

CARNET DE FORMATION

INITIATION AU DESIGN THINKING & À LA CO-CONCEPTION

Nom & Prénom

“

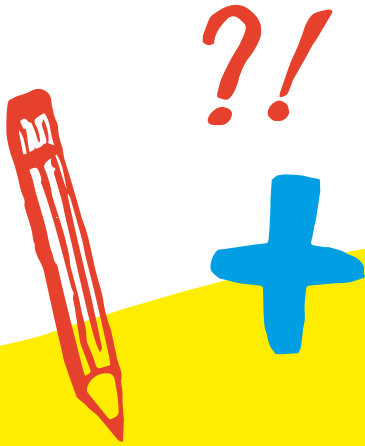
Vous et cette formation

Écrivez ce que vous attendez de cette formation.

?!



”



CARNET DE FORMATION

INITIATION AU DESIGN THINKING &
À LA CO-CONCEPTION

1

QU'EST CE QUE LE DESIGN ?

L'étymologie du mot provient de l'anglais « design », qui provient lui même du latin.

DESIGN : CONCEPTION

TO DESIGN : CONCEVOIR



DESIGN

=

DESSIN

(croquis, maquettes, prototypes...)

+

DESSEIN

(buts, objectifs, sens...)

Quelques fausses idées sur le design :

1 - «C'EST DESIGN», ne plus dire !!!

2 - «LE DESIGN CONCERNE QUE LA CONCEPTION D'OBJET.»

3 - «UN DESIGNER EST UN ARTISTE OU UN INGÉNIEUR.»

ESPACE DE PRISE DE NOTE

Gardez une trace de ce qui se dit



2

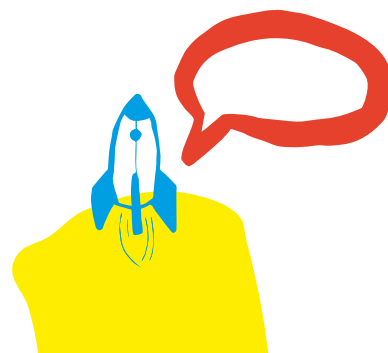
COMMENT DEVENIR DESIGNER ?

Un designer c'est :

UNE PERSONNE QUI CONÇOIT DES CHOSES (espace, application, objet, espace, ect...) POUR FACILITER LA VIE DE PERSONNES ET AINSI AMÉLIORER L'HABITABILITÉ DU MONDE.

PROBLEM SOLVERS

Un designer est donc une personne
qui résoud des problèmes.



VISION 360° OU VISION HÉLICOPTÈRE



ATELIER DE CO-CONCEPTION

Les postures à adopter pour devenir designer sont :

- **L'EMPATHIE** : se mettre à la place des autres.
- **L'ÉCOUTE** : collecter les besoins.
- **L'OBSERVATION** : analyser l'environnement
- **L'ATTENTION AUX DÉTAILS** : décrypter les fonctionnements actuels
- **L'HUMILITÉ** : se décentrer de soi, se recentrer sur les autres.
- **L'IMPARTIALITÉ** : éliminer les préjugés, les biais, les idées préconçues.
- **LA FACILITATION** : avoir une vision globale, appréhender des systèmes complexes (voire les effets de réseaux) et les simplifier.
- **L'INNOVATION** : créer de nouveaux paradigmes, insuffler de nouveaux schémas de pensée, donner à voir une nouvelle perspective, une autre vision des choses.
- **L'ACCEPTATION DE L'ÉCHEC** : admettre des erreurs de design, accepter la critique et le feedback négatif des utilisateurs pour être en capacité de rebondir en proposant une meilleure solution.



3

LE DESIGN THINKING ?

Une méthodologie en 5 étapes théorisée par IDEO / Tim BROWN



POUR ALLER PLUS LOIN

L'esprit Design de Tim Brown, CEO de l'agence de créativité IDEO (PEARSON, 2014).

MÉTHODE UNIVERSELLE

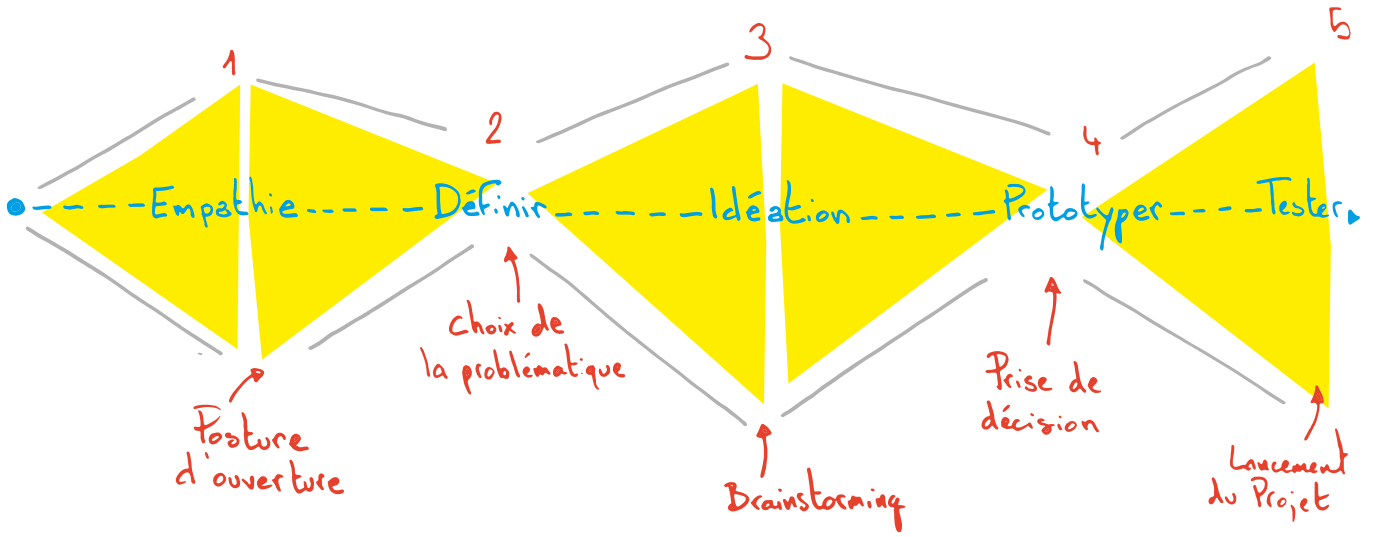
Avec pour objectifs :

- 1 - DE DÉTECTER DES OPPORTUNITÉS
- 2 - DE RÉPONDRE À DES PROBLÈMES
- 3 - D'APPORTER DES RÉPONSES SUR MESURE

Les 5 étapes du design thinking :

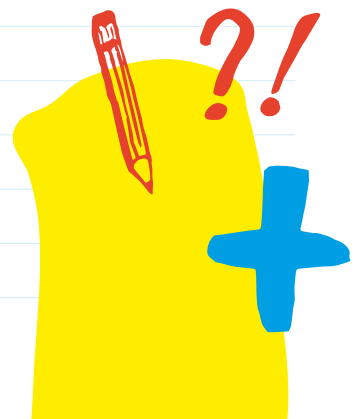
- 1 EMPATHIE (ouverture)**
On se décentre de soi pour comprendre un besoin et se mettre à la place de ceux qui le rencontrent.
- 2 DÉFINITION (fermeture)**
On résume pour définir clairement le problème à résoudre : formuler la problématique en une phrase.
- 3 IDÉATION (ouverture)**
On diverge pour générer plein d'idées (brainstorming) pour répondre au problème.
- 4 PROTOTYPE (fermeture)**
On se focalise sur la meilleure idée pour développer un prototype (brouillon / maquette / plan...).
- 5 TEST (ouverture)**
On s'ouvre aux autres pour tester le modèle auprès des utilisateurs et prendre en note tous les retours critiques.

Le double diamond pour comprendre de façon schématique le design thinking.



ESPACE DE PRISE DE NOTE

Gardez une trace de ce qui se dit





LE DESIGN THINKING COUPLÉ À LA CO-CONCEPTION CELA DONNE QUOI ?

CO-CONCEPTION : méthodologie qui consiste à intégrer , dans l'ensemble des phases d'un projet, un collectif constitué de différents profils (usagers, experts, agents, ect...)

Étape 1 : Empathie / Immersion / Ouverture

AVANT D'ALLER SUR LE TERRAIN VOUS DEVEZ :

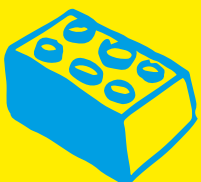
- lister ce que vous connaissez déjà sur le sujet ;
- lister ce sur quoi vous aimeriez avoir plus d'information.



Étape 2 : Définition / Travail en chambre / Fermeture

IDENTIFIER DANS LA MATIÈRE COLLECTÉE DES ÉLÉMENTS QUI SE DÉMARQUENT :

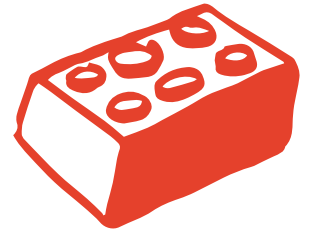
- Une anecdote marquante
- Une frustration
- Une remarque intéressante
- Une habitude d'usage particulière



Étape 3 : Idéation / Co-conception / Ouverture

QUELQUES RÈGLES POUR UN BON TRAVAIL D'IDÉATION :

- Bien se centrer sur le sujet
- Ne pas juger les autres
- Oser dire ce que nous passe par la tête
- Encourager les idées des autres
- Rebondir sur les idées des autres
- S'écouter
- Produire des idées, (privilégier la quantité)
- Imaginer très rapidement ces idées pour les rendre compréhensibles





LE DESIGN TKINKING COUPLÉ À LA CO-CONCEPTION CELA DONNE QUOI ?

Étape 4 : Prototypage / Fabrication Quick and dirty / Fermeture

SUITE À UN CHOIX, VOUS AVEZ UNE OU PLUSIEURS IDÉES À PROTOTYPER

- Un prototype, par définition n'est pas un produit fini, c'est une première version, un modèle.
- Le premier prototype d'un projet est quasiment un brouillon. Le but c'est simplement de pouvoir matérialiser l'idée, afin de tester (phase 5) sa compréhension et de capter les émotions que ce dernier suscite auprès d'un groupe d'utilisateurs-testeurs.
- Suite aux feedbacks, les prototypes suivants comporteront des améliorations pour que vous puissiez finalement arriver à une version finale de votre projet.



CRÉATION D'UN SCÉNARIO D'USAGE AVEC DES LÉGO

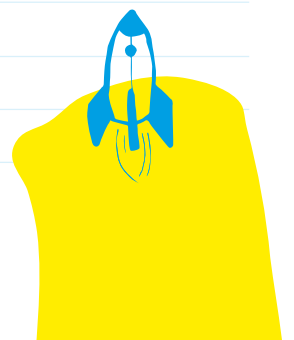
Étape 5 : Test / In situ / Ouverture

LES PHASES 4 ET 5 FONCTIONNENT EN ITÉRATION
(répétition des phases prototype-test-prototype-test...)

CETTE PHASE DE TEST VOUS PERMET À CHAQUE FOIS DE :

- Garder absolument, ce que les gens aiment dans ce produit
- Améliorer, ce qui n'était pas assez compréhensible mais néanmoins important pour la fonctionnalité du produit
- Éliminer ce qui a généré des comportements négatifs

PROTOTYPAGE PAR BODYSTORMING



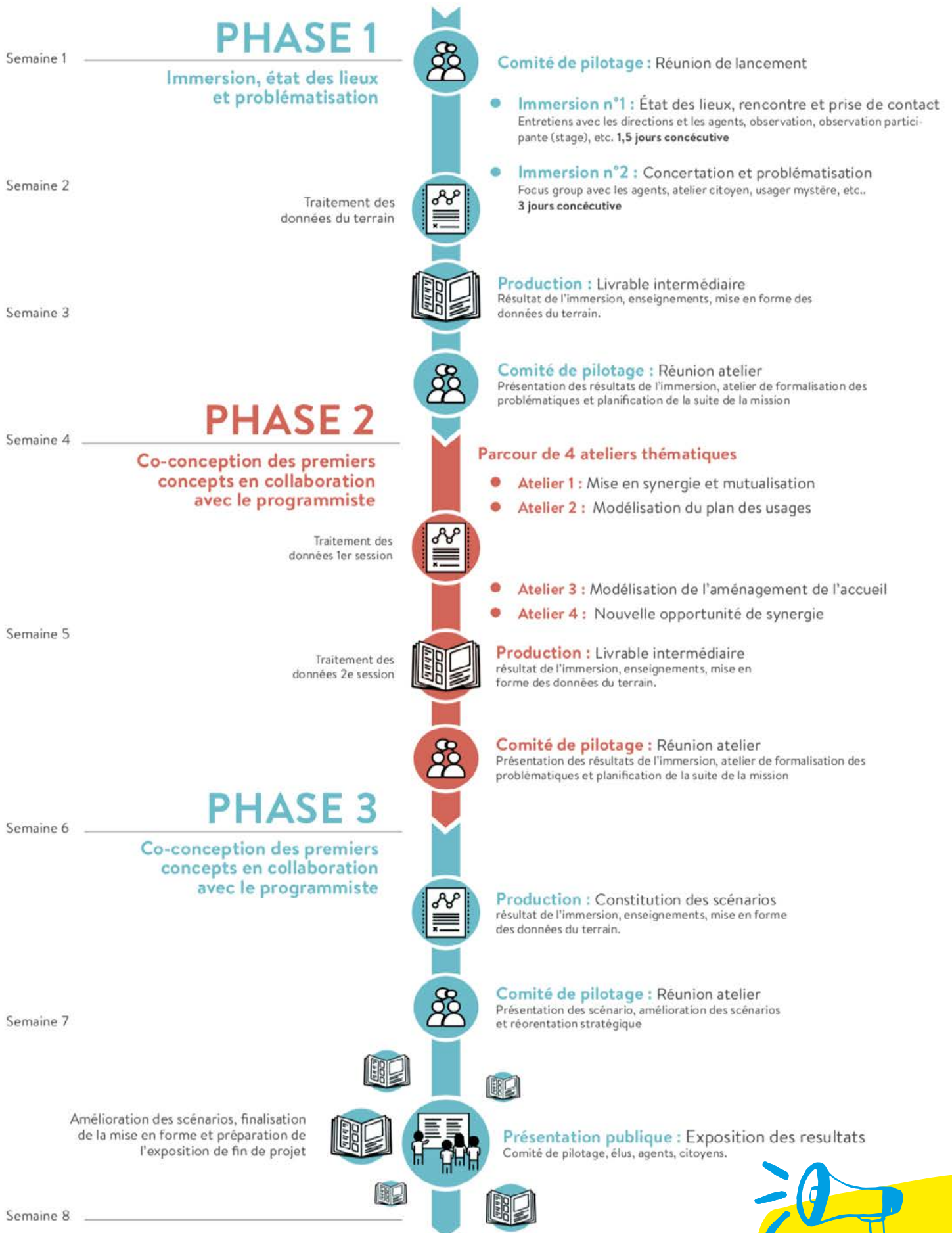
EXEMPLES DE SCHÉMAS MONTRANT CETTE MÉTHODOLOGIE ADAPTÉE À UN PROJET

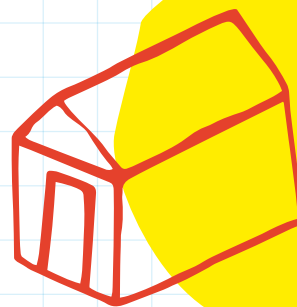
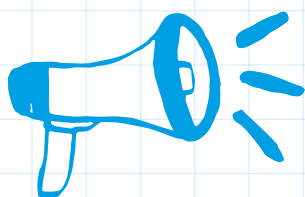
PROJET DE SENSIBILISATION, DE FORMATION ET D'ACTION EXPÉRIMENTALE DESIGN DE SERVICE POUR PROMOUVOIR L'ACTIVITÉ PHYSIQUE DU QUOTIDIEN AU SEIN DES RÉSIDENCES AUTONOMIE.





PROJET D'ACCOMPAGNEMENT EN DESIGN DE SERVICE DU PROJET DE CONCEPTION DE LA MAISON DU DÉPARTEMENT ET DU CENTRE MÉDICOSOCIAL DU GRÉSIVAUDAN





CARNET DE FORMATION

INITIATION AU DESIGN THINKING & À LA CO-CONCEPTION

Retrouvez l'intégralité des documents

- 1** **DIAPORAMA DE LA FORMATION**
<http://annexes.etrangeordinaire.fr/formation/diapo-dt.pdf>
- 2** **CARNET DE FORMATION**
<http://annexes.etrangeordinaire.fr/formation/cahier-formation-dt.pdf>
- 3** **CAHIER DE FICHES-OUTILS**
<http://annexes.etrangeordinaire.fr/formation/fiches-outils-dt.pdf>

