

# Innovier et concevoir des produits et services

Présentation

## Responsable

Moustafa ZOUINAR

## Public, conditions d'accès et prérequis

**Prérequis** : Avoir eu les unités d'enseignement suivantes :

ERG136 [Analyse de l'activité : modèles, méthodes et techniques II](#),  
ERG146 [Analyse du travail + UAER07 Étude de terrain](#),  
ERG220 [Concevoir en ergonomie : modèles et outils](#) (en parallèle possible)

## Objectifs

### Objectifs pédagogiques

L'exercice du métier d'ergonome ne cesse de se diversifier et on observe une forte demande d'interventions en conception et innovation qui concerne les technologies numériques dans leurs différentes formes (applications, logiciels, objets connectés, intelligence artificielle, robotique).

En outre, la forte demande en innovation et conception des technologies numériques soulève des questions, par exemple : quelles nouvelles classes de problèmes posées pour l'ergonomie ? Comment peut-elle y répondre ? Dans ce contexte, cette UE vise à permettre aux auditeurs d'apprendre et de pratiquer les connaissances et les méthodes principales relatives à l'innovation et la conception de produits et services, en particulier numériques, sachant qu'une partie importante de ces connaissances et méthodes est applicable à d'autres de produits qui ne sont pas nécessairement numériques (par exemple, des moyens de transport).

Le positionnement de cette UE n'est pas de former des spécialistes des interfaces numériques ou du design de produits, mais de :

1. faire en sorte que le cursus présente la diversité des pratiques des ergonomes dans les contextes d'innovations technologiques et numériques ;
2. développer les capacités des auditeurs à être acteur dans l'innovation et la conception ;
3. situer les concepts et les méthodes de conception par rapport à la démarche ergonomique (analyse de l'activité, analyse du travail, intervention, etc.) ;
4. permettre aux auditeurs d'acquérir des connaissances sur les pratiques d'innovation et de conception afin de savoir se situer et d'agir en tant qu'ergonome dans ces projets ;
5. leur permettre de comprendre les nouvelles formes d'organisation dans le travail liées aux nouvelles technologies numériques ;
6. permettre aux ergonomes diplômés au Cnam de postuler sur des emplois dans le domaine de l'innovation et de la conception des produits et des services.

Cette UE vient renforcer le master sur le volet « intervention dans l'innovation/conception de technologies numériques ». Jusqu'à présent, dans la maquette actuelle, les heures d'enseignement consacrées à ce thème était très limitées au regard de ce qui est nécessaire en termes de volume horaire pour permettre aux auditeurs d'acquérir des connaissances plus solides et plus riches dans ce domaine. Par ce renforcement, ils seront ainsi plus en mesure de pouvoir intervenir dans des projets de conception ou d'innovation technologique.

## Compétences visées

Cette UE vise à permettre aux auditeurs d'apprendre et de pratiquer les connaissances et les méthodes principales relatives à l'innovation et la conception de produits et services, en particulier numériques, sachant qu'une partie importante de ces connaissances et méthodes est applicable à d'autres types de produits. Ces connaissances et méthodes permettront aux auditeurs de pouvoir :

contribuer à la conception en définissant les besoins utilisateurs, les fonctions nécessaires/utiles, les contextes d'usage, les enjeux en termes d'activité et d'organisation du travail, les usages futurs (à travers des scénarios d'usage ou la simulation) ;  
évaluer des produits ou services (du point de vue de l'usage, de l'utilisabilité, de l'utilité, des conséquences organisationnelles ou sur l'activité des utilisateurs).

Ces connaissances permettront aux auditeurs de pouvoir dialoguer plus facilement avec les autres acteurs qui sont habituellement impliqués dans la conception (ingénieurs, informaticiens, designers, etc.)

Grâce à ces connaissances, les auditeurs seront ainsi en mesure de pouvoir intervenir dans des contextes d'innovation ou de conception de produits ou de services numériques. Elles compléteront ainsi les compétences acquises par les auditeurs dans les autres domaines d'intervention qui sont enseignés dans les autres UE.

## Enquête de satisfaction

Cnam Entreprises étant dans une démarche d'amélioration continue, une enquête de satisfaction devra être complétée à la fin de la formation par chacun des stagiaires. Dans le cas d'un cursus, chaque unité d'enseignement (UE) sera évaluée individuellement.

## Voir aussi les formations aux métiers de

[Technicien / Technicienne en environnement, sécurité et conditions de travail](#)

## Voir aussi les formations en

[Ergonomie cognitive](#)  
[Diagnostic d'activités](#)  
[Observation instrumentée](#)

Programme

## Programme

Avant de présenter les thèmes qui seront abordés, il est important de noter que leur enseignement s'articulera constamment autour des principes suivants :

l'activité (de l'utilisateur(s), l'opérateur(s)) doit toujours être au cœur de la conception et l'innovation ;  
la conception ou l'innovation ne se limite jamais aux produits ou aux services, elle peut aussi concerner des aspects situationnels plus larges telle que l'organisation qu'il importe de toujours de prendre en compte ;  
la finalité de la conception et de l'innovation ne doit donc jamais être le produit ou le service lui-même mais la ou les situations qu'elles visent, c'est-à-dire : pour quelle activité, pour quel acteur (utilisateur(s), opérateur(s)), et dans quel contexte d'usage (social, culturel, organisationnel).

Chaque thème sera ainsi replacé par rapport aux démarches d'analyse et d'intervention ergonomiques.

Thèmes qui seront traités :

### 1. Théories et concepts fondamentaux relatifs à l'interaction Humain-Machine (HCI)

Histoire du développement du HCI en lien avec l'ergonomie,  
Interface utilisateur, interaction, utilisabilité/utilité, affordance, expérience utilisateur,

Évolutions technologiques (informatique ubiquitaire, objets connectés, Intelligence Artificielle, Robotique, Quantified self (dispositifs de mesure de soi), domotique, usine 4.0, ...) ; questions enjeux ergonomiques soulevés par ces évolutions,

Dimensions affectives et émotionnelles de l'usage/interaction-humain machine,

Spécificités des problématiques d'interaction humain machine et de conception selon les situations d'usage : situations de travail, usages dans la vie quotidienne (situations domestiques, etc.), grand public, situations de handicap, théories de l'innovation

## 2. Méthodes de conception

Il s'agit ici de permettre aux étudiants de connaître les méthodes principales qui sont utilisés dans des projets d'innovation/conception de produits numériques pour des situations d'usage au travail ou dans la vie quotidienne. Ces méthodes sont particulièrement utiles pour : analyser l'existant, élaborer les besoins des utilisateurs, définir les contextes d'usages,

Conception centrée utilisateur : analyse de l'existant (activités, caractéristiques des utilisateurs potentiels, contexte d'usages, contexte organisationnel, ...), élaboration des besoins utilisateurs, démarche de conception itérative, construction des fonctionnalités du système, implication des utilisateurs dans la conception,

Design thinking et idéation,

Conception collective, multi-expertise,

Benchmark,

Méthodes participatives (co-design, implication des utilisateurs),

Conception basée sur les scénarios (Scenario based-design),

Persona,

Cas d'usage (Use case),

Story boarding,

Maquettage (papier, « physique », numérique, wireframes),

Place de l'analyse de l'activité dans ces méthodes

## Moyens pédagogiques

Les enseignants alternent apports théoriques, étude de cas, rencontres avec des professionnels, conduites de projet, travail personnel et collectif, séances communes à tous les inscrits et séances spécifiques selon les secteurs d'activités des inscrits.

---

Informations pratiques

## Contact

Posez-nous vos questions via [ce formulaire \(cliquer ici\)](#) ou en appelant le 01 58 80 89 72

Du lundi au vendredi, de 09h30 à 17h00

Voir le site

[ergonomie.cnam.fr](http://ergonomie.cnam.fr)

## Centre(s) d'enseignement

[Cnam Entreprises Paris](#)

## Complément lieu

41 rue Gay Lussac  
75005 PARIS

[Plan d'accès](#)

# Session(s)

du 5 octobre 2022 au 12 janvier 2023

05/10/2022 12/10/2022 19/10/2022 10/11/2022 23/11/2022 01/12/2022 14/12/2022 12/01/2023

## Code Stage : ERG227

**Nouveau**

### Tarifs

1 600 € net

Particuliers : vous ne bénéficiez d'aucune prise en charge ou vous êtes demandeur d'emploi ?

[Découvrez nos tarifs adaptés à votre situation](#)

### Nombre d'heures

45

### Equivalence UE

[Innover et concevoir des produits et services](#)

5 octobre 2022 - 12 janvier 2023

## Dates du stage

Du 5 octobre 2022 au 12 janvier 2023

## Une question ?

[Remplir le formulaire de demande](#) ou appeler le  
01 58 80 89 72

*Du lundi au vendredi  
(hors jours fériés)  
De 09h30 à 12h00  
et de 13h30 à 17h00*

## Votre inscription

2 possibilités :

## S'inscrire en ligne

[Bulletin d'inscription à télécharger](#)  
et à renvoyer par courrier à :

Cnam Entreprises  
Service inscription - Case B2B01  
292 rue Saint-Martin  
75003 Paris

ou par e-mail à : [entreprises.inter@lecnam.net](mailto:entreprises.inter@lecnam.net)

```
/**/ a.customlink:hover, a.customlink, a.customlink:visited { text-decoration: none; } a.customlink:visited, .button:active  
a.customlink { color: #857761; } .button:hover a.customlink { color: #333333; }/**/
```

### MISSION HANDI'CNAM

Aider les auditeurs en situation de handicap