**Modules**

**(l’univers du design)**

# \* Introduction au design

# \* design thinking

# \* brief créatif

# \* méthodologie créative

**DESIGN THINKING**

## Les étapes du design thinking sont :

# EMPATHIE : se mettre à la place du client

# DEFINITION : définir le problème du client

# IDEATION : donner des idées pour résoudre le problème du client ; solution au problème

# PROTOTYPAGE : permet de passer d’une idée à sa première traduction visuelle

# TEST  : permet de savoir si le problème a été résolue, de savoir si des solutions appropriés, adéquates ont été apportées au problème du client

**BRIEF CREATIF**

* Définissons d’abord le **brief.**

***Le brief*** est un ensemble d’information portant sur un projet afin de réussir ce dernier.

Nous avons plusieurs types de brief qui sont : contractuel ; formel  ; informel ; souple ; projet complet ; négociation ; commission  ; créatif ; compétition.

# \*les constituants ou composants du brief

Contexte : budget ; délai ; problématique ; publique ciblé ; le rôle de chacun ;

Objectif : marque et l’entreprise ; description du projet ; les résultats.

\*Les étapes de la création

La présentation de l’entreprise ; le style ; budget et délais ; audience ; secteur d’activité.

Pour faire un ***brief créatif***, il faut forcément comme composants ou constituants : contexte, objectif, délai, les résultats, publique ciblé, le message, la promesse, la preuve de promesse.

Le brief peut être rédigé par le client ou le créatif. Il peut être rédigé par le client si le client en est capable ou à les compétences pour le faire. Dans le cas contraire, c’est au créatif de le faire ou d’aider le client à le faire.

\*Les étapes de la création du brief

Il faut prendre le soin de prendre note sur ce qui aurait été décidé, sur les grandes lignes de ce que le client veut. Cela peut être un document par exemple.

**LES DIFFERENTES ETAPES DE LA DEMARCHE CREATIVE**

* Définir
* Rechercher
* Imaginer
* Sélectionner
* Prototyper
* Implémenter
* Apprendre

**NB:** Dans certains projets, il est possible de prototyper avant de sélectionner.

Démarche créative : c’’est le fait de stimuler sa pensée afin de concrétiser des idées sans maitrise des mécanismes de notre pensée. Il nous faut adapter une méthodologie.

* Définir : déterminer une problématique précise par l’étude et l’analyse de son environnement (du contexte).
* Rechercher : s’entretenir avec le client. Adopter un esprit critique ou constructif afin de comprendre les échecs passés. Elaborer une nouvelle stratégie de recherche afin de répondre au mieux à la demande du client.
* Imaginer : Enclenchement du processus d’idées et les concevoir. Choix du modèle idéal.
* Sélectionner : Amélioration des modèles ; puis l’identification du concept le plus représentatif des attentes du client en proposant des aspects économiques, techniques, technologiques et inédits.
* Prototyper : Réalisation et test de plusieurs modèles ???
* Implémenter : Fixer les objectifs et organiser une ligne directrice au projet.
* Apprendre : Réflexion sur le concept choisi avec le client ; vérification et point à améliorer au besoin.

**DESIGN SPRINT**

**(design rapide)**

**Comprendre le problème**

****

**Choix de solution**

**Sélection**

****

**Test**

|  |
| --- |
| **Si ce n’est pas bon, on revoit les solutions proposées** |

**Si c’est bon, on effectue la solution**