

INITIATION

AU DESIGN THINKING

 [Histoire & Méthodo](#)

 [Jess'Design](#)

11100
11010
01011
110111
00100
01100
01010
110110
00000

00100101111101111110101110
001110110100010000100000
111001011101100011110101111

INTRODUCTION

- **Design:** 1 anglicisme: Concevoir/Développer/Conception : Dessin(Plan, Croquis)+Dessain (But, Sens, Objectif)
- **Designer:** 1 Ergonome, 1 **Pb Solver:** Identifie 1pb, Collecte les besoins,Réfléchit a 1 solution, la Conçoit, la Teste, l'Améliore via des retours.
- Passage d'un Design industriel (d'objets) à un Design dématérialisé (site Web)
- Le Design est partout.
- **Plusieurs Types de Design**  **Bio-Design** (s'inspire de la nature et de sa qualité ergonomique)
- **Divergent Thinking:** Penser à 1 objet hors de son cadre naturel, de sa fixité fonctionnelle (blocage mental*)
- **1 Designer**, agile, conçoit un obstacle comme 1 opportunité d'apporter 1 solution à 1 pb grâce à : l'**Empathie**, l' **Ecoute**, l'**Observation**, l'**Attention** aux détails, l'**Innovation**, la **Facilitation** (expliquer tout simplement), l'**Humilité**(se décentrer de soi&s'ouvrir au Monde), l'**Impartialité**, la **Tolérance à l'Echec**.
- 1 Interface: le point de rencontre entre l'user et le produit, Constituée de Signifiants.
- 1 Mauvais Design=Mauvaise Interface=empêche de comprendre le fctionnement d'un produit, Erreur voir+
- 1 Signifiant: souvent un indicateur visuel vous guidant dans l'utilisation d'un objet.
- Trop de Signifiants ou Totalement Absent, Mal Placés, ou trop insignifiants = Mauvaise Interface
- Fail Fast: Echouer Vite pour Rebondir Vite. Erreurs Obligatoires mais il faut les anticiper, les prévoir.

*: ex: le Titanic
+: incendie

01100
10010
011001
00101
110100
011000
001011
110010
00101111101111110101110010011101
01000100001000000011100101110
10001111010111111011110000101010



- **Dimension émotionnelle du Design:** Attachement+Utilisation+Approfondissement d'l objet qui le provoque.
- Le **Designer** doit susciter **3 Réactions + Successives:**
 - .1/Réaction Viscérale (dés les 1eres secondes) liée au Design d'interface.
 - .2/Réaction Comportementale liée au Design d'interaction.
 - .3/Réaction Réflective liée au Retour d'Expérience. La plus dure à garder+dans le temps.
- **10 Règles** d'un bon design: 1/**Innovant** 2/**Utile** 3/**Esthétique** 4/**Compréhensible** 5/**Simple** 6/**Durable** selon Dieter RAMS 7/**Approfondi** 8/**Respectueux** de l'Environnement 9/**Honnête** 10/**Discret**
- Faire un bon design: Répondre à 1pb : Pourquoi ce pb ? d'où la théorie des **5 pourquoi successifs** de S.Toyoda.

• SI + : Attachement Emotionnel = **FLOW***.

- **DESIGN THINKING:** Comment Pense ? Comment Travaille 1 Designer ?

Méthode en 5 Etapes: 1)EMPATHIE - DETECTER LES OPPORTUNITES

Selon IDEO

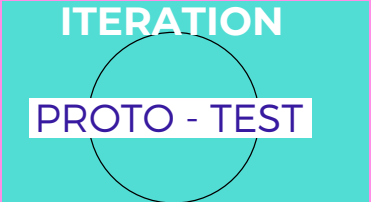
2)DEFINITION-COMPREHENSION CORRECTE DU BESOIN - PB

3)IDEATION-BRAINSTORMING, GENERER DES IDEES POUR LE RESOUDRE

4)CHOIX DE LA MEILLEUR SOLUTION EN VUE DE SON PROTOTYPAGE

5)FEEDBACK CONSTRUCTIF, APPRENDRE DE SES ERREURS POUR PRODUIT FINAL

ALTERNANCE
OUVERTURES
FERMETURES



- **ATTITUDE DU DESIGN THINKING:** 1)**Sortir de sa zone de confort**, 2)**Adopter un regard d'enfant**, 3) **Rester Optimiste**

PHASE 0 (avant le DT), Détecter les opportunités: Regarder autour de soi, S'éloigner des habitudes&idées pré-conçues, Essayer de Comprendre. Si pas d'idées, se poser la question, "Comment peut-on?"

*:Engagement émotionnel tellement fort que vous ne voyez plus le temps passé

ETAPES DU DESIGN THINKING

EMPATHIE

- Collecter les besoins: Comprendre 1pb=Comprendre les Gens qui le rencontrent.
- S'ouvrir aux Autres. BUT: Résumer les besoins en 1 phrase, 1 schéma, 1 dessin.
- Ne jamais se figer sur une idée préconçue.

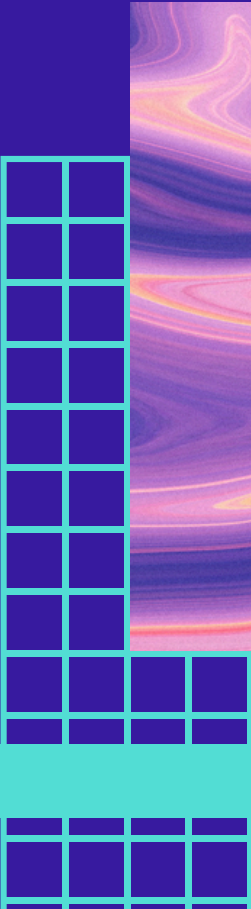
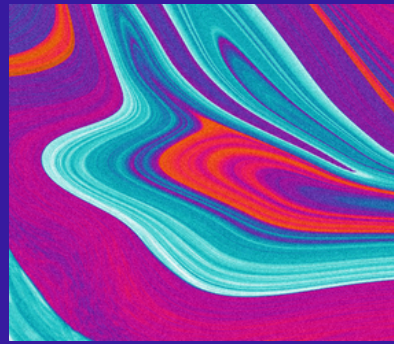
La pbmatique qui en ressort ne doit pas être trop large, trop étroite ou hors sujet, sinon réitérer la phase d'empathie. "CE QUI SE CONCOIT BIEN S'ENNONCE CLAIREMENT."

BRAINSTORMING OU IDEATION

- Générer le + d'idées possibles afin de répondre à la pbmatique.
- Outils: 1 boite à outils (Papier, Stylos,Post-it, Grand Tableau)+Organiser Séance avec gens.
- Règles Jeu Séance: Tout le monde peut parler. Ne pas juger autrui. Ecouter autrui. Ne pas couper la parole. Rebondir sur les idées. Privillégier la quantité à la qualité.
- Pensez à la pensée divergente qui peut donner des angles inédits, amusants.
- Généralement : Début ça fuse puis panne d'inspiration (pour relancer appliquer 1 business model connu, varier les contraintes du pb, varier les users du produit)
- Conclusion: Voter pour les 3 meilleures idées, Pour chacune on essaye de dessiner, on ajoute 1 description, 1 slogan, , 1 seule phrase, les besoins, les contraintes. On détermine laquelle est la meilleur pour attaquer le prototype.

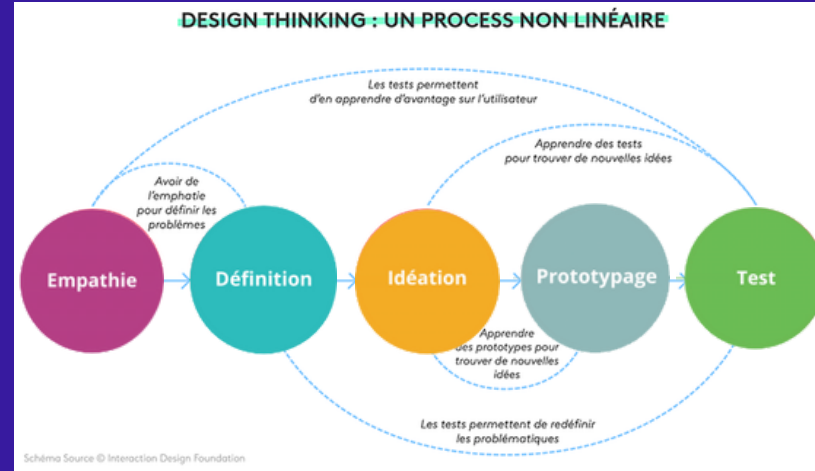
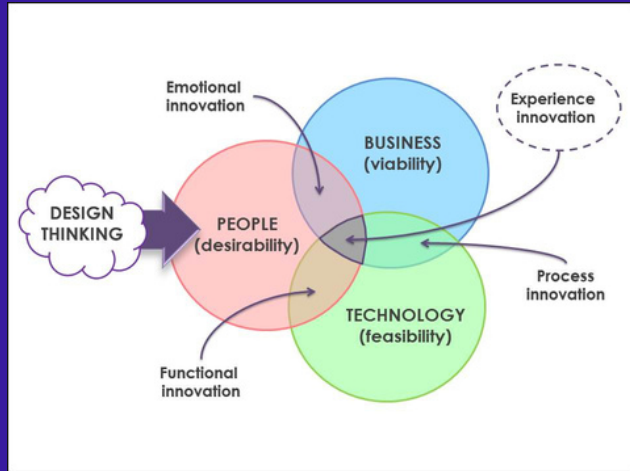
PROTOTYPE

- 1ere Version (Wireframe pour un site ou appli), Conceptuel plutôt que HD. Garder une position ouverte pour l'écoute des critiques.
- Au final: Ce qu'on peut Garder - Ce qu'il faut améliorer - Ce qu'il faut éliminer.
(Apprécié par les Users) - (Intéressant mais déroutant pour Users) - (leur a déplut forement)



DESIGN THINKING

SCHEMAS



DESIGN THINKING - PROLONGER SA REFLEXION

- [Un grand maître en parle](#)
- [Via une Agence](#)
- [Via Media WorkLab](#)
- [Quelles Marques l'Adoptent ?](#)

QUELQUES EXERCICES

- [Petit Atelier](#)
- [Boîte à Outils](#)
- [Le Sacro-Saint Quizz](#)

