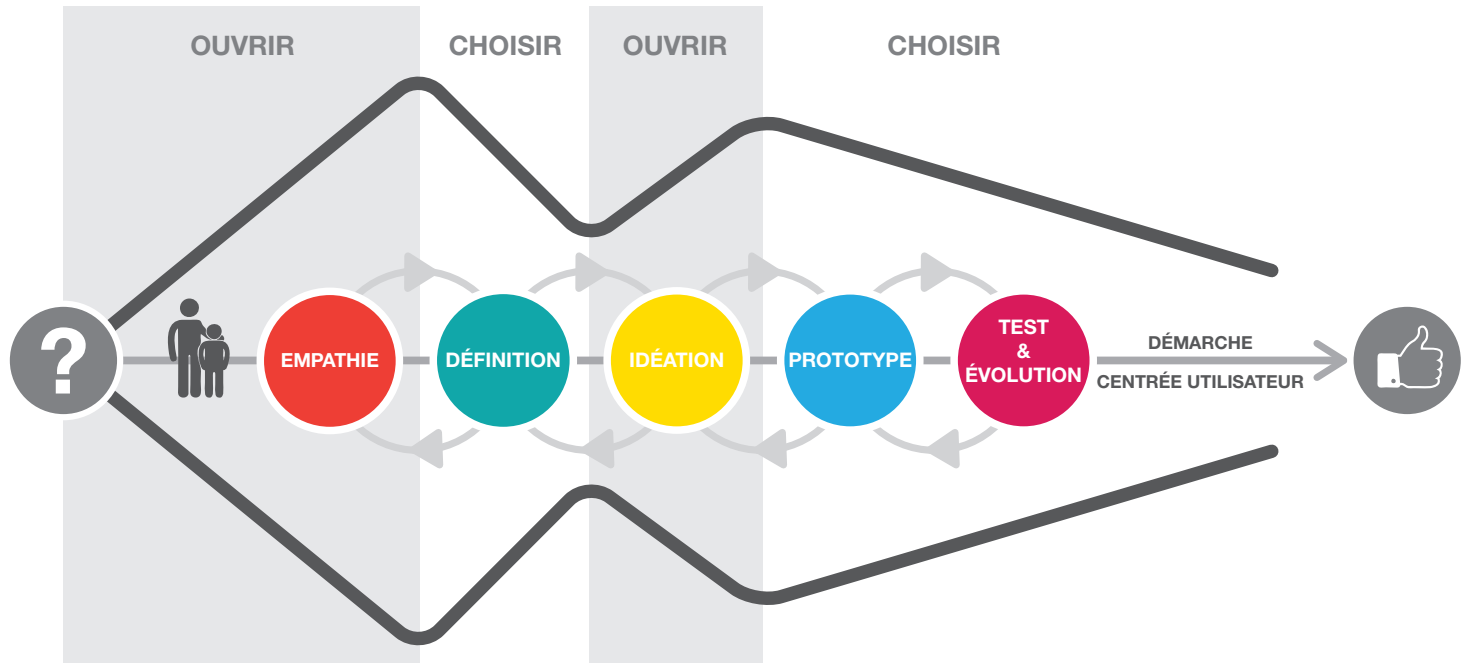


LE « DESIGN THINKING »

Une démarche centrée sur l'utilisateur



[0]

- . Identifier un manque
- . S'immerger dans le sujet
- . Formaliser un défi à relever

[1]

- . Observer l'existant
- . Identifier des besoins réels (immersion, interview...)
- . Chercher des inspirations tous domaines confondus (lieux, services, objets, systèmes...)
- . Etoffer sa connaissance du sujet (veille, cartographie...)
- . Mettre à plat le contexte existant

[2]

- . Organiser et trier ses recherches
- . Prendre du recul face à son sujet
- . Faire ressortir les éléments forts, qui questionnent
- . Formaliser ses idées (dessin, schéma...)
- . Formuler clairement la problématique à résoudre

[3]

- . Laisser exploser les idées (brainstorming, jeux ...)
- . Croiser les points de vues
- . Etoffer les propositions
- . Transformer les idées en solutions concrètes
- . Donner forme à la solution retenue (dessin, schéma, scénario...)

[4]

- . Dessiner précisément le fonctionnement de votre solution
- . Réaliser une maquette rapide
- . Faire tester aux utilisateurs-cibles
- . Intégrer les retours utilisateurs
- . Améliorer le prototype

[5]

- . Synthétiser
- . Générer un engouement autour du concept
- . Apprendre à «pitcher» le projet
- . Prioriser les actions et mettre en oeuvre