

DESIGN THINKING

workbook : libérez votre créativité

Mon projet :

Le Design Thinking

Le Design Thinking vous donnera confiance dans votre capacité à être créatif.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la créativité n'est pas réservée à un petit nombre d'élus, car elle se travaille, elle se muscle ! Cette démarche n'est donc pas un mythe, elle repose sur une véritable méthodologie qu'il convient de suivre pas à pas et d'appliquer le plus souvent possible.

Les 5 étapes

1
EMPATHIE



J'ai un challenge
Comment je l'aborde ?

2
DÉFINITION



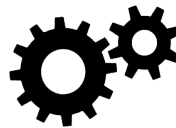
J'ai appris quelque chose
Comment je l'interprète ?

3
IDÉATION



Je vois une opportunité
Qu'est ce que je crée ?

4
PROTOTYPE



J'ai une idée
Comment je la construis ?

5
TEST



Je tiens une innovation
Comment je l'améliore ?

Ce workbook est conçu pour accompagner n'importe quel projet / challenge / idée que vous souhaitez étudier, tester, prototyper et faire naître ! Vous devez donc avoir une idée de projet, même vague, avant de commencer ce workbook.

Bienvenue !

Vous tenez entre les mains un cahier d'exercices fait pour vous guider étape par étape dans le processus de Design Thinking, une méthodologie empruntée aux designers de la Silicon Valley !

Ce workbook est un document d'accompagnement qui va vous aider à rentrer dans une démarche de créativité et à concevoir des idées innovantes.

La méthode de Design Thinking va vous permettre de faire la différence et aura un impact positif lorsqu'il s'agira pour vous de transformer des contraintes en de véritables opportunités.

Bonjour futur Designer !

Que ce soit votre premier design de projet ou le 7ème, vous êtes en train de faire quelque chose d'important : vous participez à rendre les choses meilleures et plus belles...

Ce workbook est là pour vous aider, imprimez-le et utilisez-le comme il vous convient, vous pouvez en utiliser une partie comme son intégralité (préférez le crayon à papier pour le remplir). Essayez d'identifier une petite équipe de travail (amis, famille, collègues...).

Et si vous ne deviez retenir que cela...

Vous êtes un designer

Faites confiance à votre capacité créatrice, vous pouvez prendre part au changement de paradigme.

Vous devez sortir de votre zone de confort

Brisez votre routine et utilisez le monde qui vous entoure et les autres comme sources d'inspiration.

Adoptez toujours une attitude de novice

Abordez les problèmes avec un regard d'enfant et acceptez de ne pas avoir LA bonne réponse.

Les problèmes sont seulement des opportunités déguisées

Soyez optimiste quant à l'avenir, qui n'est pas une fatalité mais à construire.

Lancez-vous !

Dans cette section

0.1. Trouver un challenge

0.2. Faire un plan de projet

0.2. Faire un plan de projet

Faites le point sur ce que vous allez devoir mettre en place pour votre projet.

Listez les objectifs

Que devez-vous faire pour les atteindre ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Listez les facteurs-clés de succès

Quels indicateurs vont vous aider à savoir si vos idées sont bonnes ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Listez les contraintes

Quelles contraintes allez-vous devoir gérer ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Notes pour vous-même

Ce que vous devez garder à l'esprit pour plus tard

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

0.2. Faire un plan de projet

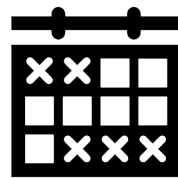
Le processus de design thinking est flexible. Votre plan d'actions peut se dérouler sur une journée, une semaine, un mois, une année, voire plus.

Temporalité

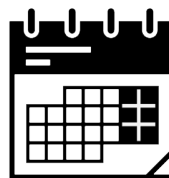
Ne vous formalisez pas trop, déterminez un objectif maintenant, vous pourrez toujours faire évoluer ce plan en fonction de vos besoins.
(Entourez l'option qui s'en rapproche le plus).



1 journée



1 semaine ou 2



Plusieurs mois

Checklist

Qu'avez-vous besoin de mettre en place pour démarrer ce projet ?
Avez-vous besoin d'établir un emploi du temps consacré à ce projet en dehors de vos journées de travail ?
Avez-vous besoin de réserver un local, du matériel ?
Avez-vous besoin de quelqu'un pour vous aider ? etc.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chronologie

Quelles sont les dates importantes qui vont ponctuer votre plan d'actions ? Quelles sont les périodes charnières, les deadlines, les réunions, etc. ?



Idéalement, vous aimeriez terminer ce projet sous : Jour(s) / Semaine(s) / Mois / Année(s)

Super !

Vous avez défini votre challenge et esquissé un plan d'actions que vous allez réaliser seul ou avec votre équipe si vous en avez une.

Vous êtes maintenant prêt pour passer à la première étape du processus...



1 - EMPATHIE

Dans cette section

- 1.1. Comprendre le challenge
- 1.2. Préparer le travail de recherche
- 1.3. Trouver l'inspiration



1.2. Préparer le travail de recherche

Faites des copies de cette page si besoin. Essayez de visiter au moins 3 lieux d'inspiration et d'innovation. Tout dépend de votre projet mais ce lieu peut être un musée, un magasin, une école...

Nom du lieu :

Nom du lieu :

Choses à voir :

Choses à voir :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Choses à faire :

Choses à faire :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



1.2. Préparer le travail de recherche

Qui sont les personnes concernées par votre sujet, qui aimeriez-vous rencontrer pour en apprendre davantage, qui vous inspire le plus sur ce sujet ? Déterminez au moins 3 catégories de profils (expert, entrepreneur, idole...).

Listez les personnes les plus inspirantes selon vous

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Catégorie 2 :

Description

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Catégorie 1 :

Description

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Catégorie 3 :

Description

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



1.2. Préparer le travail de recherche
Construisez un guide d'entretien pour cerner ce que vous voulez comprendre, ce que vous voulez apprendre...

Nom de l'interviewé(e) :

Listez les questions qui peuvent ouvrir la conversation

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Listez les questions ou les thèmes qui vous permettraient de rentrer plus en profondeur dans le sujet

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Listez les questions qui peuvent vous aider à comprendre les attentes et les peurs de cette personne

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Astuce
Faites une copie de cette page pour chaque interview.

Génial !

Vous avez maintenant une meilleure compréhension de votre sujet et vous avez pris de l'inspiration là où il fallait la chercher !

Vous pouvez dès lors vous lancer dans la seconde phase du processus qui va vous aider à donner du sens au travail que vous venez d'effectuer.



2 - DÉFINITION

Dans cette section

- 2.1. Raconter des histoires
- 2.2. Chercher du sens
- 2.3. Formuler les opportunités



2.1. Raconter des histoires

Immédiatement après vos interviews et vos visites inspirantes, capturez ce que vous en avez appris, ce qui vous a marqué... Photocopiez cette page en fonction du nombre d'interviews et de visites.

Nom de la personne interviewée ou du lieu visité

.....

Une anecdote
marquante ou
surprenante

Une question
que vous
avez oublié
de poser

Une attente
ou une
motivation en
particulier

Une remarque
intéressante
ou pertinente

Une
contrainte
ou une
frustration

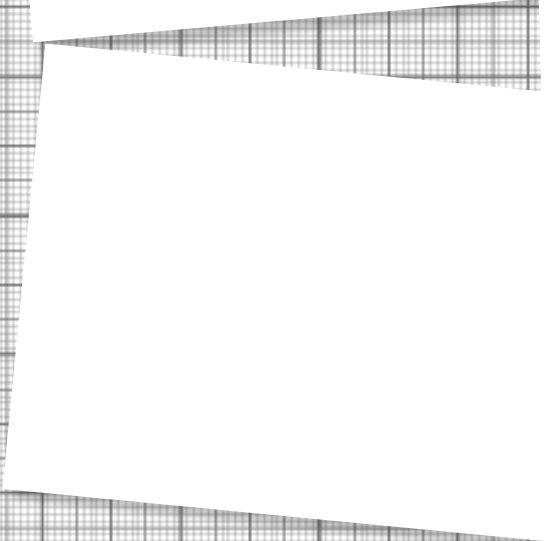
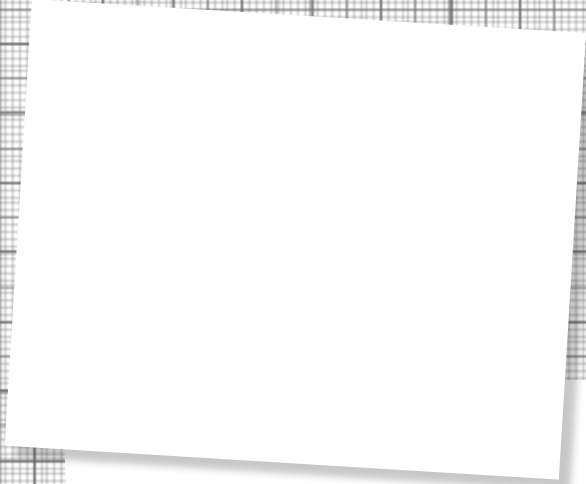
Astuce

Utilisez cette page pour y coller des Post-it®. Pour vous aider, en voici des exemples



2.1. Raconter des histoires

Partagez votre expérience, échangez de façon informelle avec votre équipe ou votre entourage et notez les meilleures remarques. Là encore, utilisez des Post-it® et jouez avec les couleurs. L'idéal c'est de pouvoir utiliser un tableau Velleda®.





2.2. Chercher du sens

En analysant votre canevas de Post-it®, cherchez les liens entre les différents thèmes et mettez-les en avant : Regroupez-les par catégorie et donnez leur un titre par exemple, ou jouez avec les couleurs.

Listez les grandes catégories qui se dégagent de votre canevas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Y a-t-il des choses surprenantes, inattendues, voire des contradictions ? Listez vos moments « aha » ; ils sont souvent révélateurs d'opportunités

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ce que vous adoreriez explorer maintenant :

.....

.....

.....

.....

.....



2.3. Formulez les opportunités

Les schémas, les diagrammes, les illustrations sont de très bons outils pour communiquer et exprimer de l'information. Rappelez-vous, « ce qui se conçoit bien, s'énonce clairement ». Ne vous jugez pas sur votre façon de dessiner. Essayez de cartographier le réseau des connections entre les personnes, les actions, les interactions, les flux d'informations...
En clair, dessinez votre challenge !

A large grid area occupies the majority of the page, intended for drawing or sketching. The grid is composed of small squares and is bounded by a thicker grid line. There are also some faint horizontal lines extending from the left and right sides of the grid.

Bravo !

Vous venez de clarifier votre problématique à partir des opportunités générées lors des deux premières phases.

La prochaine étape, celle de l'idéation, va vous permettre de concevoir des solutions répondant à votre challenge.



3 - IDÉATION

Dans cette section

- 3.1. Générer des solutions
- 3.2. Raffiner les solutions

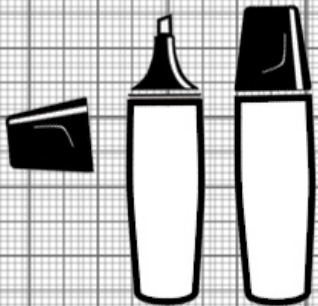


3.1. Générer des solutions

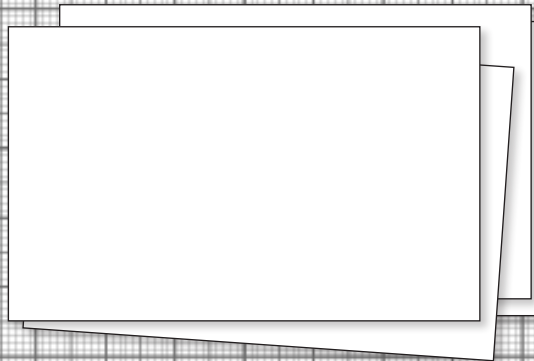
C'est parti pour la phase de brainstorming. Elle marche beaucoup mieux en groupe (entre 3 et 8 personnes idéalement), donc au maximum entourez-vous de personnes intéressées par le sujet et ouvertes d'esprit.

Votre boîte à outils

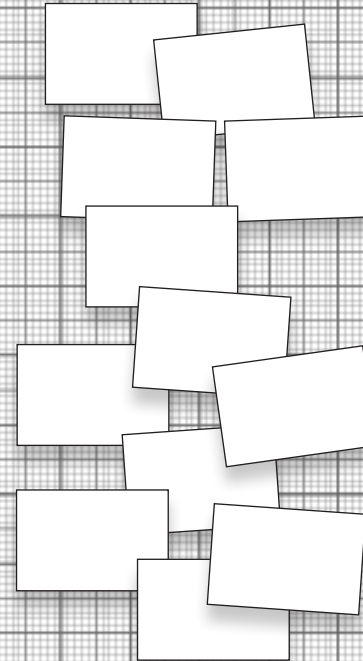
DES MARQUEURS



DU PAPIER



DES POST-IT®



LE RÈGLEMENT

1. Ne jugez pas
2. Encouragez les idées des autres
3. Rebondissez sur les idées des autres
4. Concentrez-vous sur le sujet
5. Une conversation à la fois
6. Soyez visuel : montrez plutôt que de parler
7. Privilégiez la quantité, pas la qualité

LA CHECK-LIST

- Sélectionnez un facilitateur/médiateur
- Présentez le sujet
- Présentez les règles du brainstorming
- Equipez les membres de votre équipe afin que tout le monde participe
- Gardez le niveau d'énergie élevé
- Bougez un par un

Astuce

Une séance de brainstorming efficace demande un peu de planification. Assurez-vous que :

L'espace dédié (une pièce) est suffisant pour accueillir tout le monde, que chacun puisse se déplacer (on réfléchit bien quand on marche) et que chacun puisse admirer convenablement les idées générées : si vous ne disposez pas de tableau velleda®, utilisez le mur pour coller les post-it®, c'est d'ailleurs la meilleure méthode.



3.1. Générer des solutions

Après le brainstorming, regrouper les idées de solutions qui vont ensemble et demandez aux membres de l'équipe de sélectionner leurs 3 préférées.

**Vous êtes coincé(e) ?
Voici quelques exercices pour
débloquer la situation :**

Ajoutez des contraintes

Changez les paramètres de la solution en faisant varier les contraintes de taille, de prix, d'espace, d'engagement...
Et commencez vos questions par « Et si ? »

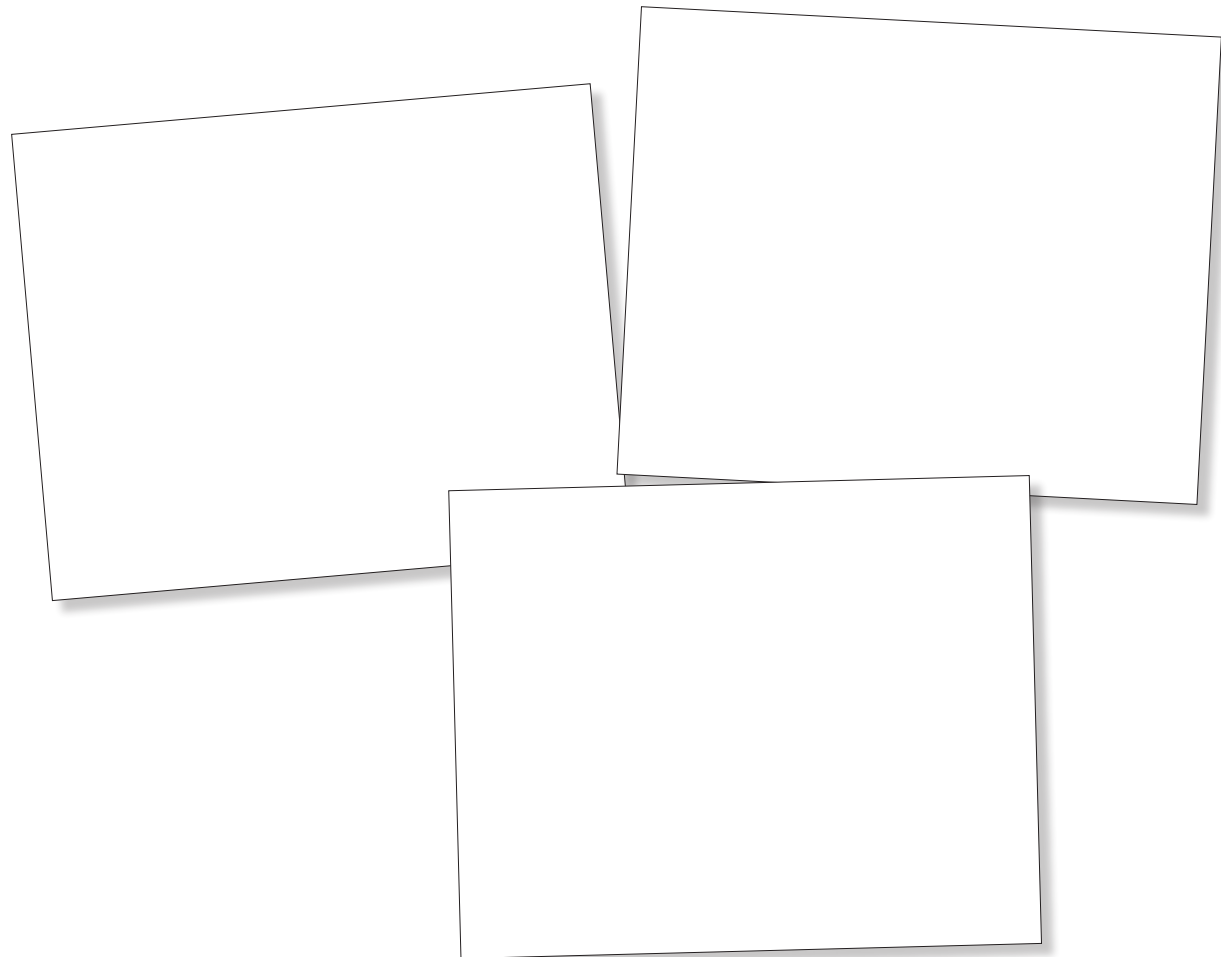
**Inspirez-vous de marques
connues et innovantes**

Demandez-vous comment Apple, IKEA, Free, ... relèveraient ce challenge.

**Insérez votre challenge dans
un contexte**

Demandez vous « Et si c'était fait pour le matin, la nuit, les enfants, les parents, les sportifs...? »

Sélectionnez les 3 idées prometteuses (utilisez cette page pour coller vos post-it®)





3.2. Raffiner les solutions

Pour chacune des solutions du top 3, que vous avez établi page 23, faites une copie de cette page et remplissez les champs.

Solution n° :

Dessinez / scénarisez / schématisez / cartographiez simplement votre solution :

Comment fonctionne-t-elle ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Décrivez le concept de cette solution en une phrase :

.....
.....
.....

A quels besoins cette opportunité répond-elle ?

.....
.....
.....
.....

Que ce soit dans la conception ou dans l'utilisation, qui cela implique-t-il ?

.....
.....
.....

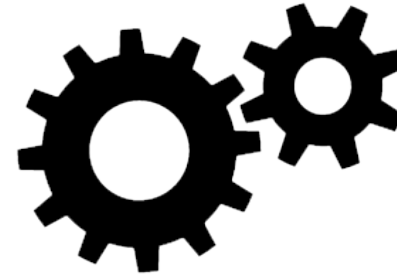
Qu'espérez-vous apprendre de plus lors du prototypage de cette solution ?

.....
.....
.....

Épatant !

Vous avez généré beaucoup d'idées pour apporter des solutions à votre challenge et vous en avez pris le meilleur pour aller de l'avant dans l'exécution de votre projet !

Dans cette 4ème étape du processus de Pensée Design, vous allez prototyper pour donner vie à vos idées géniales.



4 - PROTOTYPE

Dans cette section

- 4.1. Faire des prototypes
- 4.2. Faire des feedbacks



4.1. Faire des prototypes

Réalisez des maquettes ou dessinez votre solution d'un point de vue pratique, tel qu'il existerait s'il était fabriqué. Prenez des photos de vos prototypes et placez-les sur cette page.



Placez votre photo ici

A large, light gray rectangular area intended for a photograph of a prototype. It is surrounded by a grid pattern and has four small, white, torn-edge paper-like tabs at its corners, suggesting it is a page from a notebook or portfolio.

Placez votre photo ici

A large, light gray rectangular area intended for a photograph of a prototype. It is surrounded by a grid pattern and has four small, white, torn-edge paper-like tabs at its corners, suggesting it is a page from a notebook or portfolio.

Placez votre photo ici

A large, light gray rectangular area intended for a photograph of a prototype. It is surrounded by a grid pattern and has four small, white, torn-edge paper-like tabs at its corners, suggesting it is a page from a notebook or portfolio.

Placez votre photo ici

A large, light gray rectangular area intended for a photograph of a prototype. It is surrounded by a grid pattern and has four small, white, torn-edge paper-like tabs at its corners, suggesting it is a page from a notebook or portfolio.



4.2. Faire des feedbacks

Identifiez ce dont vous avez besoin pour construire un concept amélioré. Le matériel, par exemple est-il disponible facilement ? Avez-vous besoin de liquidités pour acheter quelque chose ?

De combien avez-vous besoin pour transformer votre concept en réalité ?

Qui peut vous aider à faire de votre projet une réalité ? Quelles compétences recherchez-vous ? Qui peut soutenir le projet ? etc

Ce qui est déjà disponible facilement / gratuitement

Ce que vous avez besoin d'acheter :

Coût (€):

Ressources Humaines :

Sources de support matériel, de fonds... :

Combien de temps cela va-t-il prendre pour accoucher de votre concept ? Avez-vous besoin de temps pour la préparation ? Avez-vous besoin de faire une formation ? etc.



Top !

Félicitations !
Vous détenez un prototype
pour votre concept.

Maintenant, il est temps
de passer à la phase de
test, la dernière étape
du processus de Design
Thinking.

Vous allez rassembler tout
ce que ce travail vous a
appris et apporté pour voir
comment faire adhérer les
gens à votre solution.



5 - TEST

Dans cette section

- 5.1. Traquer les leçons à retenir
- 5.2. Créer de l'engagement autour du concept



5.1. Traquer les leçons à retenir

Définissez le succès de votre solution en revoyant les objectifs fixés au tout début de ce workbook. Avez-vous évolué depuis le début de ce workbook. Comment votre concept a-t-il été utilisé ? A-t-il fait écho aux personnes identifiées ? Qu'ont-ils apprécié globalement de votre concept ?

Appréciation globale du concept :

.....
.....
.....

Qu'est ce que le succès signifie pour vous ? Que souhaitez vous voir arriver pour ce projet ? Espérez-vous qu'un grand nombre de vos collègues assistent à un événement ? Comment feriez-vous pour obtenir davantage d'investissements ? Qu'aimeriez-vous entendre de la part des autres à propos de votre projet ?

L'impact que vous cherchez à avoir avec votre concept :

.....
.....
.....

Comment comptez-vous mesurer le succès de votre solution ?

Les indicateurs de succès :

.....
.....
.....



5.2. Créer de l'engagement

Pour retenir l'attention de votre auditoire, racontez les moments forts qui ont balisé et égayé votre projet.

Quel était le rêve initial qui a boosté le projet ?

Qu'avez-vous appris pendant le projet ?

Qui a fait partie de l'équipe ou contribué au projet ?

Quelle est la chose la plus surprenante que vous ayez apprise lorsque vous cherchiez de l'inspiration ?



Pour progresser...

- 1.** Il vous faut répéter ce processus le plus souvent possible et pour n'importe quel(le) idée / projet / challenge ; ne vous censurez pas, il n'y a pas de petite idée.
- 2.** Partager son expérience au sein d'un réseau, faire partie d'une communauté animée par la même démarche est le meilleur moyen d'aller de l'avant. Vous devez vous construire votre réseau « Design Thinking »

Avec qui pourriez-vous / devez-vous rentrer en contact ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quand ?

A quelle fréquence ?

Incroyable !

Vous avez relevé un challenge !

Maintenant que vous connaissez et comprenez la démarche de Design Thinking, vous pouvez la répéter autant de fois que possible !

Le cerveau, ça se muscle !

Utilisez ce workbook et réutilisez-le ! En tout ou partie, jouez avec et jonglez avec vos idées !

Allez-y ! Tordez le cou aux idées reçues et libérez votre créativité !

À propos du Design Thinking

Ce workbook sur le processus de Design Thinking s'inspire d'une méthode inventée par Ideo, agence de design mondialement reconnue pour son approche créative et innovante.

IDEO

À propos de ce workbook

Le workbook « Design Thinking, libérez votre créativité » a été réalisé par Laurène Castor.

Ce workbook est enregistré sous licence Creative Commons (CC BY-NC-SA 3.0)



Attribution : 2012 IDEO LLC. All rights reserved.

Non commercial :

Interdiction d'en tirer un profit commercial sans autorisation de l'auteur.

Share alike : Autorisation accordée pour la reproduction, la diffusion et la modification de ce workbook à condition que toute adaptation soit publiée sous la même licence.

DESIGN THINKING

libérez votre créativité

