

Session #1

**1.5 : l'innovation
selon I.D.E.A.**

1.5

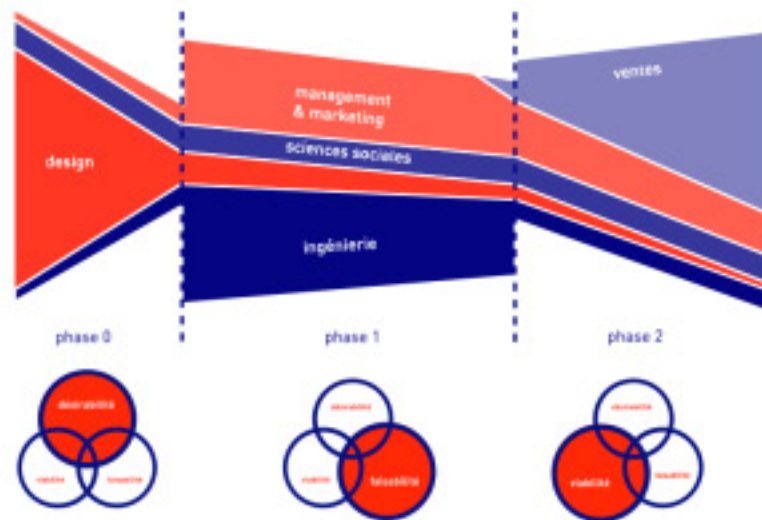
**Développer notre modèle d'organisation
et de méthodologie de projet :**

**Construit à partir des travaux
de Tim Brown, Bill Buxton, et de notre
équipe pluridisciplinaire de recherche...**



1.5

Notre extension du modèle de Tim Brown



L'approche proposée par Tim Brown présente deux faiblesses :

#1 : Absence de structuration

> pour utiliser le Design Thinking comme outil concret de prise de décision.

#2 : absence de temporalité

> alors que le Design Thinking accompagne un processus de phases successives où chaque sphère a une pondération selon l'avancement du projet.



IDEA : extension du modèle de Tim Brown :

- > permet de résoudre ces deux difficultés :
- > les inclure dans la pratique du projet...

1.5

Notre extension du modèle de Tim Brown

modèle en 5 phase d'I.D.E.A. inspiré du Design Toolkit educator que IDEO rend accessible sur le net. <http://www.designthinkingforeducators.com/design-thinking>

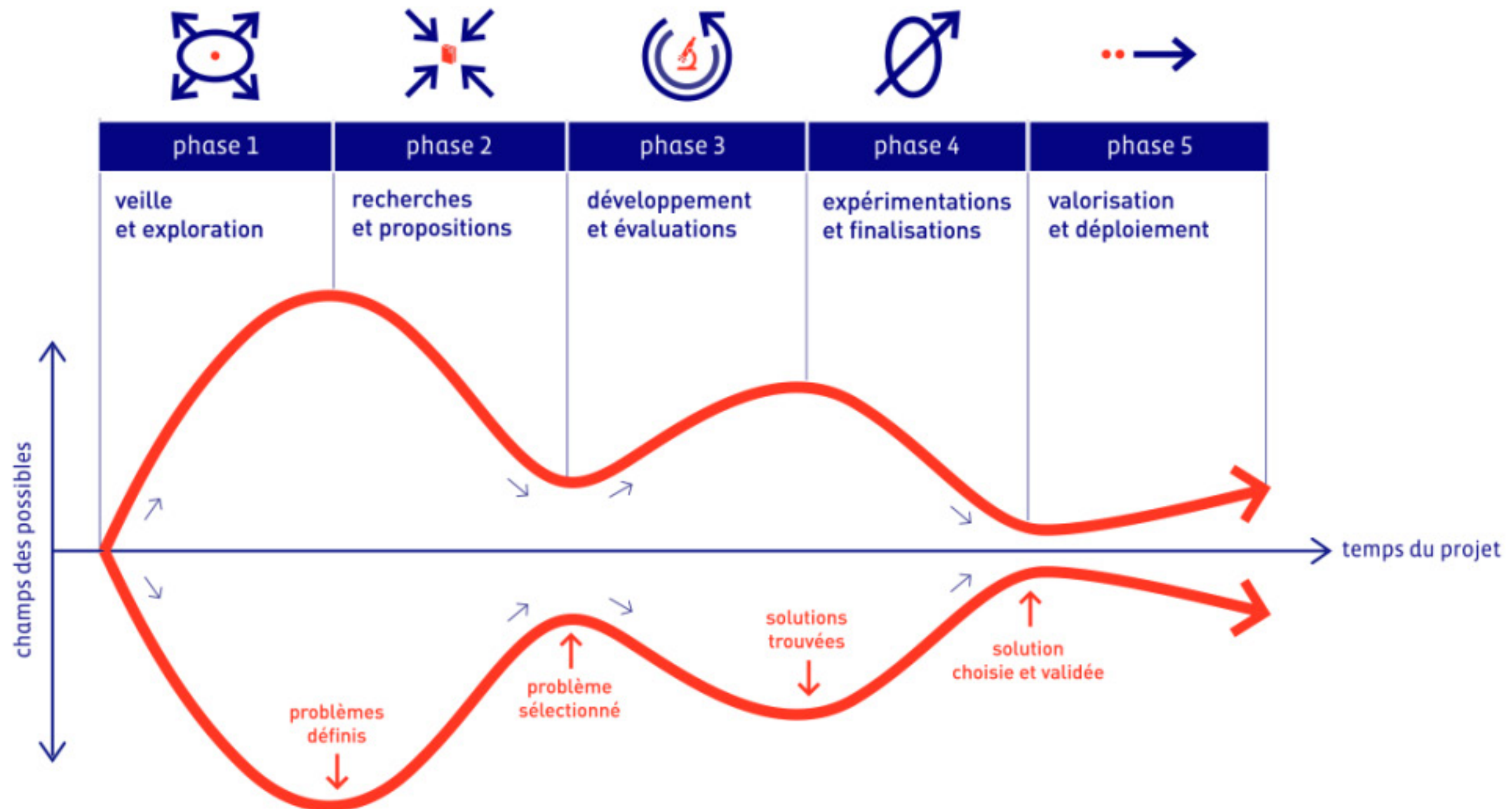
Chacune de ces 5 phases a un objectif et sollicite certains schémas cognitifs, propres à la pratique du design :



L'innovation :

- > un processus qui se décrit en un certain nombre de phases...
- > Bill Buxton : 3 phases
- > I.D.E.A. : 5 phases

1.5 Double vague du processus projet en design thinking



1.5

Phase 1 : veille et exploration



COMPÉTENCES POUR CETTE PHASE :

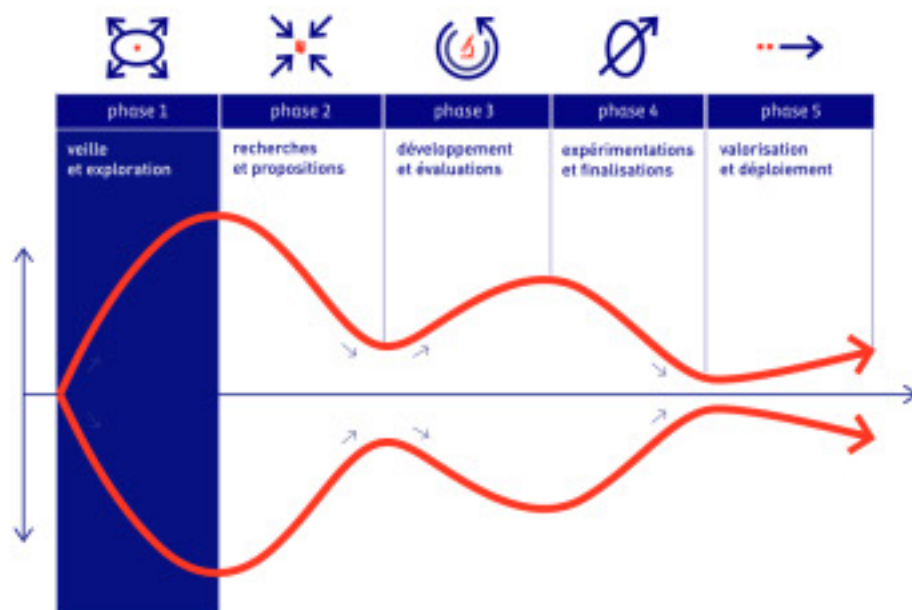
> analyse, recherche/observation

ANCRAGE CONCRET DE LA PHASE :

- > Ouvrir le champ des possibles au maximum, se doter de connaissances...
- > Ouvrir la créativité pour positionner l'équipe projet par rapport aux objectifs du demandeur.
- > Identifier et adapter des choix méthodologiques
- > Redéfinir les objectifs / besoins initiaux.

CHAMPS DISCIPLINAIRES :

Design, Sciences humaines et sociales, Sciences du commerce, Arts, Culture, Sciences techniques, Sociétés ...



Phase 1 : Veille et exploration

> **Tout problème est par nature mal-défini...**

- > partir de l'énoncé d'une « problématique » à étudier de points de vue multiples, contextualiser, et confronter à de multiples champs...
- > pour en dégager des formulation de problèmes à résoudre



1.5

Phase 2 : recherche et propositions



COMPÉTENCES :

> analyse d'un contexte et de ses champs connexes, synthèse.

ANCORAGE CONCRET :

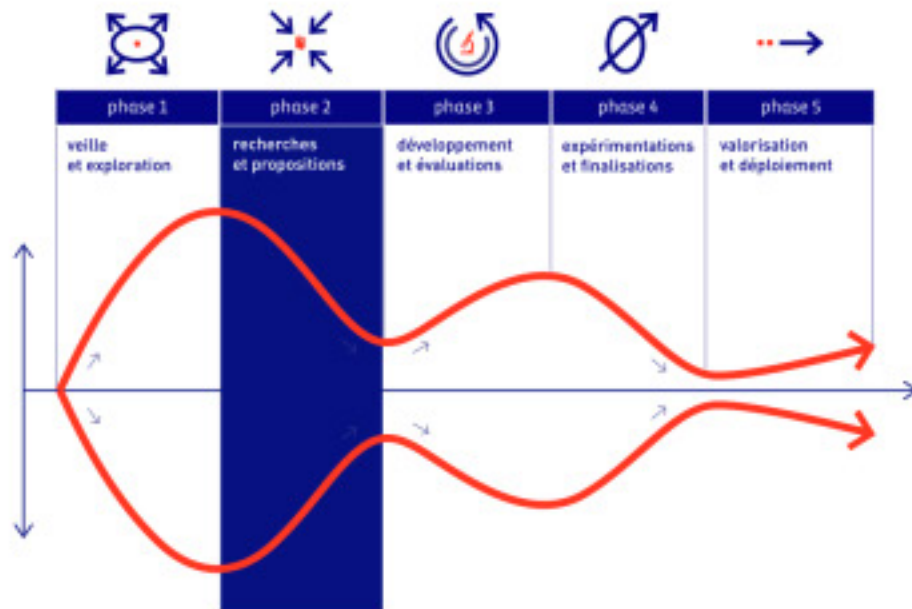
> Raffinement des opportunités, intégration des aspects sociaux, culturels, législatifs et économiques.

> Phase d'esquisse des concepts, des codes formels et des schémas d'usages.

> Réaliser des pré-maquettes, des dessins, des scénarios d'usage... qui serviront de support aux enquêtes utilisateurs.

CHAMPS DISCIPLINAIRES :

Design, Ergonomie et utilisateurs, Anthropologie, Techniciens, Marketing avancé, Plasticiens ...



Phase 2 : Recherche et propositions :

> On interprète le résultat de la phase précédente pour extraire les axes de développement (ou « concepts design ») du projet.

> Phase globalement convergente : on restreint le champ des possibles à quelques axes de développement



1.5

Phase 3 : développement et évaluations



COMPÉTENCES :

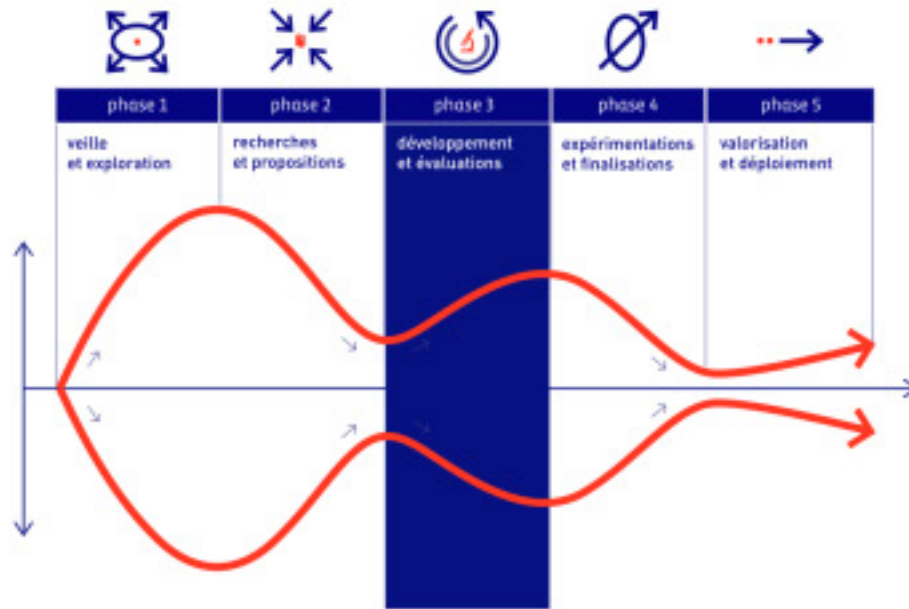
- > Exploration divergente : faire émerger un très grand nombre de réponses
- > Ancrés dans les domaines techniques et financiers, par validation des choix en regard avec les objectifs, et concernant la seule piste sélectionnée.

ANCORAGE CONCRET :

- > phase de synthèse, et d'analyse du contexte technologique et financier.
- > dessins plus aboutis, schémas conceptuels de solutions avec leurs scénarios d'usage affinés, développement de l'esprit formel des concepts, maquettages...

CHAMPS DISCIPLINAIRES :

Design, Ergonomie et utilisateurs, Ingénierie de conception et de production, marketing, sémiologie...



Phase 3 : Développement et évaluations :

- > opportunités définies et axes de développement établis :
- > début d'une phase de « résolution du problème »



1.5



Phase 4 : expérimentation et finalisation

COMPÉTENCES :

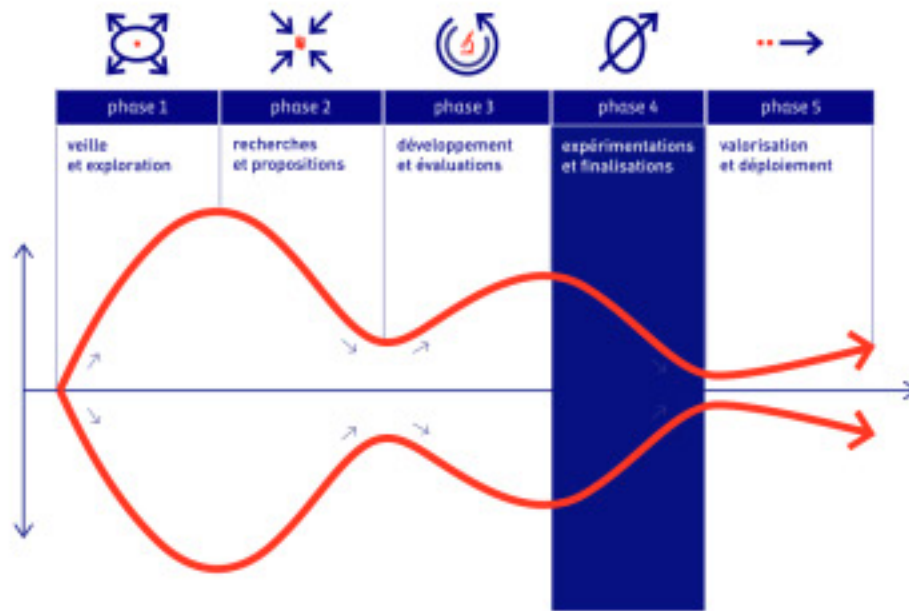
- > Prototypage, fabrication et réalisation qui convergent vers la solution finale.
- > Synthèse de toutes les phases précédentes.
- > Respect : du positionnement initial, de la stratégie design pré-établie...

ANCRAGE CONCRET :

- > Projet présenté en fin de phase est directement transposable en production.
- > Le prototype s'accompagne de plans techniques, de dessins numériques, de maquette fonctionnelle, de story-board de mode d'usage...

CHAMPS DISCIPLINAIRES :

Design, Ingénierie de conception et de production, philosophes et Marketing.



Phase 4 : Expérimentation et finalisation :

- > définition précise de la solution proposée
- > fabrication et validation en termes d'usages, de technologies, d'éthique, de viabilité financière et d'identité formelle

1.5

Phase 5 : valorisation et déploiement



ANCRAGE CONCRET :

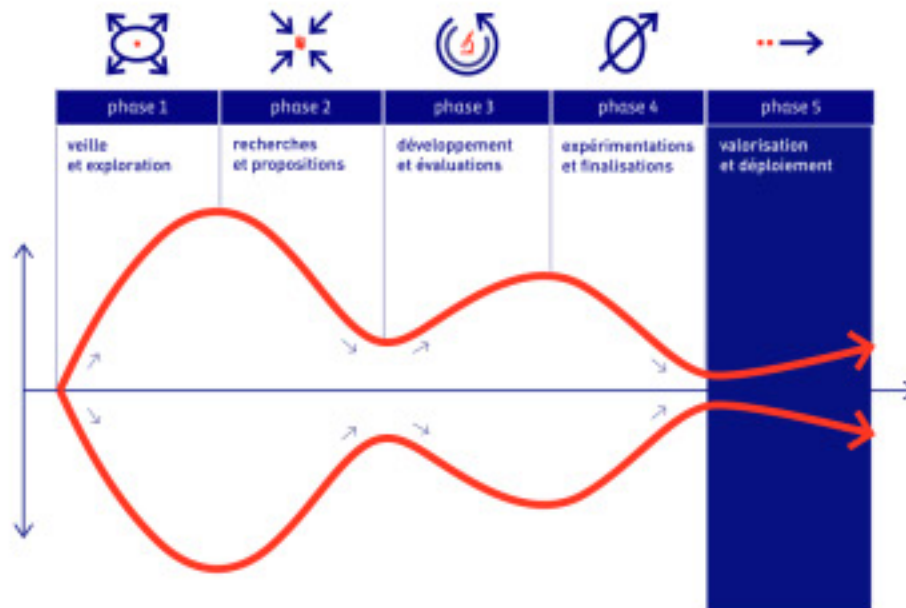
dernière phase :

> S'assurer que le design retenu est bien celui mis en fabrication et que les choix techniques de production sont respectés.

CHAMPS DISCIPLINAIRES :

Marketing et production avec l'appui du design pour la conception.

> le travail de fond réalisé en phase de veille (phase 1) pourra aider le marketing dans la construction du story telling et de l'argumentaire commercial.



Phase 5 : Valorisation et déploiement :
> production et déploiement commercial

1.5

Projet et temporalité

Approche du design thinking en tant que management du projet innovant :

- › peut être mise en application par tout corps de métier si une formation a été menée.
- › le designer, de par sa polyvalence, sera plus à l'aise dans la gestion des différentes phases et schémas cognitifs sollicités.



1.5

Projet et temporalité

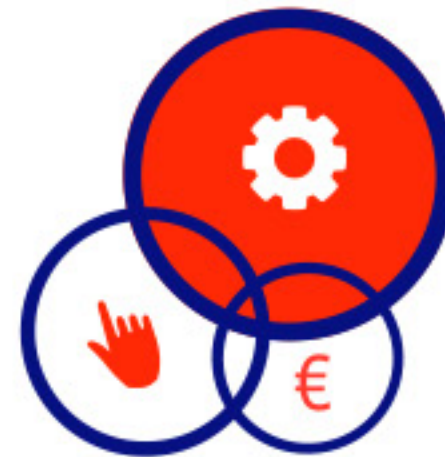
 FAISABILITÉ

 DÉSIRABILITÉ

 VIABILITÉ



phase 1-2



phase 3



phase 4



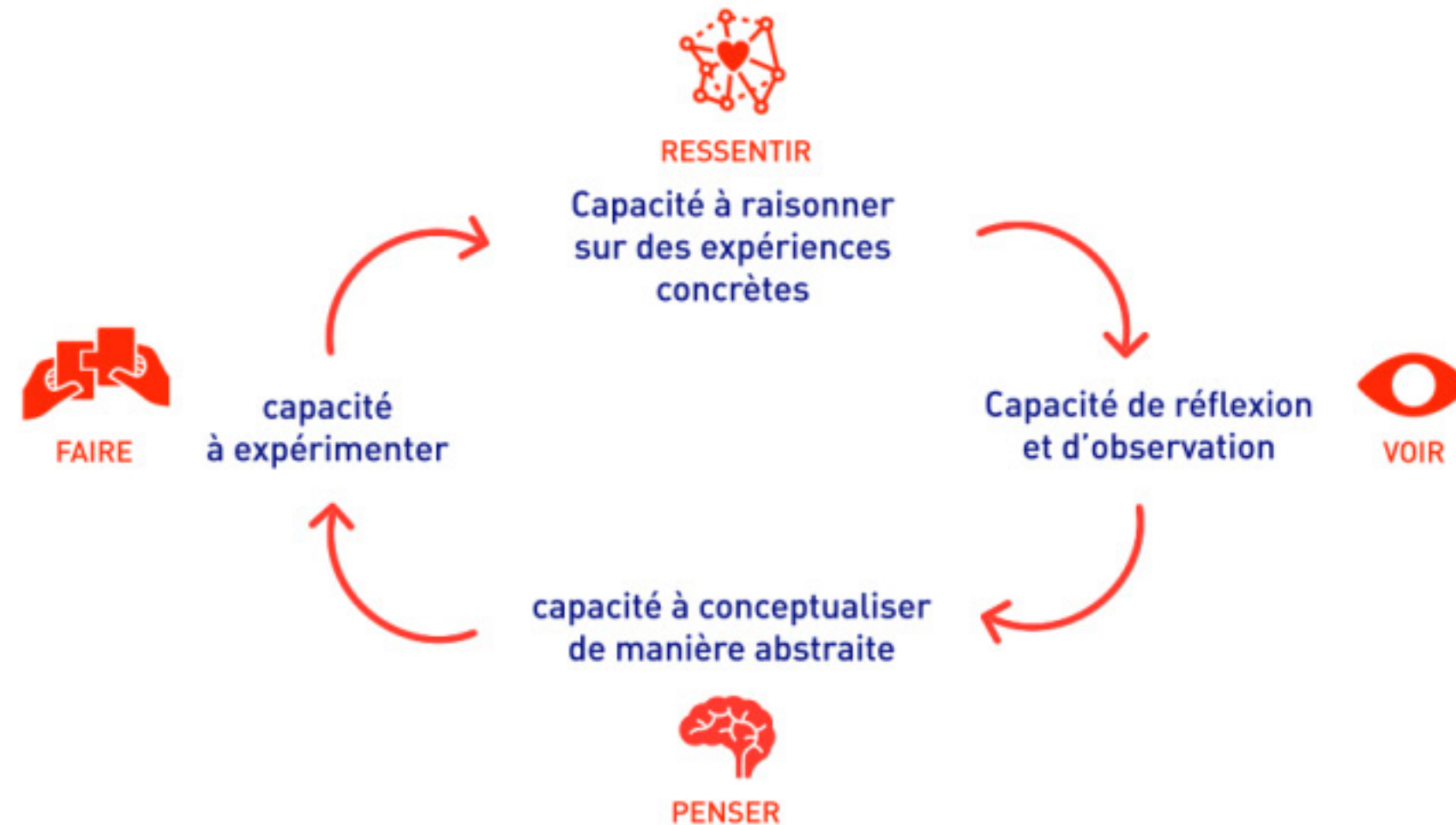
phase 5



› La temporalité du processus met en évidence une pondération des trois dimensions du design thinking

1.5

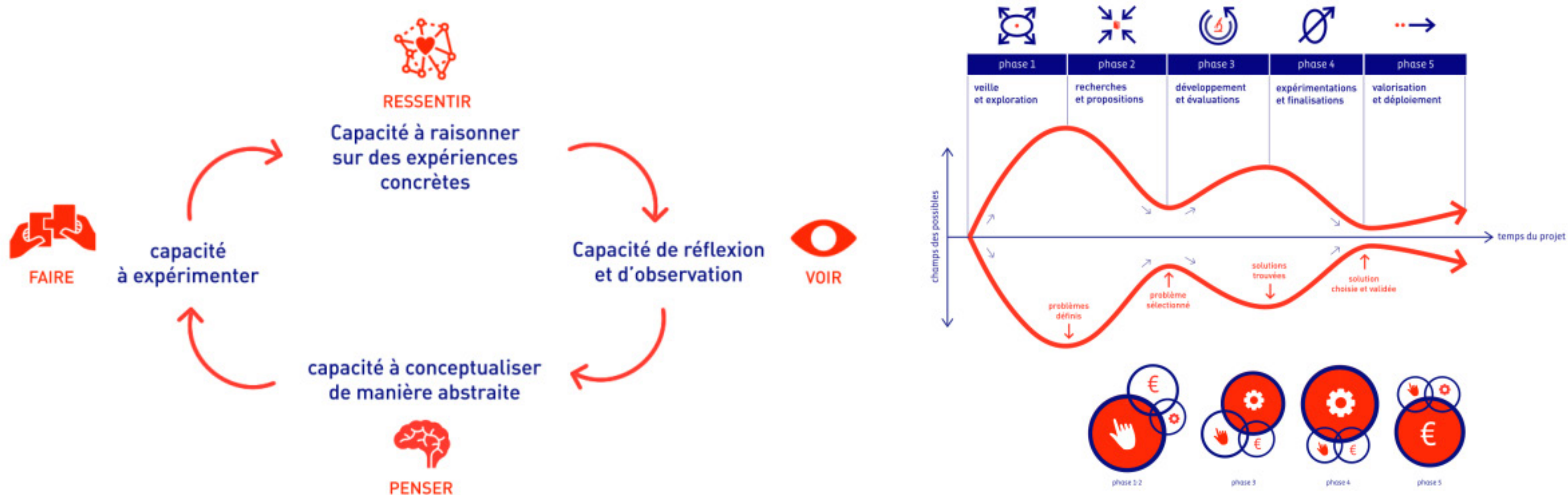
Adéquation logique entre métiers par le DTG



- > 4 grandes familles de capacités sont mises en action lors du processus design thinking
- > David Kolb, *Learning Style Inventory : Technical Manual*, 1976

1.5

Adéquation logique entre métiers par le DTG



- > On voit que chaque corps de métier a naturellement sa place dans le dispositif d'innovation.
- > Le Design Thinking transcende la notion du designer (dont il n'est pas l'apanage !)

1.5

DTG : une approche managériale de l'innovation

- › **Diversifier ses équipe : socialement, techniquement, fonctionnellement et culturellement**
- › **Adopter un mode projet transversal**
- › **Respecter les temps de phase et le calendrier**
- › **Mettre en place un système de veille interne et externe**
- › **Partager les informations**
- › **Échanger lors d'un cycle de temps forts en équipe**
- › **Délivrer le retour d'expérience du projet auprès de tous ses acteurs**



› **Le Design Thinking invite à modifier en profondeur ses pratiques organisationnelles et à mettre en place un processus d'innovation**



Programme

I * D → E • A ■

Alliance
science & business

