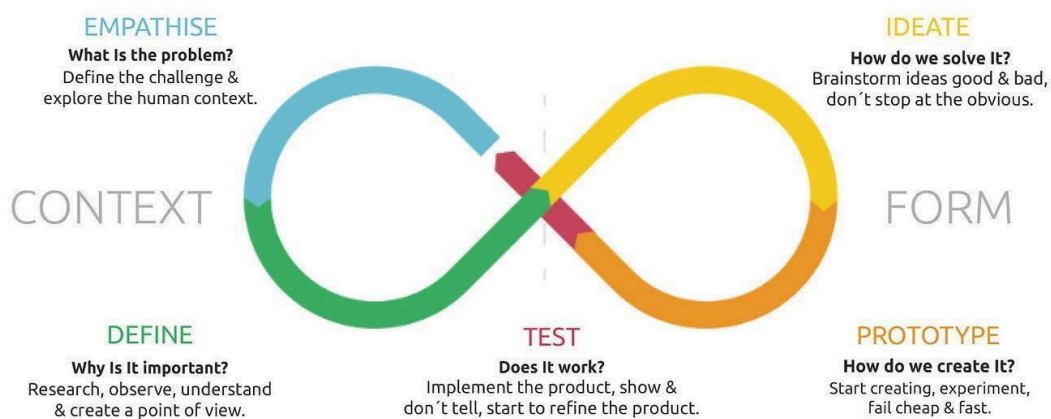


« Méthodologie du « Design Thinking

DESIGN THINKING A FRAMEWORK FOR INNOVATION



La pensée design (Design Thinking)

La pensée design est une approche de résolution de problèmes centrée sur l'humain, qui met l'accent sur l'empathie, l'idéation et le prototypage pour relever des défis complexes. Elle place l'utilisateur final au cœur du processus de conception, favorisant des solutions innovantes qui répondent à des besoins réels.

En tant que processus itératif, ces étapes peuvent être revisitées et répétées autant que nécessaire pour continuellement améliorer et optimiser la solution finale. Cette méthode encourage une approche dynamique, centrée sur l'utilisateur et collaborative pour résoudre les problèmes.

Les 5 étapes de la pensée design

1. Empathiser

Objectif: Comprendre les besoins, les ressentis et les défis des utilisateurs.

Activités: Réaliser des entretiens, des sondages et des observations pour obtenir des informations sur la perspective des utilisateurs.

Résultat: Cartes d'empathie, personas utilisateur et une compréhension approfondie des

expériences des utilisateurs.

2. Définir

Objectif: Articuler clairement le problème en se basant sur les informations des utilisateurs.

Activités: Analyser les données collectées, identifier les schémas et formuler le problème.

Résultat: Une problématique bien définie qui oriente la phase d'idéation.

3. Idéer

Objectif: Générer une multitude de solutions créatives au problème défini.

Activités: Organiser des séances de brainstorming, encourager une réflexion diversifiée et explorer des idées non conventionnelles.

Résultat: De nombreuses idées, concepts ou solutions potentielles au problème identifié.

4. Prototyper

Objectif: Créer une représentation tangible des idées sélectionnées pour les tester et les affiner.

Activités: Construire des prototypes simples, maquettes ou simulations des solutions potentielles.

Résultat: Prototypes physiques ou numériques permettant des tests itératifs et des améliorations.

5. Tester

Objectif: Recueillir des retours et affiner les solutions à partir des tests utilisateurs.

Activités: Faire tester les prototypes par les utilisateurs, recueillir des retours et observer les interactions.

Résultat: Informations sur la viabilité et la désirabilité des solutions proposées, menant à des améliorations supplémentaires.