

Compte rendu de la semaine 3 (16 Février 2022)

Rapport rédigé par : Alessia LOI

Objectifs

1) Standard brainstorming :

- Avec la technique du "standard brainstorming", proposer le plus grand nombre d'idées répondant aux problématiques identifiées en semaine 2, et les noter sur des post-it
- Raisonner sur les domaines issus de l'ensemble des idées proposées, et identifier des catégories pas forcément en relation avec les problématiques de départ. Pour cela, s'aider en déplaçant les post-it afin de visualiser les sous-domaines d'appartenance
- Effectuer un nouveau brainstorming sur les nouvelles catégories identifiées, dans le but de chercher l'intuition pour des nouvelles idées. Itérer le processus.

2) Design dimensions :

- Définir les axes représentant une caractéristique particulière d'un groupe d'idées, dans le but de chercher l'intuition pour des nouvelles idées.

3) Design space :

- Identifier les interactions entre les « design dimensions » identifiés, dans le but de chercher l'intuition pour des nouvelles idées.

NB. Les « Design dimensions » et le « Design space » n'ont pas été traitées pendant la session de TD, elles ont été travaillées en distanciel.

Standard brainstorming

Idées initiales subdivisées par problématique :

- Problématique 1 : peur du jugement des autres
 - Un robot avec qui faire de la conversation
 - Un miroir qui te motive et te complimente en langue étrangère quand tu le regardes
 - Une armoire qui décrit les vêtements touchés et donne des conseils
- Problématique 2 : manque de temps à consacrer aux langues
 - Changer la langue des rêves
 - Arrêter le temps
 - Dispositif qui affiche les images correspondantes aux mots prononcés dans un film ou une musique
 - Application qui sélectionne des chansons/podcasts en fonction du niveau de langue et du degré de concentration actuel
 - Téléportation aléatoire
 - En cadrant un produit du magasin, l'application affiche son nom et sa description en langue étrangère
 - Lock-screen du téléphone qui te demande la traduction d'un mot pour se déverrouiller
 - Robot qui commente et décrit les activités que l'utilisateur est en train de faire
 - Interpréteur de langages d'animaux de compagnie
 - Papier toilettes représentant des mots dans une autre langue

- Problématique 3 : manque de motivation
 - Injection de dopamine quand on parle la langue
 - Montre qui punit les gens qui ne parlent pas assez une langue
 - Réseau social qui propose un « mot du jour », les participants formulent un post sur le thème
 - Extension de la main qui te force à écrire correctement plusieurs lignes
 - Frigidaire qui te nourrit quand tu parles dans une autre langue
 - « Langage game » : *murder game* mais avec les langues
 - Ecran/book digital qui affiche un mot à repasser (*lettering*) avec un stylo ou des couleurs
 - Escorting international
 - Application de rencontres axées sur les langues
 - Changement aléatoire de la langue du téléphone
- Problématique 4 : mauvaises méthodes d'apprentissages précédentes
 - Liste d'insultes en plusieurs langues à utiliser lorsqu'on est énervés
 - Livre interactif capable de traduire des mots ou des phrases entières
 - Boussole qui pointe vers les personnes qui parlent d'autres langues
 - Lunettes qui permettent d'apprendre de manière ludique
 - Ecouteurs qui traduisent en temps réel ce que l'utilisateur entend
 - Mâchoire qui te fait travailler la diction, capable de parler tout seule et dire des choses à ta place
 - Une montre qui projette sur le bras un cours d'une certaine durée
- Autres :
 - Injection de sérums d'apprentissage
 - Modification du code génétique
 - Implant qui apprend la langue automatiquement
 - Créer une langue commune à tout le monde
 - Chaussures qui parlent (un pas par mot) : un pas dans une langue étrangère, et le pas suivant dans la langue de l'utilisateur (traduction). Addiction
 - Poubelle parlante qui nomme les produits qu'on y jette

Catégories déduites et nouvelles idées ajoutées :

- Catégorie 1 : Parties du corps
 - Lentilles de traduction du texte
 - Jambière qui dicte les exercices de gym et vérifie si les mouvements de l'utilisateur sont corrects
 - Tenue intégrale capable de stimuler les parties motrices
 - Compléter l'idée de la mâchoire avec un dispositif aussi pour la langue, pour articuler les mots
- Catégorie 2 : Objets du quotidien
 - Une porte qui dit bonjour dans autres langues
 - Bibliothèque qui cite des extraits de livres étrangers pour te motiver à les lire. Active au passage
 - Télévision qui donne une chaine internationale en fonction du thème souhaité
- Catégorie 3 : Interactions sociales
 - Système de points visible en fonction du niveau de langue
 - Un téléphone utile pour faire des conversations avec une AI, comme entre amis
 - Immersion dans un scénario (jeu ?) permettant de pratiquer la langue
- Catégorie 4 : Mécanisme de récompense / punition
 - Récompense (bons d'achat...) en cas d'apprentissage régulier

Nos idées préférées :

- Anatole :
 - Mâchoire pour travailler la diction
 - Chaussures parlantes
 - Frigidaire qui te nourrit quand tu parles dans une autre langue
 - Un miroir qui te motive et te complimente en langue étrangère quand tu le regardes
- Dorian :
 - Boussole qui pointe vers les personnes qui parlent d'autres langues
 - Papier toilettes représentant des mots dans une autre langue
 - Dispositif qui affiche les images correspondantes aux mots prononcés dans un film ou une musique
- Francesco :
 - Lock-screen du téléphone qui te demande la traduction d'un mot pour se déverrouiller
- Alessia :
 - Frigidaire qui te nourrit quand tu parles dans une autre langue
 - Lock-screen du téléphone qui te demande la traduction d'un mot pour se déverrouiller
 - Un miroir qui te motive et te complimente en langue étrangère quand tu le regardes
 - Boussole qui pointe vers les personnes qui parlent d'autres langues