

Table des matières

Préface	1
Corinne GRENIER	
Remerciements	5
Jihane SEBAI et Bérangère L. SZOSTAK	
Introduction. L'innovation sociale par le design en santé : une approche émergente et multidimensionnelle.	7
Jihane SEBAI et Bérangère L. SZOSTAK	
Chapitre 1. Témoignage : tracer des voies éthiques, le rôle du soin dans le parcours d'un designer	23
Antoine FENOGLIO	
1.1. Comprendre, cocréer les outils et pratiquer le design au service de la vie	25
1.2. Design et éthiques du <i>care</i> : passer du design de service aux soins à la vie	26
1.3. Vers le climat de soin.	29
1.4. Bibliographie.	30

Chapitre 2. Design et démoprxie en psychiatrie 33

Marie COIRIÉ et Carine DELANOË-VIEUX

2.1. Introduction et problématisation	33
2.2. Cadre théorique	36
2.2.1. Comprendre la participation des usagers en psychiatrie	36
2.2.2. Design social et partenariat en santé : convergence éthique autour du projet	39
2.3. Des expériences empiriques qui (a)ménagent l'implication des usagers	43
2.3.1. Charte des accueils du GHU	45
2.3.1.1. Le contexte	45
2.3.1.2. Le processus.	46
2.3.1.3. Les ateliers.	48
2.3.1.4. Le comité de pilotage	49
2.3.1.5. L'empreinte durable des usagers dans le projet.	49
2.3.2. La conception collaborative d'une ressource thérapeutique nouvelle : l'espace d'apaisement	51
2.3.2.1. Le contexte	52
2.3.2.2. En amont, une immersion participative.	53
2.3.2.3. L'atelier de coconception	56
2.3.2.4. En aval, l'évaluation collaborative.	57
2.4. Les enseignements	60
2.4.1. Prendre en compte les caractéristiques des usagers en psychiatrie.	61
2.4.2. Revisiter la commande institutionnelle à l'aune de l'expérience patient.	62
2.4.3. De la modestie des propositions et de l'importance du processus partenarial dans le projet.	65
2.5. Conclusion	66
2.6. Bibliographie.	69

Chapitre 3. L'apport des *Concept Maturity Levels* en santé : vers des écosystèmes plus agiles, inclusifs et responsables 73

Mathias BÉJEAN et Anaïs GARIN

3.1. Introduction.	73
3.2. Écosystèmes d'innovation et alignement des acteurs . . .	75
3.2.1. L'orchestration des écosystèmes d'innovation. . . .	75
3.2.2. Les <i>Concept Maturity Levels</i> (CML).	76
3.2.2.1. Les modèles de maturité	76
3.2.2.2. De l'origine des <i>Concept Maturity Levels</i> vers une application en santé.	77
3.2.3. Cibles et usages des CML en santé	85
3.3. Les CML en pratique : trois cas illustratifs	88
3.3.1. Les pratiques de conception des innovations.	89
3.3.2. Les pratiques d'accompagnement par des structures dédiées	91
3.3.3. Les pratiques d'orchestration des écosystèmes d'innovation	94
3.4. Les CML pour renforcer l'agilité, l'inclusion et la responsabilité des systèmes d'innovation	96
3.4.1. Vers des pratiques plus agiles	96
3.4.2. Vers des pratiques plus inclusives	98
3.4.3. Vers des pratiques plus responsables.	99
3.4.4. Vers un meilleur alignement des acteurs	100
3.5. Conclusion	102
3.6. Remerciements.	103
3.7. Bibliographie.	104

Chapitre 4. Le rôle des entreprises pour coconstruire une santé pour tous 107

Isabelle VÉRILHAC et Nathalie COHET

4.1. Introduction.	107
4.2. Le design dans les entreprises du secteur de la santé : pourquoi et comment ?	110

4.2.1. L'approche design	110
4.2.2. Des enjeux de santé à instruire	111
4.3. Illustrations de réponses des entreprises aux enjeux de santé	113
4.3.1. Sigvaris Group : déstigmatiser le port des dispositifs médicaux	113
4.3.2. Dessintey : mieux rééduquer en tenant compte des contraintes contextuelles	115
4.3.3. Keranova : garantir l'égalité d'accès aux soins . . .	118
4.3.4. DTF medical : pour une santé globale	120
4.4. Discussion et conclusion.	122
4.5. Bibliographie	125

Chapitre 5. Témoignage : regard historique sur l'innovation sociale par le design en santé 127

Anne-Marie SARGUEIL

5.1. L'expérience des labels Janus : quelle place pour le secteur de la santé ?	128
5.2. L'IFD à la croisée de l'économie, de la cité et du vivant	131
5.3. Bibliographie	138

Chapitre 6. Design-couleur et alimentation thérapeutique pour (re)donner le sens du goût au grand âge 139

Estelle GUERRY et Muriel GINESTE

6.1. Introduction.	139
6.2. Une prise en soin singulière.	142
6.2.1. L'usager vieillissant	144
6.2.2. Le repas, un système complexe	148
6.2.3. Les textures modifiées.	150
6.3. Design-couleur : une expérience thérapeutique	153
6.3.1. Une alimentation thérapeutique par le design-couleur.	154

6.3.2. Les couleurs gourmandes	156
6.3.3. Combinaisons textures/couleurs.	162
6.4. Conclusion	163
6.5. Bibliographie	166
 Conclusion. Le design en santé, un pont essentiel entre la médecine normée et la médecine artisanale . .	169
Jihane SEBAI et Bérangère L. SZOSTAK	
 Liste des auteurs	175
 Index	177
 Sommaire de <i>L'innovation sociale par le design en santé 1</i>	179