# design thinking

## nos ateliers.

atypie
concevoir l'inédit

# le design thinking.

# le design thinking.

« *Le design thinking est une approche centrée sur l'humain, menant à l'innovation. Elle est issue de la boîte à outils du designer pour intégrer les besoins des gens, les possibilités offertes par la technologie et les conditions requises pour le succès commercial.* »

**Tim Brown, IDEO**

atypie
concevoir l'inédit

# le processus du design thinking.

**La méthodologie se développe grâce à un processus en 6 phases. Par itérations successives, certaines étapes peuvent se répéter plusieurs fois pour un prototype de lancement optimal.**

**compréhension**
Créer un langage commun à l'équipe et découvrir le contexte du projet.

**recherche utilisateur**
Mêlant observations et interviews et/ou immersion pour identifier des besoins réels et développer l'empathie pour l'usager.

**parti-pris**
Adopter un point de vue unique en priorisant et articulant les données collectées dans les phases précédentes.

**idéation**
Générer des solutions à forte valeur ajoutée.

**prototypage**
Rendre le concept concret pour que l'équipe de projet s'accorde sur ses caractéristiques et ainsi permettre les premières interactions avec les testeurs.

**test**
Présenter la solution à ses usagers potentiels et écouter leurs retours pour une amélioration du projet.

# les forces de la démarche.

## Une méthodologie centrée sur l'utilisateur

Le métier de designer consiste à faciliter la vie des usagers pour lesquels il conçoit des offres à forte valeur ajoutée. Le Design Thinking est la démarche suivi par le designer pour mener un projet à bien. Il est motivé par les besoins et attentes des usagers.

## Une méthodologie facilitant la prise de risque

La finalité de la démarche est de construire rapidement un prototype pour le faire expérimenter par les utilisateurs. Cette étape permet d'adapter la solution rapidement, valider et invalider les hypothèses, en accord avec les attentes des usagers.

## Une méthodologie de conception

Le Design Thinking permet de concevoir des solutions innovantes (services, produits ou stratégies), en prenant en considération les critères fonctionnels (désirabilité), techniques (faisabilité) et commerciaux (viabilité) et focalisée sur les besoins des utilisateurs.

## Une méthodologie favorisant la cohésion d'équipe

La création d'une équipe pluridisciplinaire est essentielle pour concevoir une solution. Rassembler différentes expertises autour d'un projet permet de faire bénéficier le projet des connaissances de chacun pour avancer plus vite que si l'on travaillait en silo. Les ateliers ont souvent pour effet de fédérer l'équipe autour du projet, auquel chacun contribue en apportant les idées de solutions liées à son domaine d'expertise.

# nos ateliers.

# nos formats d'ateliers.

## atelier initiation

page 8.

**2 heures**

**pour comprendre rapidement la démarche du design thinking et ses atouts.**

réalisation d'un prototype d'agenda ou porte-feuilles répondant aux besoins et usages du binôme de travail.

tarifs : sur devis

## atelier découverte

pages 9/10.

**3 heures**

**pour s'initier rapidement en expérimentant les grandes étapes du design thinking.**

résoudre une problématique en équipe et pitcher sa solution.

tarifs : sur devis

## atelier immersion

pages 11/12.

**3 jours**

**pour s'immerger dans l'état d'esprit du design thinking et comprendre les bénéfices de la démarche.**

résoudre une problématique en équipe en déroulant les différentes étapes et pitcher sa solution.

tarifs : sur devis

## atelier exploration

pages 13/14.

**3 jours**

**pour explorer les différentes étapes du design thinking en se constituant une boite à outils rapidement actionnables.**

résoudre une problématique en équipe en expérimentant plusieurs outils dans chaque étape du processus.

tarifs : sur devis

## atelier sur mesure

recherche utilisateur, du prototype au business model, devenir facilitateur.... **nous co-construisons ensemble l'atelier qui répond à vos attentes et vos objectifs.**

tarifs : sur devis

# atelier initiation.

**Comprendre rapidement la démarche du design thinking et ses atouts.**

- découvrir une nouvelle approche de l'innovation ;
- découvrir les grandes étapes du design thinking ;
- réaliser un prototype d'agenda ou porte-feuilles répondant aux besoins et usages du binôme de travail.

## modalités.

- atelier de 2 heures
- format présentiel
- sans pré-requis
- groupe de 4 à 30 participants par designer-facilitateur (prévoir un nombre pair)

atypie
concevoir l'inédit

# atelier découverte.

**S'initier rapidement au processus du design thinking en résolvant une problématique en équipe.**

- découvrir une nouvelle approche de l'innovation ;
- développer sa créativité ;
- apprendre en expérimentant les grandes étapes du design thinking.

## modalités.

- atelier de 3 heures
- format présentiel
- sans pré-requis
- groupe de 5 à 30 participants par designer-facilitateur

atypie
concevoir l'inédit

# atelier découverte.

**en amont : nous définissons ensemble le challenge à relever avec vos participants.**

**Introduction théorique et exemple (30 minutes)**
approche théorique du design et du design thinking.

**Résolution d'une problématique en équipe en déroulant les étapes du processus de design thinking (2 heures)**

**Debrief et mise en perspective (30 minutes)**

atypie
concevoir l'inédit

# atelier immersion design thinking.

**S'immerger dans l'état d'esprit du design thinking. Comprendre les bénéfices de la démarche.**

- Explorer les opportunités d'innovation répondant à des besoins identifiés chez vos utilisateurs ;
- Développer son empathie avec les utilisateurs ;
- Conduire des entretiens et/ou mener des observations de terrain ;
- Utiliser des méthodes créatives d'idéation ;
- Définir et/ou construire un prototype à faible coût.

## modalités.

- atelier de 3 jours
- format présentiel
- sans pré-requis
- groupe de 5 à 30 participants par designer-facilitateur

atypie
concevoir l'inédit

# atelier immersion design thinking.

**en amont : nous définissons ensemble le challenge à relever avec les participants.**

## JOUR 1 : COMPRENDRE & OBSERVER

### Introduction théorique et exemple

Approche théorique du design et du design thinking.

### Compréhension

Définir un langage commun à l'équipe projet et préciser le contexte pour identifier les atouts, contraintes et leviers.

### Recherche utilisateur

Collecter des informations et décrypter les usages porteurs de valeur

### Parti pris

Analyser les données et définition du point de vue de l'équipe, précisant son approche de la problématique initiale.

**Debrief et mise en perspective.**

## JOUR 2 : GÉNÉRATION D'IDÉES & PROTOTYPAGE

### Idéation

Mettre en pratique le brainstorming. Evaluer les idées.

### Conception

Transformer les idées en interactions grâce au prototype.

Déterminer le plus petit pas franchissable et élaboration de business model.

**Debrief et mise en perspective.**

## JOUR 3 : TESTER & ITÉRER

### Test

Définir un protocole de test et récolter des retours utilisateurs

### Itérer

Améliorer sa solution grâce aux retours utilisateurs.

### Plan d'action

Identification des prochaines étapes pour chacun des projets.
Définition d'un plan d'action sur 2 à 3 mois.

**Debrief et mise en perspective.**

# atelier exploration design thinking.

**Explorer les différentes étapes du design thinking en se constituant une boite à outils rapidement actionnables.**

- explorer les opportunités d'innovation répondant à des besoins identifiés chez vos utilisateurs
- apprendre à créer une cohésion de groupe et un langage commun
- découverte des principales techniques d'études qualitatives (entretiens, observations, focus group)
- expérimenter plusieurs techniques d'idéation
- tester plusieurs techniques de sélection d'idées

## modalités.

- atelier de 3 jours
- format présentiel
- sans pré-requis
- groupe de 5 à 25 participants par designer-facilitateur

atypie
concevoir l'inédit

# atelier exploration design thinking.

**en amont : nous définissons ensemble le challenge à relever avec les participants.**

## JOUR 1 : COMPRENDRE & OBSERVER

### Introduction théorique et exemple

Approche théorique du design et du design thinking.

### Compréhension

Créer une cohésion d'équipe avec les icebreakers,

Définir un langage commun avec un nuage de mots et une mindmap.

### Recherche utilisateur

Créer une grille d'interview, des parcours utilisateurs et concevoir des personas.

### Parti pris

Définir un parti pris avec différentes techniques de votes et priorisation.

**Debrief et mise en perspective.**

## JOUR 2 : GÉNÉRATION D'IDÉES & PROTOTYPAGE

### Idéation

Mettre en pratique différentes techniques de brainstorming (6-3-5, train des idées…),

Evaluer les idées avec une goal grid et une matrice 2x2.

### Conception

Transformer les idées en interactions grâce au prototype.

Déterminer le plus petit pas franchissable et élaboration de business model.

**Debrief et mise en perspective.**

## JOUR 3 : TESTER & ITÉRER

### Test

Définir un protocole de test et récolter des retours utilisateurs

### Itérer

Améliorer sa solution grâce aux retours utilisateurs.

### Plan d'action

Identification des prochaines étapes pour chacun des projets.
Définition d'un plan d'action sur 2 à 3 mois.

**Debrief et mise en perspective.**

# l’équipe.

# l'équipe.

**Annabelle Puget**
architecte & design thinker

**Eglantine Cassand**
designer & design thinker

**Félicia Delattre**
communication & design thinker

**Hadrien Carnot**
business developer

## contact.

**Annabelle Puget**
06 07 13 75 21
apuget@atypie.fr

**www.atypie.fr**

**linkedin.com/company/atypie/**

**@atypie_design**

**facebook.com/atypie**