

#### CUISINER >

un équipement qui regroupe et  
donne accès aux fonctions de base :

### 3 DISPOSITIFS

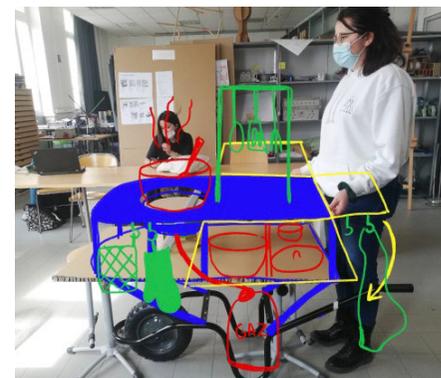
> FAIRE CUIRE ( foyer / plan de travail /  
nécessaire pour ranger en lien avec les usages)

> PRÉPARER / LAVER (eau / déchets / plan de travail)

> STOCKER/RANGER /CONSERVER (le nécessaire  
/ les matières premières pour cuisiner.



conception et expérimentation échelle 1 des dispositifs



## ATELIER CONCEPTION 3

Conception et réalisation des 3 dispositifs





> PRÉPARER / LAVER et scénario d'usage sur site



> FAIRE CUIRE et scénario d'usage sur site



« CUISINE MOBILE »  
cuisiner ensemble, sur le plateau de la duchère