

Créer le lien entre apprentissage et innovation

L'expérience visiteur

🕒 Lire 2 minutes

« Le LINC n'est pas un showroom. C'est un espace pour la formation et l'innovation. Nous voulons qu'il soit une source d'inspiration pour nos clients afin qu'ils utilisent leur propre espace pour soutenir leur stratégie, leur marque et leur culture. »

GALE MOUTREY | vice-présidente en charge de la communication

Les visiteurs du Learning and Innovation Center (LINC) de Munich sont invités à participer activement aux expériences conçues pour l'apprentissage actif, la découverte et l'innovation. Quel que soit le temps passé, physiquement ou virtuellement, c'est une opportunité de faire l'expérience directe de la façon dont l'espace peut répondre aux besoins des entreprises et influencer positivement la stratégie, la marque et la culture.

L'équipe de planification a ainsi mis en œuvre un processus de design thinking centré sur l'utilisateur, en collaboration avec IDEO, spécialiste international du design et de l'innovation, pour développer des expériences inspirant les visiteurs et les aidant à mieux comprendre ce dont leurs propres collaborateurs ont besoin pour travailler de manière plus créative. En partenariat avec des partenaires de distribution et des clients, l'équipe a élaboré de nombreux prototypes permettant de tester et de cocréer des expériences clients innovantes.

PRINCIPES DIRECTEURS

Sur la base de ces explorations, la commission en charge de l'expérience visiteur a mis au point les principes suivants :

Transparence

Offrir une authentique expérience où les visiteurs peuvent voir comment le LINC encourage l'apprentissage et la créativité.

Immersion

Impliquer les clients via la médiation et la cocréation plutôt que par des visites ; proposer des opportunités de découverte autonome.

Inspiration

Inspirer des réflexions sur le travail, les travailleurs et l'espace de travail par le biais d'un storytelling pertinent et stimulant, basé sur nos recherches, nos connaissances et nos expérimentations.

CHAPITRE SUIVANT - DESIGN

CHAPITRE PRÉCÉDENT - PRINCIPES POUR LE MANAGEMENT
