

Qu'est-ce que le design thinking ?

Utiliser la démarche d'un designer pour répondre à un projet d'innovation ou des problématiques plus larges.

- *Le terme design veut dire « dessin » et « dessein »*
- *Démarre dans les années 50 avec les premiers « Brainstorming » par le monde de la publicité aux Etats-Unis.*
- *Le terme est élaboré par Rolf Faste dans les années 80 à l'université de Stanford, alors professeur de génie mécanique et directeur du Stanford Joint Program in Design.*
- *Le concept évolue et **c'est l'agence IDEO qui est reconnue comme la fondatrice de la méthode** dans les années 90.*

En quelques mots c'est....

CENTRÉ UTILISATEUR

besoins & usages



?



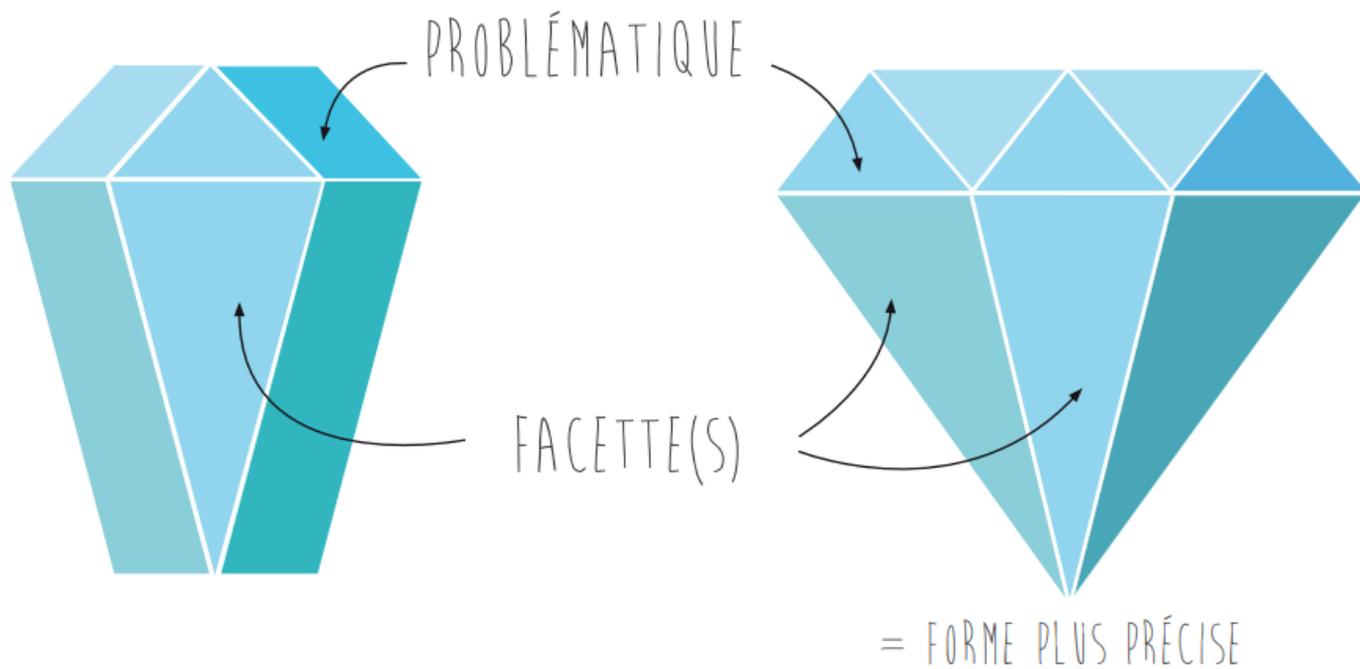
?



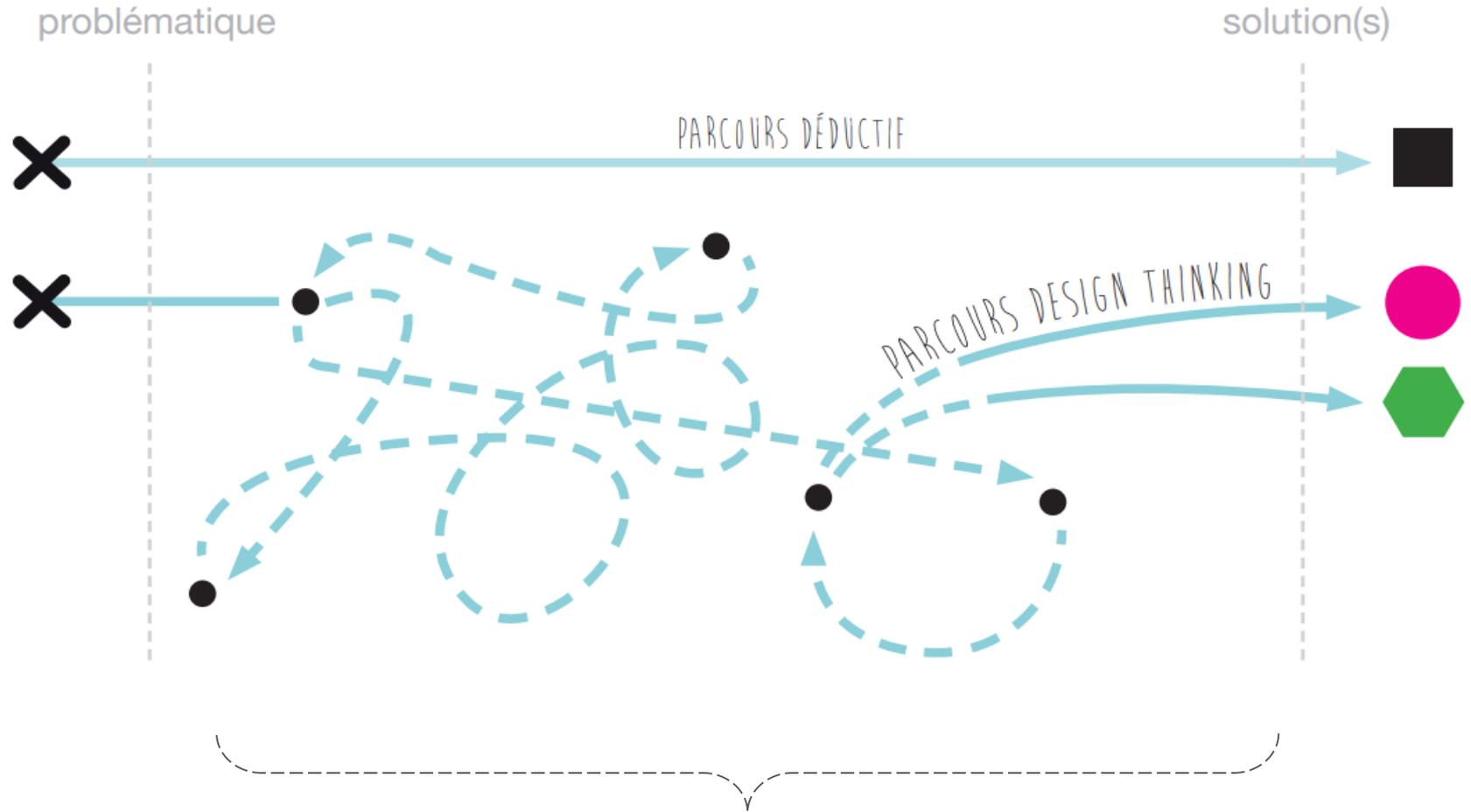
?

TRANSDISCIPLINAIRE

approche collaborative & intégrant les contradictions



EXPERIMENTAL & ITERATIF



Test and learn : échouer vite pour mieux réussir !

VISUALISATION

l'image plus parlante que les mots

SCÉNARIO UTILISATEUR

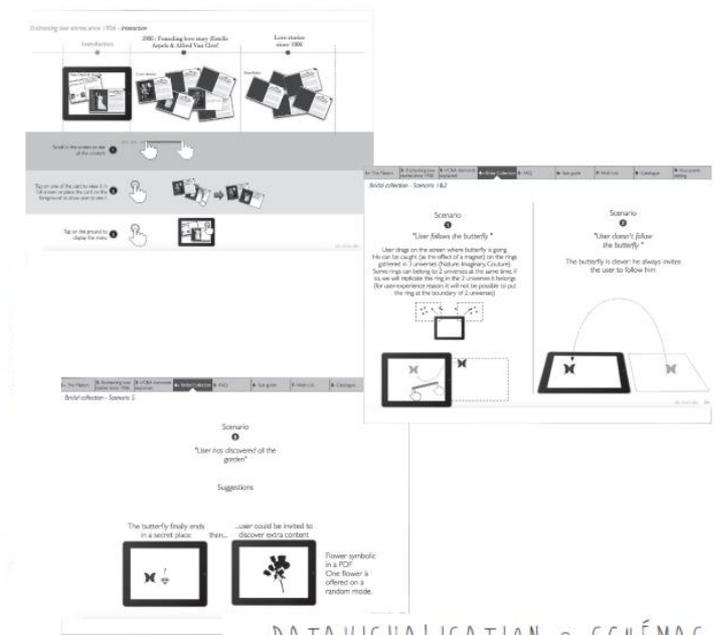
PERSONA & STORY-TELLING

MOODBOARD

SCHEMAS



+ maquettes, modèles, etc...



DATAVISUALISATION & SCHEMAS

PARCOURS UTILISATEUR

MOODBOARD

WIREFRAME

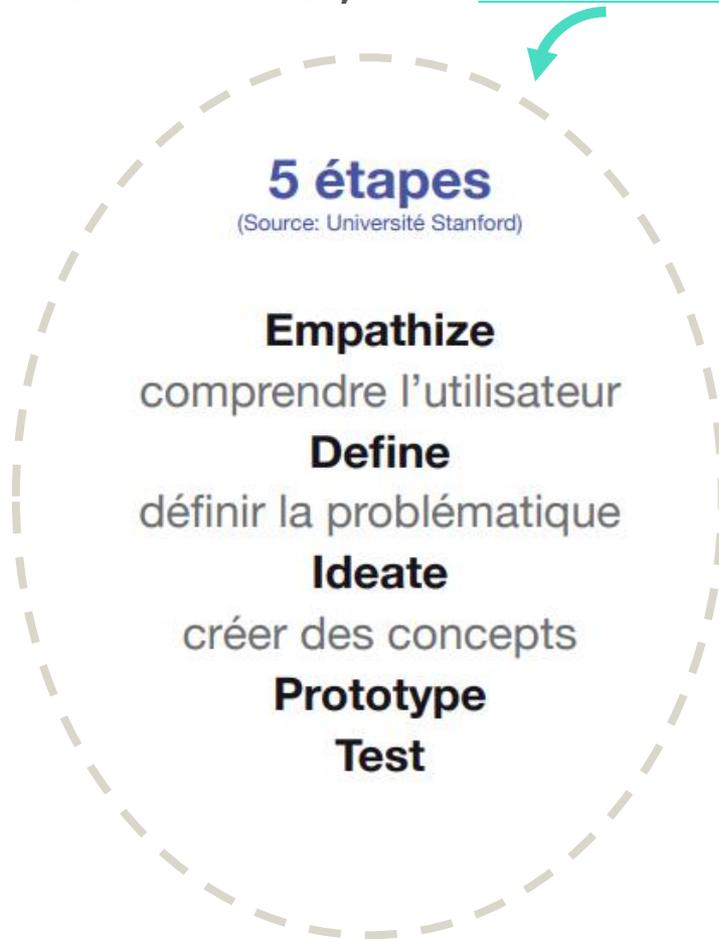


Et aussi....

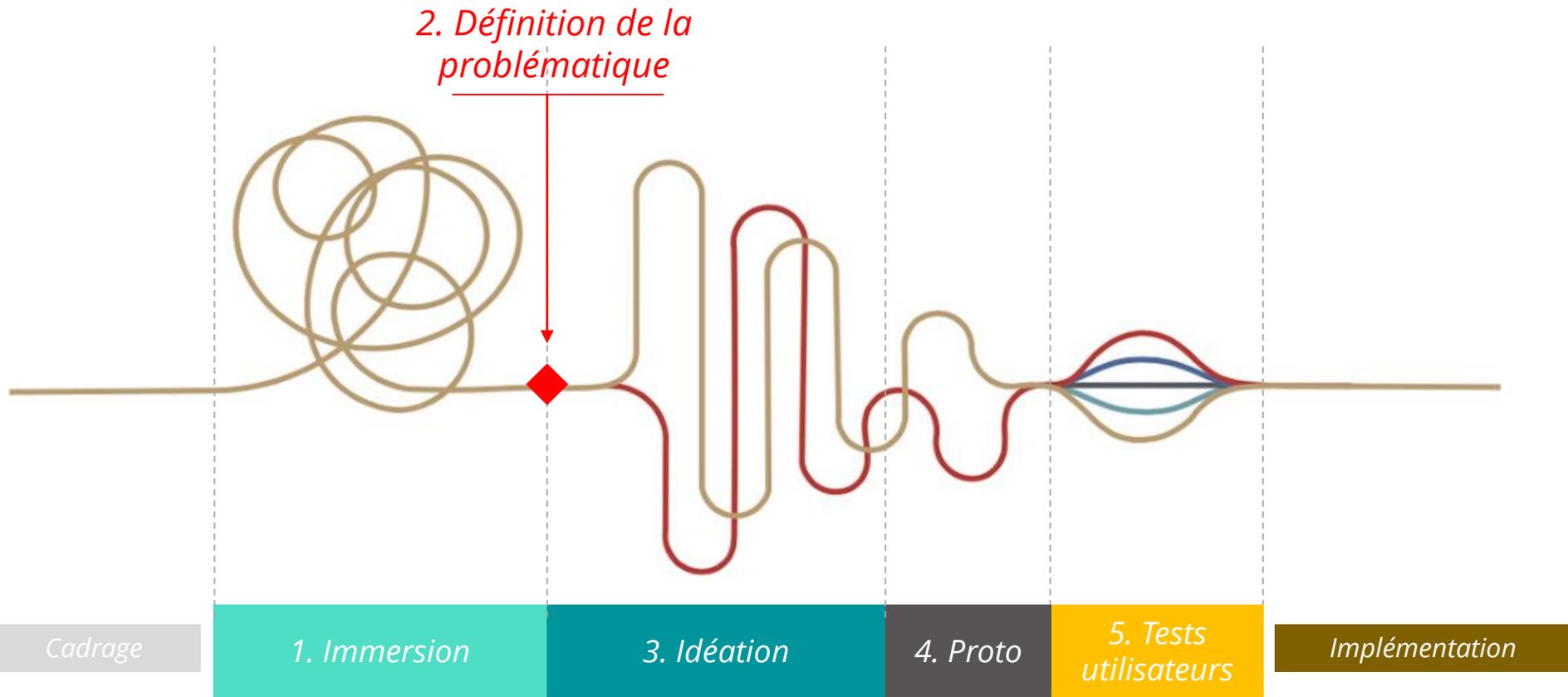
- *Plus qu'une méthode, c'est **un état d'esprit***
- *« Il n'y a pas de problème; il n'y a que des opportunités »*
- *La **créativité** est clef*
- **L'empathie et l'intuition sont des forces**
- *Le design thinking est **toujours ancré dans le réel**, en lien avec le terrain, le besoin et les utilisateurs.*

Le design thinking – les étapes

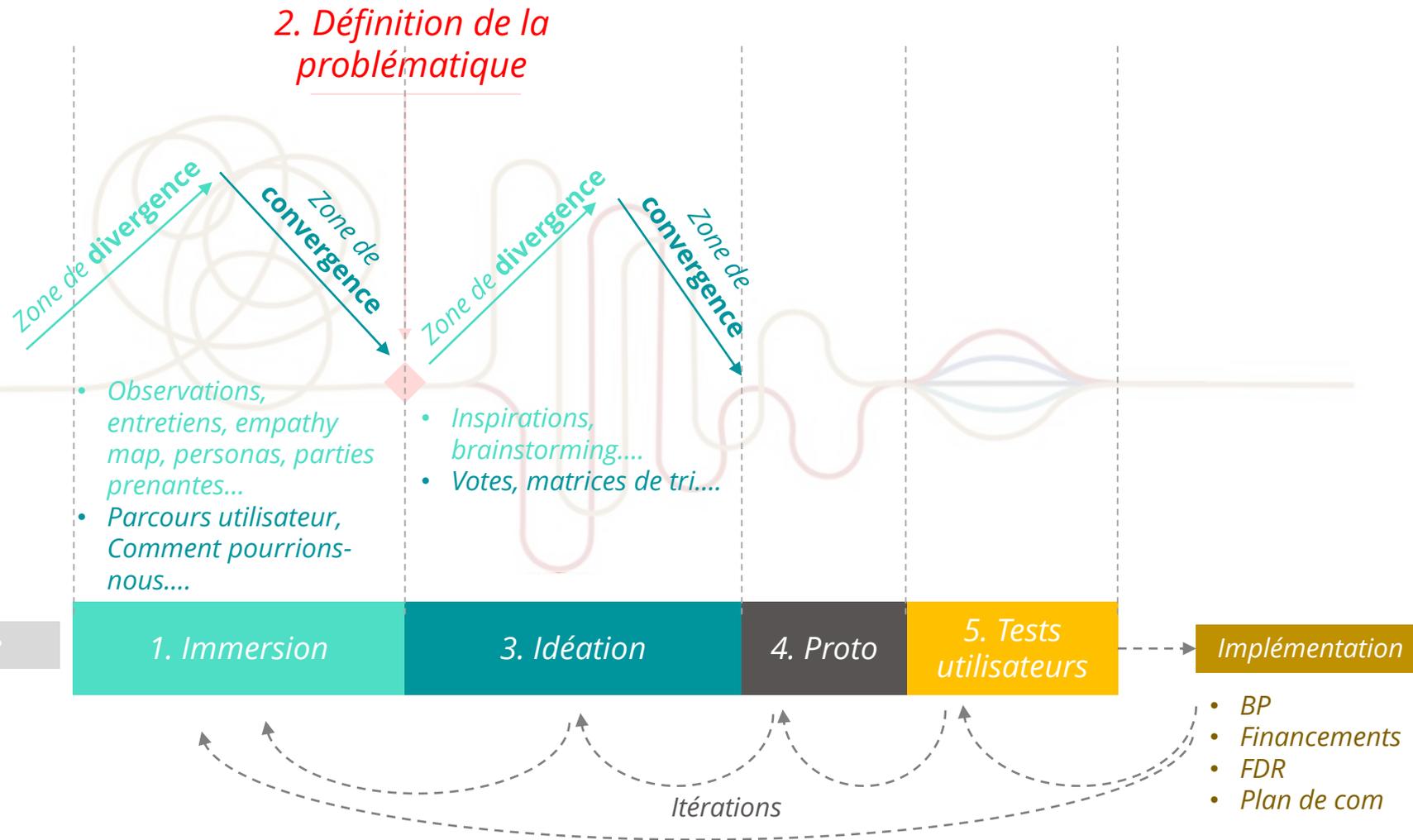
Plusieurs écoles, mais une formule en 5 étapes qui est la plus courante



Le design thinking – les 5 étapes



Le design thinking – les 5 étapes



Le design thinking – les outils...

1. Immersion

- *L'observation – collecte info*
- *Le photojournal*
- *L'entretien approfondi*
- *Immersion totale*
- *Empathy Map*
- *Personas*
- *Utilisateurs extrêmes*
- *Cartographie des parties prenantes*
- *Les 5 pourquoi*
- *Parcours utilisateur*
- *L'expérience map*
- *Benchmark*
- *Storytelling de restitution*

2. Problématique

- *Le Point de vue*
- *Le CPN*

3. Idéation

- *LEX*
- *Innovation landscape*
- *Mood board*
- *Idéation libre ou contrainte*
- *Crazy 8*
- *Brainstorming 6-3-5*
- *Jeu de rôle idéation*
- *SCAMPER*
- *Biomimicards*
- *L'avocat et l'ange ou les chapeaux de bono*
- *Les matrices de tri 2x2*
- *Matrice faisabilité, viabilité, désirabilité*
- *Le vote par gommettes*

0. Cadrage

- *Les 7 P*

Le design thinking – les outils...

4. Proto

- *POV (proof of value)*
 - *Affiche publicitaire*
 - *Landing page*
 - *The Golden circle*
- *Storyboard*
- *Business model canvas*
- *Maquette en légo ou carton ou pate à modeler*
- *Maquettes d'appli ou siteweb*
- *Turc mécanique*
- *Service blueprint (frontstage)*
- *Jeu de rôle de prototypage*
- *Prototype ou projet pilote*
- *.....*

5. Tests utilisateurs

- *Test et interview utilisateurs*

6. Implémentation

- *SWOT*
- *Cartographie parties prenantes*
- *Objectifs SMART*
- *Roadmap/FDR*
- *Business model canvas*
- *Service blueprint (backstage)*
- *Fiche projet*
- *Golden circle*
- *RACI*
- *Mesures et suivi*
- *Plan de com*
- *Plan de ressources*