A group of hikers is seen from behind, walking along a dirt path on a grassy mountain slope. The hiker in the foreground is wearing a large black backpack, a plaid shirt, and dark leggings. Other hikers further ahead are also equipped with backpacks and trekking poles. The scene is set in a bright, sunny outdoor environment with rocky terrain and green grass.

## 2. Penta, un collectif sur-mesure pour la mission



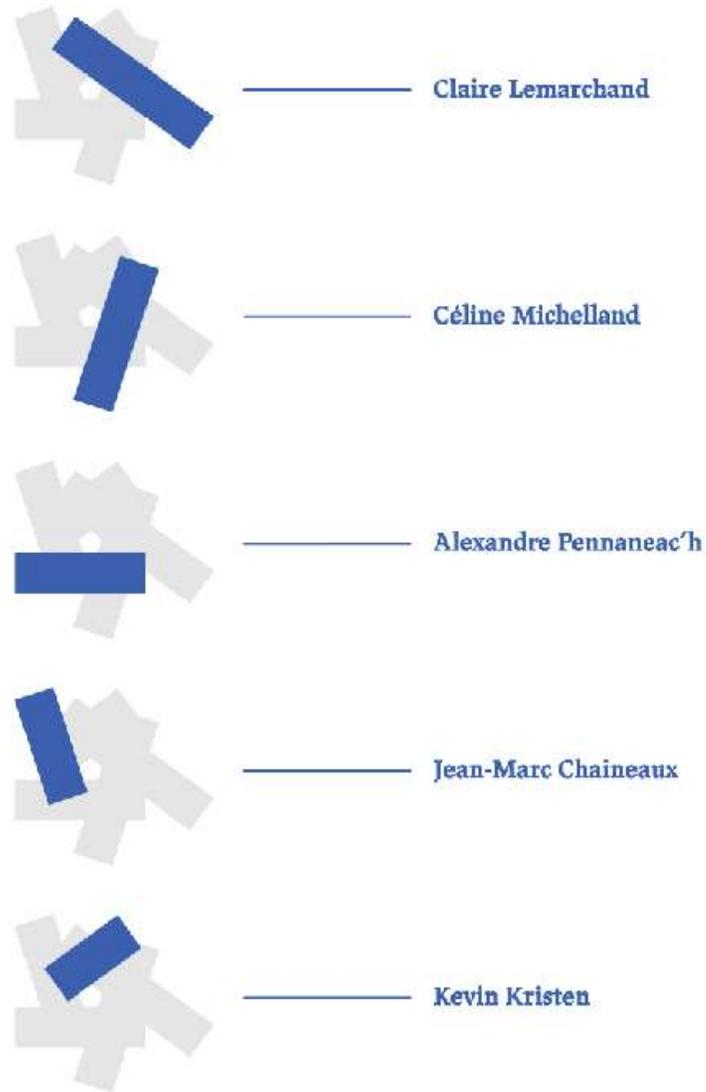
**Créé sur-mesure pour répondre aux enjeux de cet accompagnement, le collectif Penta réunit 5 expertises complémentaires en design savamment distribuées en fonction des besoins et des objectifs de chaque étape du projet.**

Nous accompagnons les collectivités territoriales et les entreprises dans la réalisation de leurs objectifs depuis le conseil stratégique jusqu'au déploiement opérationnel sur le territoire. Nous sommes assistant à maîtrise d'ouvrage (AMO) et assurons la

gestion de projet et la coordination des différents acteurs à partir d'un réseau de partenaires.

Design management, design d'expérience, design paysager, design de service, design produit, design graphique (identité, signalétique), le collectif intervient dans de multiples champs d'application et selon différentes échelles et temporalités de conception.

Notre approche du design se base sur l'analyse des usages et l'adaptation aux contraintes et aux conditions spécifiques du projet (environnement, historique, sociologie...). Immersions terrain, co-création avec les usagers, scénarisation, maquettage, tests, mise au point technique, suivi de réalisation et de production, Penta déploie toute la méthodologie design, de l'idée à sa mise en oeuvre.



En bref, nous sommes 5 esprits curieux, créatifs et rigoureux habitués des projets de territoire, menés en lien étroit avec les collectivités. Nous sommes soucieux d'apporter des réponses fines et contextualisées à chaque écosystème et environnement avec lesquels nous travaillons.



## Claire Lemarchand

Designer industriel formée à l'ENSCI-Les Ateliers à Paris, Claire a d'abord travaillé pendant 5 ans au sein du Pôle Recherche et Expérimentations de la Cité du design à Saint-Étienne pour anticiper et préfigurer les usages dans l'habitat, les environnements de travail ou encore dans l'espace public (Union sociale pour l'habitat, Orange FT, EDF R&D)

Indépendante depuis 2015, Claire accompagne des entreprises et des collectivités dans leur démarche d'innovation (produit, espace, service) avec un leitmotiv : concevoir avec les usagers. En qualité de design manager, elle est présente à toutes les étapes de l'accompagnement : du cadrage de la problématique au prototypage en passant par les entretiens et observations de terrain, l'animation des ateliers collaboratifs et la formalisation.

Depuis 2017, elle est enseignante vacataire à la Public Factory, laboratoire d'innovation publique de Science-Po Lyon qui met en dialogue des étudiants avec des collectivités sur des problématiques concrètes d'intérêt général.



Son rôle dans le projet :  
**Design manager | cheffe de projet**

Ses points forts :

- **Esprit de synthèse**
- **Anticipation**
- **Adaptabilité**

Un scénario :  
***Blade Runner*, Ridley Scott**

Un récit :  
***Croire aux fauves*,  
Nastassja Martin**



## Céline Michelland

Designer spécialisée en co-conception et scénarisation d'expérience utilisateurs, Céline a obtenu un Diplôme Supérieur des Arts Appliqués design produit à Lyon, complété par une formation au design au Danemark qui a fortement influencé sa vision de la discipline et sa pratique du vélo à Copenhague. Indépendante depuis 2008, Céline développe une approche pédagogique et une boîte à outils issue des méthodes du design afin de permettre à ses clients, entreprises et collectivités territoriales, d'engager des démarches d'innovation par les usages et d'innovation sociale.

Des ateliers d'intelligence collective avec les parties prenantes et des workshops de co-création permettent de préfigurer des cahiers des charges par la création de scénarios d'expérience ; que ce soit dans l'urbain avec les habitants d'un quartier ou un bailleur social sur de nouvelles formes de mobilité actives et inclusives ou pour des entreprises qui souhaitent s'investir dans des démarches de co-conception avec les utilisateurs, il s'agit de (re)donner du pouvoir d'action aux usagers !



Son rôle dans le projet :  
**Facilitatrice co-design**

Ses points forts :

- Empathie
- Scénarisation
- Transmission

Un scénario :

***Pina, dansez, dansez  
sinon nous sommes perdus,  
Wim Wenders***

Un récit :

***Terre des hommes,  
Antoine de Saint-Exupéry***



## Alexandre Pennaneac'h

D'abord développeur économique, Alexandre Pennaneac'h a débuté en milieu consulaire régional - national avant de rejoindre en 2010 la Cité du design à Saint-Étienne pour piloter le département Innovation du Pôle Entreprises et assurer le déploiement national de la méthodologie LUPI (Laboratoire des Usages & Pratiques Innovantes).

En 2018, il prend la Direction du laboratoire ERASME, Living lab d'innovation ouverte de la Métropole de Lyon et en assure le design management : conduite de la transformation de l'organisation, en lien avec les directions métiers des politiques publiques de la collectivité (santé, transport, services sociaux, etc.).

En 2020, il crée BLOB Project, entité coopérative des communautés créatives.

Depuis 2017, il est enseignant vacataire du programme Public Factory, porté par Sciences-Po Lyon, après avoir été membre contributeur du comité de conception de ce dispositif innovant.



Son rôle dans le projet :  
**Animateur | Développeur éco.**

Ses points forts :

- Action publique
- Accompagner l'expérience
- « Créativité »

Un scénario :

***The Square, Ruben Ostlünd***

Un récit :

***1984, George Orwell***



## Jean-Marc Chaineaux

Paysage et Design produit : ces deux amours/ échelles /formations (ESAJ 2000 et ENSCI-Les Ateliers 2006) font la singularité du profil de Jean-Marc qui revendique une grande adaptabilité et transdisciplinarité avec pour credo le triptyque équilibré fond-forme-fonction.

Après un bref passage en freelance, Jean-Marc croise la route d'un artiste Plasticien lumière auprès duquel il évoluera pendant treize années, mettant sa polyvalence et son savoir faire technique au service du développement de ses projets (lampes et installations artistiques). Partir d'une intention esquissée pour conduire l'ensemble des phases de développement jusqu'à la réalisation en petite série : si le cheminement est invariable, l'élasticité d'esprit est sans cesse mise au défi. Aujourd'hui, Jean-Marc a retrouvé son indépendance et s'attache à renouveler sa pratique du design entre développement de projets personnels, collaborations et enseignement.



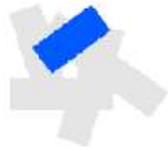
Son rôle dans le projet :  
**DA Design produit**

Ses points forts :

- Polyvalence
- Développement technique
- Procédés de fabrication

Un scénario :  
**The Wall, Alan Parker**

Un récit :  
**Voyage au bout de la nuit, Louis Ferdinand Céline**



## Kevin Kristen

Designer et consultant, Kevin Kristen a construit au fil des années une expertise design et innovation au service des espaces publics en se confrontant à leurs caractéristiques et à leurs usages. Ses différentes missions l'ont familiarisé aux exigences de chaque programme tant sur les aspects esthétiques et fonctionnels que sur la gestion de projets d'ampleur.

Au sein de son studio, il assure le design et la direction artistique de projets pour des collectivités territoriales (Région Auvergne-Rhône-Alpes, Grenoble Alpes Métropole, etc.) aussi bien que pour des clients privés (VINCI Autoroutes) :

- Identité de lieu et de territoire
- Signalétique et système d'orientation
- Mobilier urbain

En 2016, il cofonde SuperVitus305, studio de design et innovation dédié à la mobilité active. En parallèle, Kevin partage son expérience professionnelle en intervenant au sein d'écoles d'enseignement supérieur des arts appliqués (ESAA La Martinière Diderot), de marketing territorial (IAE Lyon) et d'ingénierie.



Son rôle dans le projet :  
**DA Design graphique**

Ses points forts :

- Positionnement stratégique
- Storytelling
- Modes actifs

Un scénario :  
***La vie aquatique, Wes Anderson***

Un récit :  
***L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine, Ruwen Ogien***