



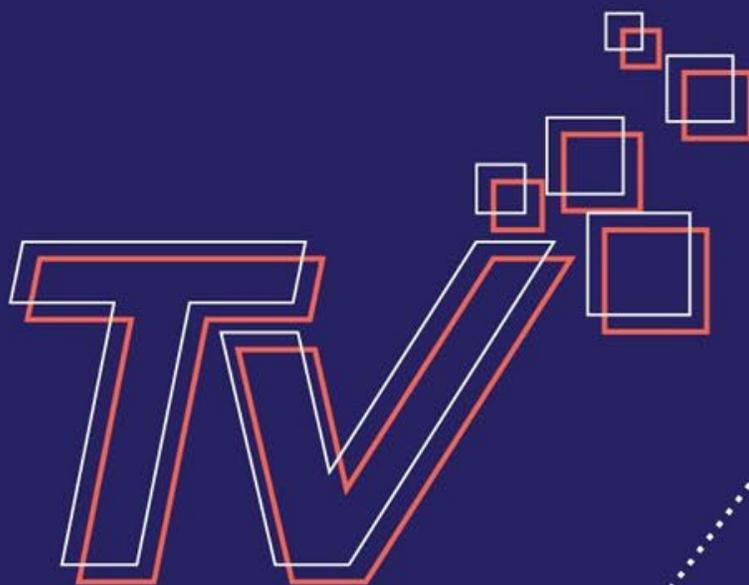
**Telecom  
Valley**

Animateur  
Azuréen  
Numérique

**Atelier**

**La Roue du Futur**

Animé par Suzanne Decrême  
& Anne Dubray







USE AGE 

**1/ Introduction**

**2/ Présentation du sujet et atelier**

**3/ Conclusion**



# Introduction

Définitions et origines

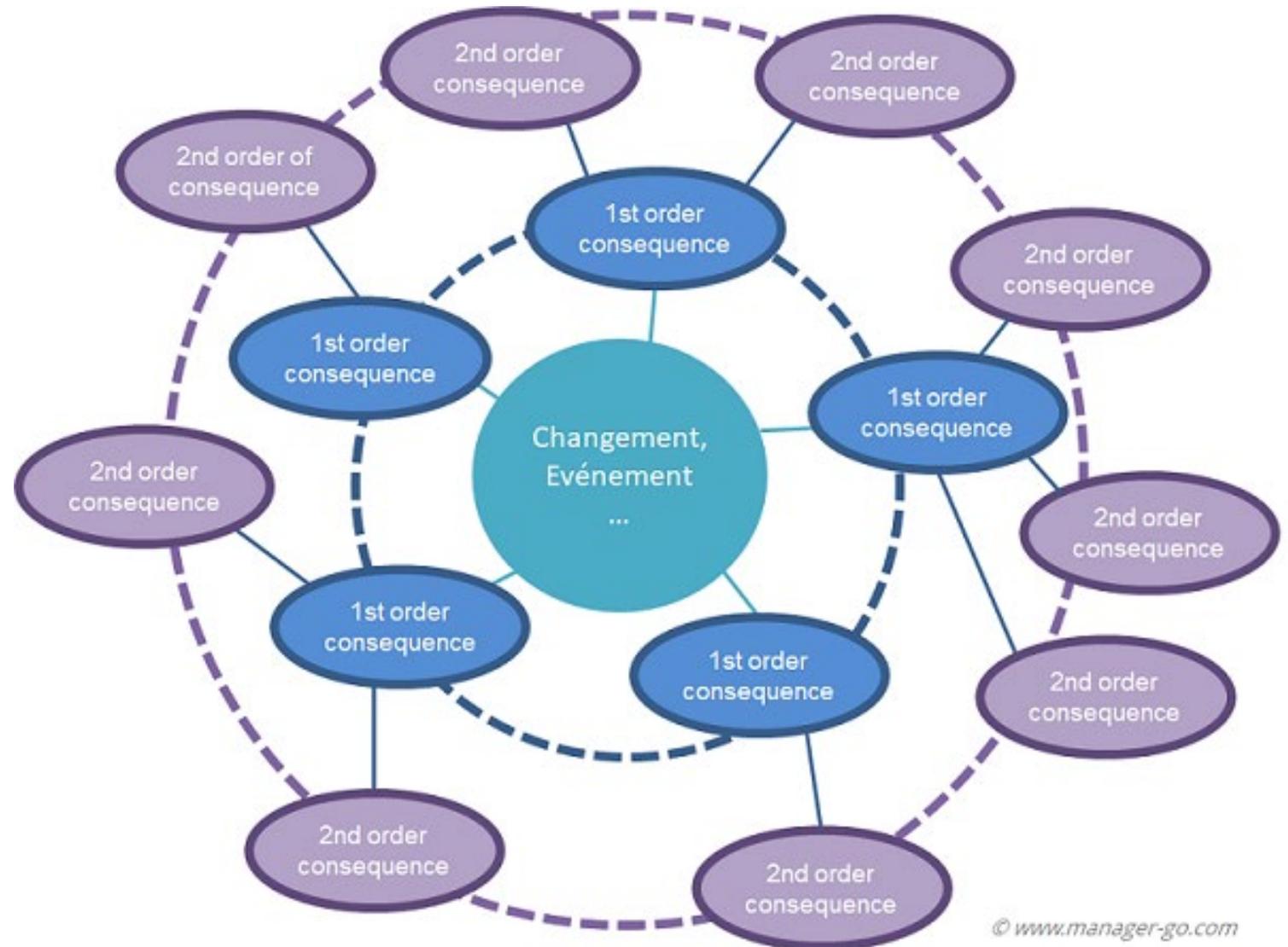
## Origines

- La 'roue des futurs' - Jerome Glenn, 1971 (Futures wheel)
- Outil qui permet de visualiser, analyser, explorer collectivement les conséquences directes et indirectes d'un changement (événement, problématique ou tendance).
- Cet outil permet de décider d'un go/no go par rapport aux impacts identifiés. Il offre un cadre pour conduire une réflexion créative sur le futur.

# Qu'est-ce que la roue du futur ?

## Concrètement

- Graphique composé de bulles
- Au centre le changement
- 1er cercle : impacts directs évidents (positifs et négatifs)
- 2nd et xième cercles : impacts positifs et négatifs possibles (moins évidents)



## Intérêts

La 'roue des futurs' permet de :

- décider si oui ou non un projet peut être lancé à la lumière des retombées attendues
- créer des "insights" pour aider à bâtir des plans d'action préventifs dans le but de neutraliser ou limiter des risques
- alimenter les plans de communication mettant en exergue les vertus d'un projet
- anticiper les résistances aux changements

## Avantages

- Facilité de compréhension et d'utilisation
- Outil universel utilisable dans de nombreuses problématiques
- Aide pour structurer les impacts
- Support créatif pour explorer collectivement les incidences en encourageant les interactions et le débat au sein d'un groupe

## Limites

- Des conséquences peuvent ne pas être décelées, car elles ne sont pas à liées à des items du premier cercle.
- L'outil simplifie les relations existantes entre impacts. Le risque : masquer des dimensions importantes. Les relations sont parfois plus complexes.
- La technique reste subjective

Pour renforcer la pertinence de l'analyse, il est conseillé de coupler cette démarche avec d'autres méthodes (ex: [analyse d'impact](#))

# Présentation du sujet et atelier

C'est parti !

## Réinventer les villes de demain

Comment par le design et la tech pouvons nous transformer les villes pour être plus durables, inclusives et intelligentes ?



Réfléchissez aux **innovations** qui pourraient bouleverser la façon dont nous vivons et interagissons dans les villes d'ici **2035**.

## **En 4 temps**

- Phase 1 : Identification des changements majeurs (15 min)
- Phase 2 : Utilisation de la "Roue du Futur" (30 min) + Bonus
- Phase 3 : Discussion en groupe et feedback croisé (30 min)
- Phase 4 : Conclusion et synthèse (10 min)

## **1/4 : Identification des changements majeurs (15 min)**

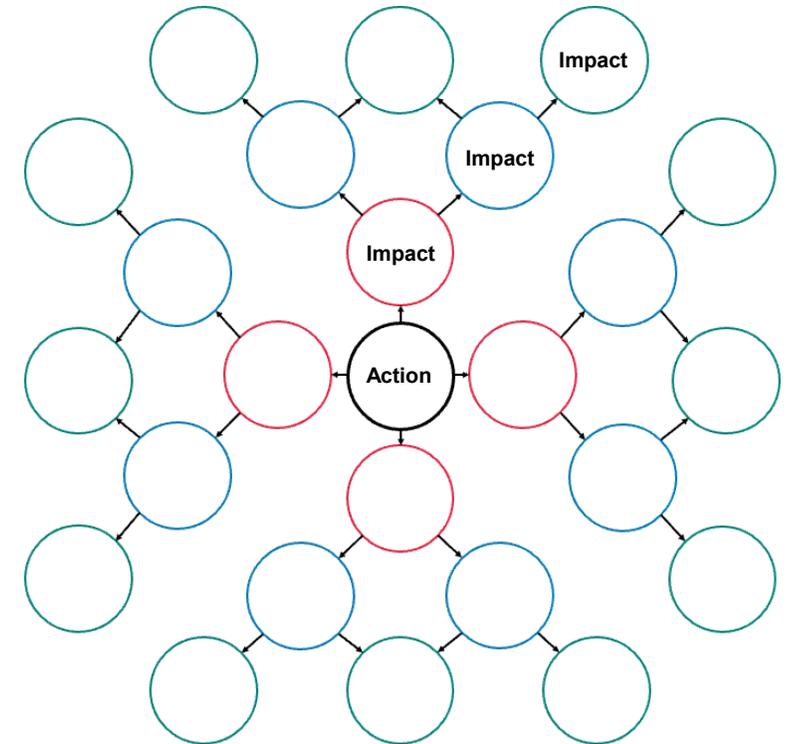
- Groupe de 3-4
- Identifier des tendances et innovations qui pourraient affecter les villes dans les 5 ans à venir.

## 2/4 : Utilisation de la "Roue du Futur" (30 min)

Objectif : remplir une roue du futur

- Déposer l'idée dans le centre de la roue
- Ajouter **4 conséquences** dans les blocs rouge
- Ajouter **2 autres conséquences** dans le cercles bleus
- Ajouter les dernières conséquences dans les cercles verts (optionnel)

**À Noter** : imaginer les conséquences négatives mais aussi positives si il y a.

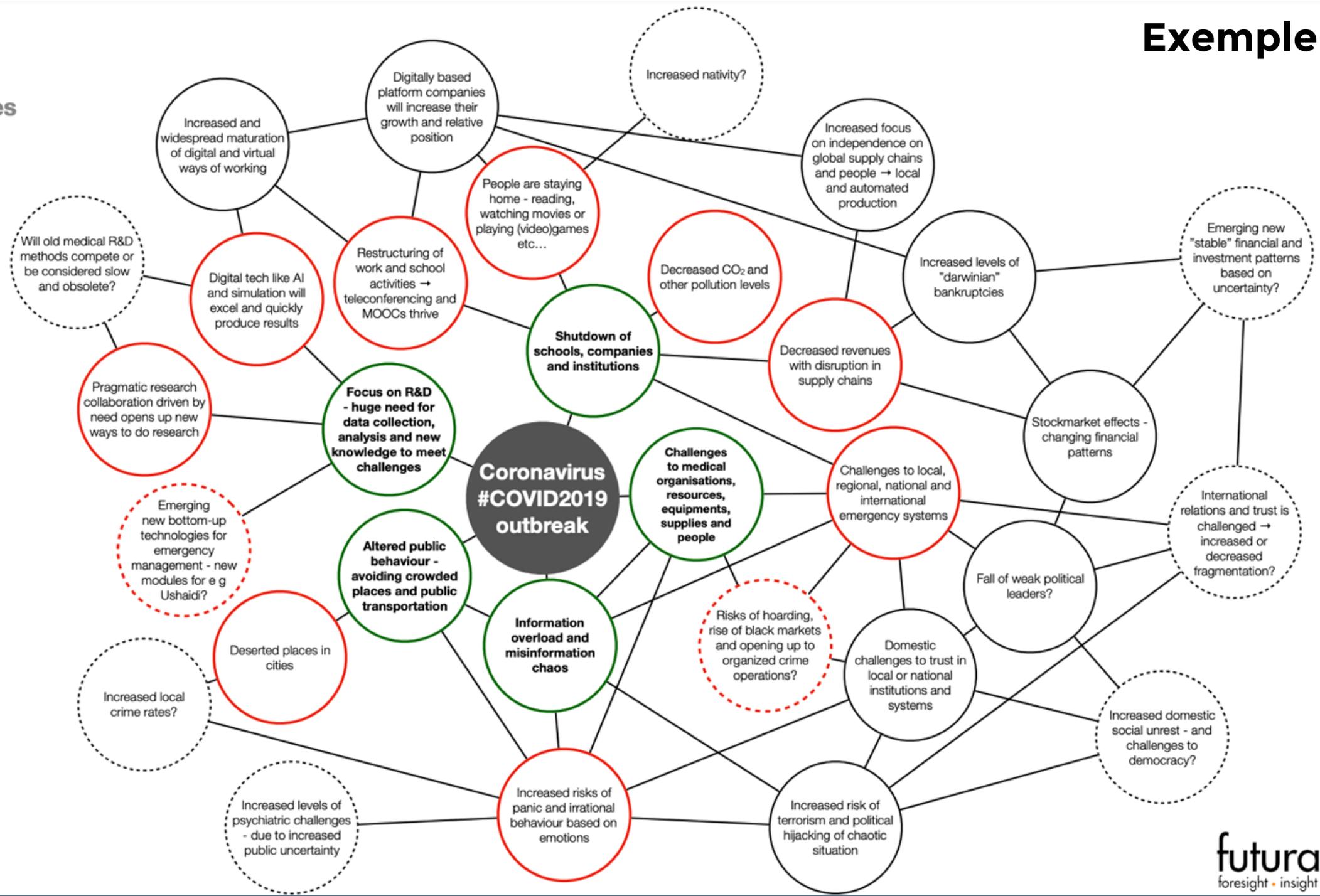


# Futures wheel on Coronavirus epidemics longer term consequences

(work in progress v 0,1 - please add and refine!)

# Exemple

- First order effects
- Second order effects
- Third order effects
- Uncertain/possible effects

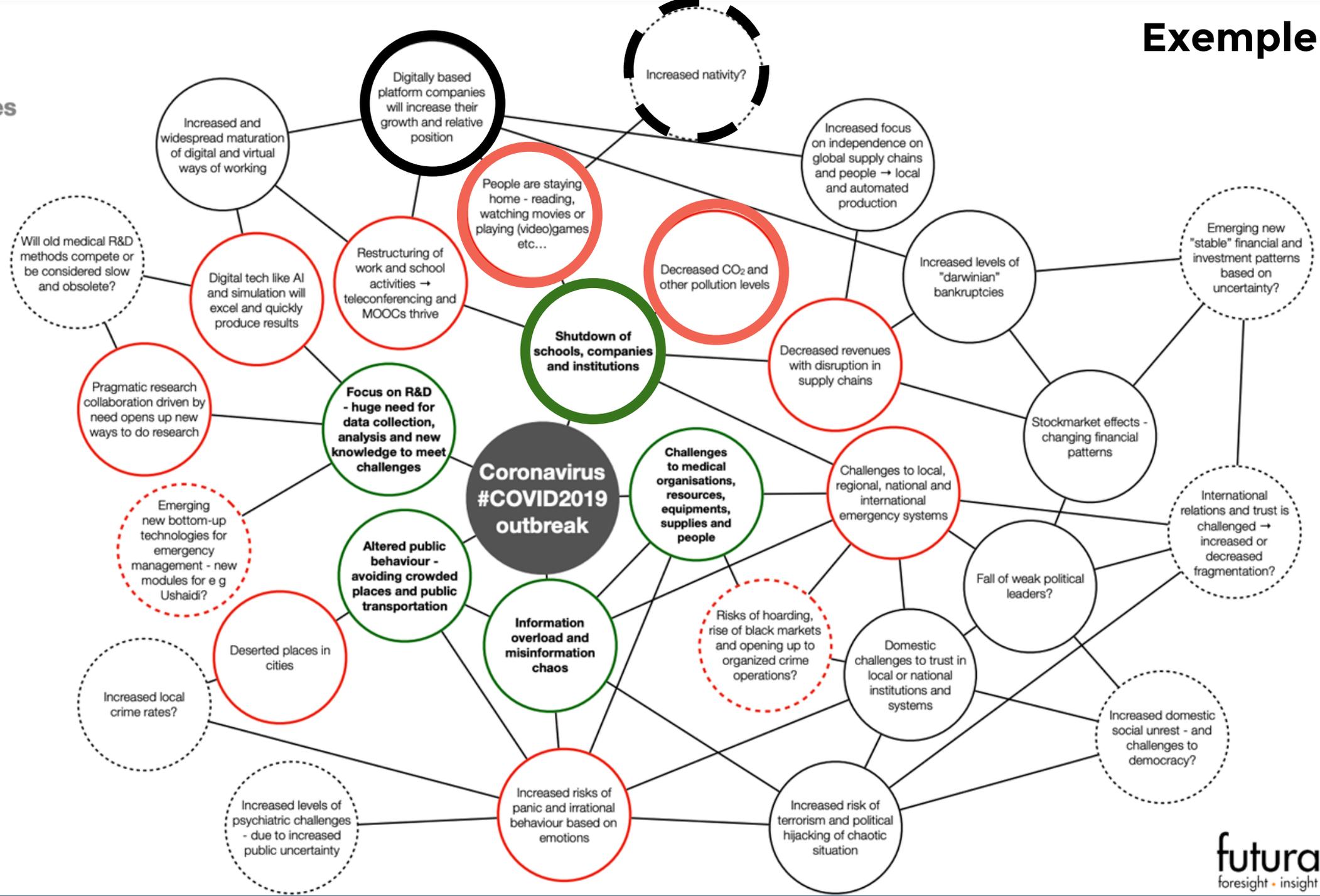


# Futures wheel on Coronavirus epidemics longer term consequences

(work in progress v 0,1 - please add and refine!)

# Exemple

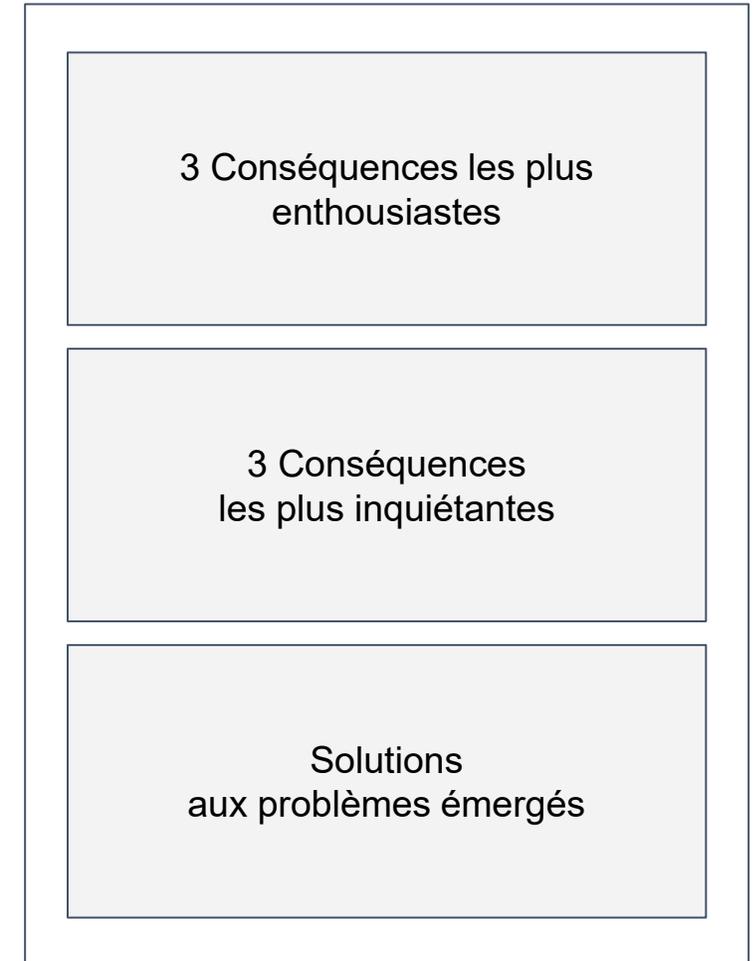
- First order effects
- Second order effects
- Third order effects
- Uncertain/possible effects



## 3/4 : Discussion en groupe (10 min)

- Discuter des résultats obtenus
- Voter sur les conséquences qui :
  - 3 qui vous inquiètent le plus
  - 3 qui vous enthousiasment le plus
- Lister les solutions aux problèmes qui ont émergés

Votre roue du futur et le paperboard de votre discussion (à droite) servira de support pour votre pitch juste après.



## **4/4 : Pitch de 10 min par groupe volontaire pour partager :**

- Vos idées
- Votre roue du futur
- Conséquences les plus enthousiastes
- Conséquences les plus inquiétantes
- Solutions qui ont émergées

## Recap déroulé de l'atelier

- Phase 1 : Identification des changements majeurs (15 min)
- Phase 2 : Utilisation de la "Roue du Futur" (30 min) + Bonus
- Phase 3 : Discussion en groupe (10min) et feedback croisé (20 min)
- Phase 4 : Conclusion et synthèse (10 min)

# Conclusion

de l'atelier

Placez-vous dans la salle par niveau de connaissance sur cette technique

## Questions :

- Qu'avez-vous appris ?
- Que seriez-vous prêt à tester dès demain ?

# Process Complet en groupe

## Étape 1 : Présentation du contexte

## Étape 2 : Ajout dans le modèle

Attribuer une idée à chaque groupe

Laisser 5-10 min pour compléter la roue avec des conséquences négatives et positives (à ne pas oublier) :

- 4 dans les cercles rouges
- Puis, 2 dans les cercles bleus
- Puis, 2 dans les cercles verts

Enfin, partage de ses idées avec les autres groupes

## Étape 3 : Répétition de l'opération pour chaque idée

Répéter jusqu'à ce que toutes les idées soient traitées.

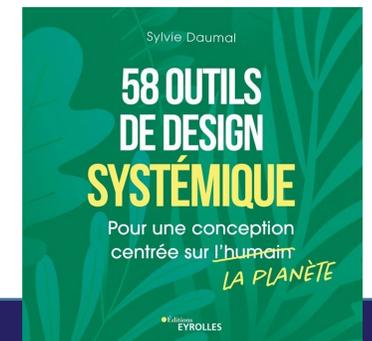
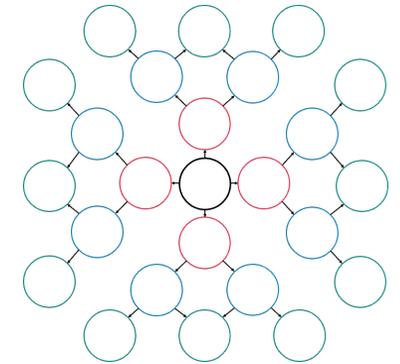
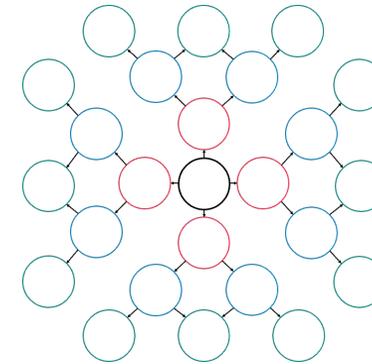
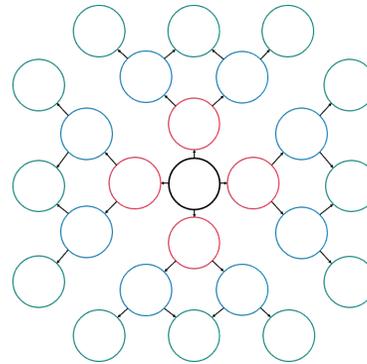
## Étape 4 : Discussion

Echange sur les résultats obtenus et vote sur les conséquences qui les inquiètent ou les enthousiasme le plus.

Lister les solutions aux problèmes qui ont émergé lors de cet exercice.

Enfin, conclure sur les tendances ou les idées à privilégier et écarter.

“La roue du futur engage à réfléchir aux conséquences voulues ou non qui peuvent en découler.”



## Sources

Template Futur Wheel :

<https://www.jisc.ac.uk/guides/vision-and-strategy-toolkit>

Roue des futurs sur les conséquences à long terme des épidémies de Coronavirus :

<https://www.futuramb.se/blog/wp-content/Futures-Wheel-COVID-19-Coronavirus.pdf>

58 outils de design systémique pour une conception centrée sur la planète, par  
Sylvie Daumal

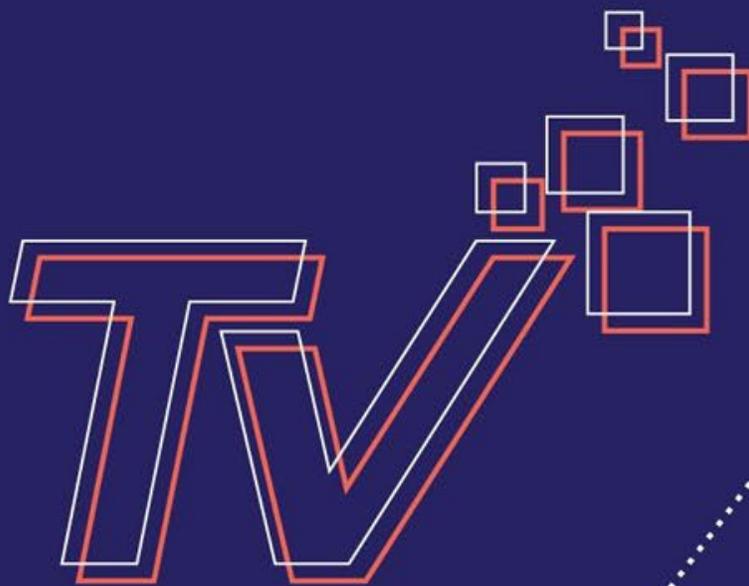
<https://atelierdesfuturs.org/q035-covid-19-comment-commencer-serieusement-a-anticiper-les-impacts-de-la-crise-en-60-minutes-chrono/>

<https://www.manager-go.com/gestion-de-projet/dossiers-methodes/incidences-dune-decision>

<https://www.parkadom.com/blog/ecologie/2050-a-quoi-ressemblera-la-ville-du-futur>



**Merci  
de votre attention !**



[www.telecom-valley.fr](http://www.telecom-valley.fr)



TIMING	PLANNING	TODO	QUI ?
	ONBOARDING		
<b>14:00:00</b>	<b>00:05:00</b> <b>Bienvenue, attente démarrage</b>		
14:05:00	00:05:00 Chacune se présente, communauté UX/CX de TV, Use Age et Planning		Anne
14:10:00	00:10:00 Introduction du sujet (5 slides)		Anne
14:20:00	00:05:00 Présentation du sujet et phases		Suzanne
14:25:00	00:05:00 Explication Phase 1		Suzanne
14:30:00	00:10:00 <i>Réalisation de l'exercice par les équipes</i>		<i>Les deux</i>
14:40:00	00:05:00 Explication Phase 2		Suzanne
14:45:00	00:15:00 <i>Réalisation de l'exercice par les équipes</i>		<i>Les deux</i>
15:00:00	00:05:00 Explication Phase 3		Suzanne
15:05:00	00:15:00 <i>Réalisation de l'exercice par les équipes</i>		<i>Les deux</i>
15:20:00	00:05:00 Explication Phase 4		Suzanne
15:25:00	00:20:00 <i>Réalisation de l'exercice par les équipes</i>		<i>Les deux</i>
15:45:00	00:05:00 Conclusion : explication process complet (10 min par groupe)		Suzanne
15:50:00	00:05:00 Conclusion : ligne niveau de maturité		Anne
15:55:00	00:05:00 Question et feedbacks		Les deux
<b>16:00:00</b>	<b>FIN</b>		



## **World Usability Day**

Thématique 2024 : 'Designing for a better world'

Evènement international - existe depuis 20 ans

Thématiques précédentes : ex: Collaboration and cooperation ; Theme our health ; Design of our online world; Human centered AI; design for the future we want, Inclusion, Sustainable/green UX

## **World Usability Day**

Thématique 2024 : 'Designing for a better world' - intervenants

- Le web pour tous : Mission (im)possible ? Un atelier immersif sur l'accessibilité numérique ; Mikhail SHAYMARDANOV
- Concevoir un monde meilleur : Dépister précocement les maladies neurodégénératives ; Michèle DELACROIX & Larisa SEREDOVA
- Dark Patterns Clément OLIVA
- Atelier Design : La roue du futur Anne DUBRAY & Suzanne DECREME