

BILAN DE LA SEMAINE 100% ONLINE // NOV. 2020

Du 16 au 20 novembre 2020, **100 personnes** ont pu découvrir des concepts et méthodologie centrée « usager » qui permettent de concevoir et d'améliorer ses produits et services dans une optique écologique.

Nexa a fait appel à Marion Simon et Thomas Dupeyrat de [l'Agence Make it Brain](http://lAgenceMakeitBrain.com) pour animer ces différentes séquences créées sur mesure pour les besoins du territoire ! Elles ont été animées à distance animé avec Zoom et Klaxoon.

96% de satisfaits dont 74% très satisfaits !

- 2 conférences en ligne ont été organisées pour permettre à une soixantaine de personnes de découvrir le design circulaire et le design d'expérience.
- 15 personnes ont été initiées au design circulaire avec Marion Simon
- 16 personnes ont été sensibilisées au design numérique responsable et design thinking avec Thomas Dupeyrat
- 8 personnes ont eu la chance de bénéficier d'un accompagnement personnalisé sur leur projet.



« Cette formation nous fait vraiment prendre conscience de l'impact de ce qui est intangible et les méthodes de contrôle de notre empreinte carbone ».

John-Mike, Mairie de Sainte-Rose



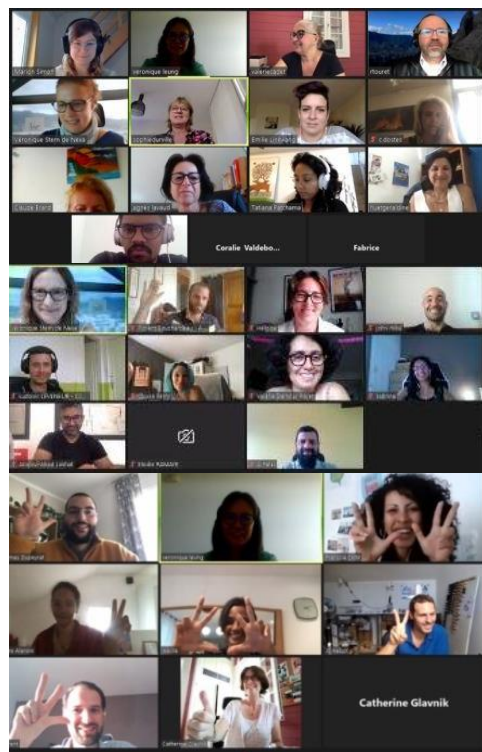
« L'atelier design circulaire est passionnant. J'ai découvert des méthodes pour m'accompagner dans ma réflexion, des outils pour avoir des idées sur les points clés de mes projets. C'est une riche expérience complète avec des personnes généreuses ».

Tatiana, indépendante, artiste plasticienne

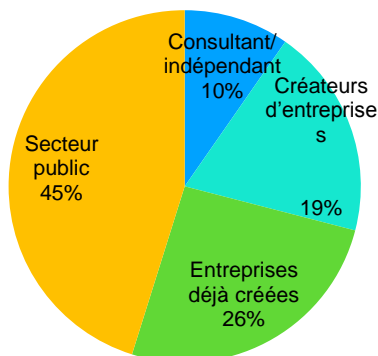


« J'ai appris une méthode qui associe créativité, user expérience et technologies. Des outils accessibles qui pourront être utilisés dans mon métier et une démarche qui laisse les sens parler aussi bien que les neurones. »

Laurent, créateur d'entreprise



Profil des participants des ateliers design 2020



Qu'est-ce que vous avez apprécié ?



Découverte du design circulaire

Aujourd'hui, il apparaît nécessaire de revoir notre façon d'innover et concevoir nos produits. **L'innovation se doit d'être durable, collaborative, vertueuse, inclusive.** Le design circulaire propose un mixte entre méthodes agiles & collaboratives et postures pour faire des contraintes environnementales des leviers d'innovations. Jusqu'à **70% des coûts et 80% des impacts environnementaux et sociétaux** d'un produit sont déterminés au moment de sa **conception**. De nombreux exemples ont été donnés pour inspirer les entrepreneurs réunionnais !

→ [Voir le replay design circulaire \(1h\) ici](#)



→ [Voir le replay design d'expérience \(1h\) ici](#)



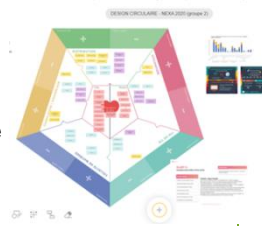
DESIGN CIRCULAIRE AU SERVICE DE LA TRANSITION

MESSAGES A RETENIR

1. Le design, c'est la création avec l'intention. Cette intention doit être au service d'un futur désirable et souhaitable en accord avec les enjeux écologiques et sociétaux.
2. Hybridation du design thinking et de l'économie circulaire, le design circulaire propose **une approche centrée sur l'utilisateur et l'empathie de l'équipe créative**: quel intérêt d'offrir une nouvelle offre durable si elle est inutilisable par les usagers et ne répond pas à leurs besoins ?, fait gagner du temps en testant très vite son idée et en posant le bon problème.
3. Le design en tant que discipline pluridisciplinaire permet une approche par éco-systèmes ne mettant aucun aspect de côté.
4. Les objectifs du design thinking s'applique ainsi au design circulaire :
 - La capacité à réinventer **la coopération** en équipe.
 - L'attente toute particulière portée aux utilisateurs **et à la nature !**
 - Le besoin de tester et de corriger rapidement une idée

En prenant le meilleur du design thinking, le design circulaire propose une vision nouvelle et nécessaire

- **exclure la notion de déchet** et de pollution;
- allonger la durée de vie de nos produits et **repenser les usages**;
- et enfin **régénérer les systèmes naturels**, c'est à dire créer de l'impact positif !



5. **Les clés du succès ?** L'éco-responsabilité comme ingrédient créatif de sa problématique et la co-construction comme moteur de transition. Le design circulaire re-donne du sens à l'ensemble des collaborateurs.

DESIGN NUMERIQUE RESPONSABLE : L'ENJEU DES DESIGNERS NUMERIQUES

1. L'impact du numérique dépasse celui du secteur des transports aériens. On produit des déchets non-visibles dont on a peu conscience.
2. Le design numérique inclut:

L'Ecologie numérique

- Eviter l'obsolescence matérielle, logicielle et culturelle
- Eviter les éléments d'interfaces gourmands (maps, carrousel, etc.)
- Eviter les fonctionnalités inutiles ou inutilisées (on estime que ca représente environ 45% des fonctionnalités)
- Privilégier les modes sombres moins gourmand en énergie (notamment sur le mobile)

Le Respect des utilisateurs

- Si vous ne payez pas pour le produit, alors c'est vous le produit.
- Penser protection de la vie privée
- Eviter les intrusions
- Ne pas garder captif l'attention des utilisateurs

L'Inclusion sociale et l'accessibilité pour les personnes :

- en situation de handicap. Faire notamment attention aux contrastes, aux tailles de polices, mais également au handicap cognitif en ayant une navigation lisible et fluide
- ayant une faible connexion grâce à des sites légers
- en situation « d'illectronisme » (personnes éloignées du numérique). Offrir des solutions alternatives et des explications claires en plus d'une interface intuitive.
- non-francophones (surtout dans le service public). Favoriser la compréhension avec des pictogrammes par exemple.

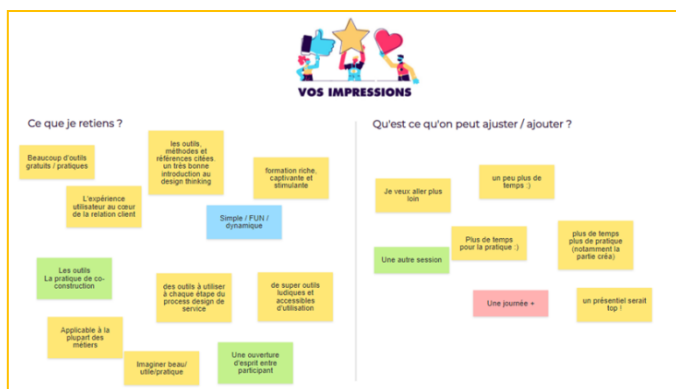
3. **Dans la posture :** être objectif dans les messages et faire preuve d'éthique.

Les phases clés à retenir :

- **L'empathie puis la définition de la problématique:**
 - Aller sur le terrain très tôt pour observer, s'immerger et interviewer
 - Comprendre les problèmes, les irritants, les objectifs et les besoins utilisateurs
 - (re)définir le périmètre exact du problème à résoudre ou de la solution à améliorer.
- **La créativité**
 - Une idée ne naît pas d'elle-même, elle vient d'une suite de pensées. Si l'on est tout seul à réfléchir, nous irons toujours sur les mêmes idées. Si on réfléchit à plusieurs, on ira sur des suites de pensées différentes et permettant de trouver des idées nouvelles.
 - Une histoire de méthode mais aussi de posture pour relancer, contraindre et dynamiser
 - Une alchimie d'équipe également d'où l'importance de créer des équipes avec des profils multiples.
- **Le prototypage et le test**
 - Tester très vite son idée avec un prototype basse définition
 - Mieux vaut aller vite à l'échec et limiter la casse
 - Plusieurs objectifs à une maquette (qui ne nécessitera pas le même niveau de finition) : Expérimenter, comprendre, convaincre, choisir et débattre
 - Une histoire d'outils (gratuits ou peu coûteux) en fonction de l'intention du concept
 - Réviser-le régulièrement car il doit évoluer !

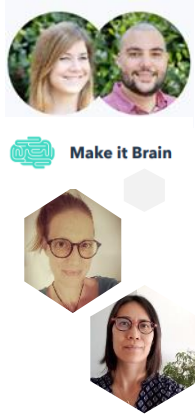
Le design thinking c'est une méthodologie mais aussi une posture :

- être humble et être prêt à se remettre en question. Etre curieux et poser beaucoup de questions
- être en mouvement et insuffler aux autres cette dynamique
- ne pas être perfectionniste, aller le plus vite possible sur le terrain pour tester. Ne pas avoir peur de l'échec.



=> Retrouvez des outils de créativité ou d'animation dans notre [catalogue des 30 outils pour innover](#)

CO-CONSTRUCTION DE LA SEMAINE & CONTACTS



[Marion SIMON](#), designer circulaire et [Thomas DUPEYRAT](#), designer digital de Make it Brain

Et [Véronique STERN](#), [Véronique LEUNG](#), Chargées de mission innovation chez Nexa

contact@innovonslareunion.com

EN 2021
Participez aux prochaines semaines de l'innovation

>> [préinscrivez-vous-ici !](#)

[Suivez Nexa sur Facebook pour rester informé !](#)



