

A3 CRÉA & DESIGN

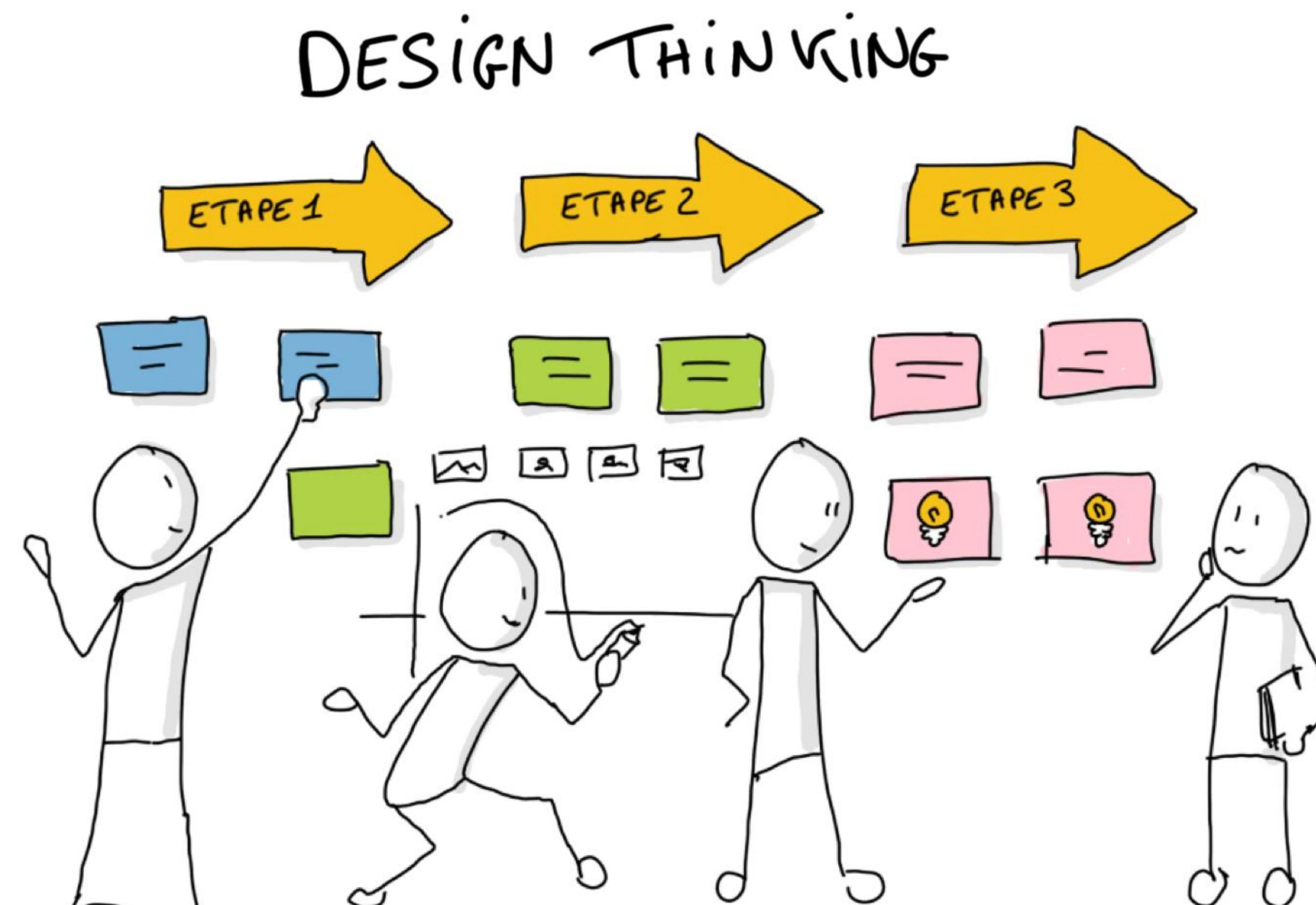
# **DESIGN THINKING**

CHRISTELLE FRITZ



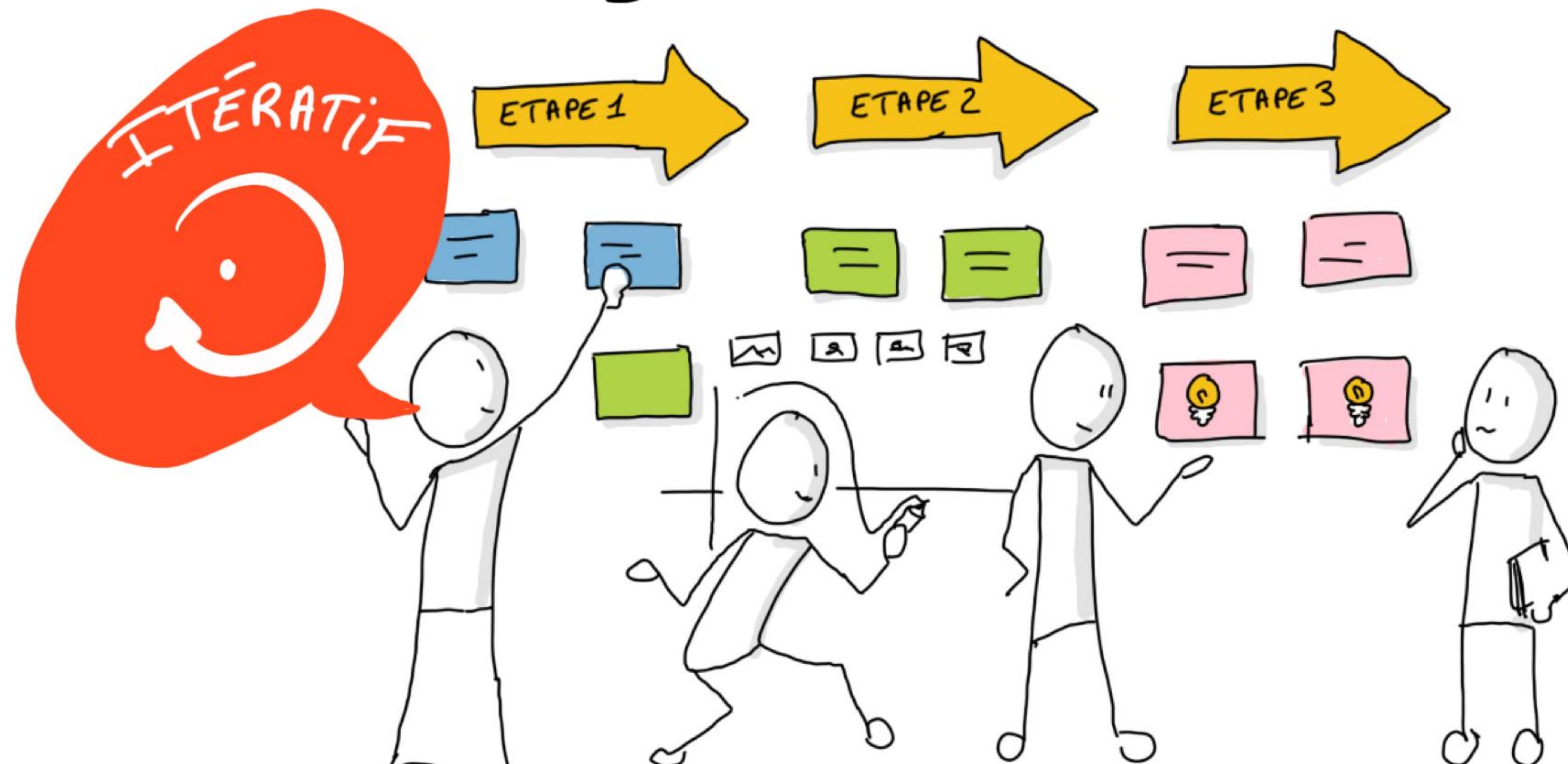
# **POURQUOI CE COURS**

# UNE MÉTHODE D'INNOVATION



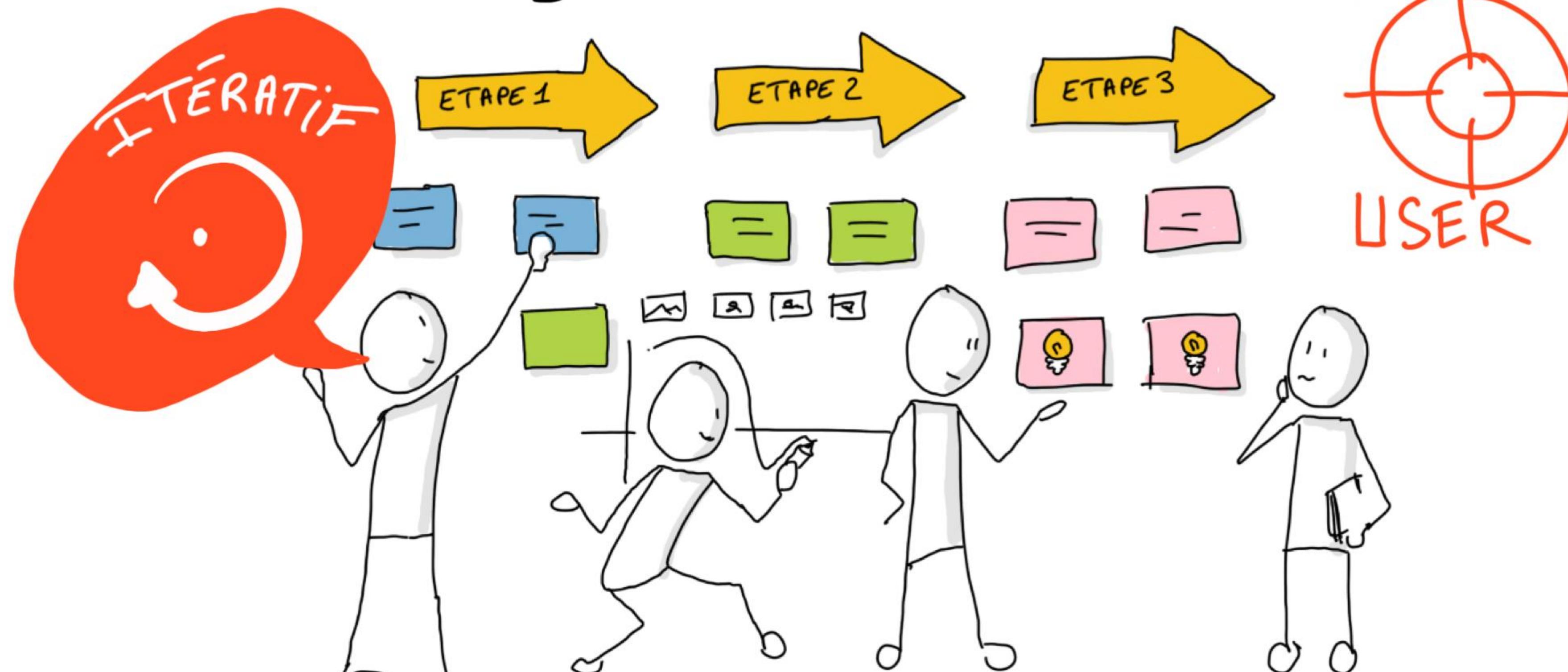


## DESIGN THINKING

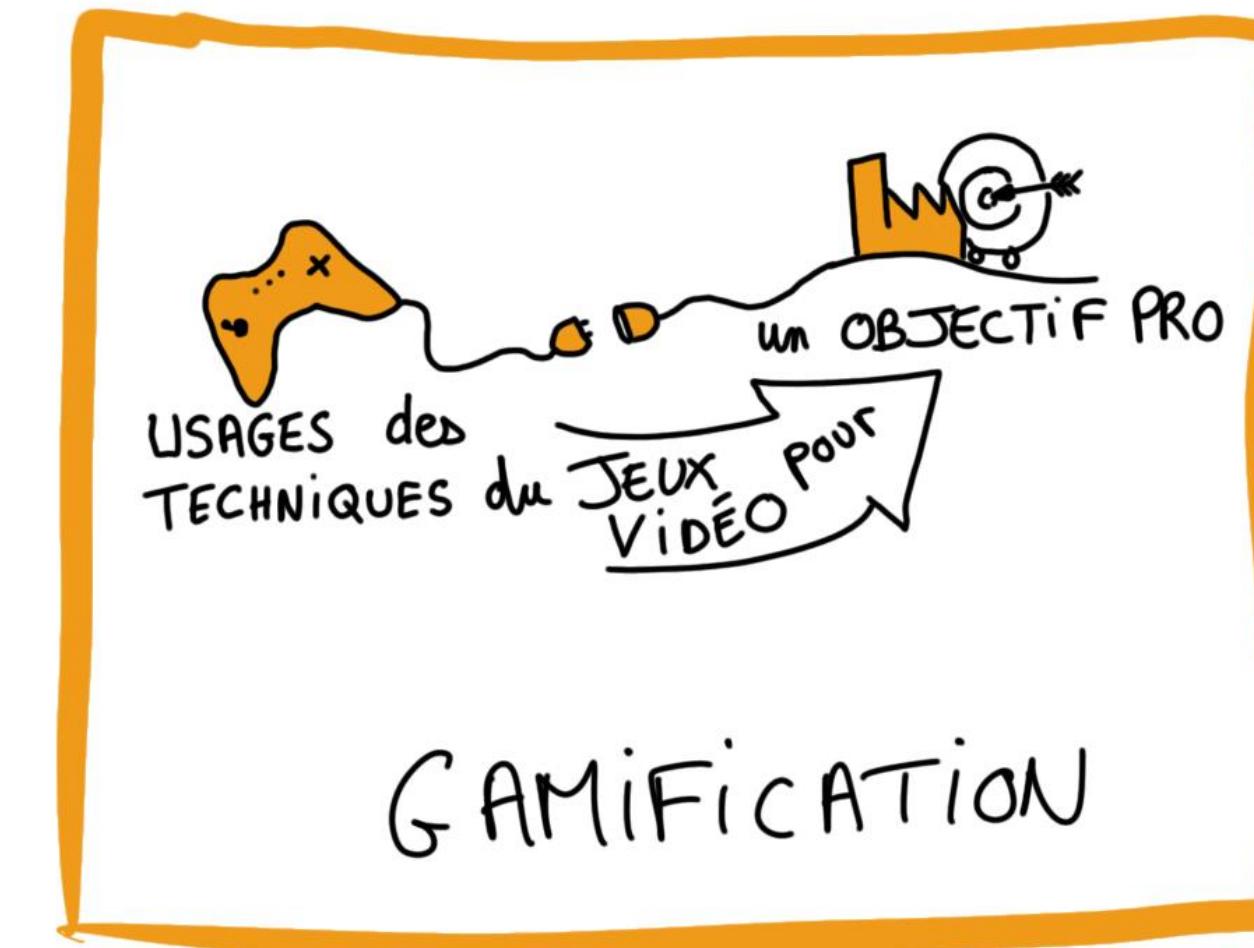
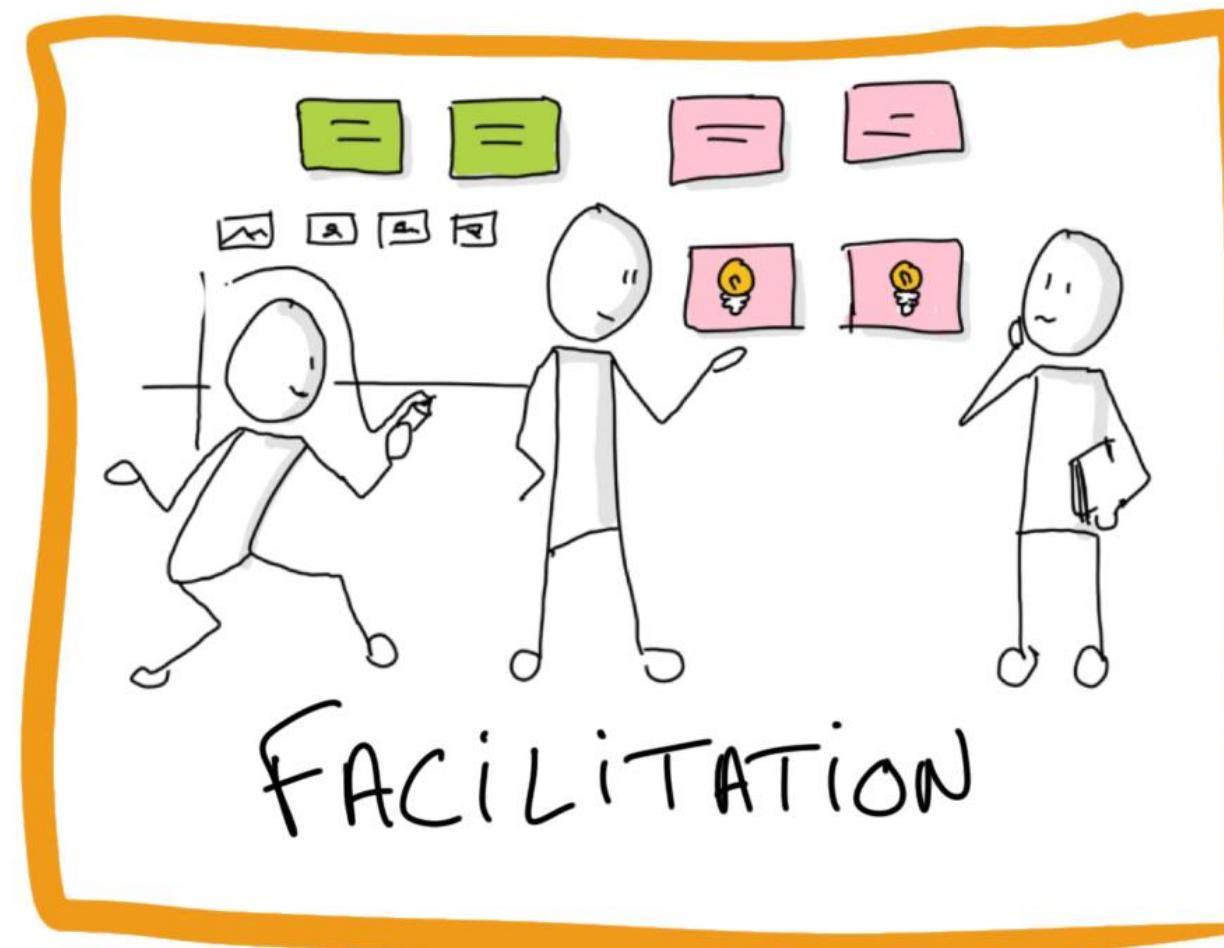
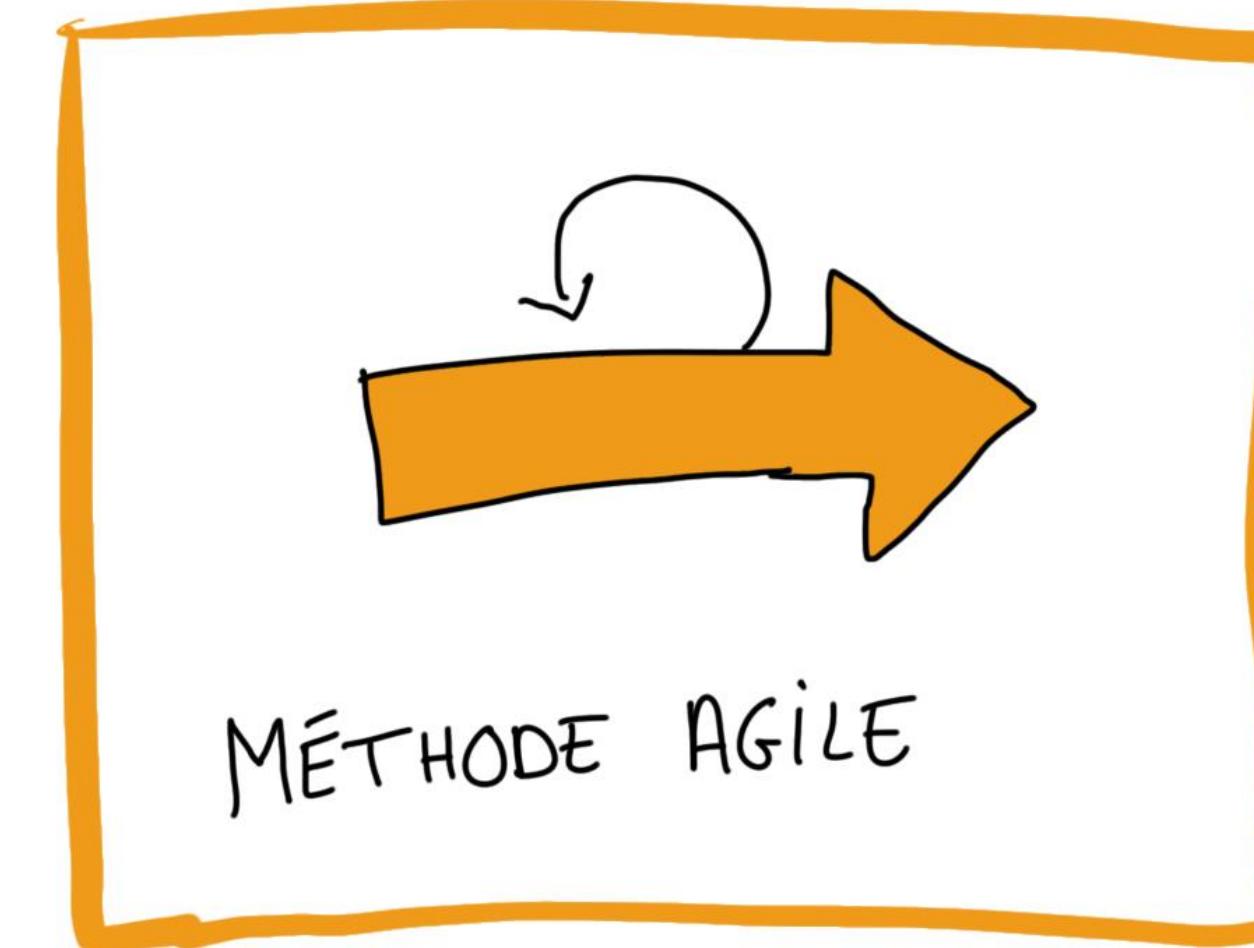
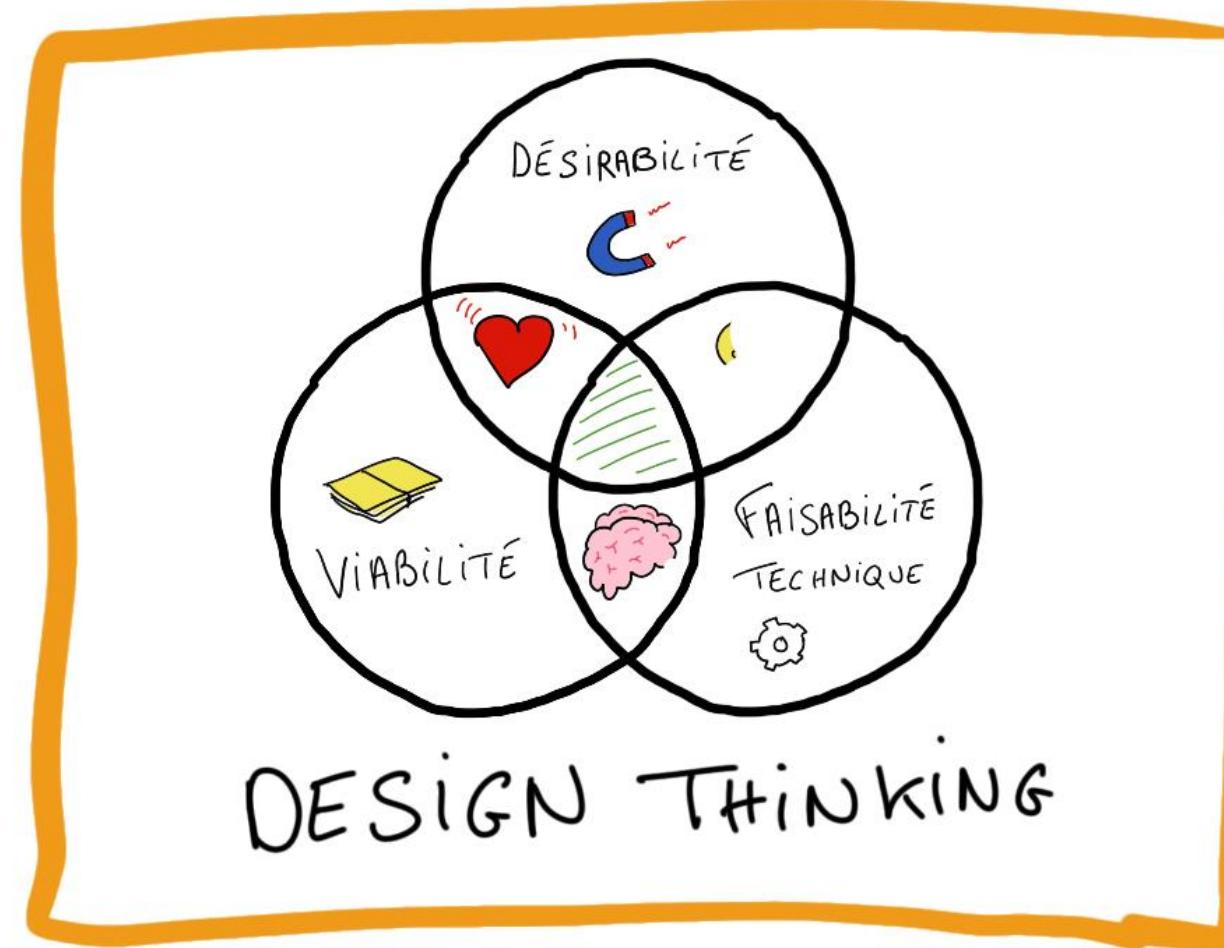




## DESIGN THINKING



# TECHNIQUES DE BASE UX



# **QUE VOUS ÉVOQUE LE DESIGN THINKING?**

**CONSTRUISSONS ENSEMBLE UN NUAGE DE MOTS AUTOUR DE CE CONCEPT**



- 1
- 2

Connectez-vous sur  
[www.wooclap.com/OMLUQG](https://www.wooclap.com/OMLUQG)

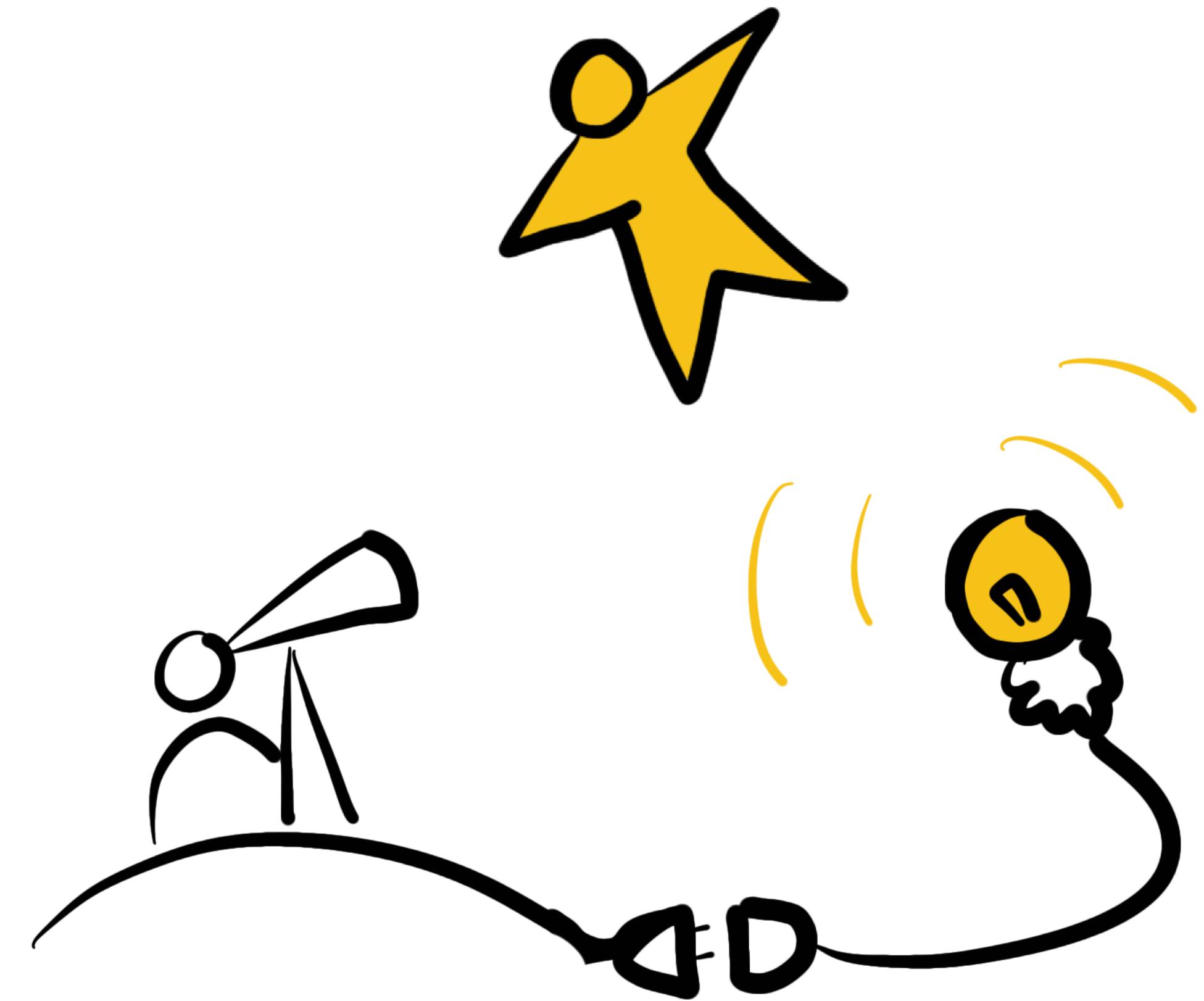
Vous pouvez participer

# NUAGE DE MOTS

**BRAINSTORMING**

EXPERIENCE UTILISATEUR  
SIMPLIFICATION GRAPHIQUE  
ETUDES DE L'UTILISATEUR  
COLLABORATION  
DESIGN ECOUTE METHODE DE TRAVAIL  
FACON DE PENSER  
MAQUETTES EMPATHIE MAP  
CREATION PRATIQUE  
SOLUTIONS CREATIF CONCEPTION CONCEPTION  
ECHANGE BENCHMARK IDEES  
CONCEPTION CREATIVE UX REFLEXION IDEATION  
MELANGE D'IDEE  
PARTAGE D'AVIS RECHERCHES EQUIPE UI PARTAGE TRAVAIL D'EQUIPE  
VEILLE TECHNOLOGIQUE WIREFRAME REFLECHIR

# **ESPRIT INNOVATION CENTRÉ USER**

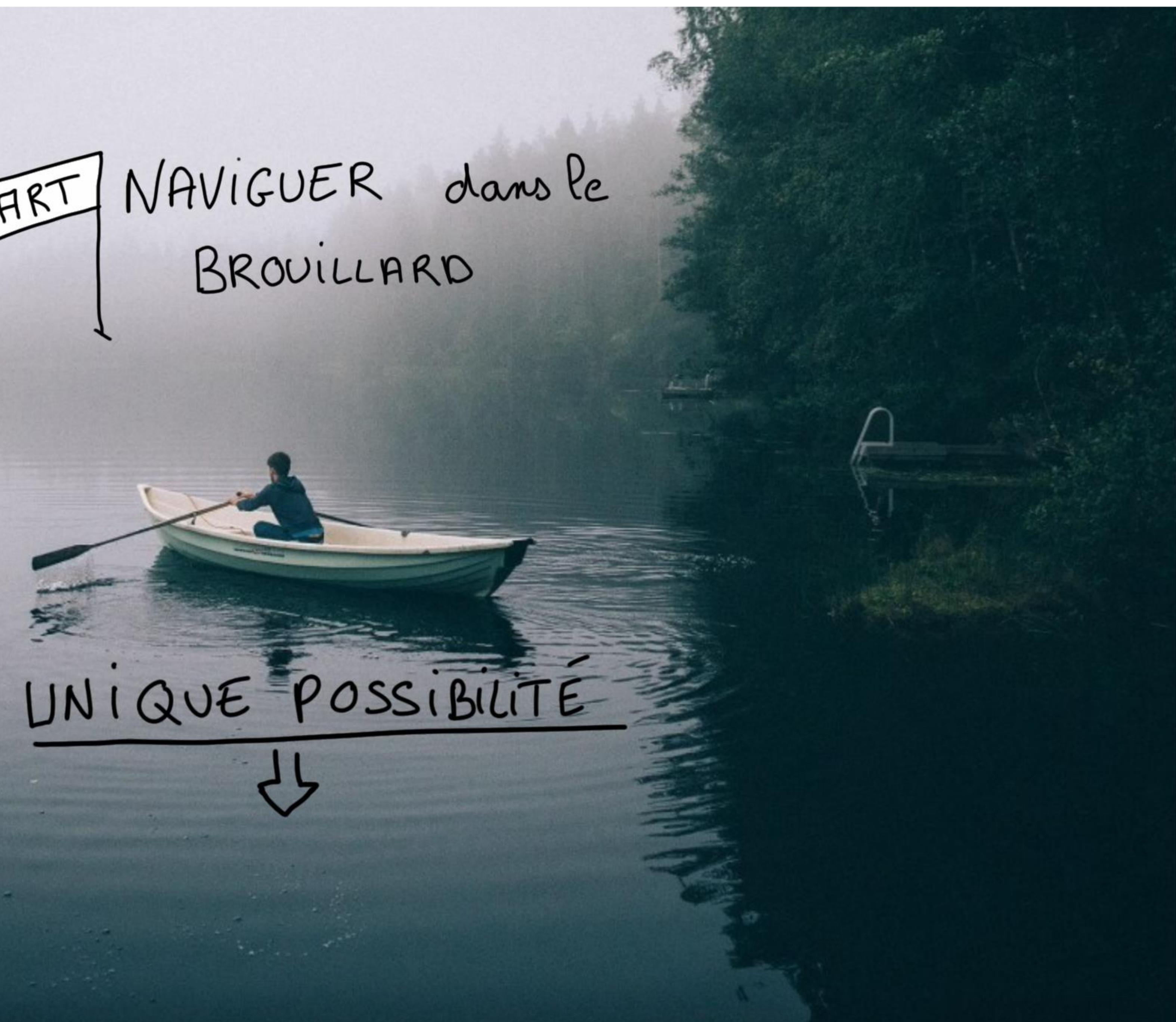




NAVIGUER dans le  
BROUILLARD



UNIQUE POSSIBILITÉ





NAVIGUER dans le  
BROUILLARD



UNIQUE POSSIBILITÉ

FAIRE des HYPOTHÈSES  
et TESTER



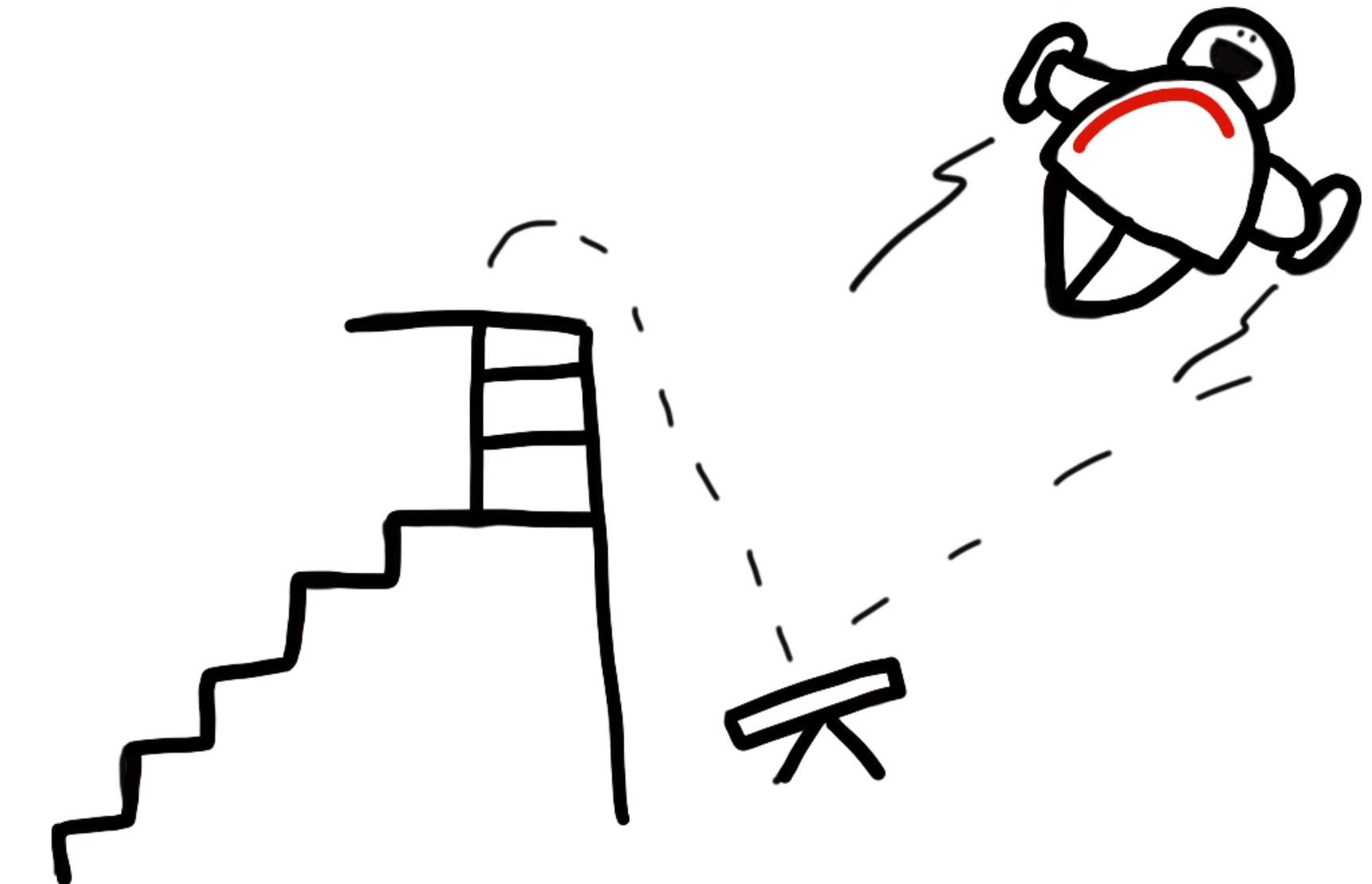
Si j'avais demandé à mes  
clients ce qu'ils voulaient,  
ils m'auraient répondu  
un cheval plus rapide !!!

Ford

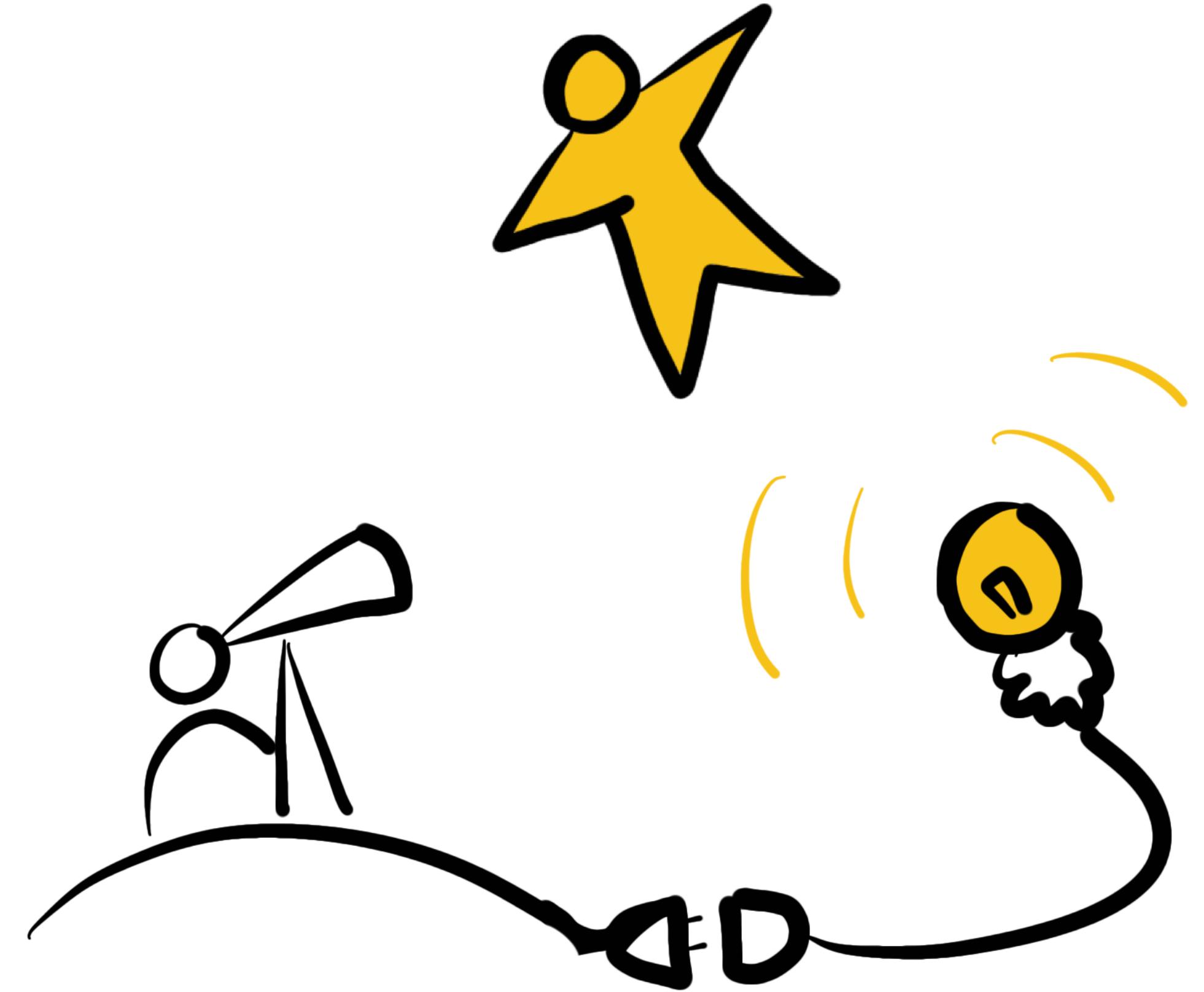




DESIGN  
THINKING



échouer vite pour  
réussir encore + vite



# EXAMPLE



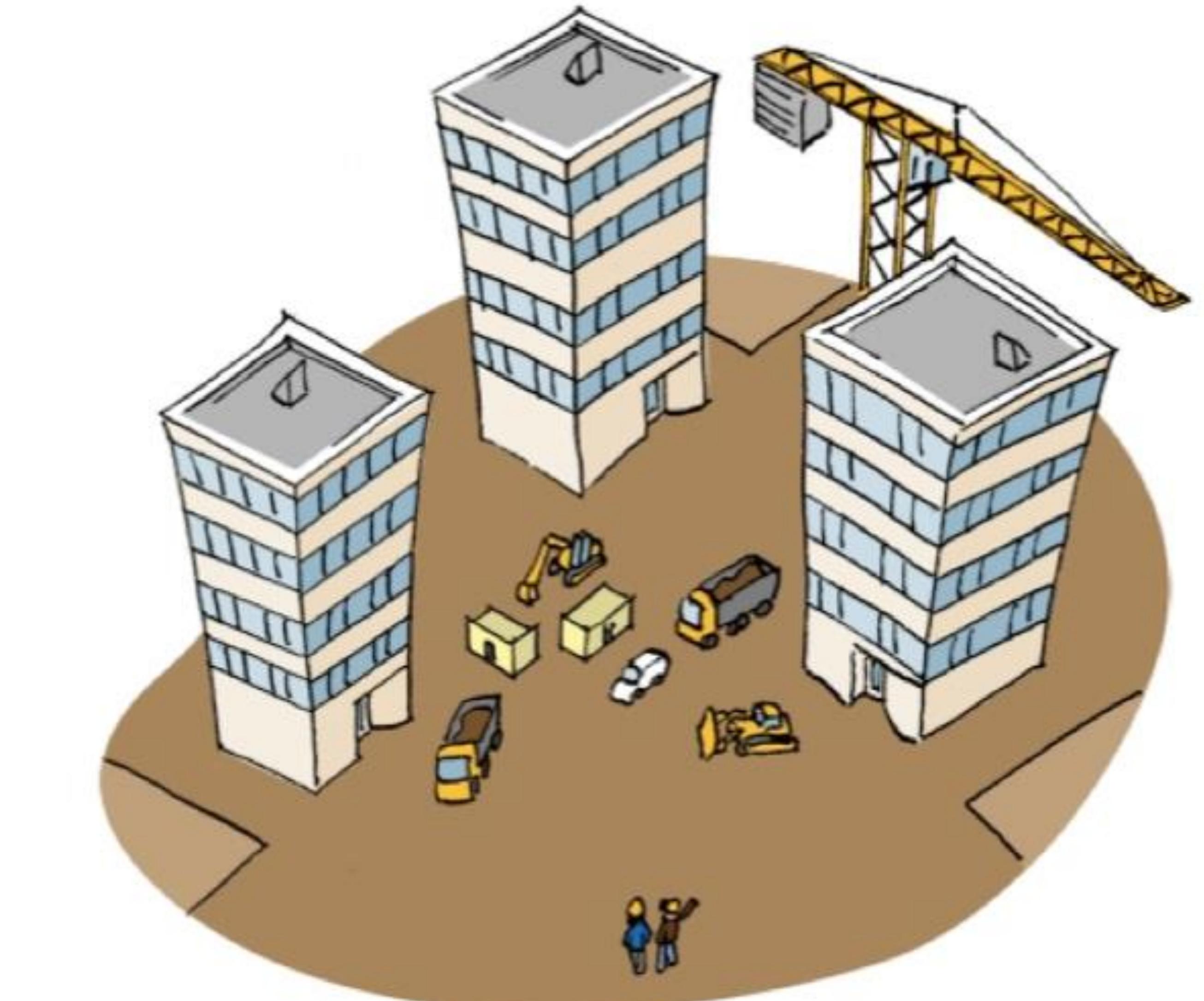
**ET SI L'UTILISATEUR ÉTAIT:**



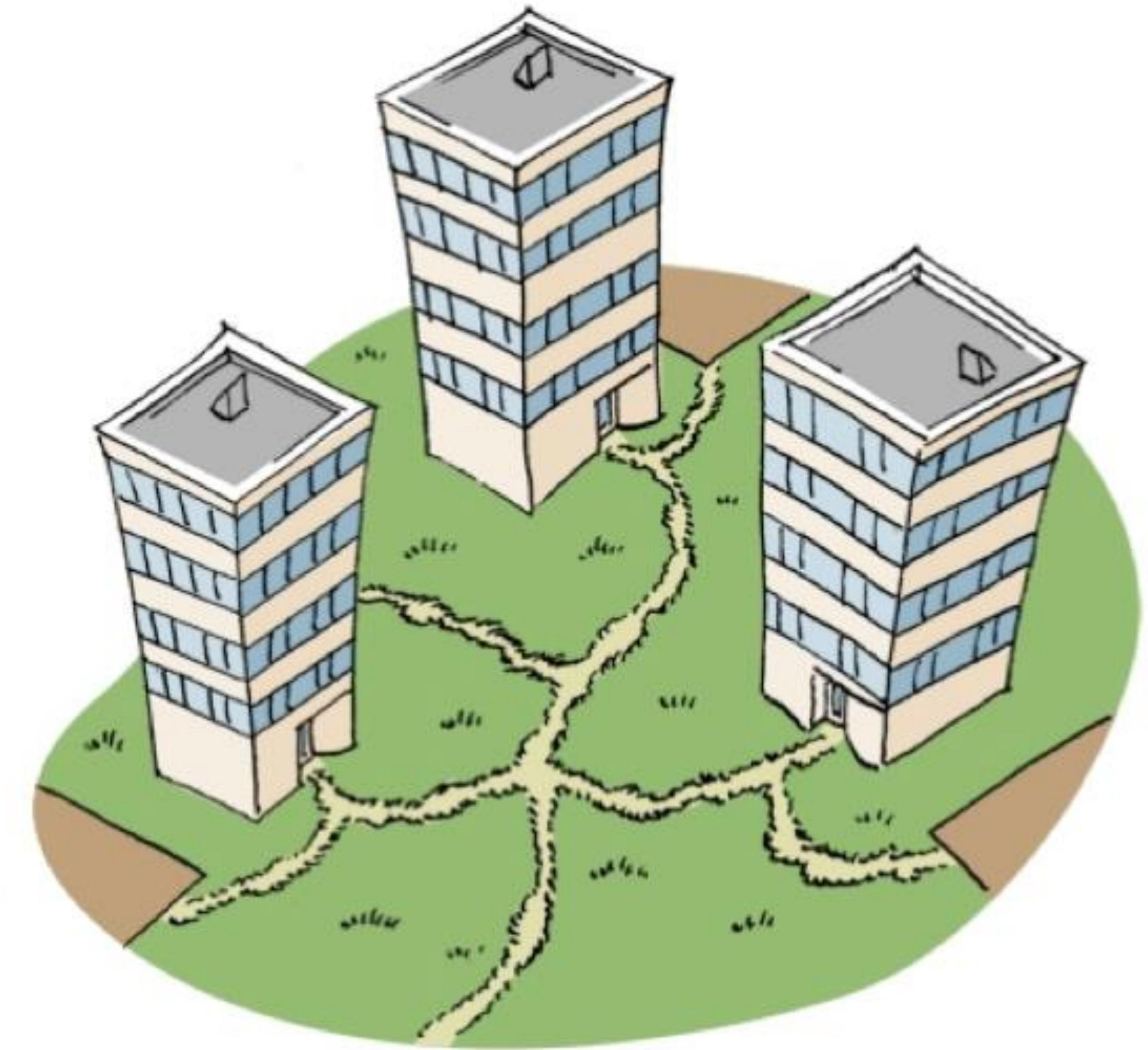


**THERE GRANDMA, I FIXED IT**

# Penser User



# Penser User



# Penser User



# Penser User



Designer un **produit**

**VS**

designer une **expérience**

# **DESIGN THINKING**

# Du design au Design Thinking

Initialement centré sur le produit comme artefact physique, le design a ainsi évolué jusqu'à s'étendre au management de l'innovation à un niveau stratégique.

Le Design Thinking est née dans la Silicon Valley, au début des années 2000, à la suite des travaux de l'ingénieur David Kelley et du designer Tim Brown à la tête d'IDEO, un cabinet de design pionnier. Il est intéressant de noter que cette approche du Design Thinking est née de la convergence de pensée d'un ingénieur entrepreneur et d'un designer...

**2000**

NAISSANCE DU  
DESIGN THINKING

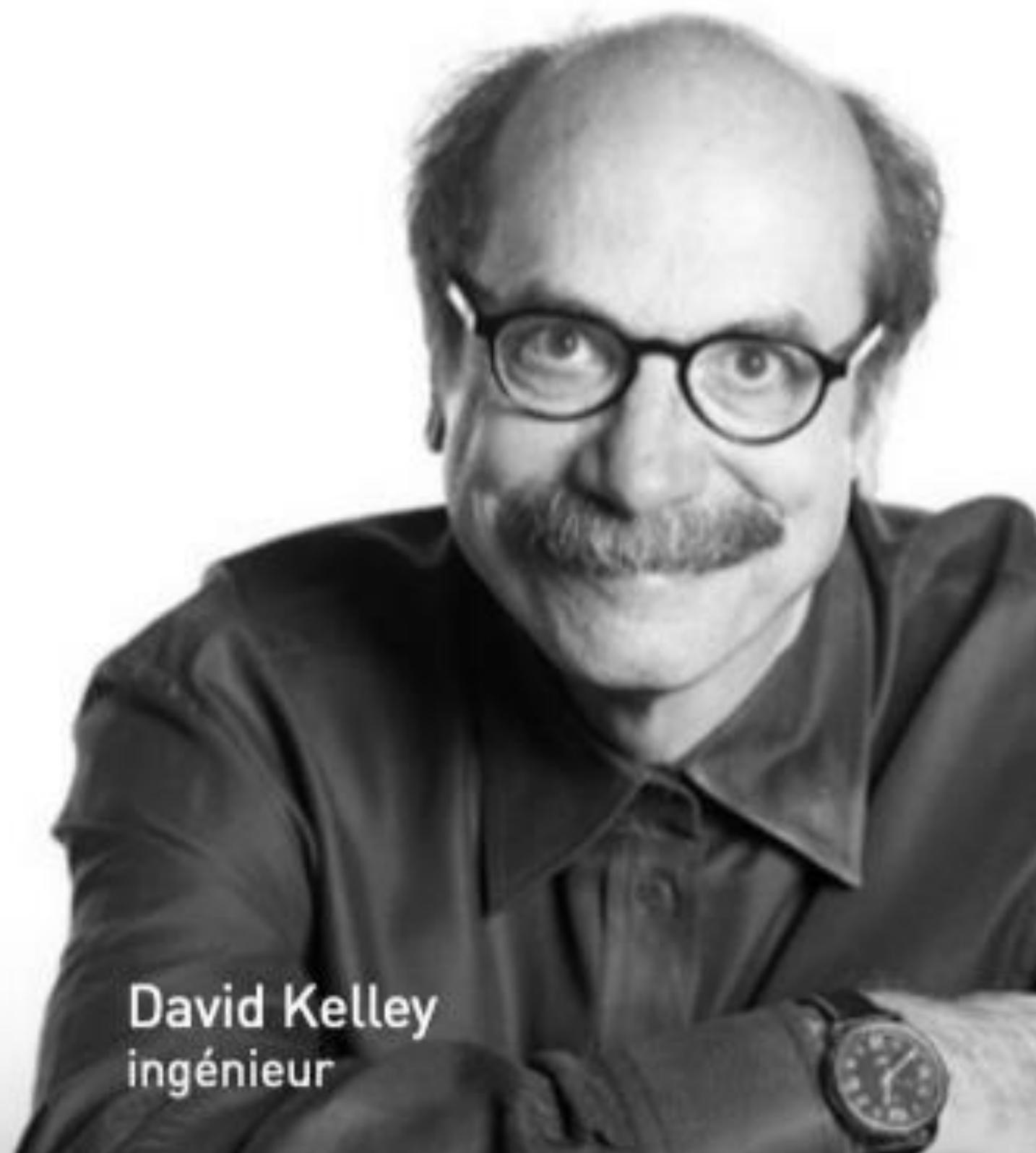
Silicon Valley



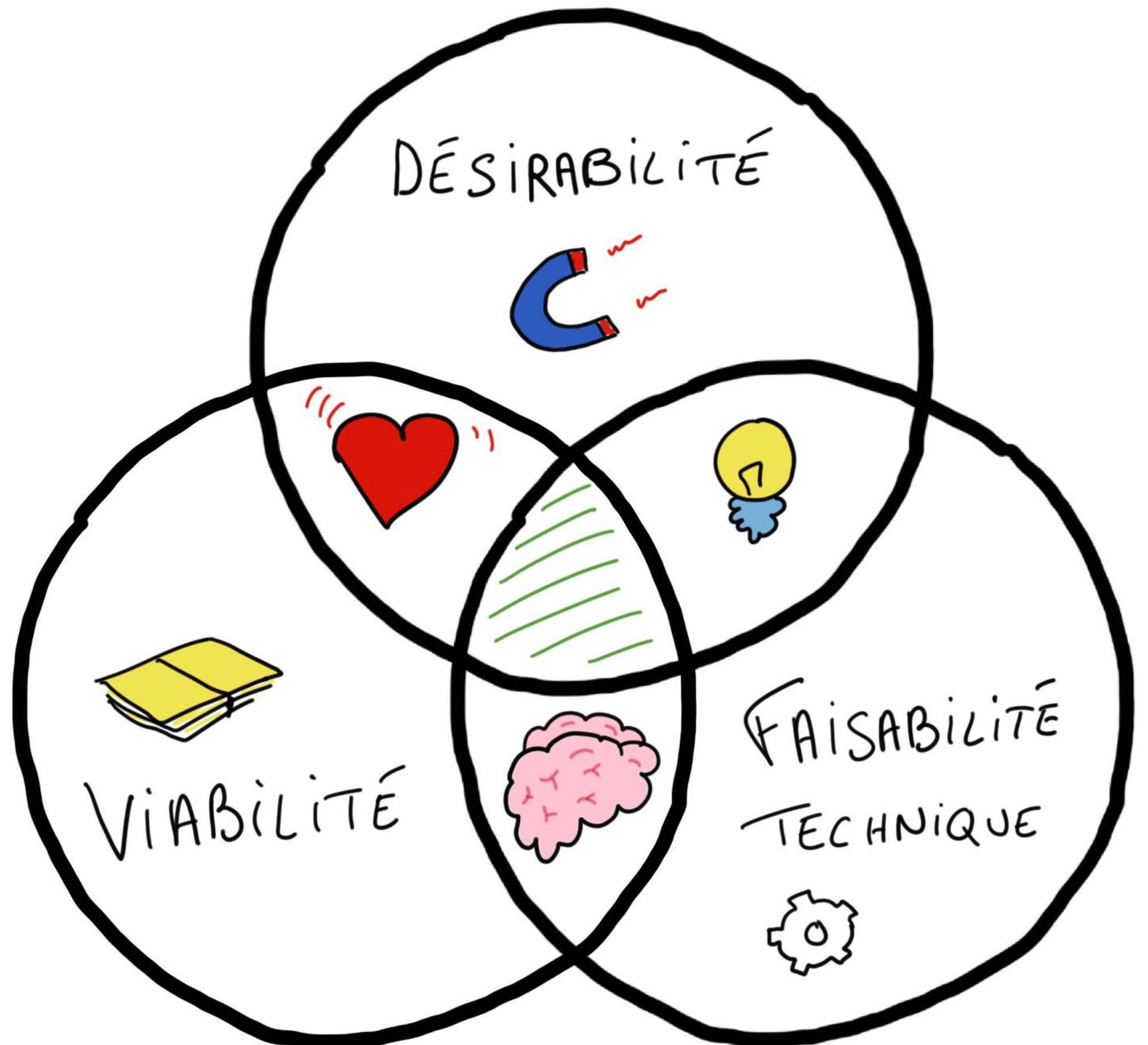
© IDEO, Tim Brown, CEO of design firm IDEO  
© IDEO, David Kelley, Co-founder of design firm IDEO



Tim Brown  
designer



David Kelley  
ingénieur

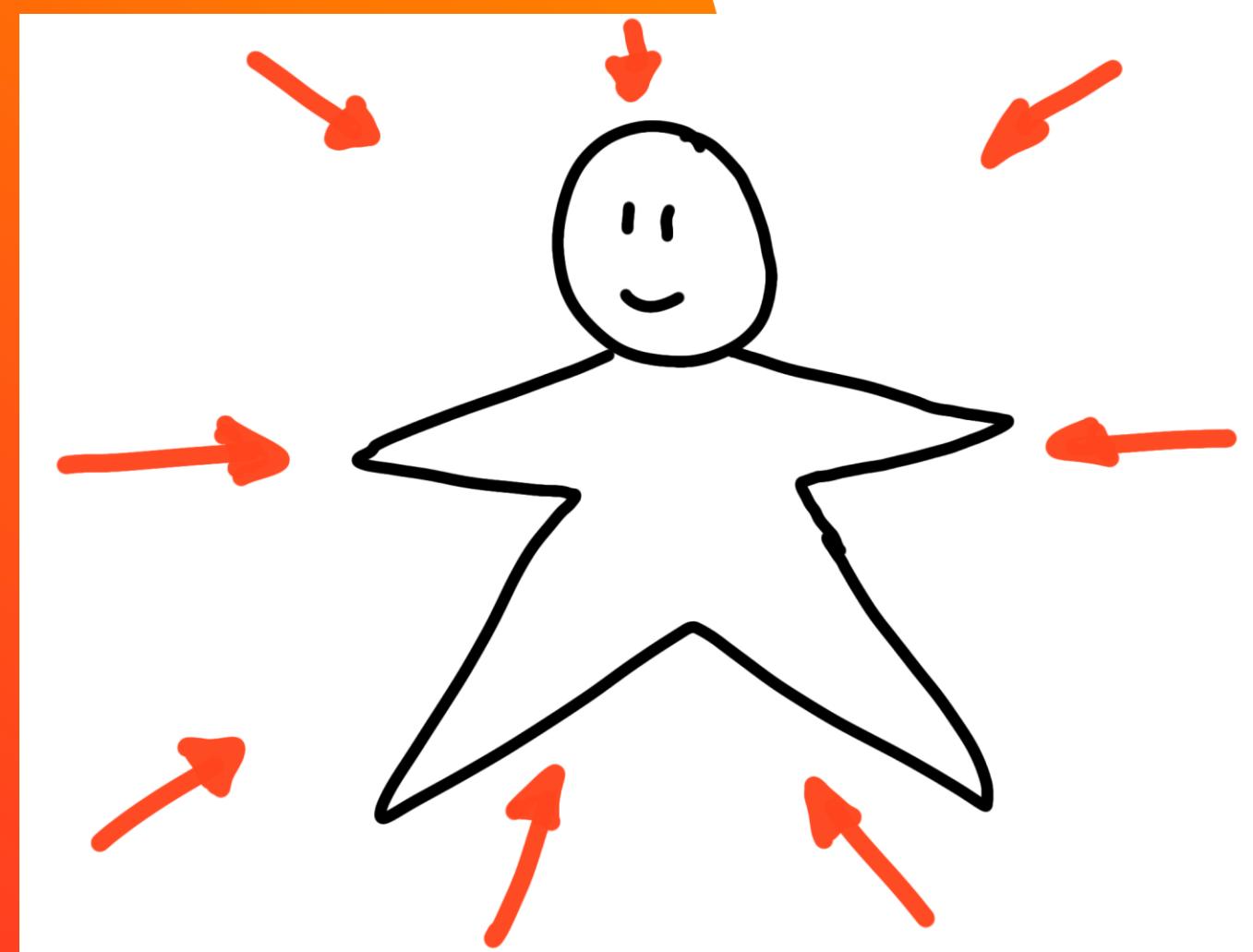
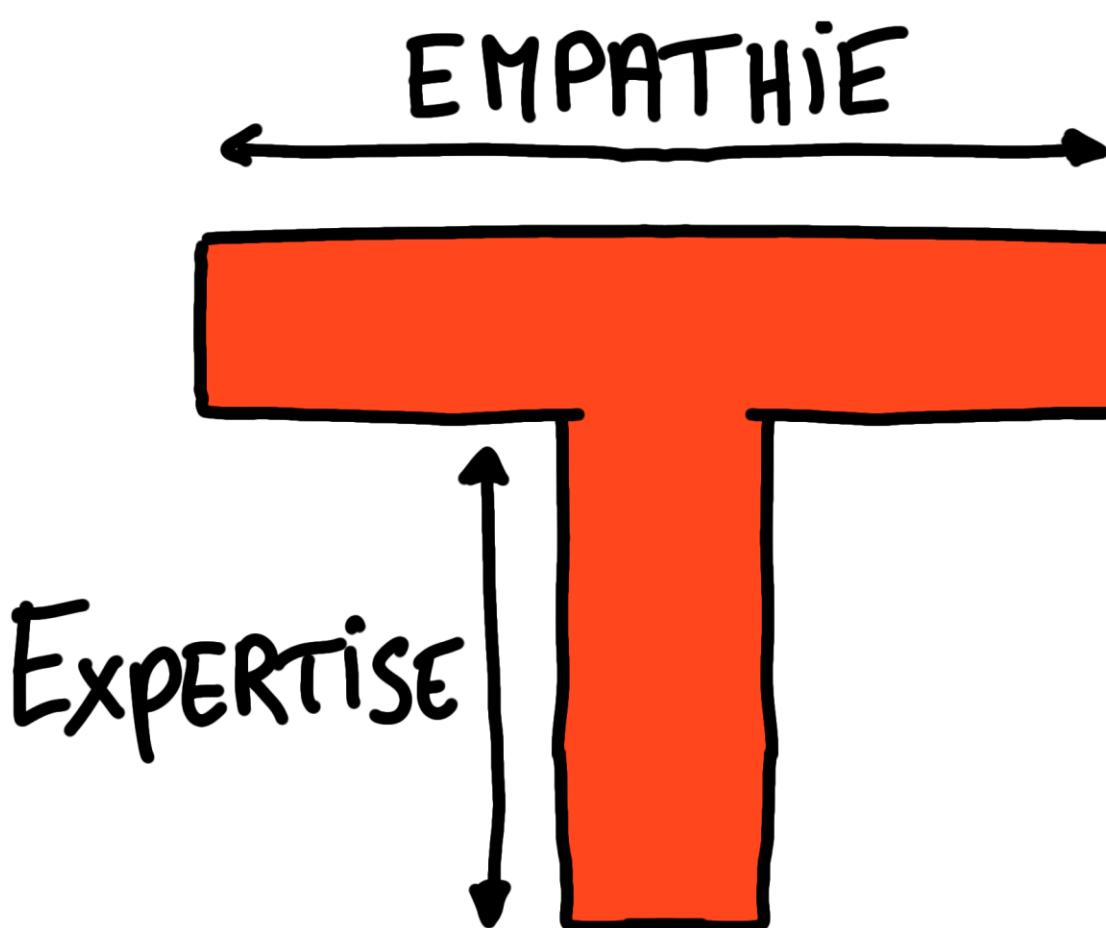


- Le *Design thinking* est une approche de l'innovation centrée sur l'humain qui puise dans la boîte à outils du designer pour intégrer
- les **besoins des personnes**, les **possibilités technologiques** et les **exigences du succès de l'entreprise**.

Tim Brown  
CEO IDEO

# ETRE COLLABORATIF

PRINCIPE 2

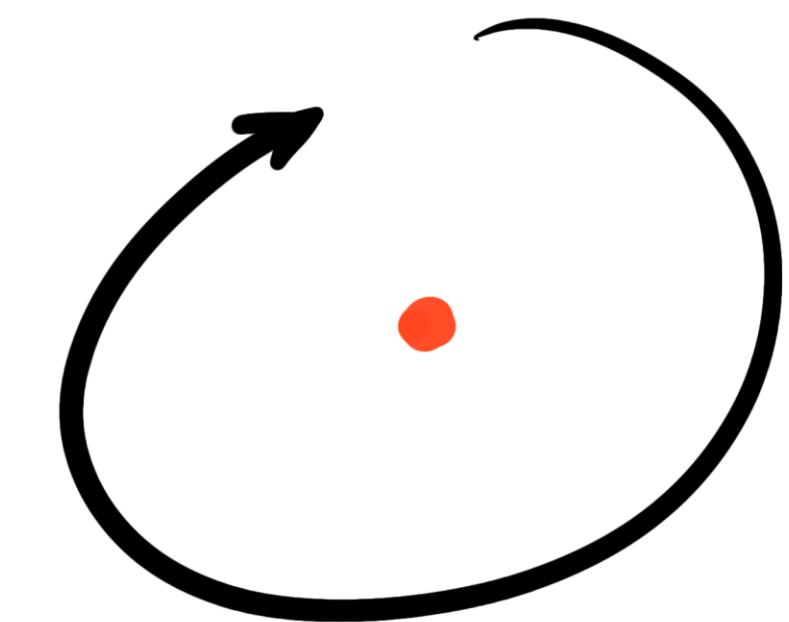


# ETRE CENTRE USER

PRINCIPE 1

# ETRE ITERATIF

PRINCIPE 3

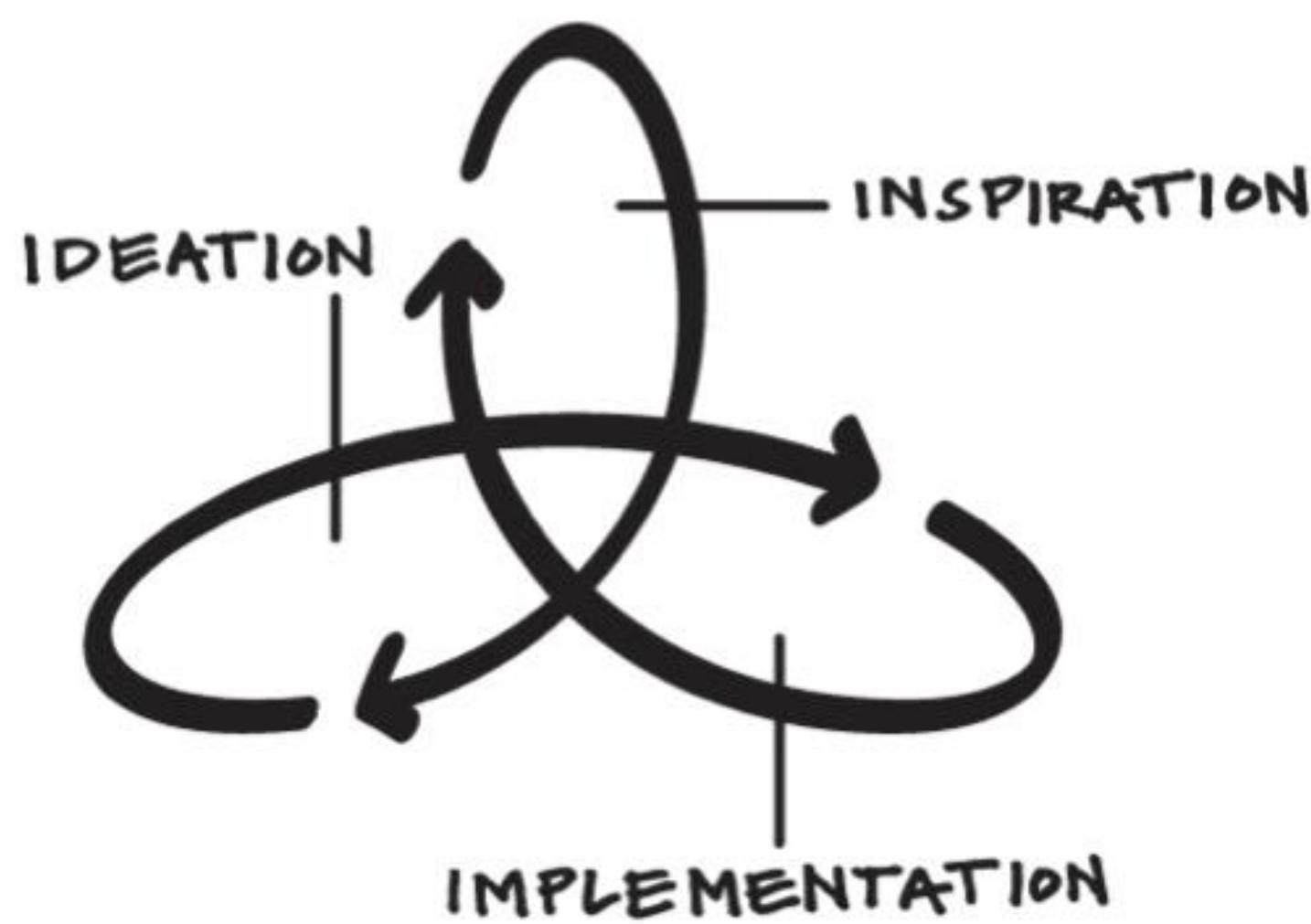


# DIMINUER L'INCERTITUDE...



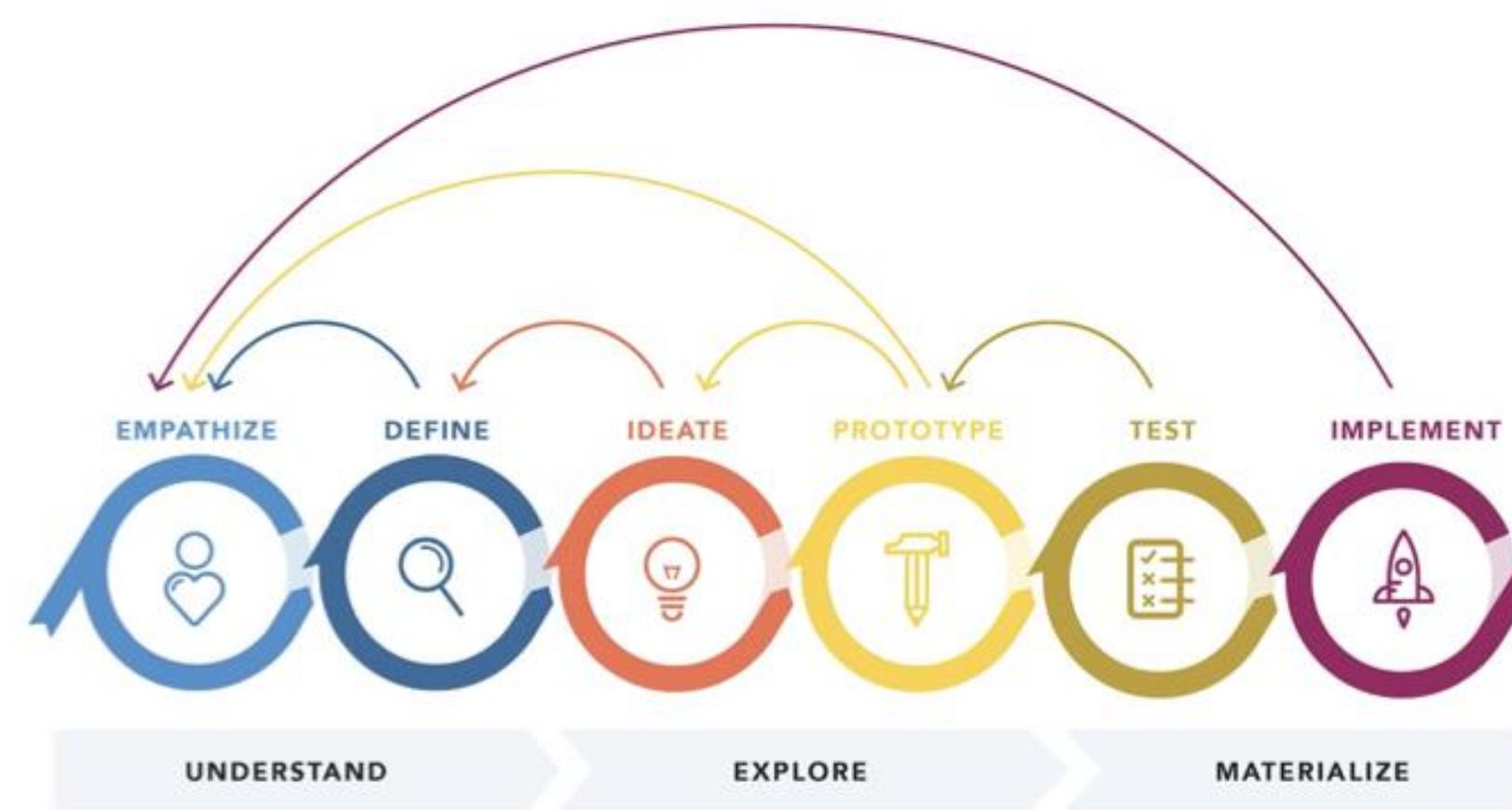
# Tim Brown

IDEO

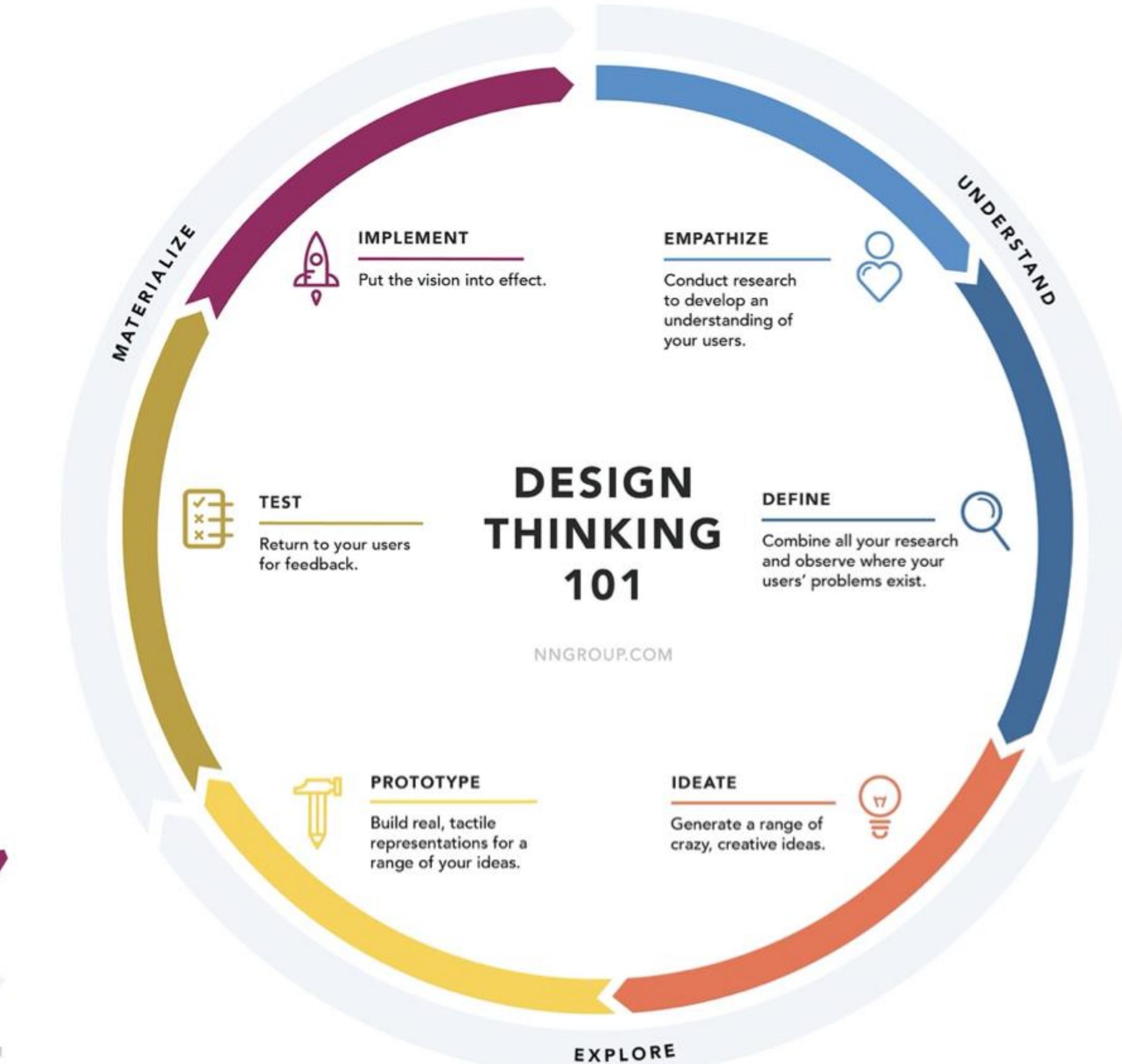


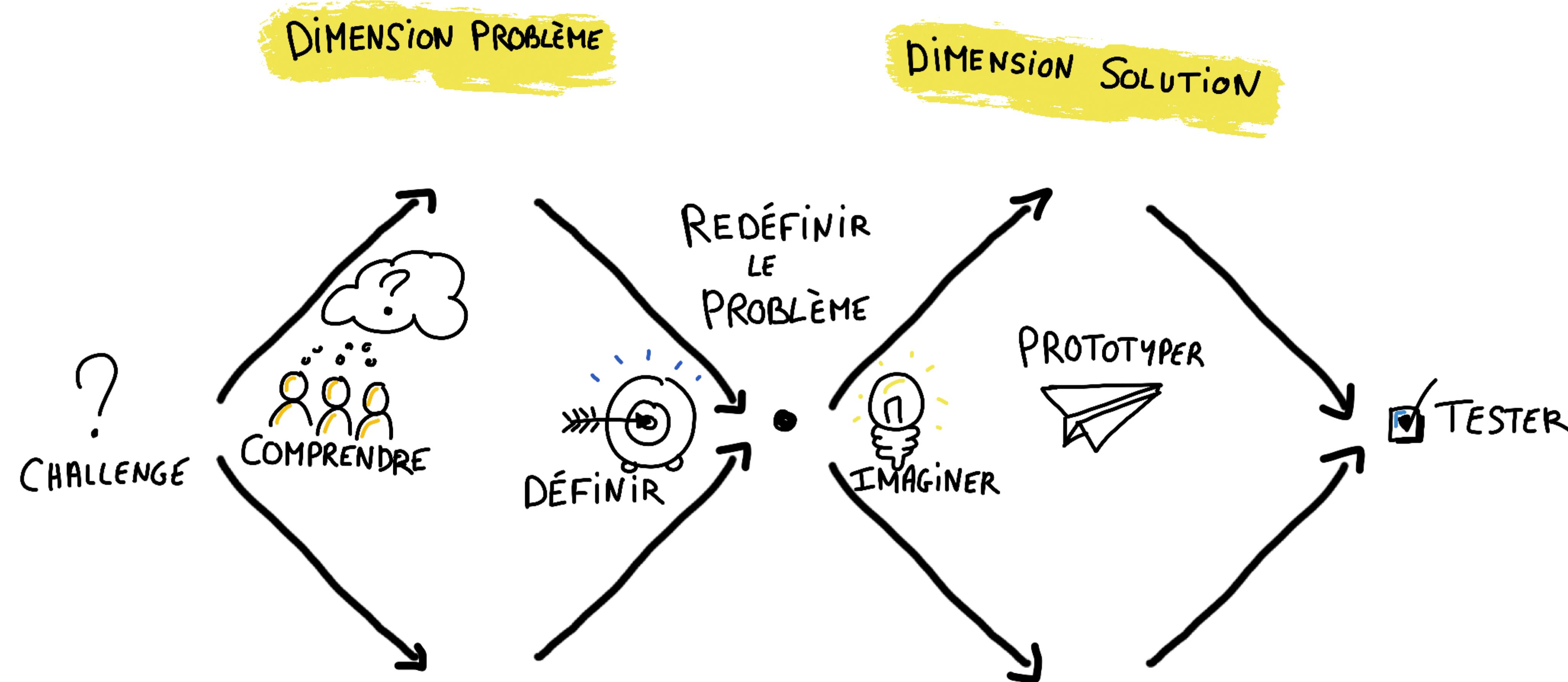
*The 3 core activities of design thinking*  
IDEO

# Nielsen Norman Group

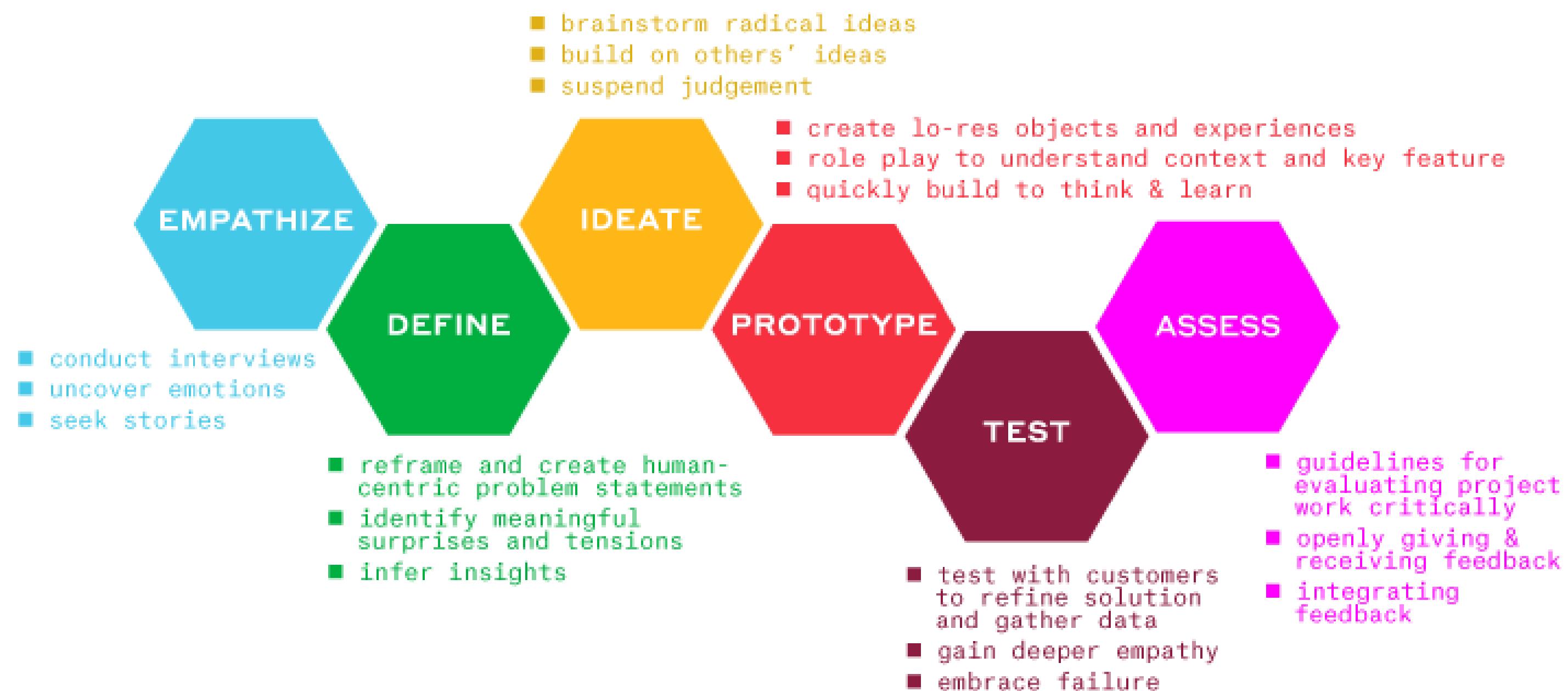


DESIGN THINKING 101 NNGROUP.COM





# Design Thinking Process Diagram\*



MANAGEMENT / LEADERSHIP

# L'EMPATHIE POUR MANAGER DEMAIN

Du management au leadership



DUNOD

## 1. EMPATHIE

- Compétence Soft skill recherché
- Conduire des interviews
- Récolter des histoires
- Carte d'empathie
- Parties prenantes
- ...



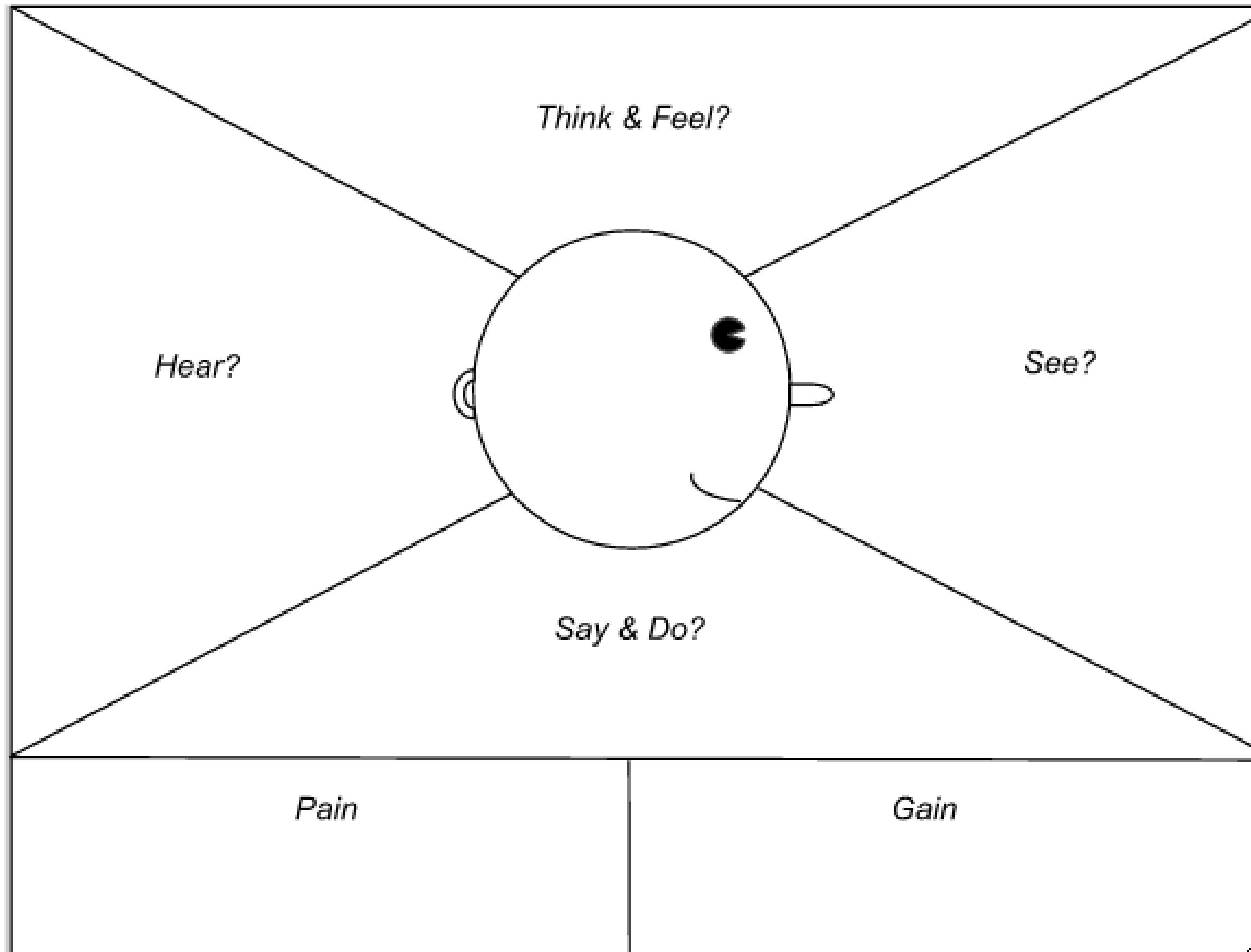
# **USE CASE 1**

**Passer une IRM est souvent  
angoissant pour les enfants  
et surtout pour leurs  
parents!**

Lucie 5 ans doit passer une IRM







# EXERCICES

- Exercice rapide après la pause.
- 1 Réfléchissez comment remplir empathie map individuellement 10 min
  - 2 Par 2-3 Réfléchissez en équipe 15 min

**S'INSCRIRE A WWW.MIRO.COM**

**ET PAUSE**

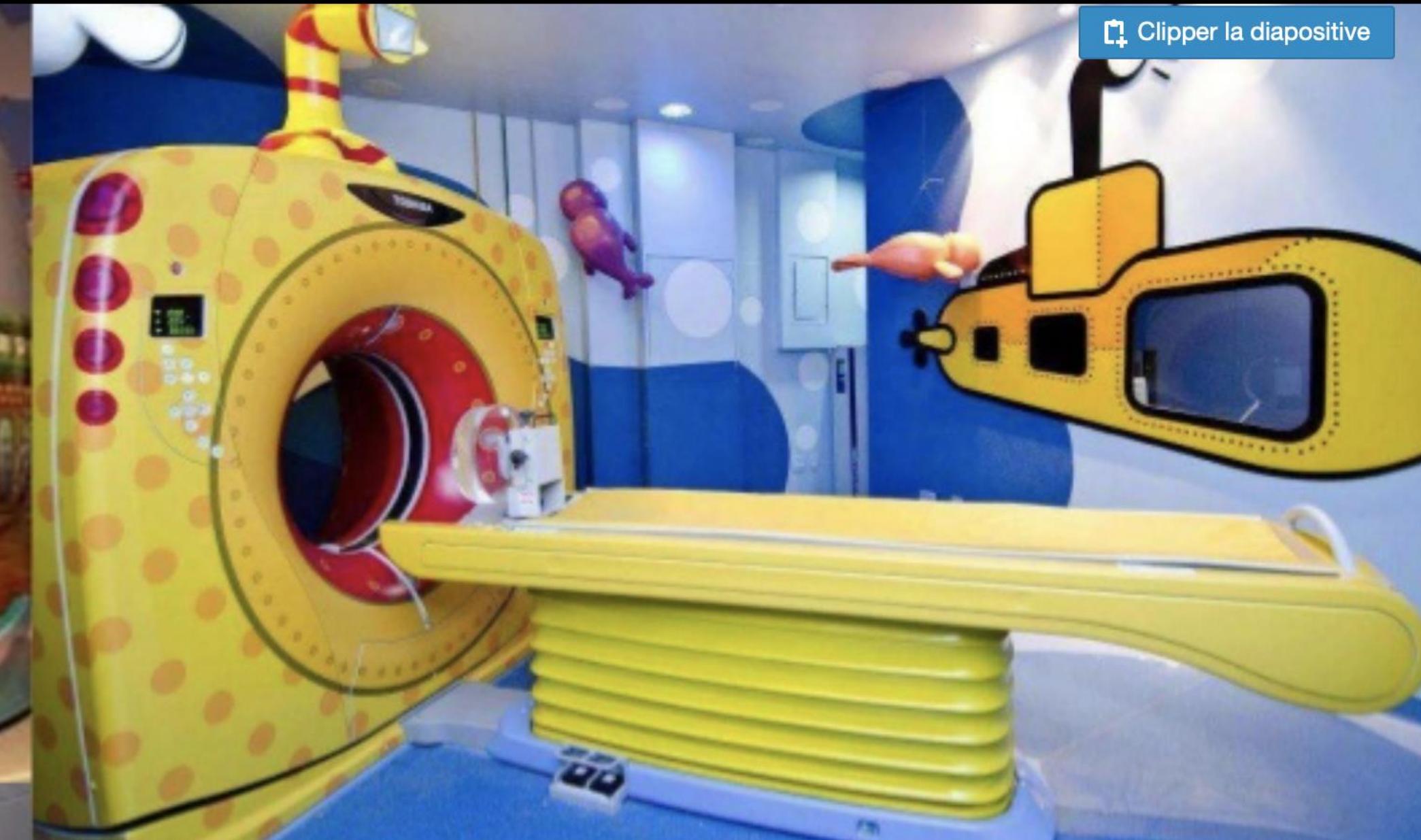
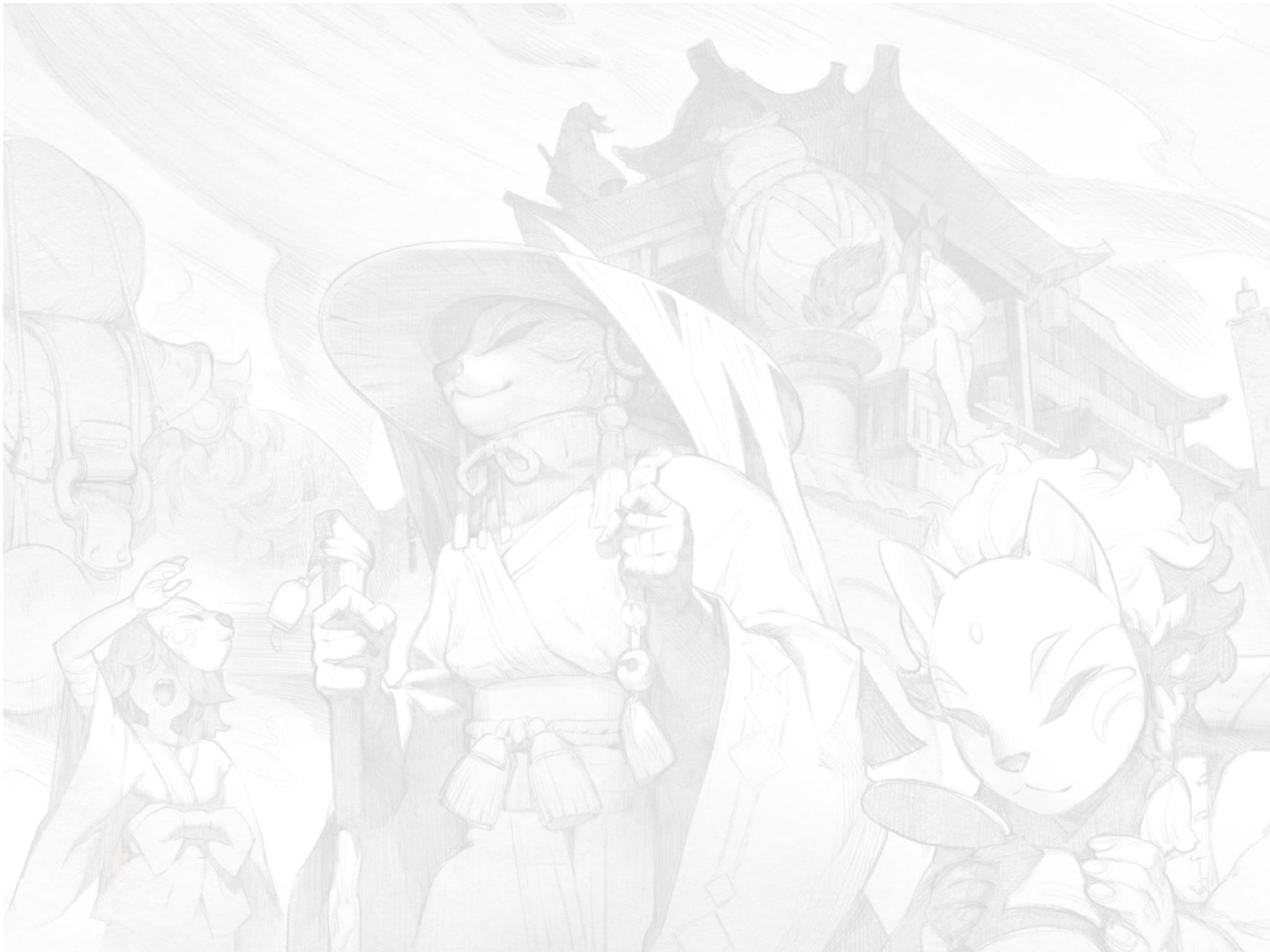


Photo by Aurélia Meunier

# CAS PRATIQUE



# CAS PRATIQUE

EN ÉQUIPE

LIVRABLES : DOSSIER

SUJET 3 POSSIBLITÉS :



# CAS PRATIQUE

EN ÉQUIPE

LIVRABLES : DOSSIER

SUJET 3 POSSIBLITÉS :

1. SUJET COURS DE TATIANA
2. SUJET COURS TARIK
3. SUJET D'INNOVATION D'HIER

(VOTE APRÈS LE DETAIL DEMANDÉ)

VOUS SEREZ À LA 2ÈME ITÉRATION DU PROJET

# CAS PRATIQUE

## DOSSIER

OBJECTIF : ILLUSTRER LA MÉTHODE DE DESIGN THINKING PAR LA PRATIQUE

CHOISIR UNE STRUCTURE DE DOSSIER

ILLUSTRER LE DOSSIER DE PHOTOS, IMAGE, CAPTURE D'ÉCRAN DE TOUTES LES ÉTAPES DE VOTRE TRAVAIL

A MINIMA FAIRE UNE CARTE EMPATHIE, PERSONAS, ENONCÉ LE POINT VU DE ( ... A BESOIN DE ...(VERBE)... PARCE QUE ...), CUSTOMER JOURNEY, IDEATION (BRAINSTORMING OU AUTRE..), CONCERNCE, PROTOTYPE BASSE QUALITÉ... LE + SERA LE TEST

# USE CASE 2

Ré-enchanter la salle de bain des seniors





# **INSPIRATION**

Le design thinking par la pratique

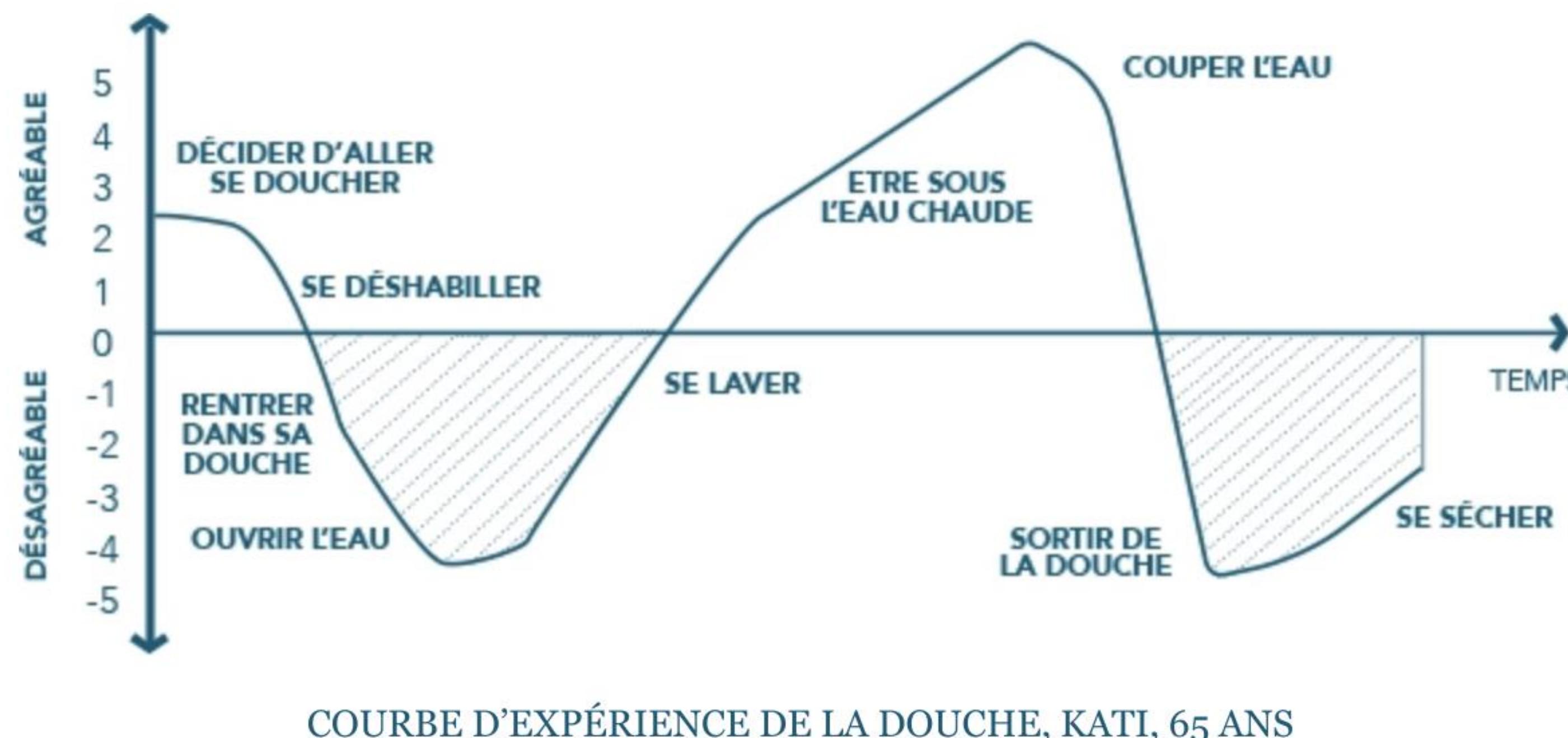


*Les solutions du marché découvertes pendant le benchmark.*

Inspiration - 13 sur 75

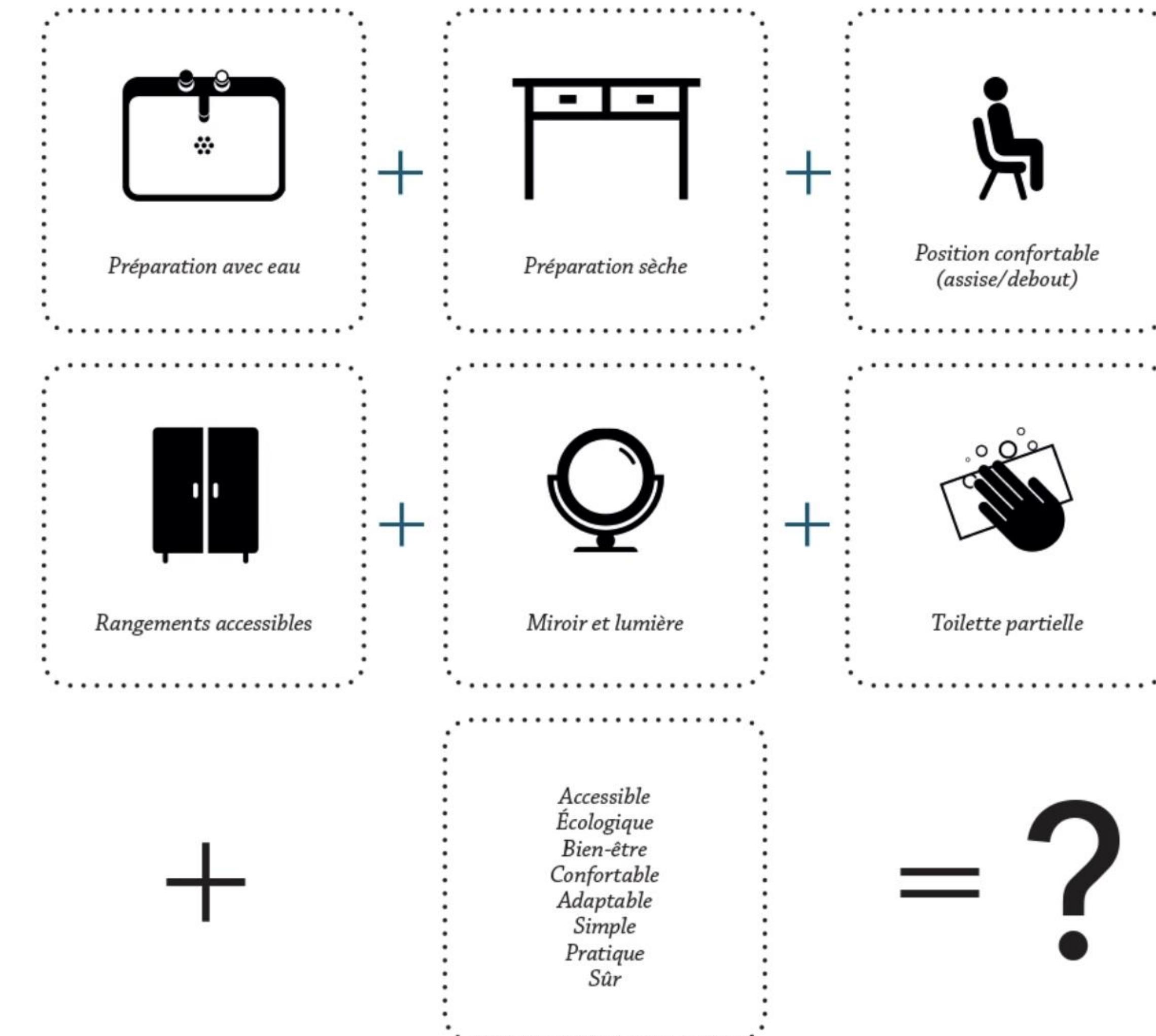


## Le design thinking par la pratique



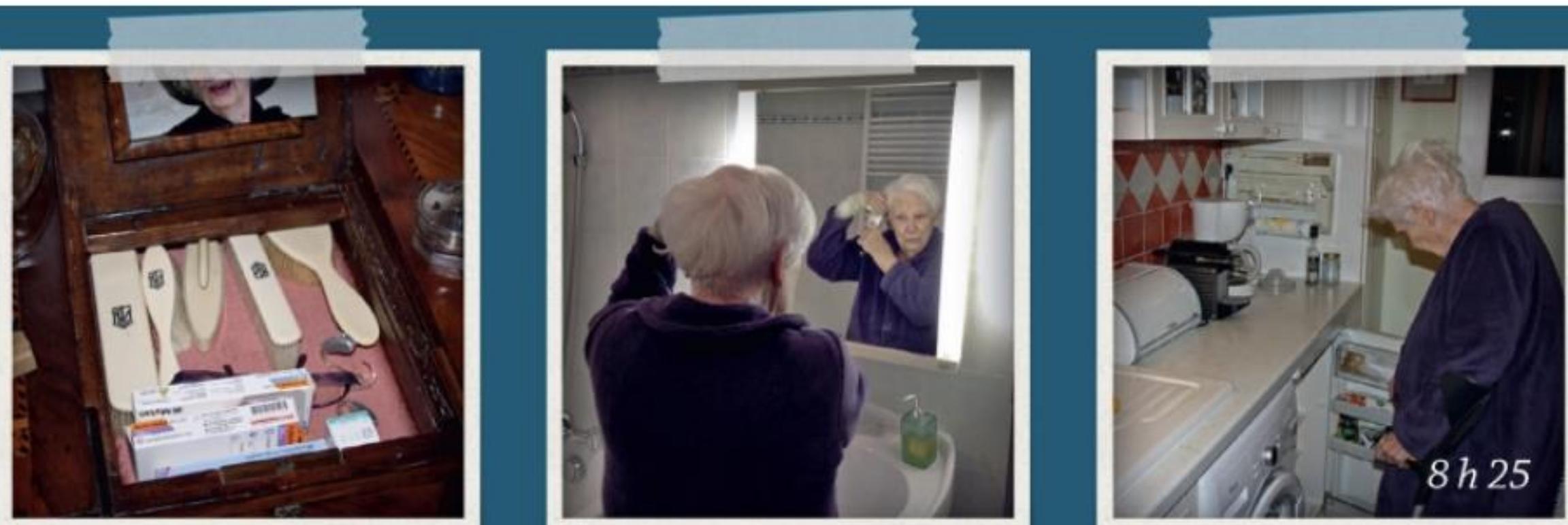
→ DRESSER UNE COURBE D'EXPÉRIENCE

Le design thinking par la pratique





# **IDEATION**



Prends ses médicaments

Se brosse rapidement

8 h 25

Prends son petit-déjeuner



Retire sa bande

Prépare ses vêtements

8 h 50

Se peigne

Se brosse les dents



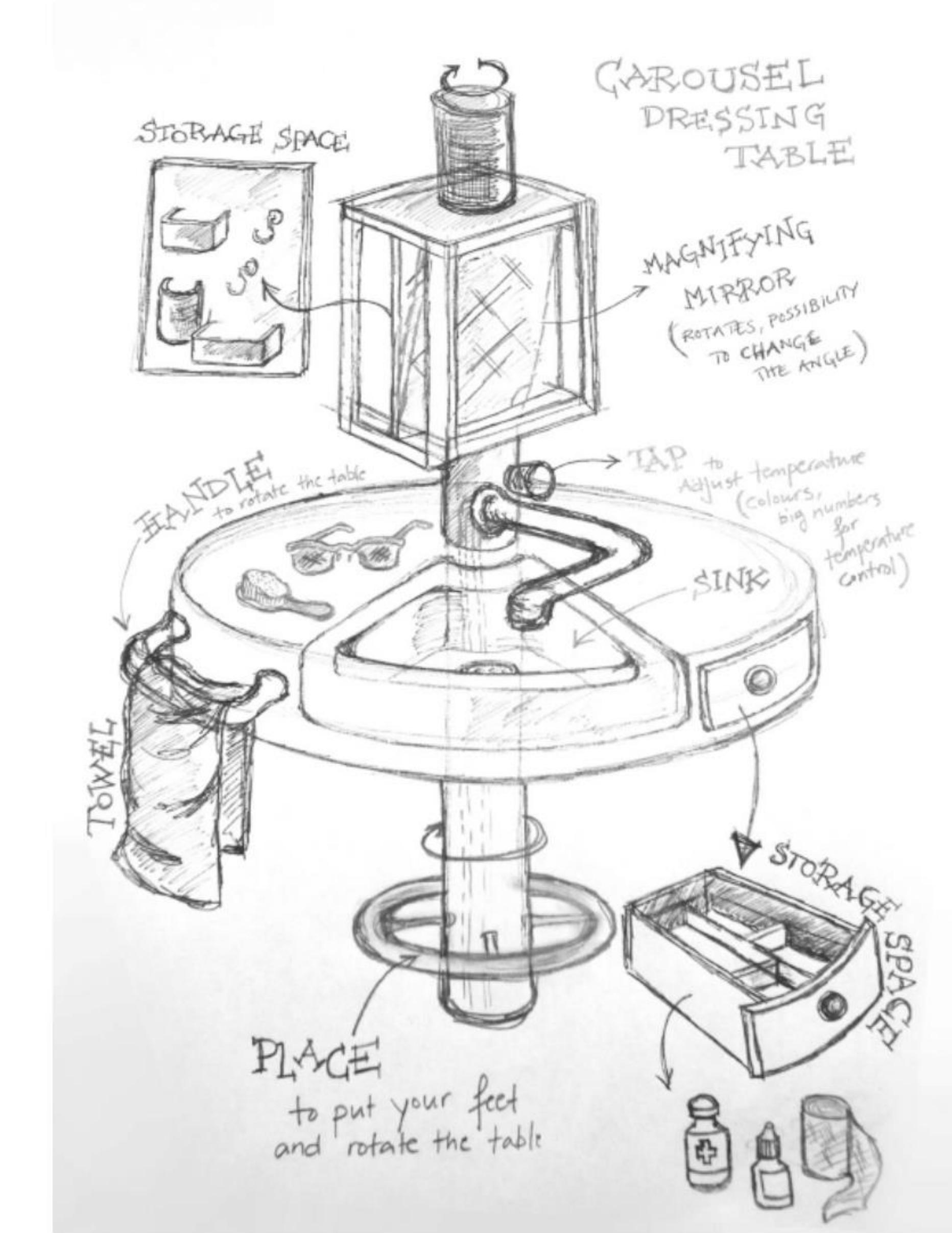
Se douche

S'habille

Nettoie ses appareils auditifs

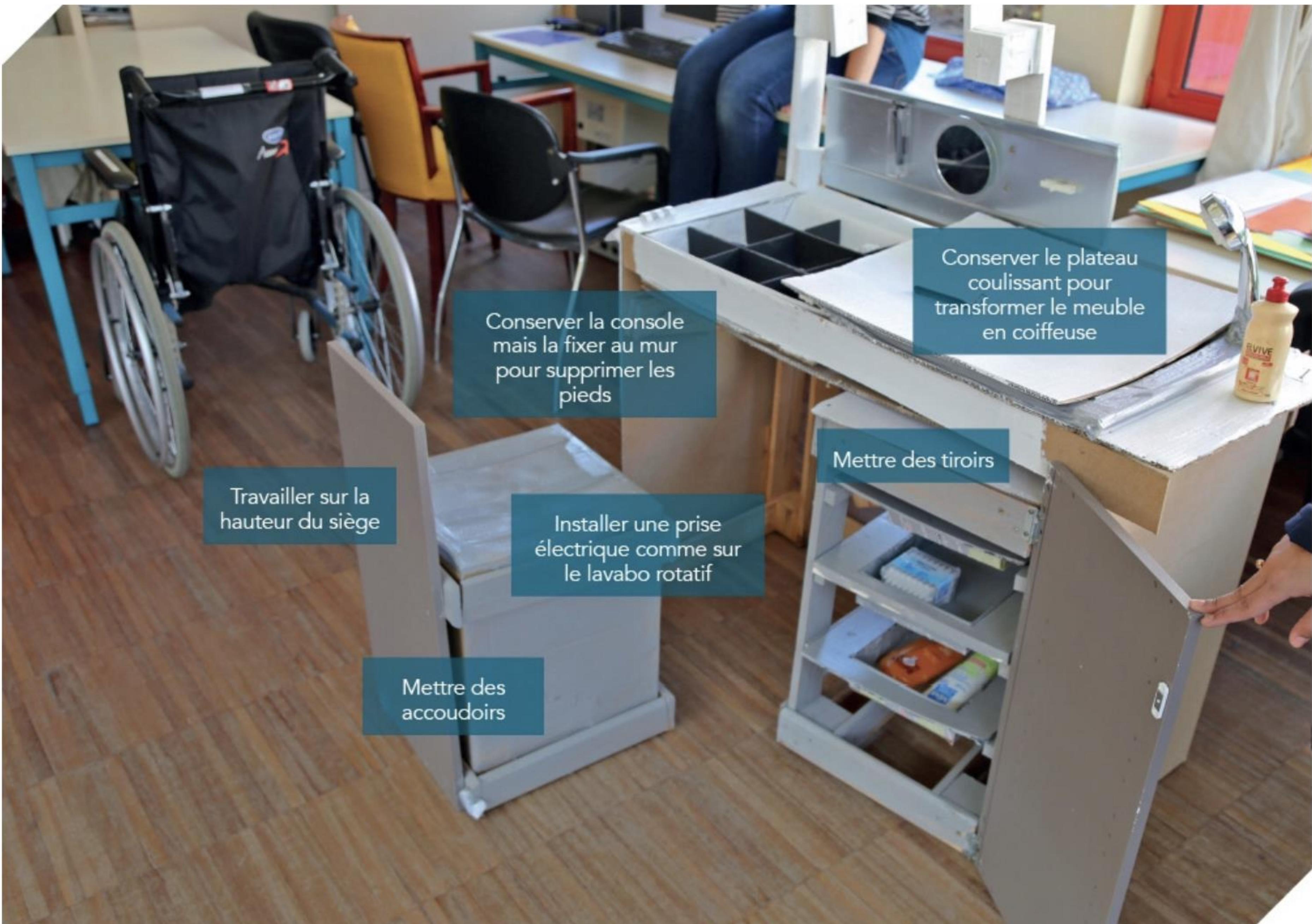
9 h 20

Se mets de la laque



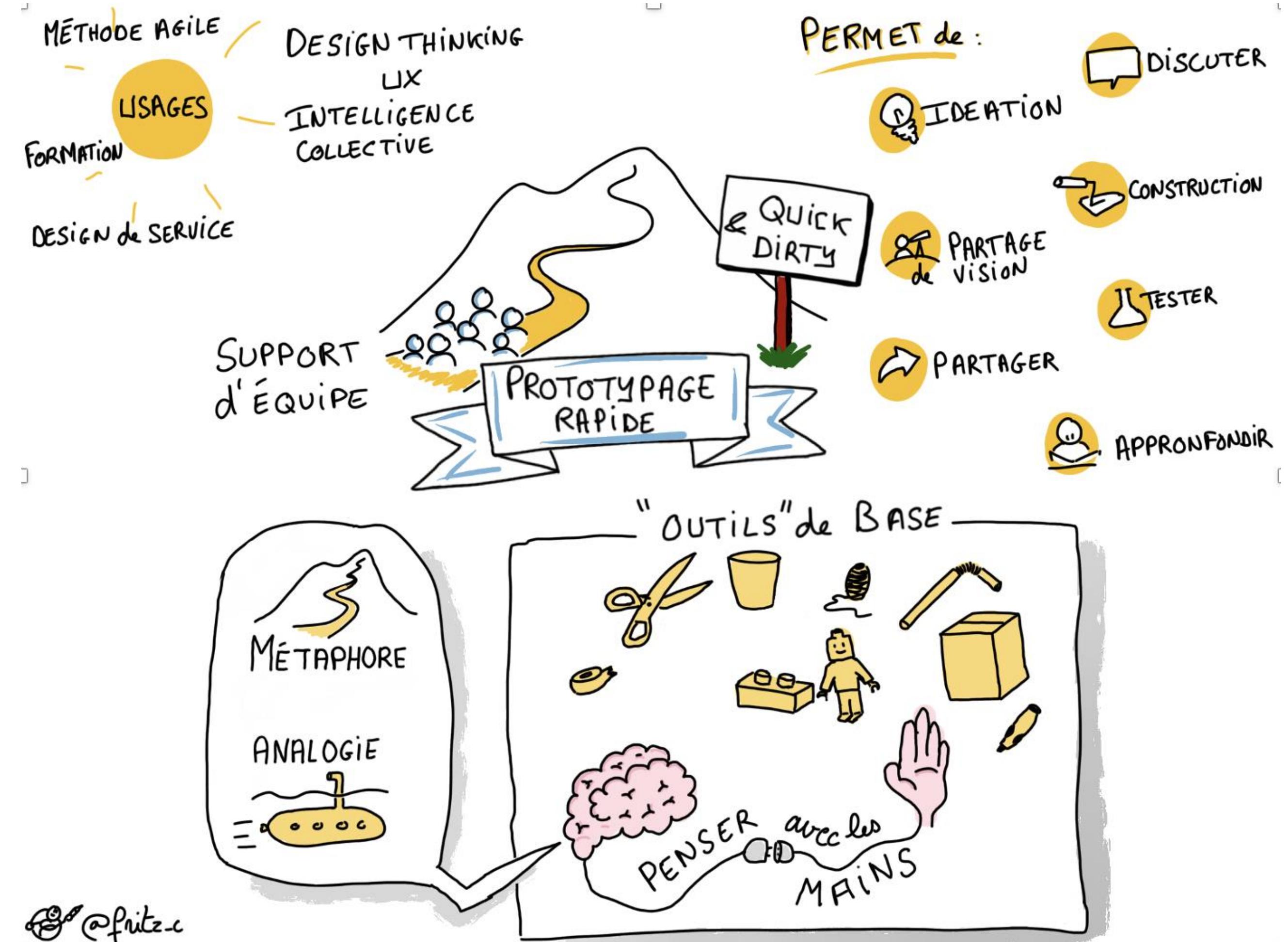


# **IMPLEMENTATION**





Story-boarding de l'utilisation du meuble de salle de bains imaginé.



# PROTOTYPE

- Basse qualité
- Haute qualité

Bringing new ideas to life is an essential part of what we do.  
The first versions are usually rough. They're early proofs of  
concepts, ways of helping us explore, learn, and think.  
Usually, they're far from pretty, and they may never work.  
They're prototypes — not finished products.

— IDEO





**IIM**  
**DIGITAL SCHOOL**  
**DE VINCI PARIS**