



DESIGN THINKING : TRANSFORMEZ VOS IDÉES EN INNOVATIONS !

BILAN DE LA SEMAINE DE L'INNOVATION // JUIN 2019

Du 24 au 28 juin 2019, **85 participants ont pu,** à travers un programme préparé par Nexa et son prestataire THEMA_DESIGN, **découvrir**, **pratiquer ou approfondir la méthode du Design Thinking qui permet d'innover au plus près de ses clients ou usagers.** Cette année, la 1ère phase d'empathie a fait l'objet d'un focus particulier.

- 1 journée de découverte
- 1 journée dédiée à l'empathie
- 2 mini-sprint design menés en parallèle sur 2 projets
- 1 conférence participative

L'ÉQUIPE D'ANIMATION







« Merci à Nexa et à tous les porteurs de projets pour avoir partagé leurs idées et leur dynamisme : cette semaine était très agréable sur le plan humain et professionnel »

Nicole et Franck

- Nicole LUCOT MAITROT, présidente de THEMA DESIGN
- Franck MAGNE, designer et fondateur d'Objets publics
- Véronique STERN, chargée de mission innovation de Nexa

PARTICIPANTS AUX ATELIERS: 100 % DE SATISFAIT!







28 % d'entreprises bien installées 26 % de porteurs de projets ou jeunes entreprises

23 % de salariés de secteur public et assimilé 23 % de consultants-indépendants

LEURS TEMOIGNAGES



« J'ai aimé l'effervescence bienveillante et dynamique parce que tous les participants et les animateurs sont vraiment impliqués et participatifs! » Corinne Salvan-Mareux, Projet Nora Génésis

« J'ai joué l'usager et le groupe a apporté une réponse aux besoins exprimés » Michel Aldon, salarié du Conseil Régional

« Bonne ambiance, bons intervenants, j'ai appris quelque chose avec cette méthode! » Alexis Rivière, Président de la Sté Payet & Rivière



« C'est interactif, innovant. Et je me suis sentie privilégiée car j'ai pu échanger et découvrir des solutions quick win »

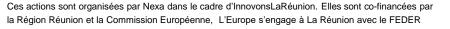
Christianna Gaspard, Prudence Créole, *Participante à l'Atelier Découverte*











CONFERENCE PARTICIPATIVE « INTÉGRER LE DESIGN THINKING À VOS PROJETS »

55 personnes sont venues à l'IAE vendredi 28 juin. Elles ont pu :

- découvrir la philosophie et les étapes de la méthode, comprendre son apport pour innover
 avec la présentation de THEMA_DESIGN
- échanger sur le Design Thinking et son articulation avec le marketing >> avec les échanges entre participants et Philippe Jean-Pierre Président d'InnovonsLaRéunion
- appréhender sa mise en application dans le quotidien des projets et entreprises
- >> avec des témoignages de la semaine et des pratiquants





LES TÉMOIGNAGES











- <u>Virginie GALLET</u>, ingénieure projet à Qualitropic Participante à l'Atelier « empathie »
- Corinne SALVAN MAREUX, entrepreneure, fondatrice du projet Nora Génésis et son associé Laurent DIJOUX Participants au Mini-Sprint Design
- Antoine LERAT, directeur du GCS TESIS et Alice ROBERT en charge du digital pour le site masanté.re
 Pratiquant du Design Thinking au quotidien
- Découvrez d'autres témoignages en lisant notre livret
 « Design Thinking à La Réunion » disponible en ligne, sur : http://www.nexa.re/ressources/mediatheque/publications/

5 messages à retenir :

- Le Design Thinking se place au niveau stratégique de l'entreprise.
- La phase d'empathie est une étape amont d'un projet, permettant de bien étudier son ou ses usagers, dans une vision très ouverte, contextuelle, sociétale, voire sociologique en dépassant l'analyse de son propre produit ou service.
- 3. La méthode est très efficace pour améliorer ou mettre au point un produit-service à la fois : désirable, faisable et viable.
- 4. Le cycle engage un designer qui agit à la croisée des métiers : management - technique - financier - RH. Avec toutes les contraintes, il va faire attention à l'usage, l'expérience utilisateur et à bien inclure le produit ou service dans le quotidien de l'usager ; c'est un métier!
- 5. Une fois réalisé, le Design Thinking va permettre de valider les caractéristiques d'un produit ou service. Elles vont ensuite se traduire dans un « Brief design » (= cahier des charges design) qui fera appel à des designs plus spécifiques : design graphique, webdesign, design produit, d'espace, de service, UX design, packaging...

>> voir la présentation diffusée par Théma Design ici

C'est dans cette écoute, observation, analyse, idéation que l'on va trouver des « pépites » sur lesquelles rebondir pour Améliorer et créer avec pertinence!

Franck Magné, designer

Dans l'empathie, on cherche à répondre à la question « pourquoi »

Laurent UHL, consultant



>>









Sur la base du travail réalisé cette semaine 2019 avec THEMA_DESIGN et Nexa

Etape 1 // S'immerger

- 1 Comprenez bien l'empathie ici avec cette vidéo (source The RSA)
- 2 Faites votre test d'empathie ici pour mieux vous connaître (source : placedesreseaux.com)
- 3 Améliorez-vous ou entrainez-vous (ou trouvez un designer local ici ©)
- 4 Sélectionnez votre persona / type d'usager. Pensez aux « utilisateurs extrêmes »
- 5 Travaillez seul ou en groupe en mode « Brain-post-it », les questions ouvertes à poser à votre usager
- 6 Interviewez l'usager en conservant ses réponses. A retenir :
 - Faites l'interview à deux (l'un questionne, l'autre note ou enregistre)
 - · Synchronisez votre posture avec celle de l'autre
 - · Posez une question à la fois : questions courtes, neutres, ouvertes
 - · Ne donnez pas votre avis
 - Dites souvent « pourquoi », « comment », « racontez-moi... »
 - Reformulez
 - · Laissez des silences de 3 secondes
 - · Laissez parler l'usager à 80 % du temps









La Pensée Design

Les étapes



- 1 Appréhendez bien l'outil « carte d'empathie » : voir un exemple l'application en vidéo ici
- 2 Remplissez et analysez la/les carte(s) d'empathie pour votre / vos persona (s)
- 3 Identifiez le / les points de douleurs, ou points-clés à améliorer ou à résoudre et qui sont déterminants pour le persona
- 4 Formulez votre défi en 1 phrase « comment.... »









Etape 3 // Générer des idées

- 1 Trouvez le max d'idées, en mode créatif avec l'outil « brainstormingmindmapping » (voir d'autres outils ici)
- 2 Regroupez, triez les idées puis, faites des vrais choix sur 1 ou plusieurs idées à prototyper

Etape 4 // Prototyper

- 1 Choisissez la forme de prototypage la plus adaptée vis-à-vis du test : jeu, mise en scène, interfaces, process, objet, maquette, vidéo etc.
- 2 Faites un prototype vous-même ou avec l'aide d'un designer

Etape 5 // Tests usagers

- 1 Préparez-bien votre protocole de test pour « récolter sans biaiser »
- observations, postures, avis d'usagers
- 4 Mettez en avant les éléments-clés du test : les éléments « de base », « indispensables », les éléments « bonus » ou « secondaires ». Identifiez

la Région Réunion et la Commission Européenne, L'Europe s'engage à La Réunion avec le FEDER

donnera lieu à un cahier des charges.











2 - Présentez votre / vos prototype(s) et recueillez des réactions,

les fonctions minimum pour une satisfaction client sur chaque persona.

5 - Améliorez votre prototype et re-testez-le jusqu'à la version finale qui

Suivez-nous sur Facebook, nexa.re - contact@innovonslareunion.com Ces actions sont organisées par Nexa dans le cadre d'InnovonsLaRéunion. Elles sont co-financées par