



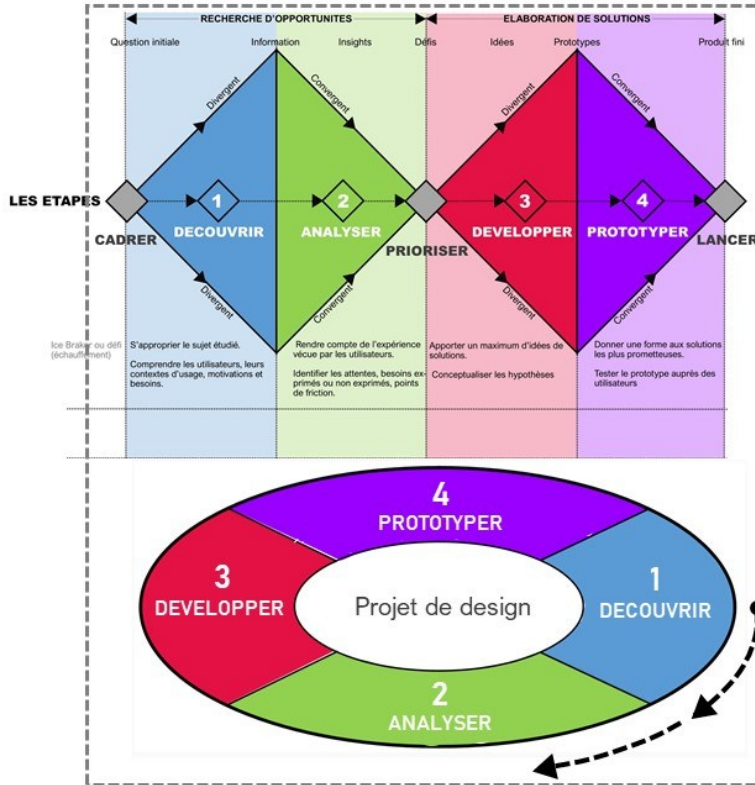
Guide du

# design multi-niveaux




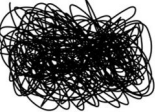
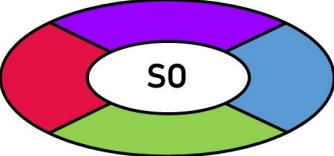




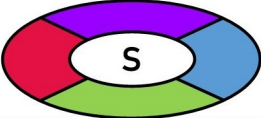





Inspiré du '**Multilevel design model**' de Peter Joor et Han Brezet (Delft University of technology en Hollande) le modèle du design multi-niveaux combine une approche de conception itérative suffisamment générique pour décrire à la fois le processus de conception de nouveaux produits ou services tangibles, ainsi que pour décrire de manière simplifiée la manière dont des processus complexes de changement sociétal peuvent avoir lieu.

Dans la prise en main de cet outil, les designers peuvent agir consciemment à tous les niveaux et tirer parti de l'influence mutuelle des développements au niveau le plus bas et le plus tangible, aux processus de changement complexes au niveau le plus élevé et le plus abstrait, ainsi qu'aux niveaux intermédiaires.



Le schéma du double diamant.

Adaptation des 4 phases du Design-Thinking sur le modèle multi-niveaux.

Vision	Echelle de complexité des enjeux	Niveaux	Systèmes
 Macro	 <b>DESIGN 4.0</b> -Planétaire -Universel		<b>Sociétal</b>
 Meso	 <b>DESIGN 3.0</b> -Pays -Régions -Industries -Organisations		<b>Socio Economique</b>
	 <b>DESIGN 2.0</b> -Produits -Services -Expériences -Systèmes		<b>Service</b>
 Micro	 <b>DESIGN 1.0</b> -Logos -Packaging -Posters		<b>Produit</b>
			<b>Sous Composant</b>
			<b>Matériau</b>

Quels sont les impacts à chaque niveau depuis l'extraction des matières premières jusqu'à la fin de vie d'un objet ou d'un service?

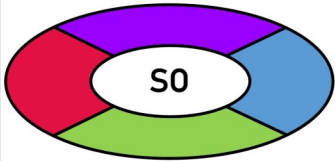

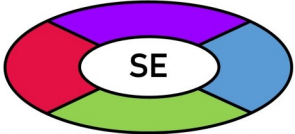

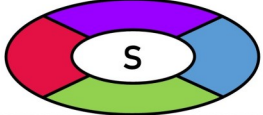

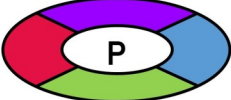

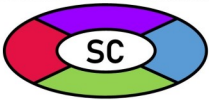
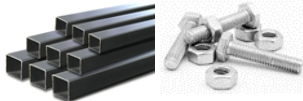



Exemple d'application du schéma multi-niveaux à partir d'une table simple fabriquée industriellement avec un plateau en bois et une structure en métal peint.

# GUIDE

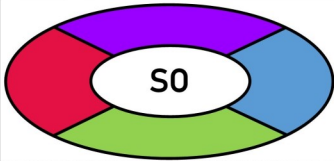
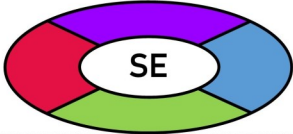
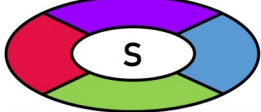
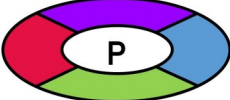
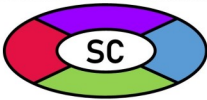

## Guide du design multi-niveaux

Exemple de représentation d'impact à partir d'une table en bois avec pieds en métal

Niveaux	Systèmes	Quels impacts?	
	<b>Sociétal</b>		<p>→ Déforestation ou pollution de l'air et impact climatique</p>
	<b>Socio Economique</b>		<p>→ Industrie du bois Conditions de travail Expertise et apprentissage métiers</p>
	<b>Service</b>		<p>→ Vente et transport</p>
	<b>Produit</b>		<p>→ Design de la table plateau bois et structure métallique</p>
	<b>Sous Composant</b>		<p>→ Quincaillerie d'assemblage</p>
	<b>Matériau</b>		<p>→ Matières premières (minerais + bois)</p>



Exemple d'une PME nommée Elvis & Kresse qui récupère depuis 2006 plus de 175 tonnes de tuyau d'incendie par an pour fabriquer de façon artisanale des objets de maroquinerie haut de gamme.

Niveaux	Systèmes
	Sociétal
	Socio Economique
	Service
	Produit
	Sous Composant
	Matériau



### Quels impacts?

→ Réduction de déchets valorisation en nouveaux produits de consommation. Certifié au label mondial 'B Corporation'

→ Sous-traitance auprès d'associations et versement de 50% des profits à une organisation caritative

→ Services de vente et réparations

→ Design et artisanat de produits maroquinerie et d'accessoires

→ Tuyau d'incendie au rebut

→ Matières premières Caoutchou et dérivatifs