

# Exercice – Design Studio

Les 18-25 ans représentent une clientèle très recherchée par les banques. Pour convaincre étudiants et jeunes actifs (voire adolescents), elles leur concoctent des offres sur mesure. Livrets jeunes, prêts étudiants, cartes bancaires spécifiques ou réductions tarifaires, tout est mis en œuvre pour séduire cette clientèle.

Vous réalisez une mission pour une banque, qui souhaite se positionner stratégiquement sur le concept de « banque pour les jeunes » et décide de concevoir une nouvelle application mobile destinée aux 15-25 ans.

- Organisez une session de design studio sur cette problématique.
- En suivant les étapes de la méthode, trouvez une multitude de concepts, que vous améliorerez itérativement grâce au cycle génération – présentation – critique.
- Après plusieurs itérations, votez pour les meilleures idées et réalisez 2-3 écrans de maquettes ainsi qu'un le pitch final, en imaginant que vous devez aller les présenter à votre client.

## A restituer

Les sketches des premier et second d'analyse (individuel)

Les écrans finaux (groupe)

Le Pitch final (groupe)