

LANGUE DESIGN

Le bulletin de veille dédié à l'actu' du Design Thinking



N°1 février-avril 2019



Bienvenue dans Langue Design !

Au sommaire de cette 1^{ère} édition



Le Design Thinking, Késako ?

p3

Bibliothèque, Formations & D.T.

p4-5



Entreprises & Design Thinking

p6

User Experience & Guérilla

p7



**Innovation, participation et
co-création p8**

Pour approfondir ...

p9



Derrière ce cocasse calembour se cache un bulletin de veille consacré au Design Thinking. Nous répondons également à la question : «[Qu'est-ce que le Design Thinking ?](#)» sur notre site.

Le premier numéro de ce bulletin de veille est réalisé par Sébastien Delahaye, Louisa Meeschaert et Élise Mula. Nous sommes trois étudiant-e-s de l'Université Montpellier 3 - Paul Valéry en Licence Professionnelle de Documentation (spécialisation Métiers de l'information : veille et gestion des ressources documentaires, dispositifs de gestion et de diffusion de l'information numérique).

Ce qui nous a le plus intéressé dans le sujet du Design Thinking, et ses thèmes associés (les méthodes agiles et lean startup, l'UX...), c'est son actualité : le secteur est tout jeune, en effervescence, de nouvelles idées fusent de tous les côtés... Ces nouvelles méthodes visent surtout à changer la façon d'innover, de créer, de gérer des projets, bref de fonctionner ensemble dans une organisation, sur des durées plus ou moins longues.

Nous inspirant des méthodes traditionnelles (ou plus récentes, comme les méthodes Agile), du Design Thinking, nous avons tenté de les reproduire, à notre échelle évidemment, pour la création de ce bulletin. Dès la fin de la première séance, nous avons en état de marche la plupart de nos outils, qu'il s'agisse des outils de veille ou de publication : il ne restait plus, au fil des semaines, qu'à itérer régulièrement pour améliorer tant le fond que la forme, en prenant en compte nos besoins, nos problèmes et ce dont nous étions satisfaits.

Dans ce premier numéro, nous proposons une sélection d'articles relativement récents (tous ont au maximum un an) sur le Design Thinking et ses thèmes associés. On y trouve des retours d'expériences en médiathèques, des entreprises qui appréhendent de nouvelles manières de travailler, des professionnels qui mettent en place des méthodologies de travail, des chercheur-e-s qui les étudient, même des chercheur-e-s qui étudient les recherches sur le Design Thinking...

Nous vous souhaitons une excellente lecture.

Sébastien, Élise et Louisa.

Comité de rédaction
Sébastien Delahaye,
Louisa Meeschaert,
Elise Mula.
Images importées d'internet.
Dessins produits par la rédaction.
Bulletin n°1 / Février - Avril 2019

Design Thinking, Lean Startup and Agile: What is the difference ?

Dans cet article en anglais, l'auteur définit les trois termes et explique comment ils peuvent être intégrés les uns aux autres.

Tout d'abord, le design thinking est un processus itératif qui permet de prendre en compte l'utilisateur et de créer de nouvelles stratégies permettant de faciliter son expérience.

Ensuite, Lean Startup, méthodologie qui permet de raccourcir les cycles de développement du produit et de déterminer si le produit est viable et commercialisable. Cette méthodologie est née dans les années 90, dans la Silicon Valley.

Enfin, Agile est une nouvelle façon de travailler basée sur développement itératif et une réévaluation continue du produit. Cela consiste à produire des résultats fonctionnels et améliorés après chaque paramétrage.

Combiner les trois méthodologies précédentes reviendraient à réduire considérablement le risque d'échec dans les Start-ups puisque qu'aucun produit serait créé sans but pour l'utilisateur final.

MANTINI Nicolo, *Design Thinking, Lean Startup et Agile : quelle est la différence ?*, Medium, 28 décembre 2018.

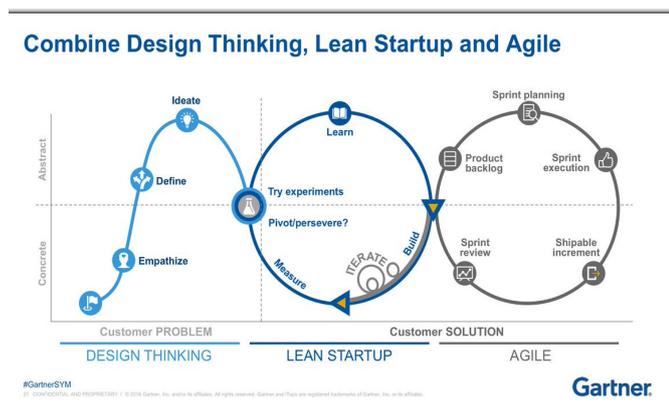
Disponible sur : <https://medium.com>

[consulté le 20 février]

Medium est une plateforme de publication d'articles sur le web.



Design Thinking, Utilisateur, Lean Startup, Agile, Nicolo Mantini



Doing Design Thinking : Conceptual Review, Synthesis and Research Agenda

Ce long article (disponible uniquement en anglais) réalisé en 2018 par plusieurs chercheurs porte sur l'analyse du design thinking, de ses méthodes et de ses effets. Cette analyse s'est notamment faite au travers d'une étude des textes et recherches existants sur le design thinking et de contacts avec des professionnels. Les auteurs estiment que leur article remplit trois buts principaux : clarifier le sens du design thinking et des nombreux termes associés, pas toujours bien utilisés ; établir des recommandations pour des recherches plus poussées ; identifier les points de blocage (notamment théoriques) dans la mise en place du design thinking. L'article est clair, abondamment illustré (tant par des schémas que des tableaux) et avec de nombreuses sources et citations, mais attention, il souffre de sa longueur (plus de vingt pages), de sa langue (il n'y a pas de version française) et de la rigueur académique de sa prose, qui n'en fait pas toujours une lecture facile ou accrocheuse. Néanmoins, dans le cadre de recherches sur le design thinking notamment, il serait dommage d'en faire l'impasse.

MICHELI Pietro, WILNER Sarah, BHATTI Sabeen, MURA Matteo, BEVERLAND Michael. *Doing Design Thinking: Conceptual Review, Synthesis and Research Agenda*. Journal of Product Innovation Management, 2018.

Disponible sur <https://www.researchgate.net>

DOI : <https://doi.org/10.1111/jpim.12466>.

Le Journal of Product Innovation Management est une revue éditée par PDMA (Product Development and Management Association), une organisation internationale consacrée aux évolutions du travail en entreprise. La revue est distribuée en ligne par Wiley, et le PDF a été mis en ligne par ses auteurs sur le réseau social ResearchGate.



Design Thinking, recherche académique

Source : Gartner

Le Design Thinking : une méthode pour créer la bibliothèque troisième lieu ?



Brève introduisant la nouvelle publication de la collection Médiathème, éditée par l'ABF. Nicolas Beudon, conservateur bibliothèque à Bayeux, part du postulat que pour concevoir une bibliothèque troisième on peut s'appuyer sur le processus du design thinking.

En retraçant l'histoire de la bibliothèque troisième lieu et en la croisant avec l'apparition du design en bibliothèque, on comprend l'objectif commun de ces deux principes : créer des lieux en mettant l'utilisateur au centre du projet.

BEUDON Nicolas, *Le design thinking : une méthode pour créer la bibliothèque troisième lieu?*, Le Recueil Factice, 5 février 2018.

Disponible sur : <http://lrf-blog.com>
[consulté le 6 février 2019]

Le Recueil Factice est un biblioblog animé par Nicolas Beudon, conservateur de bibliothèque.



Design Thinking, troisième lieu, bibliothèque,
Nicolas Beudon

Le Design Thinking pour réconcilier Digital et Systèmes d'Information

Le début des années 80 voit apparaître le Business Process Reengineering (BPR), processus permettant de rationaliser les actions d'une entreprise entre la définition de la mission et la réalisation du projet. Le BPR est né dans les écoles de management de la côte est des Etats Unis. Un livre de J.Champy et M.Hammer a popularisé le BPR : Reengineering the Corporation: Manifesto for Business Revolution.

Une démarche pour résoudre les problèmes a été engagée et une nouvelle notion a émergé : « le design thinking ».

Tim Brown reprend et explique cette idée dans son livre traduit en français « l'esprit design ». Avec la révolution numérique émergent de nouveaux services numériques où l'utilisateur final joue un rôle fondamental puisqu'il est le sujet principal tout au long du processus.

Dans cette idée, le design thinking devient le nouveau BPR favorisant la création de valeur (somme des besoins satisfaits/coûts).

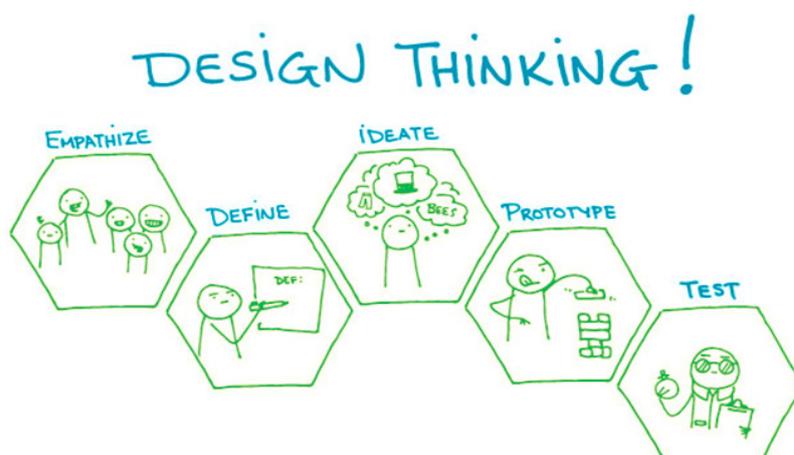
CHARLES Frédéric, *Le design thinking pour réconcilier Digital et Systèmes d'Information*, GreenSI, 30 novembre 2018.

Disponible sur : <https://www.zdnet.fr>
[consulté le 6 février 2019]

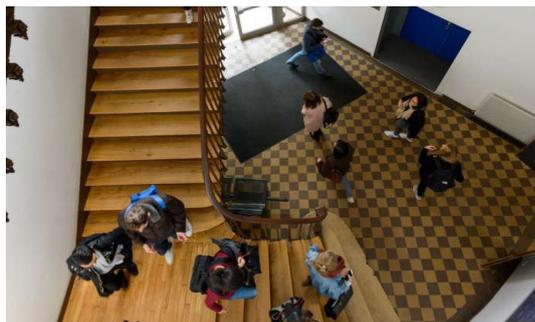
Green SI est un blog sur le site ZDNET, avec une analyse personnelle de Frédéric Charles sur la transformation numérique des entreprises.



BPR, Design Thinking, Système Information,
Digital, Frédéric Charles



Le Design Thinking essaime dans l'enseignement supérieur



Le design thinking fait maintenant l'objet de modules de formations dans différentes universités françaises mais également dans les écoles de commerce et d'ingénieurs. En effet, cette nouvelle notion touche des compétences interdisciplinaires et transversales qui permettent une réflexion active des étudiants.

Cet apprentissage permet à l'apprenant de se positionner autrement dans sa réflexion de recherche de solutions l'amenant à réaliser des projets innovants. Par exemple, les étudiants à l'ESCP Europe, où le module est obligatoire, apprennent à utiliser des nouveaux outils, autres que Powerpoint, pour présenter leurs projets. De plus, à l'EM Lyon, les étudiants passent obligatoirement par des FabLab pour apprendre à imaginer des solutions.

Ces modules et ces apprentissages embellissent le Curriculum Vitae d'un étudiant : les entreprises apprécient qu'ils aient déjà une expérience concrète en design thinking.

MADÉLINE Béatrice, *Le design thinking essaime dans l'enseignement supérieur*, Le Monde Campus, 7 octobre 2018.

Disponible sur : <https://www.lemonde.fr>
[consulté le 6 février 2019]

M Campus est une rubrique spéciale du journal Le Monde, traitant de toutes les problématiques touchant à l'enseignement supérieur.



Enseignement Supérieur, Design Thinking, Innovation, Recherche de solutions, Béatrice Madeline

Source : BSF Campus

L'art d'aller voir ailleurs

Après avoir donné la définition de la notion de l'expérience utilisateur (UX), pas forcément propre à un lieu précis comme la bibliothèque, Nicolas Beudon explique que l'on peut l'appliquer à tous les espaces et interfaces donnant lieu à une réflexion de la part de l'utilisateur. Certaines problématiques dans les bibliothèques se retrouvent dans d'autres lieux (l'accueil, les toilettes, l'inscription...), d'où la nécessité « d'aller voir ailleurs » pour répondre à celles-ci.

Deux exemples concrets sont donnés : le travail réalisé par une agence de design pour le voyageur Thomas Cook, qui reprend les différentes postures d'accueil, et les personnes travaillant à la Bibliothèque Universitaire d'Angers qui font des visites dans des lieux tels que des cafés, boutiques de jeux, banque, etc. Dans cette continuité, la BU d'Angers a réaménagé son espace photocopie, quelque peu calqué sur le principe d'une laverie.

Ces questions ont permis d'inspirer l'équipe de la nouvelle médiathèque de Bayeux, «les 7 lieux», notamment sur la classification, quelque peu complexe pour le grand public. Ils ont donc créé leur propre classement, dérivé de plusieurs classements : librairies, CDU et CDD.

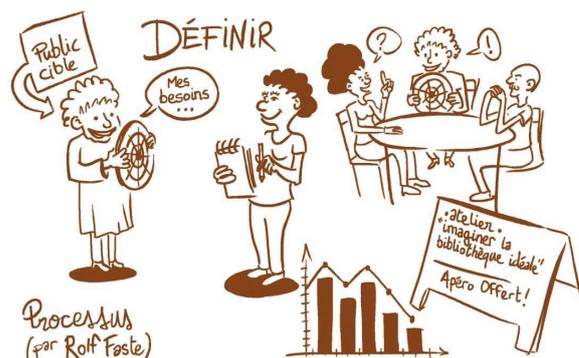
BEUDON Nicolas, *L'art d'aller voir ailleurs*, Le Recueil Factice, 5 juillet 2018.

Disponible sur : <http://lrf-blog.com>
[consulté le 20 février 2019]

Le Recueil Factice est un biblioblog animé par Nicolas Beudon, conservateur de bibliothèque.



Expérience Utilisateur, UX, Nicolas Beudon, Mash-up, Nicolas Beudon



Advancing Women Entrepreneurs with Design Thinking

Faire progresser les femmes entrepreneures avec le Design Thinking

Cet article est en deux parties : une première sur la multinationale P&G qui utilise le design thinking pour concevoir ses produits destinés aux femmes et une deuxième partie sous forme d'interview de la PDG et cofondatrice de StartUp Canada sur comment le design thinking peut faire progresser les femmes entrepreneures et le monde des StartUps dans son ensemble. La multinationale P&G est partie du principe que leurs ventes seront en nettes progressions en axant leur conception et marketing des produits sur les besoins de leurs clientes. Elle utilise ce même principe à l'égard de leurs employées, puisque l'objectif est que les femmes dirigent et conçoivent au moins la moitié de leurs publicités. Pour Victoria Lennox, PDG et cofondatrice de StartUp Canada, comprendre l'utilisateur final est la clé pour répondre aux besoins du client et ainsi créer un produit adapté. Le design thinking est, pour elle, la meilleure façon d'arriver à ce que les femmes dirigeantes conçoivent les meilleurs environnements de travail, mais également développent leur activité.

BECHTHOLD Olivia, Advancing Women Entrepreneurs with Design Thinking, Spring2Innovation, 8 mars 2019.

Disponible sur <http://www.spring2innovation.com> [consulté le 13 mars 2019]

Spring2Innovation est une société de conseil en gestion basée à Ottawa, ils ont un blog et un twitter qui permettent de suivre leurs événements mais également leurs articles et leurs formations sur le design thinking.



Design Thinking, StartUp, Femme, Entrepreneuriat



Le Design Thinking est-il pour votre entreprise ?

Le design thinking a été utilisé dans différentes organisations telles que les gouvernements, les compagnies de technologie mais également dans le domaine de la santé.

David Dunne, à travers son livre Design Thinking at Work : How Innovative Organizations are embracing Design, a voulu comprendre pourquoi et comment ces entreprises ou organisations ont utilisé le design thinking.

Au cours de ses recherches, il s'est rendu compte que les approches face au design thinking étaient différentes selon le domaine d'expertise de l'organisation.

De plus, certaines expériences ont fonctionné, d'autres beaucoup moins.

Par exemple, dans une clinique, le projet n'est pas arrivé à son terme puisqu'il y avait un problème de vocabulaire entre les "designers" et la communauté médicale. En effet, le terme "expérimentation" n'a pas la même signification des deux côtés.

Pour ce professeur émérite de l'Université de Victoria, pour que le design thinking soit un succès dans l'organisation il faut tout d'abord expliciter clairement les objectifs de départ.

DUNNE David, Le Design Thinking est-il pour votre entreprise ?, The conversation, 6 février 2019.

Disponible sur <http://theconversation.com> [consulté le 20 mars 2019]

The conversation est un média en ligne collaboratif et une association à but non lucratif. Les articles sont le plus souvent écrits par des enseignants-chercheurs qui donnent leur avis sur des sujets sérieux et d'actualité.



Design Thinking

Source : Shutterstock

Guérilla UX : comment j'ai appris à lâcher prise

L'auteur retrace sa carrière en tant qu'UX designer qui à ses débuts, a eu beaucoup de mal à s'intégrer dans la direction des systèmes d'information auquel il était attaché. Son équipe ne comprenait pas ses demandes notamment sur l'évaluation de la satisfaction utilisateur. Pour réaliser sa mission à bien, il a donc commencé à appliquer les techniques de Guerilla UX.

Il a tout d'abord appris à connaître l'équipe entière ainsi que son ressenti et ses missions au sein du groupe. En parallèle, il est important de mutualiser les données et ressources permettant de mener à bien le projet. Après plusieurs tours de tables et plus de points à améliorer, il a testé son application sur différents utilisateurs lui donnant satisfaction. La direction générale a pu en profiter en temps et heure.

Il conclut par le fait que cette mission a changé sa vision de projet puisqu'il a pris du recul face à ces idéaux de designer fraîchement sorti de l'école et ainsi adopter une autre méthodologie: la Guérilla UX.

GARCIA Alberto, Guérilla UX : comment j'ai appris à lâcher prise, UX republic, 21 janvier 2019.

Disponible sur : <https://www.ux-republic.com>
[consulté le 20 mars 2019]



UX Republic est un cabinet d'expertise en conception centrée sur l'utilisateur. Ils alimentent un blog avec de nombreux articles traitant de l'UX. De plus, l'UX Radar est la veille mise en ligne des UX Designer de ce cabinet basé à Paris, Aix en Provence et Bordeaux.



Guérilla, UX, Designer, Métier

Les Voix du design thinking EP#11

Février 2019

Dans ce podcast, nous retrouvons Marie Glandus, UX designer mais également consultante et formatrice en UX.

Tout d'abord, elle parle des idées reçues sur le métier d'UX designer, qui pour elle ne s'applique pas qu'aux sites web ni au digital, mais par exemple aux produits, services, systèmes d'information et à l'architecture.

Elle donne l'exemple d'une refonte d'un hall d'aéroport. Après quelques jours d'observation dans un kiosque au milieu du hall, elle se rend compte que les usagers sont perdus et se tournent vers elle pour des informations concernant leur voyage. Elle a proposé une signalétique plus adaptée à l'aéroport et aux voyageurs.

Pour bien réussir un projet, elle commence par préciser la demande, la problématique des organisations mais également les ressources disponibles. De plus, elle conseille des entretiens avec des personnes clés de l'organisation. Par exemple, poser des questions telles que "à quoi sert le produit? qui sont les utilisateurs?" peuvent aiguiller pour mener à bien un projet design UX. Elle promeut un ouvrage de référence, réédité pour la deuxième fois en 2018 : *Les méthodes UX design* écrit par Carine LALLEMAND et Guillaume GRONIER*.

Marie Glandus a son propre site internet que vous pouvez consulter à l'adresse suivante :
<http://le-design-ux.fr>

Les Voix du Design Thinking sont des podcasts réalisés par Inès Béatrix. Elle y interviewe des sociologues, anthropologues, designers, facilitateurs, entrepreneurs et créatifs tous experts en innovation pour nous éclairer sur les stratégies, pratiques, techniques et conseils.

* voir la rubrique "A lire, A faire" sur notre site internet :
<https://sebastien.delahaye.net/designthinking/etc/>



Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques

Ouvrage paru aux Presses de l'Enssib en 2015, dans la collection La Boîte à Outils, Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques doit son inclusion dans ce bulletin de mars 2019 à une actualité notable : il est depuis le mois dernier disponible en accès libre (en lecture web uniquement, hélas, mais on ne va pas se plaindre alors que c'est gratuit) sur le site d'OpenEdition Books.

L'ouvrage dirigé par Raphaëlle Bats contient de nombreux articles (avec des exemples concrets) sur la co-construction, le design participatif, le partage des savoirs, la mise en place d'outils collaboratifs et participatifs... bref, les différents moyens de changer le fonctionnement traditionnel d'une bibliothèque pour remettre l'utilisateur au centre des processus. On n'est pas là dans une application directe du Design Thinking (le terme n'est d'ailleurs utilisé dans aucun des articles), mais l'objectif final comme les méthodes utilisées et décrites s'en rapprochent fortement.

Au-delà des exemples (diverses plateformes et bibliothèques...), l'ouvrage offre également une réflexion sur le rôle des bibliothèques, aujourd'hui et à l'avenir, et sur les possibilités permises par l'inclusion du public.

BATS Raphaëlle (dir.) Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques : Presses de l'Enssib, 2015, 160p. (La boîte à outils).

Disponible sur : <https://books.openedition.org>
DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pressesensib.4137>

La collection La Boîte à Outils des Presses de l'Enssib contient de nombreux ouvrages collectifs dédiés chacun à un sujet particulier en rapport avec les bibliothèques (spécialisées, grand public ou universitaires), toujours abordé d'un point de vue professionnel. Ses ouvrages sont publiés, après un temps, en accès libre sur le site d'OpenEdition, dédié à la littérature scientifique et académique en accès libre.



bibliothèque, collaboratif,
co-création, co-construction, design participatif,
partage des savoirs

Open innovation and co-creation in the development of new products: the role of design thinking

Cet article (par des chercheurs brésiliens mais uniquement disponible en anglais) s'intéresse au rôle du design thinking et du concept d'open innovation dans un cas très spécifique: le processus de co-création d'un parfum par trois entreprises concurrentes. L'article est particulièrement intéressant dans sa description du concept d'open innovation, c'est-à-dire la mise en commun des recherches et résultats obtenus par les différents départements de recherche & développement d'entreprises concurrentes. L'article décrit également de façon détaillée les apports du Design Thinking dans un processus d'open innovation et de co-création (c'est-à-dire de création partagée entre plusieurs structures concurrentes) : rapidité d'exécution, de modification, prise en compte des retours... La partie consacrée à l'analyse des données de l'étude est en revanche moins élaborée et moins intéressante, les données étant d'ailleurs décrites comme parcellaires.

BARALDI ALVES DOS SANTOS Adriana, GIUSTI BIANCHI Caio, MENDES BORINI Felipe. Open innovation and cocreation in the development of new products: the role of design thinking. International Journal of Innovation, 2018, n°2, vol. 6, p. 112-123.

Disponible sur : <http://www.journaliji.org>
DOI : <http://dx.doi.org/10.5585/iji.v6i2.203>

L'International Journal of Innovation est une revue éditée au Brésil (quoique publiée en langue anglaise) consacrée à l'innovation et à son traitement dans les cercles de recherche académiques. Ses articles sont disponibles en open access sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0.



open innovation, design thinking, co-création

Pour approfondir

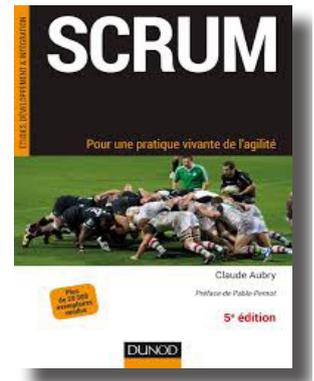
LALLEMAND Carine,
GRONIER Guillaume.
**Méthodes de design UX :
30 méthodes fondamentales
pour concevoir des
expériences optimales,**
Paris, Eyrolles, 2018.
978-2-212-67398-2



Cet ouvrage présente 30 chapitres méthodologiques couvrant l'essentiel du design UX. Vous y trouverez à la fois les méthodes fondamentales telles que l'entretien, le maquettage ou les tests utilisateurs, mais également des méthodes plus innovantes telles que les cartes d'idéation, les échelles d'évaluation UX ou les stratégies de design persuasif.

UX, Guérilla, Méthodologie

AUBRY Claude,
PERNOT Pablo. **Scrum
Pour une pratique vivante
de l'agilité.** 5e édition. ed.
Malakoff: Dunod, 2018
978-2-212-56870-7



Cet ouvrage s'adresse à tous ceux qui souhaitent s'initier à Scrum, ainsi qu'à ceux qui ont déjà une expérience « agile » et qui souhaitent revoir et approfondir leurs connaissances. Ces notions, qui ont fait le succès de Scrum, sont toujours le cœur de cette cinquième édition qui a été repensée et remaniée en profondeur pour apporter au lecteur l'esprit de Scrum, au-delà du simple mode d'emploi.

Gestion de projet, Agile, SCRUM, Informatique



FERNANDEZ Alain.
**Les tableaux de bord du
Manager Innovant. Une
Démarche en 7 étapes pour
faciliter la prise de décision
en équipe.**
Paris: Eyrolles, 2018
978-2-212-56928-5

L'auteur propose une démarche en 7 étapes pour mettre en place les tableaux de bord du manager innovant. Cette démarche pratique permet de bâtir un système de mesure de la performance qui remplit pleinement sa fonction d'assistance au pilotage, dans une logique de coopération et de prise de décision en équipe

Système d'information, Management, Innovation, Gestion de projet

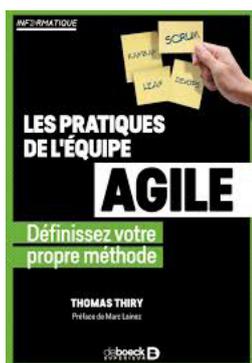


AUTISSIER David, J. JOHN-
SON Kevin, MOUTOT
Jean-Michel, and Groupe
ESSEC France.
L'innovation Managériale.
Paris: Eyrolles, 2018
978-2-212-56870-7

La notion de l'innovation managériale ne doit pas se voir comme un outil universel mais comme une démarche de transformation des modes de management de manière durable et sans rupture. A la fois théorique et pratique, cet ouvrage est structuré en deux parties : une première abordant les différentes méthodes de travail (code-sign, cocréation) et la deuxième visant à comprendre et analyser une dizaine d'études de cas.

Créativité, Design Management, Entreprise, Innovation

Le coup de coeur de la Rédac'



THIRY Thomas, LAINEZ Marc. **Les Pratiques de l'équipe Agile. Définissez votre propre méthode.** Louvain-la-Neuve (Belgique) : De Boeck Supérieur, 2019.
978-2807323032

Ce livre vise à vous offrir une réelle compréhension des différentes méthodologies et pratiques liées à l'agilité afin que vous puissiez déterminer par vous-même l'organisation qui correspond le plus à votre contexte pour enclencher une transformation progressive et efficace.

Gestion de projets, Agile, Design Thinking, SCRUM

Ils l'ont bien dit !

«Ce n'est pas «nous contre eux» ni même «nous en leur nom». Pour un penseur du design, cela doit être «nous avec eux.»

Tim Brown

«Nous passons beaucoup de temps à concevoir le pont, mais pas assez pour penser aux personnes qui le traversent.»

Prabhjot Singh

«Une conception centrée sur l'utilisateur signifie comprendre ce dont vos utilisateurs ont besoin, comment ils pensent et comment ils se comportent - et l'intégration de cette compréhension dans chaque aspect de votre processus.»

Jesse James Garrett

«Nous ne pouvons pas résoudre les problèmes en utilisant le même type de réflexion que nous avons utilisé lorsque nous les avons créés.»

Albert Einstein

Pour rester «in»

Notre pearltrees

<http://www.pearltrees.com/lprodesign>

Le site Langue Design

<https://sebastien.delahaye.net/designthinking/>

**Tenez-vous prêt-e-s
pour la sortie du
prochain numéro**

Et nous aussi ...

Ainsi, le Design Thinking peut être considéré comme une révolution concernant l'innovation et la création. Il a été expérimenté aussi bien dans l'enseignement, les entreprises, le domaine de la santé, le monde numérique que les bibliothèques. Son approche permet de comprendre les besoins de l'utilisateur, et par la suite co-crée un produit adapté.

Ce processus peut s'appliquer de différentes manières : créer un portail documentaire adapté aux usagers d'une médiathèque, ou bien renforcer la cohésion d'une équipe dans une entreprise de management pour finaliser un projet.

De nombreuses recherches et expériences sont faites à ce sujet, ce qui entraîne, logiquement d'être abordé dans l'enseignement supérieur à travers des formations ponctuelles mais aussi inscrits dans un cursus universitaire.

Il a ouvert la voie à de nombreux concepts et expériences comme SCRUM*, considéré comme une méthode Agile permettant une meilleure répartition des tâches au sein d'une équipe et donc une productivité de travail plus rapide et efficace.

La notion d'expérience utilisateur, plus connue sous le nom d'UX, se base sur le même principe que le Design Thinking. Comprendre les besoins de l'utilisateur et donc les points à améliorer au sein d'un espace, mais aussi avec un produit, sont les valeurs fondamentales de l'UX. De plus en plus de spécialistes, les UX designers, sont à la fois consultant-e-s et formateur-ice-s au sein des organisations les sollicitant.

Le rayonnement de ce principe et les méthodes qui en découlent n'ont pas fini de nous surprendre. Mais, au fond, n'est-ce pas ce que l'on attend de l'innovation, au service de laquelle le Design Thinking a décidé d'oeuvrer ?