



La Ruche e-santé, the place to bee

SUR L'AMENAGEMENT DE LA RUCHE

Le principe de design utilisé pour aménager la Ruche est la facilitation à la co-construction.

Pour ce faire nous avons mis en place des leviers qui invitent les utilisateurs à la vigilance : « soyez prêts à vous détendre, soyez prêts à travailler, soyez prêts à agir et réfléchir de façon créative ». L'étonnement, la pertinence, la convivialité, l'autonomie, la gamification, le prototypage, le test... sont des maîtres mots de l'environnement qu'est la Ruche.

L'ETONNEMENT

Tout est fait pour que dès le pas de la porte du GCS, un visiteur, quelle que soit la raison de sa venue, soit étonné : objets, jeux, couleurs, formes, disposition. Le cerveau est en alerte car « ce n'est pas un siège d'entreprise comme les autres, il peut se passer quelque chose de différent ici ». L'environnement permet aussi de s'autoriser à faire des choses différemment sans craindre une remarque. Ils permettent de s'autoriser à expérimenter.

LA PERTINENCE

Aucun objet ou mise en scène n'est fortuit dans la Ruche. Tout a du sens et peut servir de levier pour porter un message ou atteindre un objectif. Il ne s'agit en aucun cas de « décoration ».

D'autres objets et livres peuplent la Ruche. Ils peuvent servir d'outils aux organisateurs et participants d'ateliers, par exemple pour appuyer leur propos. Ces objets peuvent être explicitement utilisés ou bien juste posés sur la table ou dans le périmètre, comme un message implicite. Le sens de ces objets est donné par celui qui les a disposés. L'utilisateur n'a plus qu'en faire une interprétation.

Quelques exemples : utiliser un dé en peluche pour évoquer l'impossibilité de tout contrôler, même dans un projet parfaitement bien cadré. Ou bien un dinosaure en plastique pour illustrer le nécessaire changement de modèle sur un sujet etc.

LA CONVIVIALITE

Tout est fait pour qu'une bonne ambiance de travail s'installe immédiatement. Espaces chaleureux, meubles colorés, espaces détente... On est ici chez soi.

L'AUTONOMIE

L'utilisateur de la Ruche doit être au maximum autonome dans son utilisation des espaces et des outils. Il est formé quand c'est nécessaire (TBI) ou les objets sont à portée de main et utilisables de manière intuitive (plaques de Lego®, tableaux à feutre...).

Des fiches mémos sur les règles de vie, l'utilisation des leviers, la signalétique est omniprésente pour renforcer l'autonomie des utilisateurs et en faire un lieu « plug & play »

LA GAMIFICATION

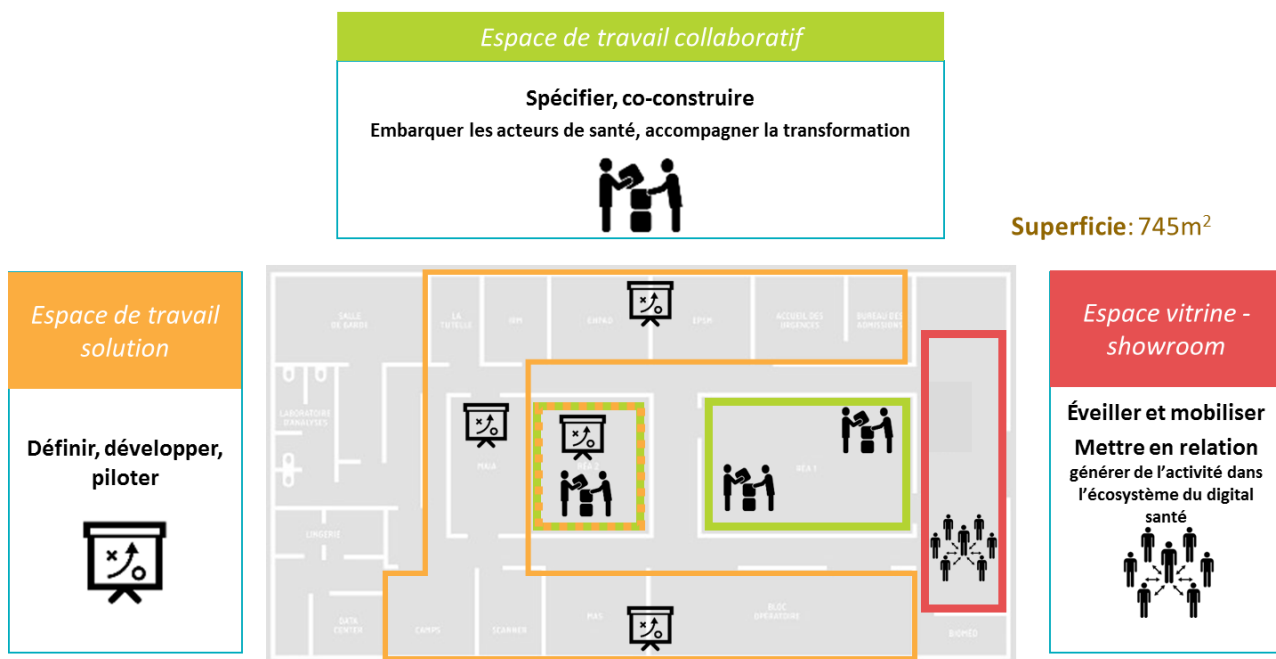
Etudier des cas concrets par le jeu, facilitant les interactions en équipe par les mises en situations concrètes.

LE PROTOTYPAGE

Matérialiser une idée de manière concrète, rapide et visuelle pour en tester rapidement l'usage. Nous venons d'emménager dans de nouveaux locaux, dont l'architecture reflète tout un état d'esprit. La Ruche e-santé est un lieu unique en région Océan Indien.

La Ruche se découpe en 3 zones :

- Un espace collaboratif pour spécifier, co-construire
- Un espace solution pour définir, développer, piloter
- Un espace showroom pour éveiller, mobiliser, mettre en relation



L'ambition ?

Devenir le centre incontournable du développement de la e-santé sur le territoire.

L'ESPACE DE CO-CONSTRUCTION : 3 ZONES POUR 3 USAGES



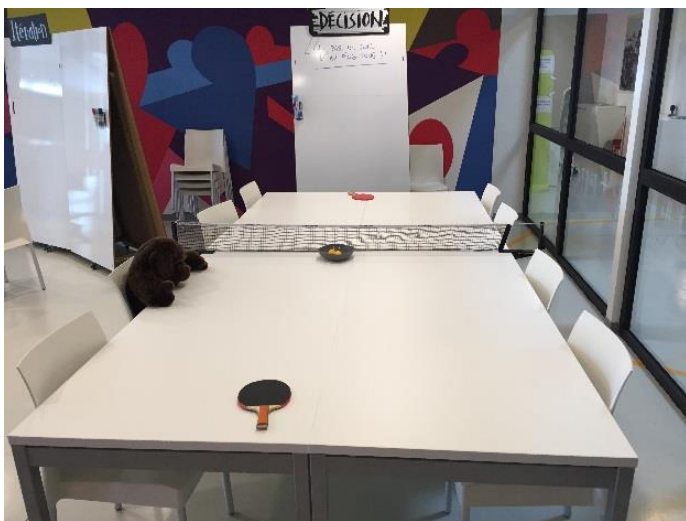
La zone d'idéation

Cette zone est la plus confortable. On s'y relâche pour faire des brainstormings, des séances de réflexion etc. Les poufs et bancs poussent à **mettre en suspens les liens de hiérarchie** et à **libérer la parole**. Il est permis de tout dire, tout penser, tout écrire ou dessiner. Des post-its sont aussi là pour faire une séance de brainstorming individuel puis de partage.



La zone d'itération

C'est la zone dans laquelle on rassemble tous les éléments, où on a accès à des interfaces collaboratives qui permettent de produire, structurer, prototyper, itérer dans une démarche de co-construction. Les itérations successives aboutissent à des objets communs compris de tous. Cet espace nécessite des **outils plus technologiques** (tableau blanc interactif, visioconférence...) afin de permettre la collaboration en temps réel et à distance. Les participants sont invités à être acteur de ces ateliers. Ils sont donc assis en arc de cercle, proche du tableau, sans table dans une **démarche participative et facilitante**.



La zone de décision

Cet espace permet une configuration plus classique de réunion quand le travail le nécessite. En revanche, pour rappeler que cet espace se trouve dans un lieu dans lequel **les choses peuvent être pensées différemment**, un filet de ping-pong a été installé. Il y reste même pendant les réunions. Parce que l'environnement y invite et que la table est aussi une table de ping-pong, il est tout à fait imaginable qu'un participant à une réunion prenne une des balles et la lance sur la table pour, par exemple, **rythmer les échanges**.