

UNE NOUVELLE MÉTHODE DE CONCEPTION DE
PROJET

Le Design Social ou Design Thinking

Yannick Moureau-Alberti consulting

Une méthode à l'opposé des méthodes classiques basées sur l'ingénierie

Histoire du design social

- **Années 1950:** Le publicitaire américain Alex Osborn, en mettant au point la technique du brainstorming, sensibilise le monde de l'entreprise à la pensée créative.
- **1987:** Peter Rowe publie son ouvrage «Design Thinking» aux presses du MIT
- **1991:** à Palo Alto David Kelley fonde l'agence de design IDEO, qui met au point un nouveau mode de résolution des problèmes. Décloisonnement, dynamisme et remises en question sont les maîtres-mots des concepteurs du «design thinking» chez Ideo.
- **2012:** Création de 3 écoles de Design Thinking, aux Ponts et Chaussées à Paris, à Pékin, et à Tokyo



DESIGNER VS INGENIEUR

La pensée Design

A satellite-style topographic map of South America, showing the continent's terrain in shades of green and brown, set against a blue ocean background with white clouds. The text "Penser le monde finalisé" is centered over the continent.

**Penser le
monde finalisé**



Un raisonnement multilogique

inductive,
abductive, complexe, heuristique....

An aerial, top-down view of a city grid. The buildings are represented as grey 3D rectangular blocks of varying heights and widths, arranged in a regular pattern. A large, solid blue circle is centered over the grid, containing white text. The background is a light grey color, representing the ground or streets.

Une modélisation complexe

donner forme à un concept
Monstration



L'évaluation et la validation de la proposition finale repose sur l'examen empirique de sa convenance et de sa pertinence en situation plutôt que sur sa cohérence logique. Une telle «preuve» (proof of concept) n'est pas aussi universelle donc contraignante qu'une preuve mathématique. Etant soumise aux évolutions, elle laisse donc toujours place à la révision et à l'amélioration.

A person is swimming underwater in clear, bright blue water. The view is from above, showing the swimmer's head and arms as they move through the water. The water's surface is visible at the top, with light reflecting off it. A large, dark blue circular graphic is overlaid on the right side of the image, containing white text.

**Evoluer dans
l'incertitude**

A top-down view of a collaborative workspace. In the center, a large blue circle contains the text 'Expertise d'usage et co conception'. The background shows a desk with a silver laptop on the left, a tablet on the right, and various design tools including color swatches, pencils, and a wooden house model. Several hands are visible, suggesting a team working together.

Expertise d'usage et co conception



**Savoir
qui on est**



La méthode design social

Etape 1 L ' IMMERSION ou l'empathie vis à vis du client/usager

Mode de vie, sentiments, pensées, origine sociale....

HOW?



Les interviews:

- **interview utilisateur**
- **observation ethno**
- **observation a distance**

Le questionnaire

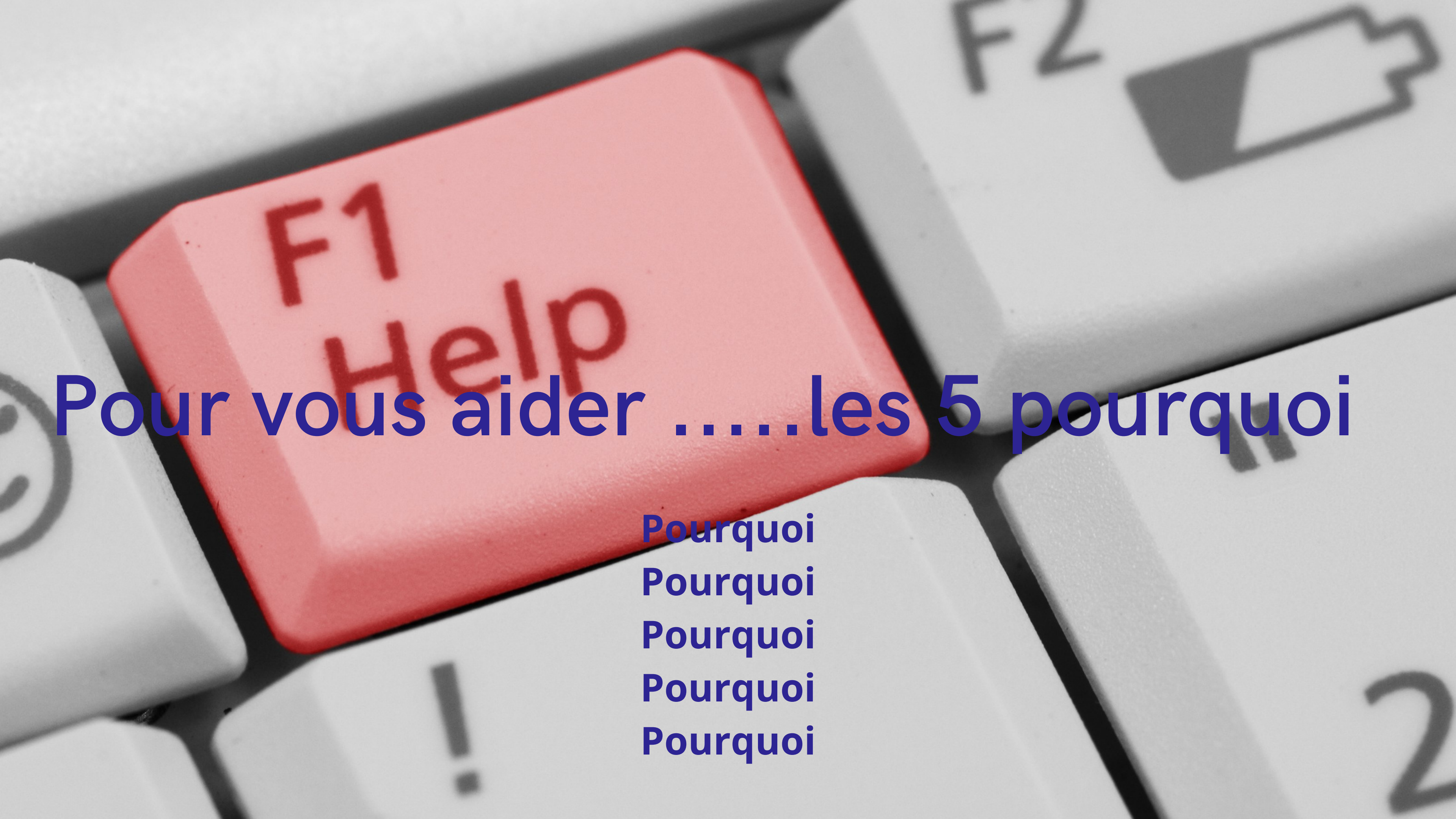
Le shadowing

les utilisateurs extremes

Etape 2 L'IDEATION

Tout est permis...ou presque

Etape 2 Phase de divergence vs phase de convergence



Pour vous aiderles 5 pourquoi

Pourquoi
Pourquoi
Pourquoi
Pourquoi
Pourquoi



et si la solution devait être mis en place par:

Google

un enfant

un médecin

une mère de famille.....

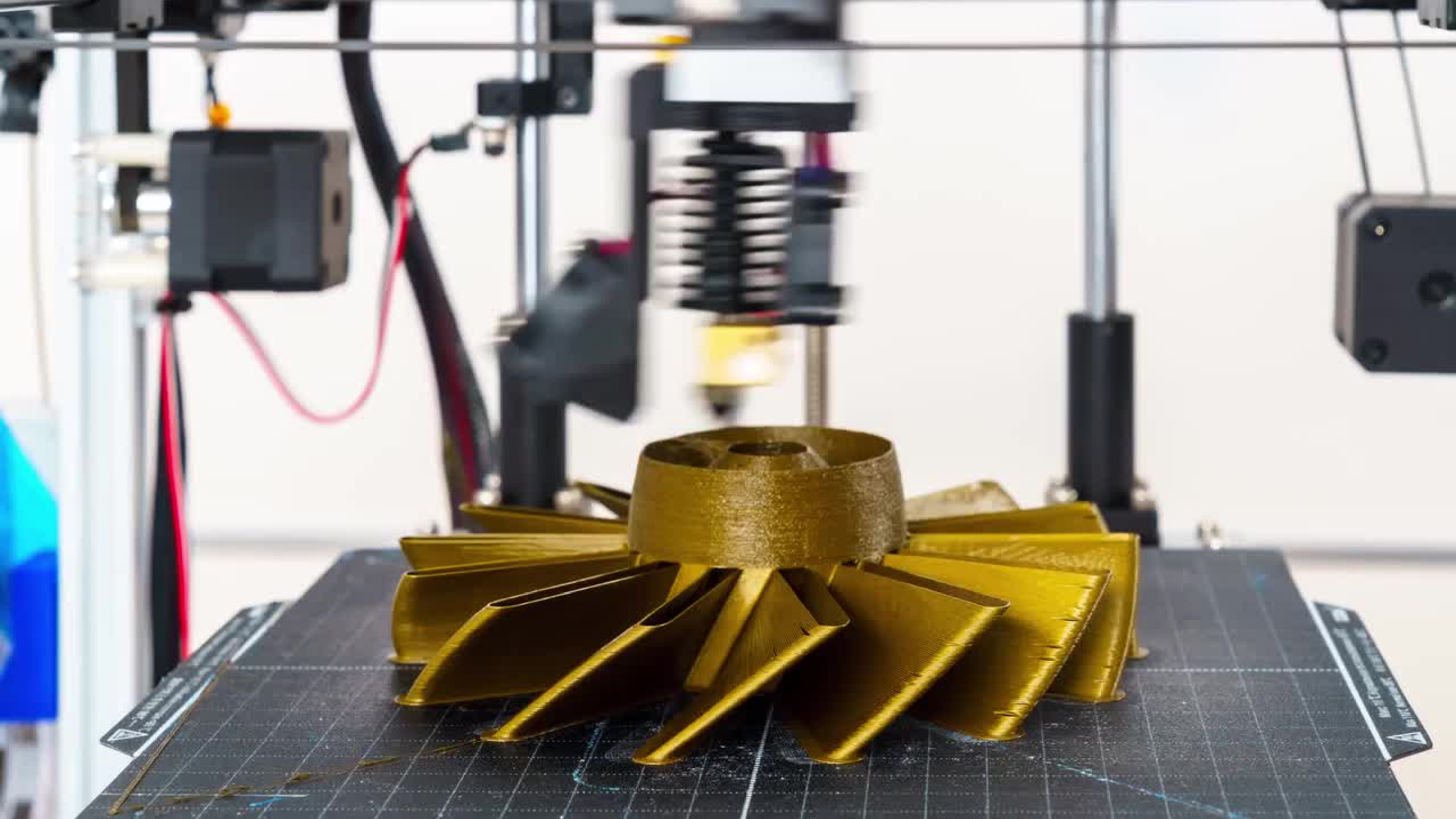


L'idéation libre

Le crazy 8

Garder/Jeter/Lancer

Etape 3 Le prototypage





L'affiche publicitaire

Business Model Canvas

Jeux de rôle

Etape 4 LE TEST

Test and learn
Feedback is a gift
La culture de l'echec



1. S'IMMERGER EN EMPATHIE

Comprendre en profondeur les émotions, les sentiments, se mettre à la place des clients.



2. DÉFINIR POUR CADRER

Formuler le sujet pour garantir la pertinence du résultat et la satisfaction des utilisateurs.



3. IMAGINER À PLUSIEURS

Test and learn
Réfléchir en équipes pluridisciplinaires pour permettre l'expression de toutes les idées.



4. PROTOTYPER POUR CONCRÉTISER

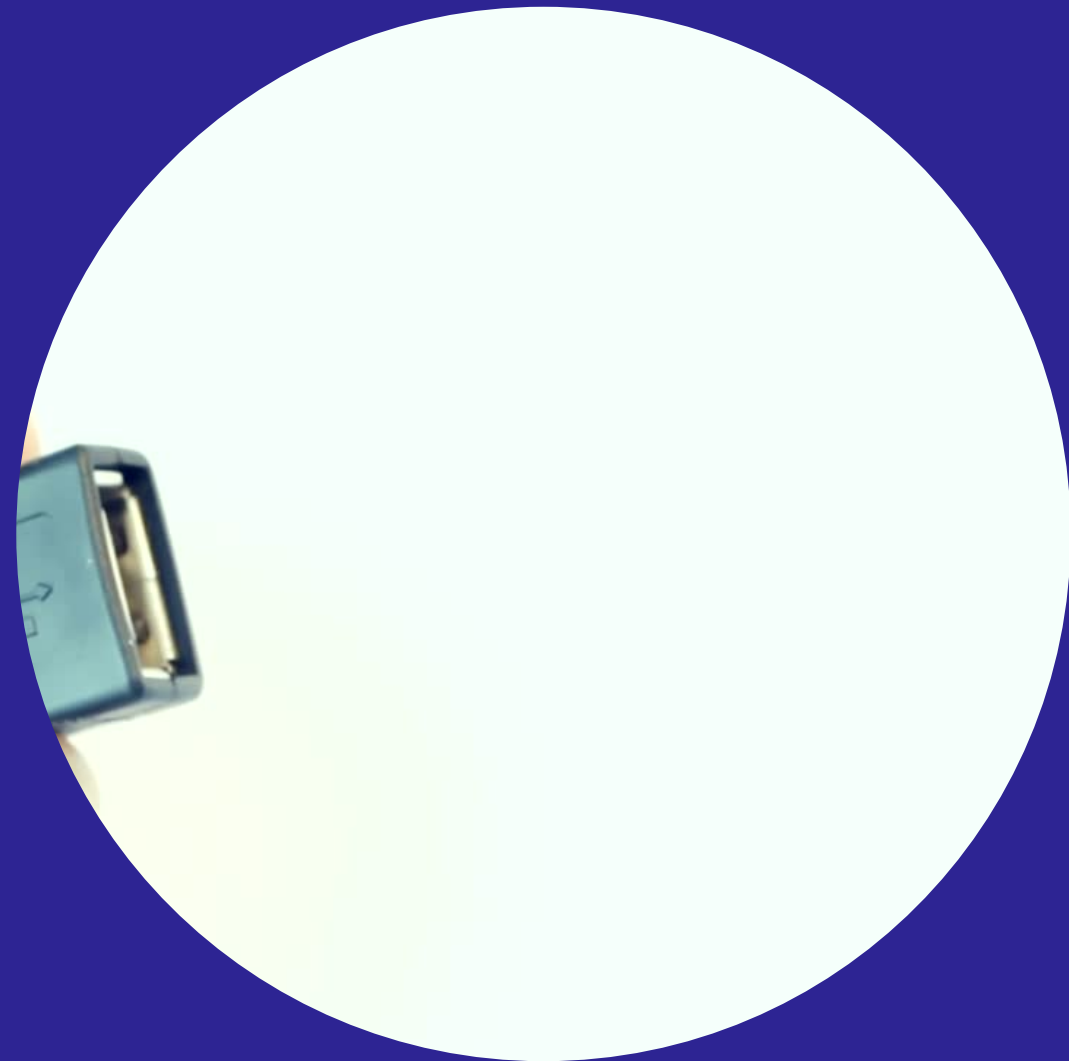
Donner rapidement forme aux idées les plus pertinentes sans attendre le concept parfait et définitif.



5. TESTER POUR AMÉLIORER

Tester les prototypes auprès des clients pour collecter leurs impressions, ajuster, puis déployer.

Les apports du design social



01

La capacité d'adaptation en temps réel

02

La facilité à trouver des solutions alternatives

03

La co construction

04

Remettre l'utilisateur/patient au coeur du projet

05

Emporter l'adhésion

06

Faciliter les changements de mentalité

07

Favoriser le dialogue social

Merci !
Avez-vous des
questions ?

TD 1

A partir d'une problématique constatée ou imaginer, commencer à créer un prototype qui répond à cette problématique via la méthode design thinking