

## FICHE-RESSOURCE : LA DÉMARCHE DESIGN

### DÉFINITIONS

La démarche design que vous allez utiliser a pour origine le **design thinking**, méthode de conception développée aux Etats-Unis.

Cette méthode est très employée aujourd’hui, elle est souvent liée à l’**innovation**. Elle donne plus de place à la **créativité**.

À partir d’un **problème**, d’une **recherche d’innovation** ou de l’**attente du consommateur**, la démarche design conduit le concepteur à :

- connaitre le consommateur et ses attentes classiquement à l’aide de de **sondages** et **d’études de marché** complétés par une approche d’**empathie**, le **concepteur fait alors comme s’il devenait l’utilisateur**,
- formuler des **idées** en prenant en compte l’**utilisateur** et son **environnement** (*brainstorming*),
- Étudier et sélectionner des **solutions** déterminées à partir des idées retenues,
- Tester les solutions retenues par des **maquettes réelles ou virtuelles** et des **prototypes imprimés en 3D**.

Cette démarche implique des **allers-retours** entre ces différentes phases.

La démarche design repose sur un **travail d’équipe** où les **compétences** de chacun sont associées dans une recherche **collaborative**.

La démarche design va au-delà de proposer un objet ou un service à l’utilisateur, elle veut lui **faire vivre une expérience**. Par exemple, certaines applications proposent la fonction d’acheter des objets, elles proposent aussi de partager des avis sur ces objets et vont au-devant de vos désirs en vous en proposant d’autres en fonction de vos achats passés.

### OUTILS

Les outils employés sont des **outils graphiques** favorisant l’émergence des idées. Les murs ou tableaux couverts de **post-its** sont les principaux outils associés à la démarche design.

Les idées sont visualisées à l’aide de **maquettes** réalisées avec les moyens du bord et visualisées en 3D avec *SolidWorks*.

**L’imprimante 3D** est souvent utilisée pour tester les idées.

### CONSEILS

Dans cette méthode, le plus important est de laisser s’exprimer la **créativité** de chacun et de favoriser les **échanges** au sein d’équipe de création. Chacun apporte au groupe la richesse de ses compétences.

Il s’agit de **se mettre à la place de l’utilisateur**. L’utilisateur et son environnement sont indissociables. Il faut donc s’immerger dans l’univers de l’utilisateur pour répondre à ses attentes ; **être lui**.

## DÉMARCHE DESIGN APPLIQUÉE À LA TECHNOLOGIE

