



Description et champ d'application du prix

Prix d'excellence HERA

Higher Education and Research Awards for Future Generations

Un programme de la Fondation pour les Générations Futures



En partenariat avec



Description du prix

Le HERA Award Sustainable Design est un **prix annuel doté de 2 500 euros**. Ce prix valorise et récompense des mémoires qui adoptent une approche à 360° propre à un développement soutenable pour faire avancer la réflexion et/ou les pratiques liées au design sous toutes ses formes. Le champ du prix vise "tout processus stratégique de résolution de problèmes applicable aux produits, aux systèmes, aux services et aux expériences" (ICSID - International Council of Societies of Industrial Design). Plus précisément, il s'agit de processus menant à des solutions à la fois économiquement viables, techniquement réalisables, et humainement désirables.

Le HERA Award Sustainable Design est organisé en partenariat avec Wallonie Design et est soutenu par le Fonds Philippe Rotthier pour les Générations Futures.

Pourquoi est-il fondamental que de nouvelles générations de professionnel·le·s du design intègrent les différentes dimensions d'un développement soutenable ?

Tout d'abord, les activités économiques de nos sociétés industrialisées, de par leur ampleur, ont un impact de plus en plus déterminant sur notre environnement. Dès lors, il est primordial pour le monde économique, quel que soit le secteur, d'intégrer pleinement des préoccupations environnementales (ressources naturelles, impact sur l'environnement, santé...). Le design, se situant en amont de la chaîne de valeur économique, peut influencer de manière significative l'impact des produits et services que nous consommons (éco-design, éco-conception, éco-innovation), et ce, dans tous les domaines (design d'objets, de services, d'espaces...).

Ensuite, répondre aux besoins et aspirations de l'utilisateur·rice fait partie de l'essence même de la démarche du designer. Le fait de comprendre en profondeur l'utilisateur·rice (son comportement, ses valeurs, sa culture, ses besoins...) permet de concevoir des objets, services, etc. qui seront ergonomiques et désirables par l'utilisateur·rice, et de ce fait assureront un usage des solutions proposées. Le ou la designer pourra également encourager des comportements plus durables car l'utilisateur·rice, en utilisant un produit ou un service, change de fait son comportement.

Ainsi, le design a un potentiel énorme de transformation et d'innovation sociale et peut contribuer au bien-être, à la santé et à l'équité sociale et générationnelle.

Enfin, une transition et une amélioration de nos produits, services et du monde économique vers une situation plus soutenable doit proposer des innovations et pratiques respectueuses de l'homme et de l'environnement qui soient viables (du point de vue économique), réalisables (du point de vue technique) et désirables (pour l'utilisateur·rice).

« In an age of mass production when everything must be planned and designed, design has become the most powerful tool with which man shapes his tools and environments (and, by extension, society and himself). »

Victor Papanek, UNESCO International Design Expert

and Dean of the School of Design at the California Institute of the Arts,
1971

Critères d'éligibilité et de sélection

Pour être recevable, le mémoire (de niveau master¹) doit avoir été défendu dans une université ou haute école de la Fédération Wallonie-Bruxelles, avec un grade de distinction minimum, durant la période mentionnée dans le règlement de l'édition en cours.

Le prix annuel s'adresse principalement aux étudiant·e-s et jeunes diplômé·e-s en design. Les candidatures issues d'autres filières seront acceptées pour autant qu'elles répondent aux critères d'éligibilité (voir règlement de l'édition en cours).

Le jury vise à distinguer les dossiers candidats qui répondent le mieux aux trois critères suivants :

- ❖ Répondre au plus près et de manière soutenable à un enjeu majeur pour la société ;
- ❖ Adopter une approche systémique, à 360°, propre à un mode de développement soutenable ;
- ❖ Faire preuve d'« innovation soutenable », en faisant avancer au plus loin les pratiques, la connaissance ou la réflexion en matière de développement soutenable.

Enjeu majeur pour la société

Les mémoires de fin d'études devront avoir investigué et contribué à apporter des réponses soutenables à un ou plusieurs des enjeux fondamentaux de développement soutenable auxquels nos sociétés font face, conceptualisés autour des 17 Objectifs de Développement Durable définis par le *Programme de développement durable à l'horizon 2030*, adopté lors du sommet historique de l'ONU en 2015 (<http://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/>).

Approche systémique, à 360°

Le développement soutenable représente un défi pour l'éducation supérieure, la recherche scientifique et la production de connaissances en général : il met en avant l'intégration d'éléments en interactions complexes, là où la science moderne et les disciplines traditionnelles se sont attachées à démultiplier la décomposition des objets de recherche, débouchant sur des savoirs spécialisés.

Ainsi, le mémoire de fin d'études se caractérisera par une approche intégrative, systémique, à 360°, dans le traitement de l'objet d'étude : formulation des questions de recherche, choix des données à analyser, analyse ou développement du projet, formulation des conclusions.

¹ Les mémoires de fin d'études de niveau master complémentaire ou master de spécialisation ne sont pas éligibles. Sont exclus les masters dont les conditions d'accès direct sont : être porteur d'un master de type universitaire ou assimilé.

Cette approche systémique se positionnera autant que possible par rapport à l'intégration des 4 dimensions du développement soutenable (« 4 P ») : l'environnement (planet), le social (people), la prospérité (prosperity) et la participation (participation).

Des exemples de points d'attention généraux et adaptés au domaine du design sont présentés ci-dessous pour chacune de ces 4 dimensions (cf. « Pistes pour intégrer les différentes dimensions du développement soutenable »).

Innovation soutenable

Le mémoire devra avoir débattu ou proposé une alternative innovante et soutenable par rapport aux modes classiques actuels « non soutenables » d'action et/ou de cadre de réflexion. Si une alternative n'est pas encore imaginable, les conditions de la recherche d'une telle alternative devront avoir été étudiées.

Pistes pour intégrer les différentes dimensions du développement soutenable au domaine du design

Important !

Il n'est pas attendu que les mémoires présentés rencontrent l'ensemble des préoccupations présentées ci-dessous (cf. « Pistes pour intégrer les différentes dimensions du développement soutenable »). Ils sont à envisager comme des points d'attention potentiellement pertinents dans un mémoire qui veut intégrer les différentes dimensions du développement soutenable par rapport au domaine du design. Ils ne sont évidemment pas exhaustifs ni tous d'égale pertinence pour le traitement d'un objet d'étude particulier.

L'humain (People)

L'impact sur le bien-être des êtres humains, aux niveaux local et global, à court et long terme.

Exemples de questionnements clés (non exhaustifs) : responsabilité sociale et éthique, accessibilité au plus grand nombre, équité sociale et solidarité, intégration, lutte contre la paupérisation, santé, cadre de vie, éducation et formation, amélioration des liens sociaux et convivialité...

Plus particulièrement, pour ce qui concerne les travaux liés au design, notamment :

- ❖ Matériaux, processus et procédés respectueux de l'homme et de la santé ;
- ❖ Innovation en interaction avec les parties prenantes/utilisateur·rice·s ;
- ❖ Ancrage culturel (esthétisme, réflexion sur les ressources et savoir-faire locaux...) et aspects intergénérationnels (processus innovant non excluant, attentif à la continuité et à la transmission des savoirs nouveaux et anciens) ;
- ❖ Intégrer les principes d'éco-socio-conception, d'innovation sociale, d'entrepreneuriat social ;
- ❖ Encourager des comportements et consommations plus durables (mobilité douce, économie du partage, systèmes intelligents pour réduire son empreinte écologique...)
- ❖ Bien-être des utilisateur·rice·s (confort d'usage...) ;
- ❖ Flexibilité des usages et adaptabilité (évolution des styles de vie, vieillissement de la population...) ;
- ❖ Responsabilité sociale et éthique (amélioration des conditions de vie...) ;
- ❖ Équité sociale (prix abordable, usage pour tou·te·s...) ;
- ❖ Contribution à la vie sociale.

L'environnement (Planet)

L'impact sur l'environnement pris au sens large, aux niveaux local et global, à court et long terme.

Exemples de questionnements clés : éco-efficience / impact limité ou positif sur l'environnement et le cadre de vie, climat & gaz à effet de serre, utilisation rationnelle de

l'énergie, respect de la nature, sa biodiversité et ses ressources, prévention et gestion des déchets et pollutions, utilisation raisonnée de l'espace ...

Plus particulièrement, pour ce qui concerne les travaux liés au design :

- ❖ Incitation à des comportements plus respectueux de l'environnement ;
- ❖ Performance énergétique et utilisation rationnelle de l'énergie par la réduction des besoins énergétiques au niveau du processus de fabrication et au niveau de la totalité du cycle de vie du produit (écobilan, énergie grise des matériaux, matériaux locaux...) ;
- ❖ Apports énergétiques respectueux de l'environnement (capacité du produit à capturer ou générer sa propre énergie renouvelable) ;
- ❖ Impact limité sur la nature (consommation de ressources non renouvelables minimisée, matériaux naturels ou recyclés, réutilisation et up-cycling, Cradle-to Cradle, prise en compte des éléments naturels et de la biodiversité, matériaux non toxiques pour l'environnement ou qui n'épuisent pas les ressources naturelles...) ;
- ❖ Inspiration de la nature (biomimétisme) ;
- ❖ Gestion des déchets, de l'eau, des emballages ;
- ❖ Optimisation de la durée de vie d'un produit (matériaux robustes, faciliter l'entretien et réparation, possibilité de mise à jour, design intemporel...).

La prospérité (Prosperity)

L'impact économique au sens large, c'est-à-dire tout ce qui permet de maintenir durablement les ressources économiques (monétaires ou non monétaires...), des personnes/organisations et de la collectivité.

Exemples de questionnements clés : approche en coût global et viabilité économique sur le long terme, flexibilité par rapport aux évolutions futures, performance au niveau collectif et pas seulement individuel, utilisation de modèles de financement innovants, transparence des finances et coûts, diversité de financement / autonomie financière, éventuels échanges non monétaires complémentaires (trocs, dons, volontariat) et clarté des comptes, autonomie, solidité par rapport à une évolution des conditions économiques (taux d'intérêt, taxes, inflation), non privatisation des biens communs...

Plus particulièrement, pour ce qui concerne les travaux liés au design :

- ❖ Performance énergétique ;
- ❖ Approche en coût global et viabilité économique sur le long terme (programmation, investissement, fonctionnement, coût énergétique et maintenance, adaptabilité aux évolutions des besoins...) ;
- ❖ Performance au niveau collectif et pas seulement individuel (prise en compte des coûts et bénéfices pour la collectivité, partage d'équipements collectifs...) ;
- ❖ Soutien à l'économie locale sociale, et/ou collaborative ;
- ❖ Approche innovante de la prospérité (monnaies complémentaires, économie d'échange...) ;
- ❖ Compétitivité « globale » (multisectorielle, créativité, innovation).

La gouvernance participative (Participatory governance)

Tout ce qui touche à la manière de procéder pour la prise de décisions, à la participation de chacun·e, aux enjeux de démocratie : qui est écouté, qui décide, qui agit, qui bénéficie, qui est affecté par les conséquences.

Exemples de questionnements clés : transparence et pédagogie, prise en compte des besoins et aspirations de toutes les parties, gestion pacifique des conflits...

Plus particulièrement, pour ce qui concerne les travaux liés au design :

- ❖ Prise en compte dans le processus de conception des besoins et aspirations de toutes les parties concernées (salarié·e·s, client·e·s et usagers, fournisseurs, parties prenantes et investisseurs...);
- ❖ Implication des parties prenantes dans le processus du design ;
- ❖ Approche « design thinking » ;
- ❖ Mise en place de systèmes de gouvernance participative dans la solution proposée (notamment design open source).