

# Chronodynamisme

## Projet Sushi

# Retour sur le concept

- Développé par Régis Debray dans son approche médiologique



« Le *chronodynamisme* est la faculté de propagation d'une idée dans une médiasphère donnée : une idée y est plus ou moins chronodynamique. Par exemple, la sociologie de Pierre Bourdieu n'est pas chronodynamique dans la médiasphère audiovisuelle : ses concepts n'ont plus de sens lorsqu'ils sont réduits à peau de chagrin pour s'adapter au format d'une émission. »

Ici, il est question de généraliser le concept à la technosphère. Il s'agit d'étudier la capacité d'un objet à s'insérer dans un milieu en fonction de ses rythmes propres et ceux induits par le milieu.

# Inventaire des formalismes

Temporalité	Signification
Linéaire infinie	Temps long continu, qui ne s'arrête pas, infini
Linéaire finie	Temps long continu et fini
Discrète unique	Temps court et unique
Discrète multiple	Temps courts et multiples
Cyclique	Temps long qui se répète identiquement

## Problématisation

Une confrontation des données temporelles issues de l'étape précédentes devra alors être réalisée, de manière à déterminer s'il y a ou non chronodynamisme.

	Prescrite par l'objet	Réelle du milieu d'insertion	Chronodynamisme	Conséquences
Temporalité situation 1			Oui	
Temporalité situation 2			Non	
...				

## Analyse

	SDV1	SDV2	SDV3	SDV4
Composant 1 de l'objet technique	Temporalité x (x min/h/j...)			
Composant 2 de l'objet technique				
Elément 1 du système sociotechnique				
Elément 2 du système sociotechnique				

## Invention

Cette partie invention est donc un outil d'aide à la décision formalisée à l'aide du tableau ci-dessous. L'ingénieur, en coopération avec les autres acteurs du projet choisira de mettre en place l'une ou l'autre des trois situations proposées ci-dessus.

Conséquences problématiques	Action sur l'environnement	Action sur l'objet technique
CP 1		
CP 2		
...		

# Avis ? Critiques ?

- Qu'avez-vous pensé de la fiche ? De ses formalismes ?
- L'exemple traité vous a-t-il semblé clair ?
- Que pensez-vous de sa pertinence ?

# Actuellement,

- La fiche jargonne et reste difficilement compréhensible.
- Elle semble difficile à opérationnaliser.
- Cependant, on souhaiterait a priori défendre sa pertinence en tant que fiche autonome (à combiner avec un CST).

# En mode analyse,

- Objectif: On cherche à déterminer les rythmes en présence propres à chaque acteur du CST.

*Caractérisation pour chaque SDV,*

	Temps long et infini
	Temps long et fini
	Temps court et unique
	Temps court et multiple
	Temps cyclique

# En mode analyse,

	SDV1	SDV2	...
Composante 1 du système technique			
Composante 2 du système technique			
...			

# En mode problématisation,

- Objectif: Quels sont les désaccords temporels ?
  - On définit la nature des conflits.
  - On met au jour les conséquences prévisibles ou identifiées de ces conflits rythmiques (allongement du temps global, souffrance, échec...).

Le but est de représenter le temps vécu par le système en fonction des rythmes imposés par chaque composante.

# En mode problématisation,

*Pour chaque acteur,*

Temps souhaité	
Temps vécu	
Conséquences	Attente/perte de temps <b>OU</b> Précipitation/Malfaçon

# En mode invention,

- Objectif : Réduire l'attente ou la précipitation des acteurs créée par la différence entre le temps vécu et souhaité.

Les nouvelles pistes pourront prendre trois formes distinctes :

- Changer l'objet technique
- Changer ou accompagner le reste du monde en donnant de la valeur à ce temps
- Créer un objet « tampon » qui rendrait les deux rythmes compatibles.

# En mode invention,

	Changer l'objet	Changer ou accompagner le monde	Créer un objet «tampon »
Conséquence 1			
Conséquence 2			
...			

# Un exemple ...

## La voiture électrique

- 2 types de trajet :
  - Quotidien
  - Longue durée (type départ en vacances)



# Caractérisation des trajets

<i>Type de trajet</i>	<i>Caractéristiques du trajet (pause, possibilité de recharge ...)</i>
Quotidien	<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Trajet court</u> : domicile-travail</li><li>- <u>Temps de pause long</u> : Nuit ou la journée si les bornes sont disponibles à proximité</li></ul>
Longue durée (type départ en vacances)	<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Trajet long</u> : plus de 2h-3h</li><li>- <u>Temps de pause court et minimisé</u></li></ul>

# En mode analyse,

	<i>SV0 : Trajet long avec voiture à essence</i>	<i>SV1 : Trajet entre le domicile et le travail avec voiture électrique</i>	<i>SV2 : Trajet long dépassant l'autonomie de la voiture électrique</i>
Temps de trajet			
Temps de recharge			

# En mode analyse,

	<i>SV0 : Trajet long avec voiture électrique</i>	<i>SV1 : Trajet entre le domicile et le travail avec voiture électrique</i>	<i>SV2 : Trajet long dépassant l'autonomie de la voiture électrique</i>
Temps de trajet	 Possibilité d'un trajet assez long sans pause	 Trajet court, répété entre une et deux fois par charge	 Temps de trajet court car peu d'autonomie donc à répéter
Temps de recharge	 Temps de recharge d'essence court (entre 1 et 5 min) et ponctuel	 D'environ 1h, le temps de recharge se fait selon les possibilités du propriétaires (nuit ou journée)	 Temps de recharge imposé

# En mode problématisation,

*Pour l'usager dans son trajet quotidien,*

Temps souhaité	
Temps vécu	
Conséquences	

# En mode problématisation,

*Pour l'usager dans son trajet quotidien,*

Temps souhaité	Pouvoir aller de son domicile à son travail sans problème d'autonomie et recharger sa batterie dans les temps «morts» que sont la nuit ou la journée.
Temps vécu	Dans la limite de l'autonomie de sa voiture, l'usager peut faire un petit trajet et recharger sa voiture pendant les longs temps «morts» induits par son rythme de vie.
Conséquences	Pas de différence entre les deux temps 

# En mode problématisation,

*Pour l'usager qui souhaite faire un voyage long avec une voiture électrique,*

Temps souhaité	
Temps vécu	
Conséquences	

# En mode problématisation,

*Pour l'usager qui souhaite faire un voyage long avec une voiture électrique,*

Temps souhaité	Faire comme les voitures à essence ⇒ Un trajet d'un seul coup avec seulement de petites pauses et le temps de recharge assez court (entre 1 et 5 min)
Temps vécu	Autonomie assez courte (max 2h-3h de conduite avant de recharger) et temps de pause assez long (au moins une heure, voire plus en fonction de la disponibilité des bornes de recharge)
Conséquences	Attente/perte de temps

# En mode invention,

*Pour l'utilisateur qui souhaite faire un voyage long avec une voiture électrique,*

	Changer l'objet	Changer ou accompagner le monde	Créer un objet «tampon »
Temps d'attente pour l'utilisateur			

# En mode invention,

*Pour l'utilisateur qui souhaite faire un voyage long avec une voiture électrique,*

	Changer l'objet	Changer ou accompagner le monde	Créer un objet «tampon »
Temps d'attente pour l'utilisateur	<u>Ex</u> : Faire des batteries amovibles	Accepter de changer de façon de voyager en s'adaptant au rythme Services de réservation et <i>d'accompagnement de temps de pause</i>	

**«La voiture arrive sur une plateforme robotisée, où la batterie est rapidement déboulonnée et remplacée par une neuve, le tout en trois minutes chrono. »**



# Qu'en pensez-vous ?

- Le nouvel exemple vous a-t-il convaincu ?
- Auriez-vous des idées de formalismes ?