

Design Thinking

Méthodologie de projet pour la création d'une application mobile

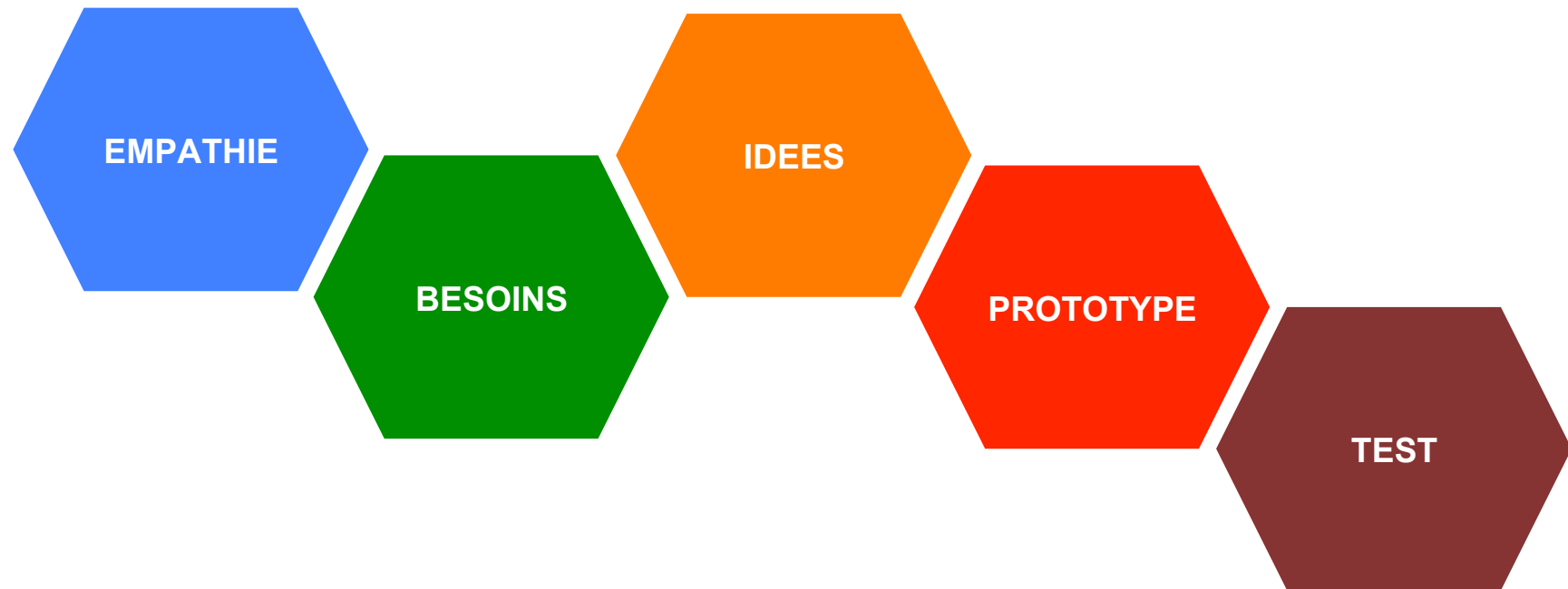


Youmna Ovazza

Février 2019

Adaptation d'une méthodologie issue de la formation MIT Master Trainers

5 étapes



Etat d'esprit

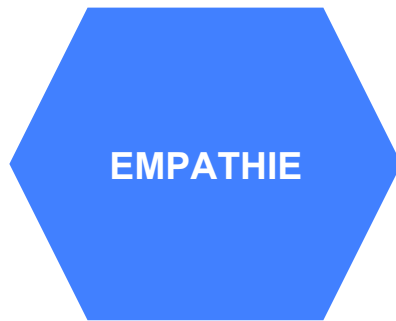
Pas focalisé sur le problème.

Focalisé sur la **SOLUTION** concrète à créer.

Mise en application au projet suivant :

**création d'une application mobile
pour vous aider dans vos recherches
d'emploi**

Etape 1



- Apprenez à connaître vos utilisateurs
- Par l'observation
- Par le questionnement

*Qui est le futur utilisateur de mon appli ?
Qu'est-ce qui est important pour lui ?*

Application : Interview (1/2)

8 min: 2 sessions x 4 minutes chacun

Est-ce que tu as une idée précise de l'emploi que tu recherches ?

Sinon, quelles sont les différentes pistes que tu as ?

Comment tu procèdes pour avancer ?

Si pas commencé, comment tu comptes t'y prendre ?

As-tu déjà cherché un emploi, comment as-tu fait, comment as-tu trouvé ?

...

Application : Interview (2/2)

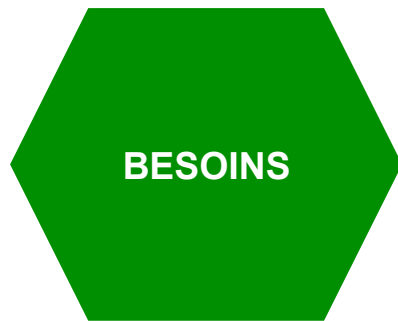
6 min: 2 sessions x 3 minutes chacun

Creusez davantage le côté émotionnel :
Demandez « pourquoi » plus souvent

*Comment te sens-tu par rapport à cette recherche ?
Pourquoi ?*

...

Etape 2



- **Clarifiez le besoin principal auquel vous allez répondre**
- **Exprimez-le clairement**

*Quel est le besoin de mon utilisateur ?
Concrètement, qu'est-ce qu'il aimerait
pouvoir faire qu'il n'arrive pas à bien faire
aujourd'hui ?*

Résumez vos constatations

3 min

Objectifs et souhaits : qu'est-ce que votre équipier souhaite obtenir dans sa recherche d'emploi ?

Utilisez des VERBES pour exprimer cela

Insights : qu'avez-vous appris sur ses sentiments et motivations par rapport à ça ?

Avez-vous découvert quelque chose dans son expérience, qui n'est peut-être pas si clair pour lui-même ?

Choisissez un point de vue :

l'angle que vous voulez traiter pour la solution à lui proposer

3 min

X (le nom de votre co-équipier)

a besoin de

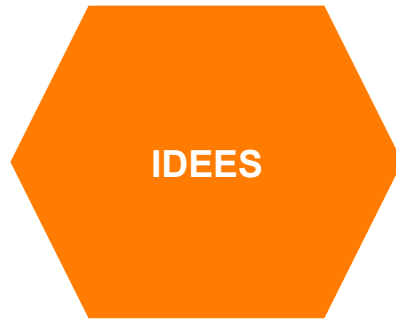
parce que

.....

Partage avec tous

2 exemples

Etape 3



- **Faites un « brainstorming » : réfléchissez librement et sans contraintes**
- **Les idées les plus folles sont permises !**

Quelles sont toutes les idées qui vous viennent ?

Générez librement au moins 3 idées

5 min

- Visez la QUANTITE d'idées, pas la qualité !
- N'évaluez pas vos idées, enchaînez une idée après l'autre
- Soyez VISUELS – utilisez juste des mots-clés, pas des phrases

Partagez vos solutions

10min : 2 x 5 min

- Faites réagir votre partenaire : présentez-lui vos idées mais sans trop argumenter, écoutez-le plutôt, observez ses réactions, posez des questions
- C'est l'opportunité d'en savoir plus sur ses besoins, son point de vue, ses émotions

Améliorez votre solution

3 min

- Sur la base de l'échange précédent, améliorez votre solution, ou créez une nouvelle solution
- Soyez visuels
- Qu'est-ce qui est nouveau dans cette solution, qu'est-ce que ça apporte par rapport à avant ?

Partage avec tous

2 exemples

Discussion

10 mn

Discussion

Est-ce que cette méthode vous paraît claire à appliquer ?

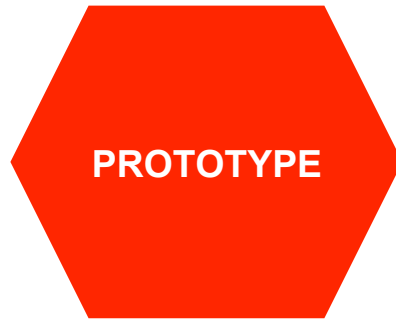
Utile pour vous aider à bien définir et développer votre projet d'application ?

Discussion

Le processus de Design thinking est un processus itératif : une étape alimente la suivante

Si vous deviez refaire les différentes étapes, laquelle referiez-vous, plus longtemps ou différemment ?
Pourquoi ?

Etape 4



- **Représentez votre idée concrètement et simplement**
- **Pour pouvoir la partager avec d'autres**

Comment je peux montrer mon idée le plus simplement possible aux autres, pour qu'ils puissent réagir et me faire des suggestions d'amélioration ?

Réalisez votre solution

7 mn

- Créez un prototype physique de votre solution.
- FABRIQUEZ quelque chose qui peut faire réagir concrètement votre partenaire : vous pouvez par exemple concevoir un scénario d'utilisation qui permet à votre partenaire d'expérimenter votre solution

Partagez votre solution

8 min : 2 sessions x 4 minutes chacun

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné ?
- Qu'est-ce qui peut être amélioré ?
- Questions?
- Idées?

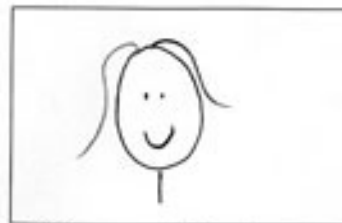
Exemples de prototypes :

Storyboard

'How to Film' storyboard part1



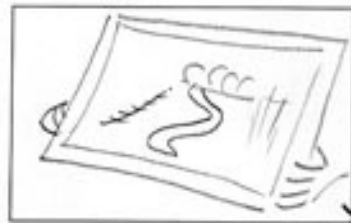
1. Wide shot of both Sarah and Callum illustrating where they are and what the film is about
 Props: Megaphone, Camera board



2. Close-up of Sarah speaking directly to camera
 Script: Sarah
 'One thing you must remember!..'



3. Low angle camera pointing up at Callum
 Props: Mustache, Airtbrush
 Script: Callum
 'Oops! Sarah is right...'



4. Close up of Sarah holding photograph

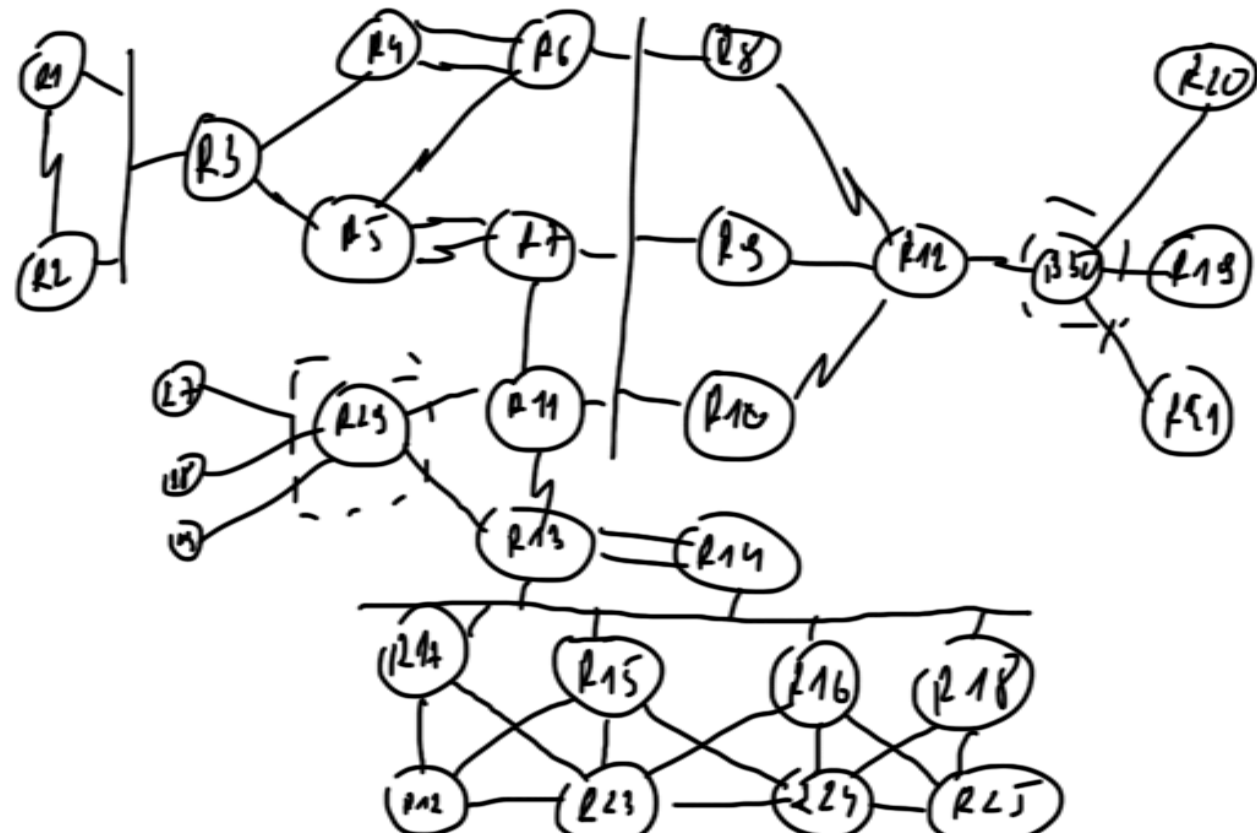


5. Camera zooms out to a wide shot showing Sarah speaking about using photographs to plan your storyboard.



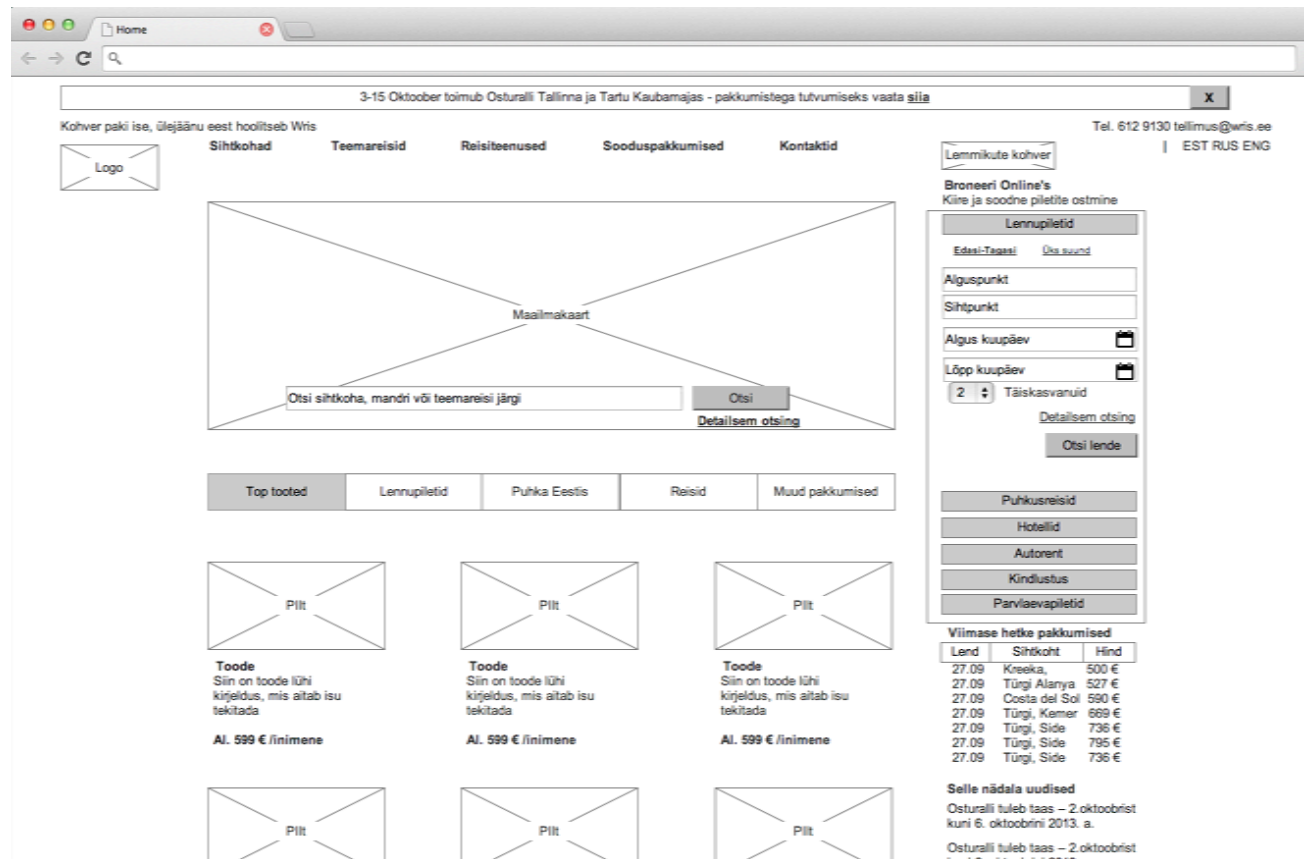
6. Over shoulder shot of Callum pointing to drawings of different shots that you could try filming.

Exemples de prototypes : Diagramme / Schéma



Exemples de prototypes :

Maquette



Exemples de prototypes :

**Imaginez
une histoire,
un témoignage**

Témoignages – Ils ont trouvé leur premier emploi



Cet article est issu des archives de StudyramaEmploi.com et n'est accessible que par un moteur de recherche.
Nous vous invitons donc à rechercher, dans les rubriques en ligne de StudyramaEmploi.com, une information actualisée sur ce sujet.



Traditionnelles, ingénieuses... les méthodes pour décrocher un premier emploi sont nombreuses mais quelle stratégie paie le plus ? Quatre jeunes diplômés partagent leur expérience.

Amandine, 23 ans : « En stage, il faut se rendre indispensable »

Après un master 2 Métiers de la communication option journalisme d'entreprise à l'université de Roubaix, Amandine est embauchée suite à son stage de fin d'études.



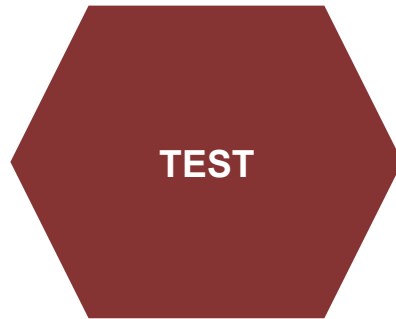
« J'ai répondu à une offre de stage relayée sur la page Facebook de mon université. Grâce à ce relais, j'ai pu effectuer mon stage de fin d'études en tant que conceptrice-rédactrice pour un site web. Suite au départ de ma tutrice, son poste de responsable du contenu éditorial m'a été proposé en CDI. Mon embauche a été favorisée par un timing favorable mais pas seulement. En stage, il est impératif de se rendre indispensable : il faut savoir se mettre en avant, être disponible et surtout force de proposition. Il ne faut pas se positionner en tant que

simple stagiaire mais s'efforcer de s'intégrer à l'équipe comme un salarié : c'est ce qui m'a permis de me démarquer. »

Vanessa, 25 ans : « Je me suis très vite projetée au sein de l'entreprise »

Vanessa a suivi une formation de gestion de projet au sein de Telecom Ecole de Management. C'est suite à une soirée de recrutement chez mc²i Groupe qu'elle a été

Etape 5



- **Testez votre idée auprès de plusieurs utilisateurs potentiels**

Qu'est-ce qui marche bien ?

Qu'est-ce qui ne marche pas ? Qu'est-ce qu'il faut améliorer ?

Comment obtenir des « feedbacks » utiles quand vous testez votre solution ?

- Montrez au lieu de raconter
- Observez le comportement, les réactions, les actions de l'utilisateur
- prenez des notes :
Qu'est-ce qu'il fait ? Qu'est-ce qu'il a omis ? Qu'est-ce qui le surprend, le perturbe, le bloque ?
- Posez des questions « ouvertes » :
Comment te sens-tu avec cette solution ? Quel niveau de satisfaction t'apporte-t-elle ? Pourquoi ?
- Restez concentrés sur le problème de l'utilisateur – pas sur votre solution (qui peut être changée ou améliorée)

Comment donner des feedbacks ?

- « *J'aime* » ...
- « *Je me sens Quand je fais ça* »
- « *Je ne me sens pas ...* »
- « *J'aimerais pouvoir faire ...* »

Partage avec tous

2 exemples

Conclusion