

Programme international de recherche
ISD

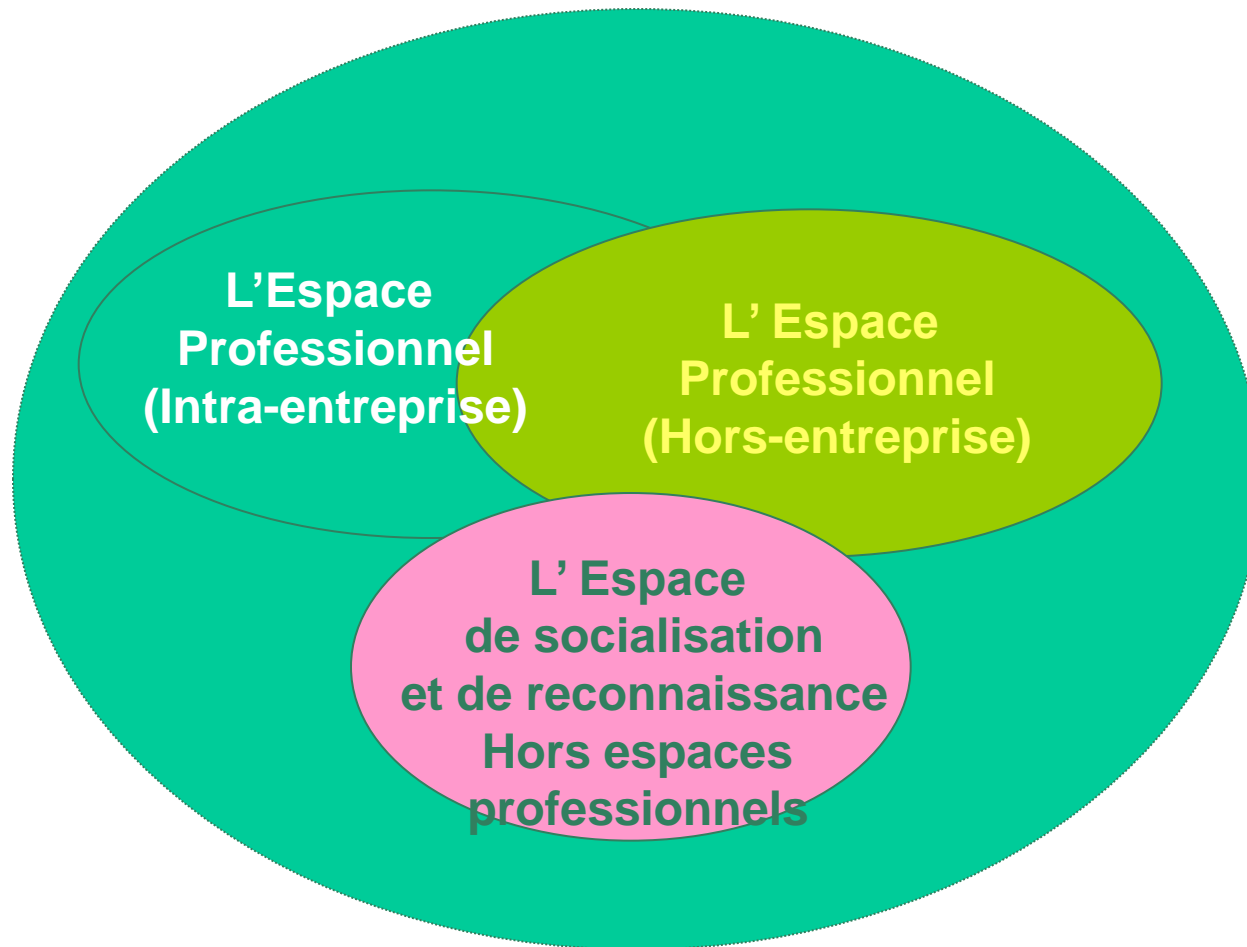
**La Génération Y :
Premier exercice
de prototypage**

Ahmed Bounfour
Professeur, Université Paris-Sud 11
Rapporteur du programme ISD
Ahmed.bounfour@u-psud.fr

1 - Le contexte

- ❑ Au cours de la période récente, plusieurs hypothèses ont été formulées, s'agissant du comportement de la **Génération Y** à l'égard des objets numériques, du travail, de l'entreprise et de la société en général
- ❑ Dans le cadre de la phase de prototypage du programme ISD, un atelier de prototypage **Génération Y** a été réalisé en juillet et en septembre 2009, auprès d'une quinzaine de collaborateurs d'entreprises membres du CIGREF
- ❑ Avec comme objectif le développement d'un cadre méthodologique ad hoc

2- Une Focalisation : l'articulation entre 3 espaces



**L'espace
des artefacts informationnels**

3- Un travail en deux étapes (1/4)

Etape 1: Echanger, Evaluer

Séquence 1: Regard sur le futur

Séquence 2: Entreprise, Travail et Autorité

Séquence 3: Objets, Espaces Numériques

Séquence 4: Entreprise et Valeurs clés

Etape 2: Designer l'entreprise du futur et la DSI du Futur (2020)

Séquence 1: Concevoir, Innover, Acheter, Produire, Vendre

Séquence 2: Travailler, Gérer sa carrière, Apprendre

Séquence 3: Gouverner, Coordonner, Coopérer

Séquence 4: La grande Entreprise de 2020, la DSI de 2020

3- Un travail en deux étapes (2/4)

Partie 1 – Echanger, Evaluer : 10 thèmes clés

**10 thèmes
pour structurer
le travail
collaboratif
de l'atelier**

**1- Penser et déployer
la stratégie de l'entreprise**

**2- Organiser le travail
(créer,
Produire, collaborer...)**

**3- Relations à la hiérarchie
et à l'autorité**

**4- Relations au temps
et à l'espace ;
« Moi et le Monde »**

**5- Espace privé / espace
Professionnel)**

**6- Objets/ espaces
informationnels
privés / professionnels**

**7- « Moi et l'entreprise »
Un nouveau contrat ?**

**8- Systèmes d'incitation
(Idéaux, Effectifs perçus)**

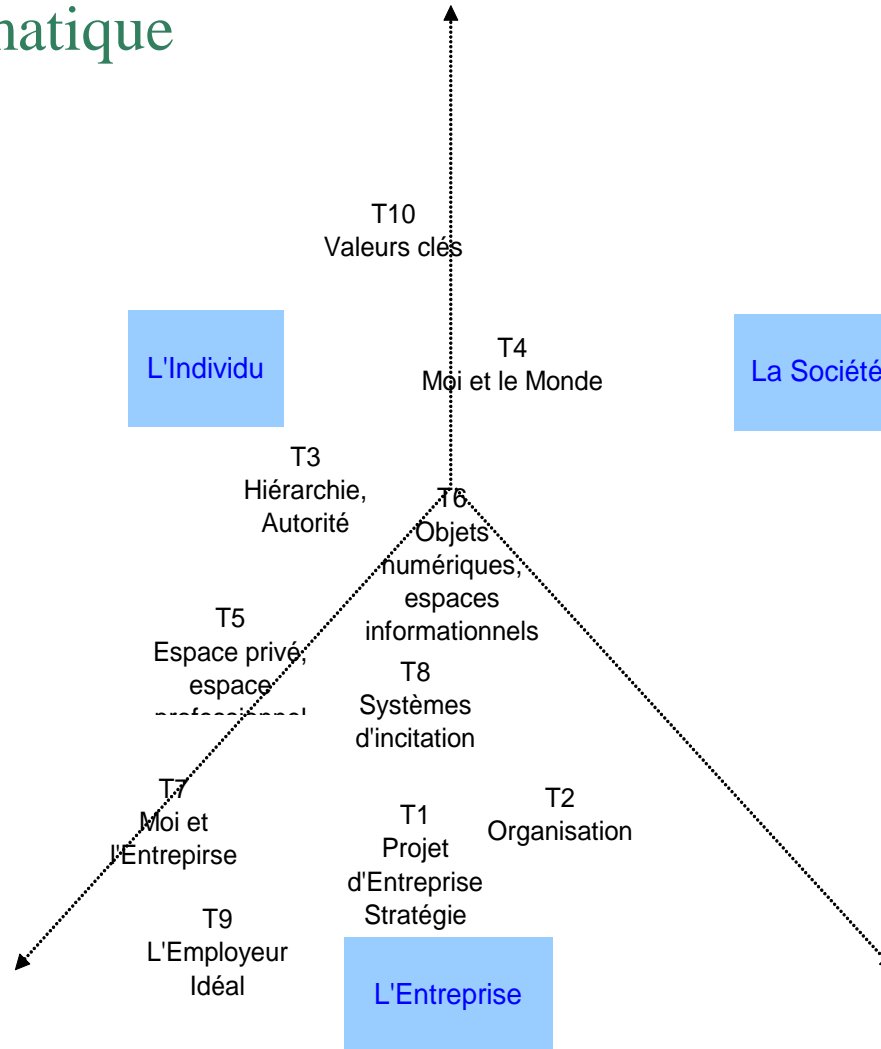
**9- L'emploi/l'employeur
idéal**

10- Les Valeurs clés

3- Un travail en deux étapes (3/4)

Partie 1 – Echanger, Evaluer : 10 thèmes clés

Topographie thématique



3- Un travail en deux étapes (4/4)

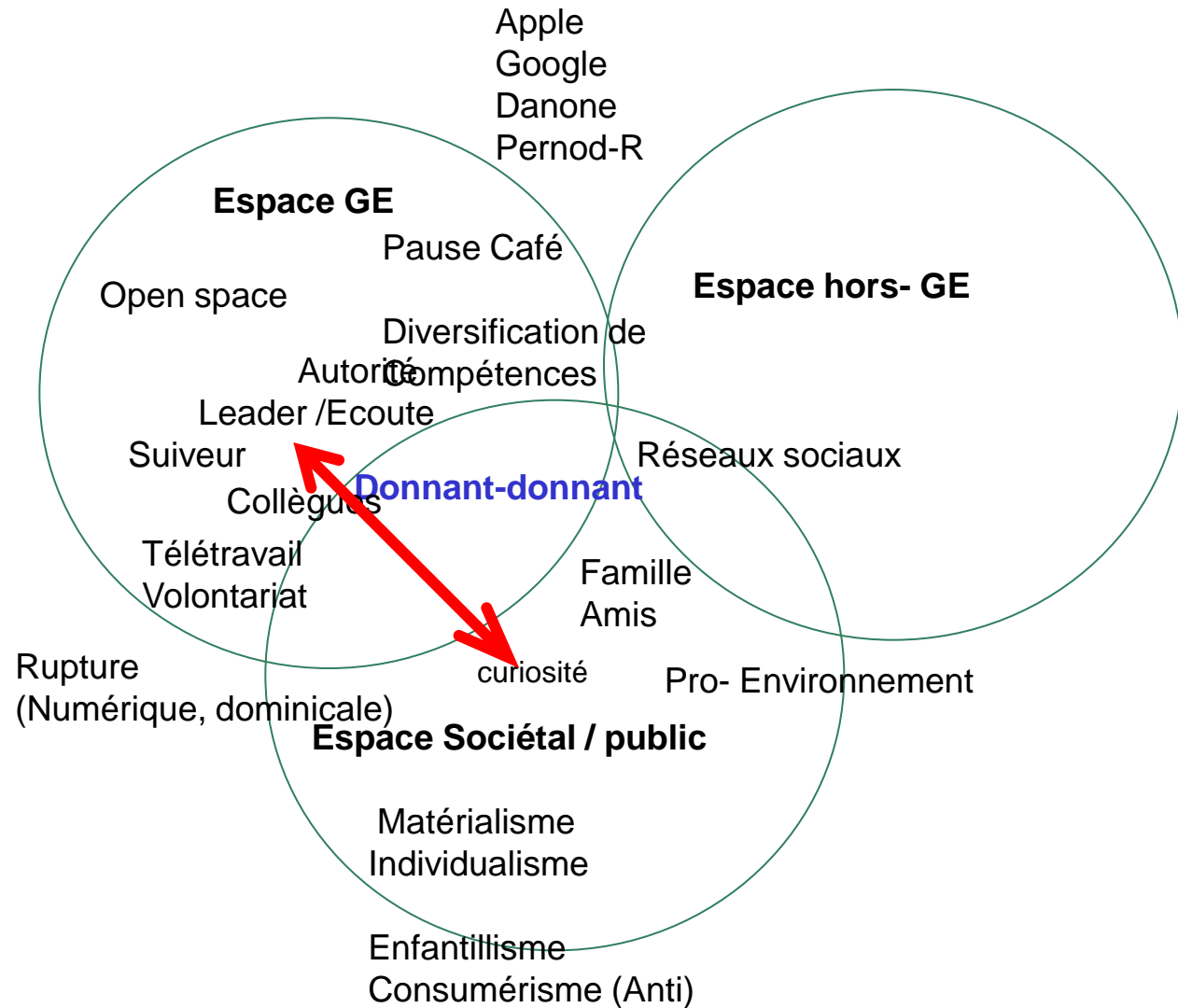
Partie 2: Designer l'entreprise du futur

<p>1- Concevoir, Innover, Modéliser</p>	<p>5- Apprendre</p>
<p>2- Acheter, Produire, Vendre Echanger</p>	<p>6- Gouverner, Coordonner Coopérer</p>
<p>3- Travailler</p>	<p>7- La Grande Entreprise de 2020</p>
<p>4- Gérer sa carrière, Naviguer professionnellement</p>	<p>8- la DSI de 2020</p>

4- Les éléments de conclusion : (1/6)

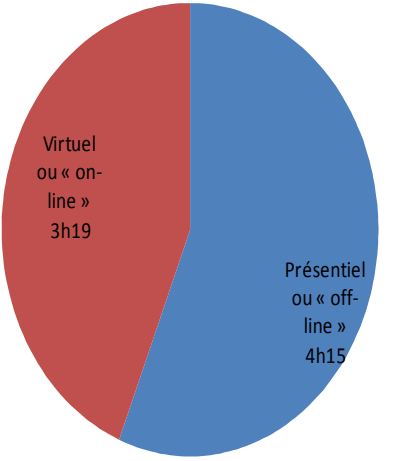
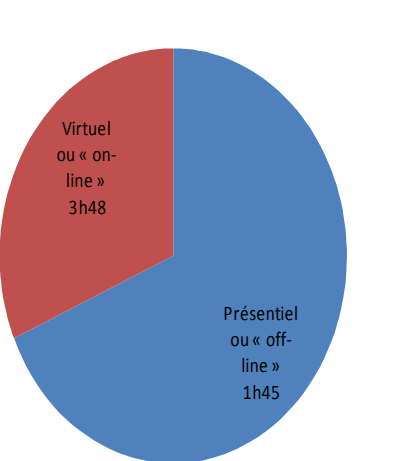
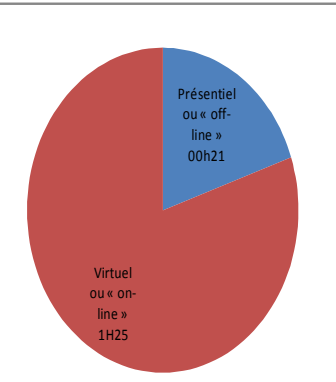
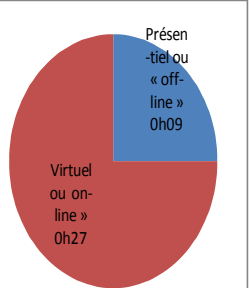
- ❑ Du point de vue du groupe, la stratégie d'entreprise se définit davantage en termes de déploiement
- ❑ La vie privée devient un centre d'intérêt principal pour les membres – avec une primauté des amis et de la famille
- ❑ les objets numériques sont fréquemment utilisés dans les trois espaces étudiés
- ❑ La relation à l'entreprise est gouvernée par le salaire et la « relation au boss »
- ❑ La relation à l'entreprise est gouvernée par le « **Donnant-donnant** »

4- Les éléments de conclusion : (2/6)



4- Les éléments de conclusion : (3/6)

Une mesure du temps par espace

<p>Le temps dédié au travail représente la moitié du temps « éveillé » Soit 7h34</p>	<p>Le temps dédié aux loisirs représente 36% du temps « éveillé » Soit 5h33</p>	<p>Le temps dédié à l'apprentissage représente la 11% du temps « éveillé » Soit 1h46</p>	<p>Le temps dédié à la gestion de carrière représente 4% du temps « éveillé » Soit 36 mn</p>																								
 <table border="1"><thead><tr><th>Mode</th><th>Temps</th></tr></thead><tbody><tr><td>Présentiel ou « off-line »</td><td>4h15</td></tr><tr><td>Virtuel ou « on-line »</td><td>3h19</td></tr></tbody></table>	Mode	Temps	Présentiel ou « off-line »	4h15	Virtuel ou « on-line »	3h19	 <table border="1"><thead><tr><th>Mode</th><th>Temps</th></tr></thead><tbody><tr><td>Présentiel ou « off-line »</td><td>1h45</td></tr><tr><td>Virtuel ou « on-line »</td><td>3h48</td></tr></tbody></table>	Mode	Temps	Présentiel ou « off-line »	1h45	Virtuel ou « on-line »	3h48	 <table border="1"><thead><tr><th>Mode</th><th>Temps</th></tr></thead><tbody><tr><td>Présentiel ou « off-line »</td><td>00h21</td></tr><tr><td>Virtuel ou « on-line »</td><td>1h25</td></tr></tbody></table>	Mode	Temps	Présentiel ou « off-line »	00h21	Virtuel ou « on-line »	1h25	 <table border="1"><thead><tr><th>Mode</th><th>Temps</th></tr></thead><tbody><tr><td>Présentiel ou « off-line »</td><td>0h09</td></tr><tr><td>Virtuel ou « on-line »</td><td>0h27</td></tr></tbody></table>	Mode	Temps	Présentiel ou « off-line »	0h09	Virtuel ou « on-line »	0h27
Mode	Temps																										
Présentiel ou « off-line »	4h15																										
Virtuel ou « on-line »	3h19																										
Mode	Temps																										
Présentiel ou « off-line »	1h45																										
Virtuel ou « on-line »	3h48																										
Mode	Temps																										
Présentiel ou « off-line »	00h21																										
Virtuel ou « on-line »	1h25																										
Mode	Temps																										
Présentiel ou « off-line »	0h09																										
Virtuel ou « on-line »	0h27																										

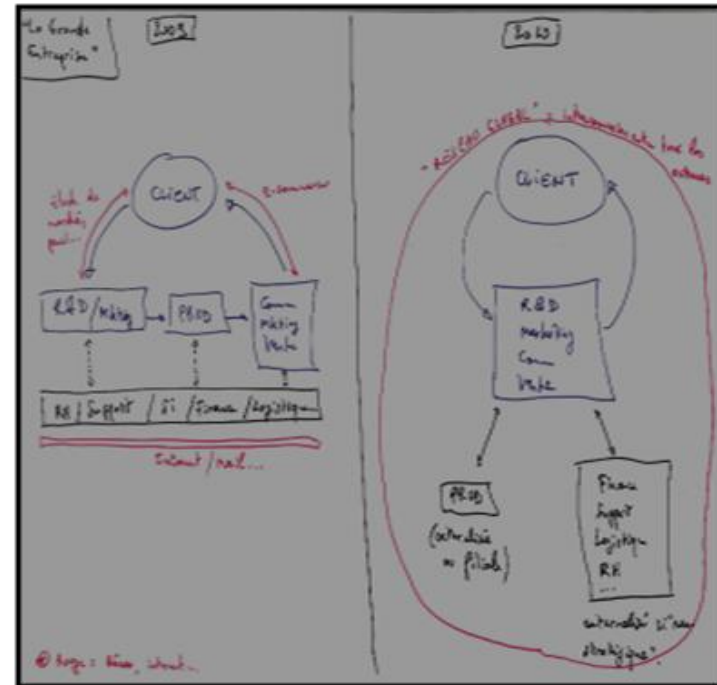
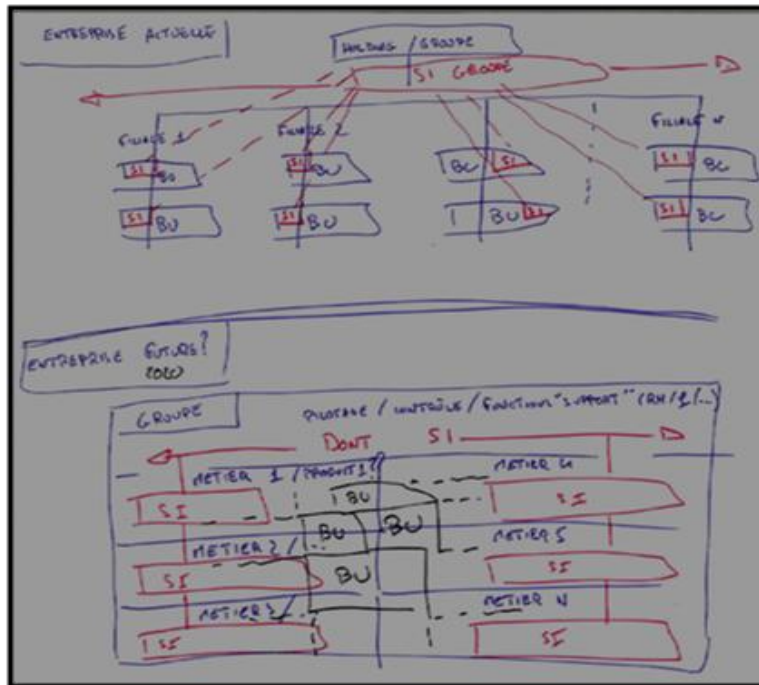
4- Les éléments de conclusion : (4/6)

Un éclatement des tâches sur les trois espaces



4- Les éléments de conclusion : (5/6)

L'entreprise de 2020

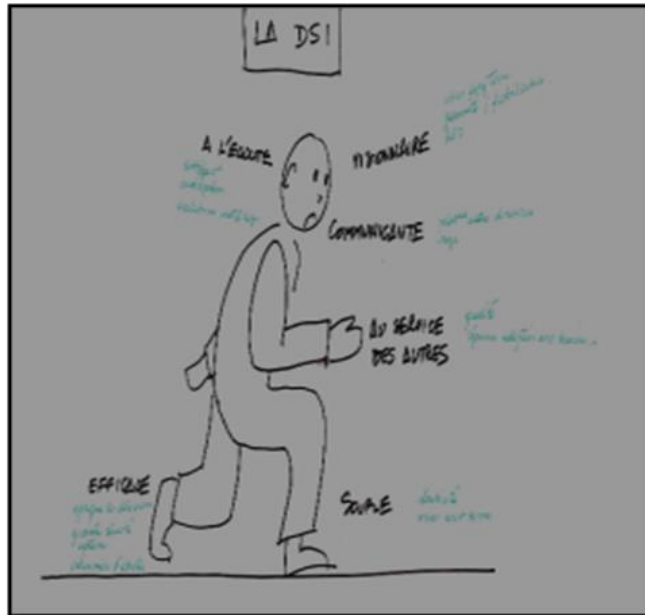


La DSI, un métier parmi d'autres, dont la vocation est de piloter les micros DSI métiers.

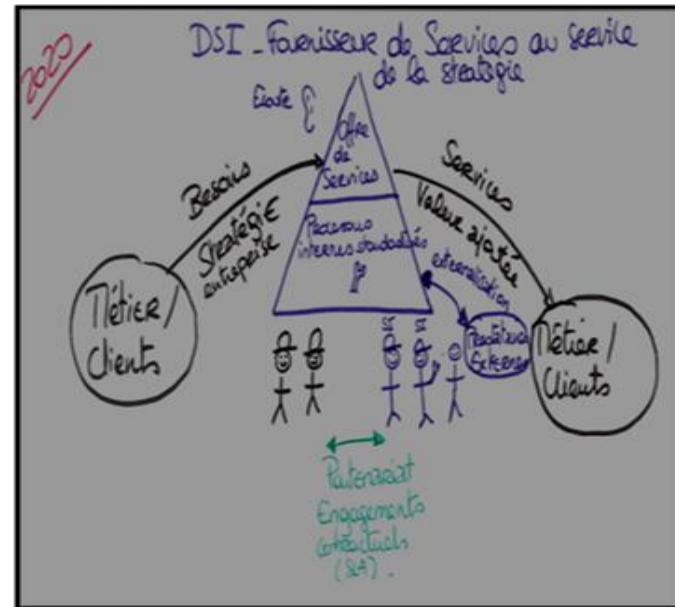
Tout le monde est interconnecté : Externalisation des activités non stratégiques. Pas de grosses évolutions.

4- Les éléments de conclusion : (6/6)

6- La DSI de 2020



Une DSI visionnaire, à l'écoute, communicante, souple, efficace, « rendant service » « *La DSI : métaphore de l'individu (humaine), à l'écoute (oreille) et communicante (bouche), souple, prêts à bondir, toujours prêt, pour courir, aux services des autres (main tendue), efficace (les pieds sur terre) et sans cigarette au bec !* »



La DSI comme Fournisseurs de service, au service de la Stratégie. *De plus en plus «d'engagements contractuels SLA. »*

5- Pour finir ...

- ❑ Avec ce premier atelier , nous disposons d'un cadre conceptuel permettant une analyse en profondeur du comportement des générations en termes d' usages des SI
- ❑ Cette analyse sera étendue, dans le cadre du programme ISD, à d'autres contextes fonctionnels et géographiques
- ❑ Un rapprochement avec d'autres travaux (ceux du CEFRIO par exemple) sur d'autres générations est en cours
- ❑ Le travail du groupe va continuer sur l'espace numérique ISD, maintenant que la socialisation est initiée dans l'espace physique

Je vous remercie de votre attention