

**human centering**

les gens s'adaptent avec beaucoup d'ingéniosité à des situations inconfortables → convertir un besoin en demande  
 ne pas se baser sur des questionnaires  
 aller voir des utilisateurs extrêmes → Aller voir les gens : immersion  
 Avec des sociologues ou des anthropologues  
 manier l'empathie  
 penser au delà des individus à leurs interactions  
 coconstruire  
 Quand le bas de la pyramide de Maslow est satisfait, l'humain veut des expériences  
 "il est difficile d'inciter les gens à changer, y compris quand ils sont d'accord pour le faire, et impossible s'ils ont décidé de résister"  
 raisonner en expérience  
 chaque expérience est unique

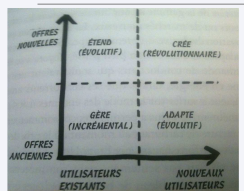
"Les tâches des designers du 20° siècle - fabriquer avec art un objet, créer un logo, insérer dans une petite boîte charmante ou anodine quelques trouvailles technologique pour en pimenter l'effet - ne ressemblent pas à celles qui définiront le 21° siècle"

**3 phases et une matrice de l'innovation**

schéma d'évaluation → faisabilité, viabilité, désirabilité  
 inspiration  
 conceptualisation → "échouer tôt pour réussir plus vite"  
 réalisation  
 3 phases qui se chevauchent → Essai erreur, test, itération  
 pour faire perdurer le design dans le temps, il faut s'assurer de l'adhésion

**ingrédients de la culture de l'innovation**

mindmap  
 construire à partir des idées d'autrui → brainstorming  
 une idée = un dessin → scénarimage → pensée visuelle  
 outils non linéaires  
 outils de la convergence → les post it  
 test du papillon : le vote par post it  
 storytelling  
 groupes interdisciplinaires → des structures dédiées dans l'entreprise  
 espace dédié  
 l'esprit d'expérimentation  
 "mieux vaut s'excuser a posteriori que de demander la permission avant d'agir"  
 tolérance au risque  
 nécessite une orientation globale connue de tous  
 donc du sens → culture de l'optimisme  
 exploiter des idées opposées pour aller chercher des solutions → pensée intégrative  
 cartographier l'innovation et s'assurer qu'on est dans plusieurs cases  
 s'inspirer de l'altérité  
 documenter pour avoir la mémoire des process



**déroulement d'un projet design**

les contraintes sont les bienvenues  
 un brief pour commencer → formulation du CPN : comment pourrions nous ?  
 une équipe projet, pluridisciplinaire → "Tous ensemble, nous sommes plus intelligents que n'importe lequel d'entre nous"  
 l'individu en forme de T : deux compétences différentes  
 pensée divergente avant → Créer des choix  
 pensée convergente → avant d'effectuer des choix  
 "Pour avoir une bonne idée, il faut d'abord en avoir de nombreuses" Linus Pauling  
 l'objet crée le débat  
 le quick&dirty : faire vite, sans peaufiner. L'objectif est de créer le débat  
 jeu de rôles  
 valable pour l'intangible → video  
 parcours utilisateur  
 prototype → "le prototype le plus réussi n'est pas nécessairement celui qui ne comporte aucun défaut, c'est celui qui nous renseigne sur nos objectifs, sur notre méthode et sur nous mêmes"  
 test  
 vision du futur