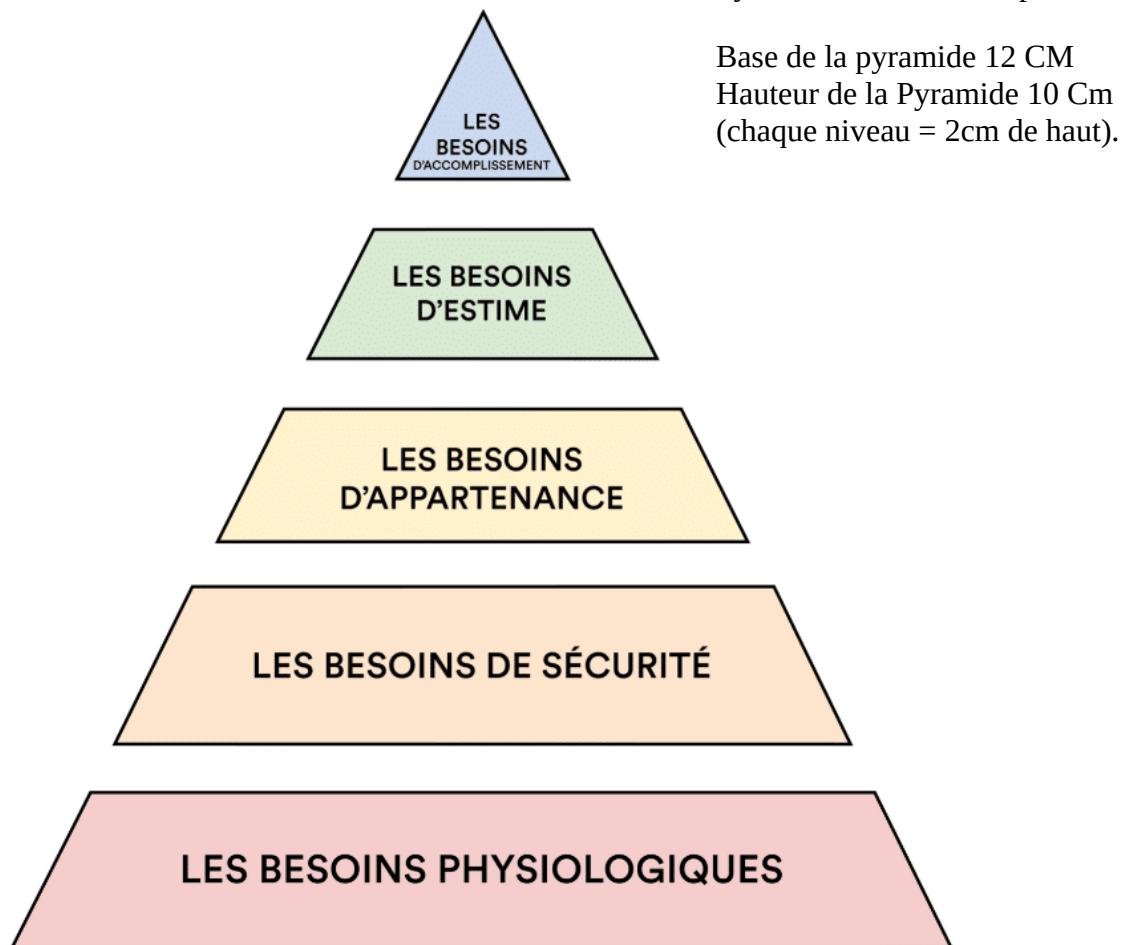


B9 : L'analyse du besoin, la pyramide de Maslow approfondissement / révisions

Pyramide de Maslow simplifiée



Qui était Maslow ?

Abraham Maslow était un psychologue américain né en 1908 et mort en 1970. Il est surtout connu pour sa **théorie de la motivation humaine**, notamment la **pyramide des besoins**.

I.-Qu'est-ce que la pyramide de Maslow ?

- La pyramide de Maslow est une théorie de la motivation et des besoins humains proposée par le psychologue Abraham Maslow dans les années 1940.
- Elle classe les besoins humains en **cinq grandes catégories**, ordonnées du plus fondamental (en bas) au plus « abouti » (en haut).
- L'idée de base : un besoin « inférieur » doit être en grande partie satisfait avant qu'un individu ne cherche à satisfaire un besoin de niveau supérieur.
- C'est un modèle qui aide à **comprendre** les motivations, les attentes, les priorités d'une personne (ou d'un groupe) selon sa situation.

II- Les 5 niveaux de besoins de la pyramide

Voici les cinq niveaux, du plus basique au plus élevé (réaliser un tableau avec 3 colonnes 3cm, 5cm, 9cm, 5 lignes, hauteur d'une ligne 3cm).

1. Besoins physiologiques	Besoins vitaux et corporels	Manger, boire, dormir, respirer, se vêtir...
2. Besoins de sécurité	Besoin de stabilité, protection, sécurité matérielle ou psychologique	Avoir un logement, un environnement sûr, se sentir protégé, stabilité, santé.
3. Besoins d'appartenance / sociaux	Besoin de lien social, d'amour, d'intégration, de relations	Avoir des amis, être accepté, appartenir à un groupe, ressentir de l'affection et du soutien.
4. Besoins d'estime	Besoin de reconnaissance, de respect, de valeur, d'estime de soi et des autres	Être reconnu, respecté, apprécié, se sentir compétent, avoir confiance en soi.
5. Besoin d'accomplissement / auto-actualisation	Besoin de réalisation personnelle, d'épanouissement, de développement de son potentiel	Apprendre, créer, développer ses capacités, se réaliser, trouver du sens, s'épanouir.

III-. Comment utiliser la pyramide pour l'analyse du besoin en technologie / projet ?

Quand on mène un projet (par exemple concevoir un objet, un service, un système, un espace, etc.), la pyramide peut aider à **identifier / hiérarchiser les besoins des utilisateurs**. Voici comment :

1. Lister les besoins possibles

- On réfléchit à ce que l'utilisateur a besoin au fondamental (physiologique, sécurité), mais aussi à ce qu'il recherche en termes de confort, d'intégration, de reconnaissance, d'épanouissement.
- Par exemple : un abri (besoins de sécurité), un objet ergonomique pour le confort (physiologique), un bien pratique qu'on partage avec des amis (appartenance), un outil valorisant (estime), un projet créatif permettant d'apprendre ou de s'épanouir (accomplissement).

2. Classer les besoins dans la hiérarchie

- On identifie quels besoins sont essentiels et doivent être adressés en priorité.
- Puis on repère les besoins secondaires ou « supérieurs » qui peuvent être atteints après.
- Cela aide à décider ce qui est prioritaire dans la conception / dans le cahier des charges.

3. Concevoir des solutions adaptées

- En fonction des besoins identifiés : sécurité, confort, appartenance sociale, reconnaissance, épanouissement.
- Exemple : pour un projet de maison, s'assurer qu'elle est salubre (physiologique/sécurité), mais aussi qu'elle permette un bon cadre de vie, des espaces pour la famille (appartenance), des finitions agréables pour l'estime, des pièces modulables pour les passions (accomplissement).

4. Évaluer et justifier les choix

- Utiliser la pyramide pour justifier pourquoi certaines fonctionnalités ou priorités sont retenues.
- Permet aussi de prévoir les besoins futurs de l'utilisateur — une fois les besoins basiques assurés — pour améliorer le projet (confort, bien-être, développement personnel...).

En résumé : la pyramide de Maslow permet de **penser le « besoin utilisateur » de façon plus complète** — pas seulement fonctionnelle ou matérielle, mais aussi sociale et psychologique — ce qui est très utile en technologie ou en design.