

# We4Change : Connecter et outiller les filles et jeunes femmes pour qu'elles deviennent actrices de la transition écologique

Programme de l'événement We4Change Changemakers  
**Atelier de réflexion sur la conception (*Design Thinking*)**



Auteurs :  
Stimmuli for Social Change, Grèce  
2022



Cette œuvre est placée sous une licence internationale Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Pour consulter une copie de cette licence, visitez le site <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Clause de non-responsabilité : Cette analyse est publiée dans le cadre du projet "Girls and Women Connecting for Environmental Change" financé par le programme Erasmus Plus de l'Union européenne. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.

## Contenu

À propos du module .....	4
Innovation sociale, compétences pour le changement et approche "Design Thinking" (partie théorique) .....	6
Activités pour l'atelier DT (partie pratique) .....	12
Étape 1 : Faire preuve d'empathie .....	12
Étape 2 : Définir .....	14
Étape 3 : Idée.....	17
Étape 4 : Prototype .....	19
Étape 5 : Test .....	22
Conseils généraux pour les animateurs.....	26
Liste de contrôle avant l'atelier : .....	28
Glossaire .....	29
Bibliographie - références.....	31

## À propos du module

Ce document inclut un module de formation - comprenant à la fois une partie théorique et une partie pratique - qui est basé sur la méthode pédagogique du Design Thinking (DT). Le module DT fait partie du curriculum de WE4Change et notamment des 2 ateliers<sup>nd</sup> qui se dérouleront lors de chacun des 3 événements We4Change Changemaker<sup>1</sup> au cours de l'année 2022.

**Groupes cibles et destinataires finaux de l'atelier** : filles et jeunes femmes issues de milieux défavorisés, âgées de 15 à 25 ans.

**Résultats d'apprentissage de cet atelier** : l'objectif principal du module DT est d'offrir une inspiration et des conseils utiles aux formateurs, aux animateurs de jeunesse ainsi qu'aux participants de l'atelier pour mieux apprendre les éléments et l'application pratique de la méthode DT. En ce qui concerne les participants, les filles et les jeunes femmes tireront de multiples avantages de leur engagement dans les activités de DT (lors de chaque événement), comme suit :

- En suivant les étapes spécifiques du processus DT, les filles et les jeunes femmes amélioreront leur créativité, leur empathie, leur esprit d'équipe ainsi que leurs compétences numériques et leur esprit critique à travers cinq activités. Elles seront invitées à se former aux questions liées à la mobilité, à la consommation durable et à l'énergie propre, en fonction de leurs préférences et de leurs intérêts.
- Ils amélioreront leurs compétences en matière de création de prototypes ou d'élaboration d'une nouvelle idée, dans le cadre d'une approche collaborative.
- Ils auront l'occasion de réfléchir à leur idée/solution et de tester l'impact de cette idée sur la vie de leurs utilisateurs, dans une atmosphère créative et ludique.
- combiner des compétences non techniques (par exemple, l'empathie) avec la culture numérique pour trouver une solution à un problème commun difficile de leur communauté, avec la coordination de formateurs qui seront leurs facilitateurs et leurs soutiens.

Les chapitres suivants comportent une partie théorique qui se réfère à l'innovation sociale et à son lien avec la méthode DT et les compétences

---

<sup>1</sup> **Note succincte** : Les événements We4Change Changemakers sont des événements de type hackathon, réunissant des femmes adolescentes et adultes afin de leur fournir les connaissances, les compétences et les ressources nécessaires et de les aider à élaborer des solutions pour lutter contre le changement climatique.

pertinentes qu'elle promeut. Elle présente également une définition de l'approche DT et analyse brièvement ses étapes sur lesquelles les activités de l'atelier seront basées. Les activités pratiques, qui constituent la partie la plus importante de ce module, sont ensuite présentées. Enfin, quelques conseils pour les animateurs et un glossaire utile sur le DT sont présentés, afin d'introduire plus facilement tous les formateurs dans le "monde" des termes et des idées de la pensée design. En plus de toutes les informations et ressources fournies dans ce document, une présentation PowerPoint séparée pour les activités pratiques accompagnera ce module, comme un guide supplémentaire pour les formateurs à utiliser pendant l'atelier de formation au design thinking, les équipant de la meilleure façon possible pour mettre en pratique efficacement la méthodologie du design thinking dans les activités pratiques proposées dans chaque événement.

**Temps prévu pour la mise en œuvre de l'atelier DT** : environ 2 heures et 30 minutes, y compris la partie accueil et les activités pratiques. L'atelier se tiendra le premier jour de chaque événement Changemaking.

Puisque le module et son atelier respectif sont dédiés à l'approche DT - une approche centrée sur l'utilisateur pour créer l'innovation et une attitude de changement dans les groupes cibles de tout type d'activité de résolution de problèmes - qui peut être appliquée dans n'importe quelle activité et domaine thématique, il fonctionnera comme un outil polyvalent et flexible pour permettre et faciliter les formateurs, les mentors et les travailleurs de jeunesse pour aider les bénéficiaires finaux des événements (filles et jeunes femmes) à atteindre leur plein potentiel pour apporter un changement social positif dans leurs communautés locales, en abordant ensemble les défis contemporains et en encourageant leurs compétences du 21<sup>st</sup> siècle tout au long de l'atelier.

## Innovation sociale, compétences pour le changement et approche "Design Thinking" (partie théorique)

Il ne fait aucun doute que notre monde est actuellement touché par des problèmes cruciaux tels que le changement climatique, l'urbanisation rapide<sup>6</sup>, la pénurie de ressources ou l'augmentation des taux d'inégalité. Ces défis sont vécus aux niveaux mondial, national et local. Les jeunes, et en particulier les jeunes femmes qui sont généralement plus vulnérables, doivent être dotés de compétences qui leur permettront de mettre en œuvre des solutions innovantes dans leur vie, ainsi qu'au sein de leur communauté, afin de relever ces défis. L'innovation sociale (IS) peut jouer un rôle important pour aider la jeune génération et la population féminine à générer des changements positifs et à développer des solutions durables pour leurs communautés.

Au cours des dernières décennies, le concept d'IS a pris de l'ampleur et a été reconnu pour sa nature multidisciplinaire. De multiples définitions de l'IS ont déjà été élaborées jusqu'à présent. Selon le Center for Social Innovation de la Stanford Graduate School of Business, l'IS est décrite comme *"une solution nouvelle à un problème social qui est plus efficace, efficiente, durable ou juste que les solutions existantes et pour laquelle la valeur créée revient principalement à la société dans son ensemble plutôt qu'à des individus privés"*.<sup>2</sup> Une autre définition de l'IS, donnée par Mulgan (2007), décrit le concept comme un mélange *"d'activités et de services innovants qui sont motivés par l'objectif de répondre à un besoin social et qui sont principalement développés et diffusés par des organisations dont les objectifs principaux sont sociaux"*.<sup>3</sup>

L'IS peut prendre de nombreuses formes : il peut s'agir d'un produit, d'un processus de production ou même d'un principe, d'une idée, d'un texte législatif, d'un mouvement social, d'une intervention ou d'une combinaison de ces éléments. L'IS contribue à un ensemble de compétences collectives qui sont importantes pour :

- identifier les opportunités de création de valeur sociale et collective (telles que l'empathie et la pensée responsable et critique).
- créer des collaborations et développer des relations significatives (telles que la résolution collective et créative de problèmes, l'acceptation de la diversité).

---

<sup>2</sup> Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T. et Miller D. T. (2008). Redécouvrir l'innovation sociale. Stanford Social Innovation Review. Disponible à l'adresse suivante : [https://ssir.org/articles/entry/rediscovering\\_social\\_innovation](https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation)

<sup>3</sup> Mulgan, G. (2007). L'innovation sociale : Qu'est-ce que c'est, pourquoi c'est important et comment on peut l'accélérer. Oxford, Royaume-Uni : Said Business School. Consulté à l'adresse suivante : [https://www.researchgate.net/publication/277873357\\_Social\\_Innovation\\_What\\_It\\_Is\\_Why\\_It\\_Matters\\_and\\_How\\_It\\_Can\\_Be\\_Accelerated](https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated)

- agir et obtenir des résultats collectifs au profit de la société (comme la planification collaborative et la prise de décision démocratique, l'efficacité collective).<sup>4</sup>

Sous le prisme de l'IS, un autre terme familier est apparu, à savoir l'éducation à l'innovation sociale (EIS), bien qu'elle n'en soit qu'à ses débuts. L'EIS est définie comme "**un processus d'apprentissage collaboratif et collectif pour l'autonomisation et l'activation sociopolitique des étudiants afin de conduire le changement social, quel que soit leur parcours professionnel**". La SIE développe les compétences des étudiants pour identifier les opportunités de création de valeur sociale ainsi que pour former des collaborations et construire des relations sociales pour une société plus démocratique et durable.

Les grands principes de conception de l'IES sont : i) l'étudiant au centre ; ii) la co-création et ii) l'action sociale transformatrice. Tous ces éléments sont étroitement liés à l'autonomisation et à l'activation sociopolitique des étudiants, supposées conduire à l'acquisition de compétences en matière d'innovation sociale. En ce qui concerne le concept de co-création, il est fortement lié à l'engagement, à l'implication et à la participation des étudiants, car il indique un processus dans lequel les étudiants deviennent **co-créateurs de leur expérience d'apprentissage** sur une nouvelle base de résolution collective de problèmes pour aborder des questions qui leur tiennent à cœur.<sup>5</sup> Il s'agit d'un processus d'interaction intergénérationnelle, de participation égale, de prise de décision mutuelle et de résolution collaborative de problèmes en vue d'un objectif commun<sup>6</sup>, qui responsabilise en même temps les étudiants et les jeunes apprenants en faisant entendre et en valorisant leur voix.

**La pensée design** (DT) est l'un des concepts les plus courants liés à la co-création et à l'innovation sociale ; il s'agit en fait d'une méthode de co-création de solutions SI. Il s'agit en fait d'une méthode de cocréation de solutions d'innovation sociale. Initialement, il a été appliqué dans le secteur des entreprises comme moyen d'accroître l'innovation et la compétitivité. Cependant, en raison de son approche centrée sur l'humain, elle a été transférée et appliquée dans le domaine de l'innovation sociale. Plus précisément, la pensée design consiste à comprendre les besoins et les motivations des êtres humains. Il s'agit d'une approche collaborative, expérimentale et itérative qui nécessite un travail d'équipe, tandis que le processus lui-même est profondément humain.

---

<sup>4</sup> Kalemaki, I. et al. (2019). Vers un cadre d'apprentissage pour l'éducation à l'innovation sociale, 2019 EMES Selected Conference Papers. Consulté à l'adresse suivante : [https://www.researchgate.net/publication/337415281\\_Towards\\_a\\_learning\\_framework\\_for\\_social\\_innovation\\_education\\_2019\\_EMES\\_Selected\\_Conference\\_Papers](https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers)

<sup>5</sup> Hart, R. (2008). Prendre du recul par rapport à "l'échelle" : Reflections on a Model of Participatory Work with Children. Dans A. Reid, B. Jensen, J. Nickel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York : Springer.

<sup>6</sup> Jones, K. R. et Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. Journal of Extension, 43(5), 1-10.

La pensée design consiste à comprendre les besoins et les motivations des êtres humains. Il s'agit d'une approche collaborative, expérimentale et itérative qui nécessite un travail d'équipe et une réflexion. L'accent n'est pas seulement mis sur des solutions centrées sur l'être humain, mais le processus lui-même est profondément humain. Différentes interprétations sont données par différents théoriciens et chercheurs sur la définition du Design Thinking. Selon Plattner et al. (2011), la DT est "**une méthodologie centrée sur l'humain qui combine ou implique plusieurs disciplines académiques, telles que l'ingénierie, les sciences sociales et les affaires, afin de produire des produits, des services, des procédures et des solutions innovants**".<sup>7</sup> Une autre définition décrit la DT comme un "*processus non linéaire et itératif que les équipes utilisent pour comprendre les utilisateurs, remettre en question les hypothèses, redéfinir les problèmes et créer des solutions innovantes à prototyper et à tester*".<sup>8</sup>

### Avantages les plus importants pour l'organisation d'un atelier de DT<sup>9</sup> :

- Le Design Thinking peut s'appliquer à **tous les domaines et à tous les secteurs**, de sorte qu'un atelier de Design Thinking peut être utile à tout le monde.
- La DT apprend aux gens à **résoudre des problèmes** :

"La résolution de problèmes est une compétence clé que chacun devrait maîtriser. Un atelier de Design Thinking enseigne la résolution de problèmes en action, donnant aux participants un outil qui peut être appliqué à presque n'importe quel défi et dans n'importe quel domaine examiné".

- **Favoriser l'innovation et le travail d'équipe** : L'essence même du Design Thinking réside dans sa vision collaborative et sa pensée "hors des sentiers battus".

### Quelles sont les caractéristiques d'un concepteur ?

Selon Brown et Wyatt (2010)<sup>10</sup> , la personne qui agit en tant que concepteur se caractérise par les éléments suivants :

- **Empathie** : ils utilisent leurs connaissances pour proposer des solutions avec une approche "people-first".

<sup>7</sup> Plattner et al. (2011). Design Thinking ; Understand - Improve - Apply. Heidelberg : Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Disponible à l'adresse : <https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

<sup>8</sup> Fondation internationale du design. (2021). Design Thinking. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

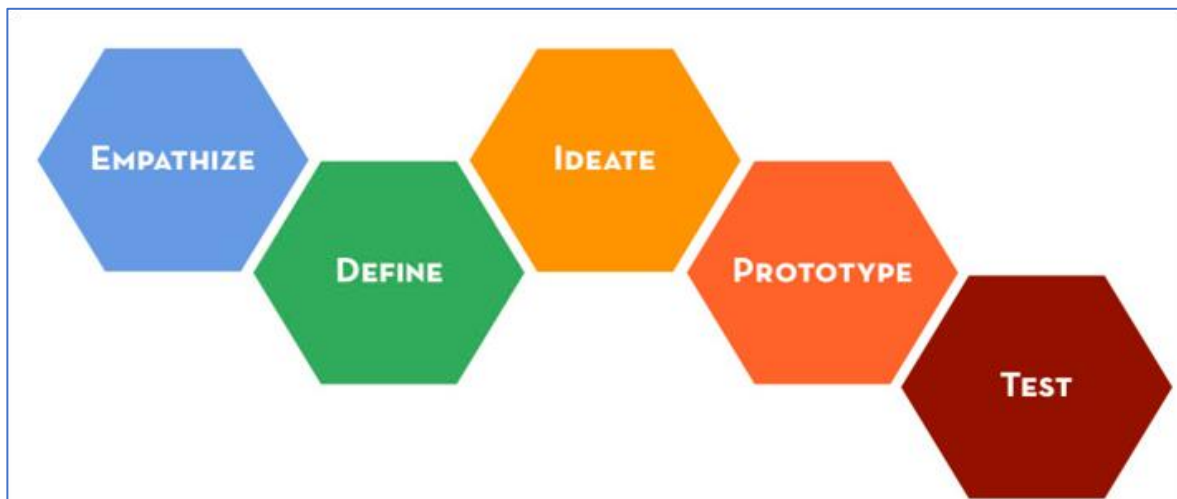
<sup>9</sup> Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Extrait de : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

<sup>10</sup> Brown, T.& Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Consulté à l'adresse suivante : [https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design\\_Thinking\\_for\\_Social\\_Innovation.pdf](https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf)



- **Pensée intégrative** : Ils possèdent de solides compétences analytiques et examinent tous les aspects d'une situation et tous les scénarios possibles.
- **Optimisme** : Ils ne se sentent pas déçus, même s'ils sont confrontés à des défis et à des échecs.
- **L'expérimentalisme** : Ils posent toujours des questions et explorent les limites avec créativité.
- **Collaboration** : une autre caractéristique importante d'un penseur de la conception, qui est considéré comme ayant la capacité et la disposition à collaborer entre les disciplines.

L'atelier DT des événements WE4Change Changemaker s'appuiera sur le squelette méthodologique développé par le département Design de l'Université de Stanford<sup>11</sup> qui propose cinq phases pour la mise en œuvre d'un processus DT : **Empathiser, Définir, Itérer, Prototyper et Tester**. Ces étapes sont présentées dans l'image suivante :



Les cinq phases du DT présentées dans l'image ci-dessus peuvent être expliquées comme suit :

- **Empathie** : l'empathie est la **pierre angulaire de** la méthode "design thinking". Inspirée des méthodes ethnographiques qualitatives traditionnelles, la phase d'empathie implique généralement des entretiens, des observations ainsi qu'une immersion sur le terrain et dans le contexte social étudié. L'objectif de l'empathie est d'**identifier les besoins individuels** associés à tout défi et de découvrir des idées pour guider le processus de conception. Après les premiers entretiens

<sup>11</sup> d.school. (2010). Introduction à la pensée design : GUIDE DE PROCESSUS. Récupéré de : <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

et observations, l'équipe de projet sélectionne intentionnellement un groupe d'utilisateurs cible spécifique pour l'étudier plus en profondeur. L'étape de l'empathie est l'étape que les filles et les jeunes femmes des événements Changemakers entreprendront d'abord pour comprendre les gens, dans le contexte de leur défi de conception. C'est leur effort pour comprendre la façon dont l'agent utilisateur examiné fait les choses et pourquoi, ses besoins physiques et émotionnels insatisfaits, sa façon de penser, d'interpréter et de donner un sens à son monde, ce qui a du sens pour lui et quels sont les défis auxquels il est confronté dans le cadre du sujet examiné.

- **Définir** : La phase "Définir" suit l'empathie et se concentre sur la **synthèse des résultats afin d'identifier et d'articuler une approche du défi**. Cette synthèse est l'occasion pour les équipes d'apporter un éclairage nouveau sur un défi complexe. Après avoir fait preuve d'empathie à l'égard de la personne pour laquelle ils conçoivent un projet, cette étape consiste à donner un sens aux nombreuses informations qu'ils ont recueillies. En d'autres termes, l'objectif de cette phase est de **créer un énoncé de problème significatif et exploitable** - c'est ce que l'on appelle généralement un "point de vue" (POV). Le point de vue des filles et des jeunes femmes est l'expression claire du problème qu'elles s'efforceront de résoudre. Essentiellement, cette étape peut être comprise comme la synthèse du travail d'empathie des participants, ainsi que comme un effort pour synthétiser leurs résultats épars en idées puissantes.
  
- **Idéation** : L'étape "Idée" est le mode du processus de conception par lequel les participants se concentrent sur la génération d'idées. D'un point de vue mental, il s'agit d'un processus qui consiste à "ratisser large" en termes de génération de concepts et de résultats. L'idéation fournit à la fois le "carburant" et le "matériel de base" pour construire des prototypes et trouver des solutions innovantes qui seront exploitées par l'utilisateur du concepteur. Cette étape marque le passage de l'identification des problèmes à la création de solutions pour les utilisateurs du concepteur. L'idéation est l'occasion pour les filles et les jeunes femmes de combiner la compréhension qu'elles ont du problème et des personnes pour lesquelles elles conçoivent avec leur imagination pour générer des concepts de solution. Au début d'un projet de conception, l'idéation consiste à rechercher le plus large éventail possible d'idées parmi lesquelles choisir, et non à trouver une seule et "meilleure" solution. La détermination de la

meilleure solution se fait généralement plus tard, par le biais de tests et de retours d'information de la part des utilisateurs.

- **Prototype** : La phase de "Prototype" est la génération itérative d'artefacts destinés à répondre à des questions qui rapprochent les participants de leur solution finale. Au cours des premières étapes, les participants qui utilisent le processus de DT devraient créer des prototypes à faible résolution qui sont **rapides** et **peu coûteux** à réaliser, mais qui peuvent susciter des commentaires utiles de la part des utilisateurs et des collègues. Lors des étapes ultérieures, leur prototype et le domaine thématique examiné peuvent être affinés. **Un prototype peut être n'importe quoi** avec lequel un utilisateur peut interagir - qu'il s'agisse d'un mur de post-it, d'un gadget que vous avez assemblé, d'une activité de jeu de rôle ou même d'un storyboard.
  
- **Test** : La phase de test est l'occasion pour les participants de demander à leurs utilisateurs un retour d'information sur les prototypes qu'ils ont créés. Demander un retour d'information donne aux participants une nouvelle occasion de faire preuve d'empathie à l'égard des personnes pour lesquelles ils conçoivent. Le test est une autre occasion de comprendre notre utilisateur, mais contrairement à notre "mode empathie" initial, le participant a probablement déjà mieux cerné le problème et peut avoir créé des prototypes à tester. Les raisons les plus importantes de la phase de test sont les suivantes :

  - **Affiner les prototypes et les solutions** : Les essais concernent les prochaines itérations des prototypes. Parfois, cela signifie qu'il faut revenir à la phase de dessin.
  - **Pour en savoir plus sur l'utilisateur** : Les tests sont une autre occasion de développer l'empathie par l'observation et l'engagement - ils permettent souvent d'obtenir des informations inattendues.
  - **Pour affiner votre point de vue** : Parfois, les tests montrent que non seulement les participants n'ont pas trouvé la bonne solution, mais qu'ils n'ont pas non plus réussi à formuler le problème correctement.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Plattner, H. (2010). Une introduction à la pensée design : GUIDE DE PROCESSUS. Institute of Design at Stanford. Récupéré de : <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

## Activités pour l'atelier DT (partie pratique)

Les activités proposées sont réparties en cinq phases : Empathiser, Définir, Itérer, Prototyper et Tester. Même si les phases ne sont pas nécessairement linéaires et qu'un certain degré d'itération est au moins encouragé, les étapes de cet atelier sont présentées et analysées de manière séquentielle pour des raisons de simplicité.

Durée totale des activités pratiques : 125 minutes (25 minutes par activité/étape de DT).

### Étape 1 : Faire preuve d'empathie

Titre de l'activité : <b>Comprendre les utilisateurs et leurs besoins</b>	
<b>Objectifs et résultats de l'apprentissage</b>	<p>Lors de la première étape de l'atelier de réflexion sur la conception, l'objectif est d'amener les participants à comprendre les besoins et les points de vue personnels des utilisateurs dans le contexte de leur défi de conception. Les participants doivent être en mesure de faire preuve d'empathie à l'égard de leurs utilisateurs et de comprendre leurs besoins émotionnels et physiques.</p> <p>Gardez à l'esprit que ces besoins seront naturellement différents dans les trois domaines thématiques de l'énergie propre, des villes intelligentes et de la mobilité, et de la consommation durable. Par exemple, dans le cas de la mobilité intelligente, les participants peuvent constater que dans une communauté rurale, la solution du covoiturage pourrait mieux fonctionner en raison des liens communautaires préexistants et des niveaux élevés de confiance entre les utilisateurs, alors que dans un contexte urbain, la même solution ne pourrait pas s'appliquer. Par conséquent, il est essentiel d'avoir une vision approfondie du monde des utilisateurs pour concevoir ultérieurement des solutions adéquates. Par ailleurs, les participants capables de comprendre le contexte culturel des utilisateurs de leurs communautés pourront trouver des solutions pour des habitudes alimentaires durables qui s'inscrivent dans la tradition de ces communautés. Ces exemples indicatifs montrent à quel point il est important de se mettre à la place des utilisateurs.</p> <p>Une autre aspiration est que les formateurs et les participants à l'atelier commencent à développer un</p>

	sentiment d' <b>appartenance à la communauté</b> et sortent de leur zone de confort à la fin de l'étape 1.
<b>Préparation et matériel : de quoi avez-vous besoin ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Répartition des participants en petits groupes</li> <li>• Papiers et stylos pour recueillir des idées dans le cadre d'un brainstorming</li> <li>• Connexion Internet pour effectuer des recherches en ligne</li> </ul>
<b>Délai recommandé</b>	25 minutes
<b>Instructions pratiques</b>	<p>Les participants seront d'abord divisés en petits groupes d'environ 5 personnes chacun. L'objectif est d'organiser de petites séances de remue-méninges ou des salles de réunion (qui peuvent également convenir dans le cas d'un atelier virtuel) entre les participants, au cours desquelles ils seront invités à discuter les uns avec les autres et à réfléchir aux besoins de leur communauté.</p> <p>Pour exercer la vertu d'empathie, il est recommandé de créer des groupes avec des participants aux profils aussi différents que possible, afin de leur permettre d'entrer en contact avec des personnes différentes et de comprendre leurs perspectives. Au cours des discussions initiales, les participants peuvent noter sur le papier les caractéristiques et les besoins de leurs communautés qui les différencient.</p> <p>Étant donné que les activités de terrain, telles que les entretiens directs ou les observations, qui constituent l'élément le plus courant de l'étape de l'empathie, ne peuvent pas être réalisées dans le cadre d'un atelier, les <b>participants peuvent utiliser des sources Internet comme moyen alternatif de collecter des informations sur les besoins de leurs communautés.</b> Il s'agirait de sélectionner et de collecter des informations à partir de plateformes de médias sociaux ou de sites locaux.</p>
<b>Conseils et recommandations</b>	<p>Pour l'étape "Empathie", les participants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer. Voici quelques conseils nécessaires pour y parvenir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Encourager l'engagement de tous les participants</b> : Pendant les tours de table, le formateur doit faciliter</li> </ul>

	<p>la discussion afin de permettre à tous les participants de s'exprimer sur un pied d'égalité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Demandez aux participants d'observer et d'écouter attentivement leurs pairs :</b> Se mettre à la place de l'autre est l'essence même de l'empathie. Demandez aux filles et aux jeunes femmes de respecter l'opinion des membres de leur groupe et encouragez-les à poser des questions si quelque chose n'est pas clair.</li> <li>• <b>Demandez aux participants de tirer parti des sources en ligne pour observer les utilisateurs et leurs points de vue :</b> cela peut se faire en observant les commentaires et les déclarations personnelles sur les forums en ligne/plateformes de médias sociaux, ou en recueillant des informations dans des articles sur Internet.</li> <li>• <b>Rassembler et visualiser toutes les informations :</b> À la fin de la session, demandez aux participants de rassembler toutes les informations issues de leurs activités d'empathie pour créer une image plus large des points de vue, des besoins et des préoccupations de leurs communautés. Cela permettra d'établir des liens entre les informations collectées et de passer à l'étape 2. Pour visualiser les informations, les participants peuvent utiliser du papier et des crayons ou, dans le cas d'un atelier virtuel, la <a href="#">plateforme Jamboard</a> ou la plateforme de tableau blanc collaboratif <a href="#">miro</a>.</li> </ul>
--	--

## Étape 2 : Définir

Titre : <b>Découvrir collectivement le vrai</b> problème	
<b>Objectifs et résultats de l'apprentissage</b>	<p>L'objectif de la phase "Définir", qui suit l'empathie, consiste en principe à synthétiser les résultats afin d'identifier et d'articuler une approche du défi.</p> <p>Résultat de l'apprentissage : aider les filles et les jeunes femmes à passer aux étapes suivantes : 1) développer une compréhension du type de personne pour laquelle elles vont concevoir - leur <b>UTILISATEUR</b> ; 2) synthétiser et</p>

	<p>sélectionner un ensemble limité de <b>BESOINS</b> qu'elles considèrent comme importants à satisfaire ; 3) exprimer les <b>CONNAISSANCES</b> qu'elles ont développées grâce à la synthèse des informations qu'elles ont recueillies au cours de l'étape "Empathie".</p> <p>Cet exercice peut être appliqué à tous les domaines thématiques sélectionnés. Par exemple, lorsqu'ils examinent collectivement les besoins des parties prenantes de leur communauté locale en matière de transition vers des énergies propres ou de consommation durable, les participants doivent être en mesure de recueillir les différents points de vue des parties prenantes, de les comprendre, de les synthétiser et de les fusionner pour produire un défi unique et holistique qui doit être relevé.</p> <p>L'idée principale de cette étape est d'articuler un point de vue en combinant les trois éléments suggérés ci-dessus : l'utilisateur, le besoin et l'idée. <b>L'objectif principal de cette étape est d'affiner et de donner un sens aux informations recueillies au cours de la phase d'empathie.</b></p>
<p><b>Préparation et matériel : de quoi avez-vous besoin ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouvez un espace peu bruyant pour que les participants puissent se concentrer sans interruption extérieure.</li> <li>• Ensuite, le formateur peut conserver les mêmes groupes (de la phase précédente), car il est plus logique que les membres d'une même équipe traitent, cartographient, discutent, catégorisent, réfléchissent et donnent un sens aux données qu'ils ont accumulées au cours de la phase précédente.</li> <li>• <b>Matériel utile pour cette étape</b> : Des feuilles A4 (pour prendre des notes et rassembler toutes les informations accumulées lors de l'étape d'empathie), un tableau blanc avec des notes autocollantes, des marqueurs, des post-it. Dans le cas d'un atelier virtuel, la même plateforme pratique, telle que Jamboard, peut être utilisée.</li> </ul>
<p><b>Délai recommandé</b></p>	<p>25 minutes</p>
<p><b>Instructions pratiques</b></p>	<p>Un outil utile pour avancer dans la définition du problème est la "déclaration POV", qui permet de recadrer un défi en une déclaration exploitable. En termes simples, elle</p>

	<p>comprend les trois éléments présentés dans les lignes précédentes : l'utilisateur, les besoins et l'idée.</p> <p>L'activité : les participants seront invités à réfléchir et à rédiger, dans un livre blanc ou un panel virtuel, leurs réflexions et leurs idées sur les sujets suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Utilisateur</b> : Pour qui travaillez-vous ?</li> <li>2) <b>Besoin</b> : Quels sont les besoins de cet utilisateur ?</li> <li>3) <b>Aperçu</b> : Qu'est-ce qui vous a surpris chez cet utilisateur ? Qu'avez-vous remarqué que personne d'autre ne remarque ?</li> </ol> <p>Les participants disposeront d'une dizaine de minutes pour écrire et exprimer leurs idées. Ensuite, une autre session de brainstorming de 15 minutes suivra, au cours de laquelle les idées principales seront discutées et fusionnées en un <b>seul énoncé de problème</b>.</p> <p><b>Note</b> : Le formateur peut aider tous les participants, et principalement les plus inexpérimentés, à développer et à penser aux besoins émotionnels réels de leurs utilisateurs. Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire, à partir de maintenant, de sauter aux solutions appropriées, mais surtout de saisir l'essence du problème.</p>
<p><b>Conseils et recommandations</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Prêtez attention à l'expression individuelle</b> : Certains participants peuvent être timides lorsqu'il s'agit d'exprimer leurs idées au cours d'une discussion de groupe. Encouragez-les à écrire librement leurs idées sur le papier, puis à en discuter collectivement.</li> <li>● <b>Rappelez aux participants qu'ils doivent être précis</b> : Les idées abstraites peuvent être utiles, mais à cette étape, il convient de rappeler aux participants que l'énoncé du problème doit être ciblé (par exemple : au lieu de parler en général de la mobilité intelligente, les participants doivent proposer un problème particulier, comme le fait que, dans la communauté d'enquête, les gens utilisent trop leur voiture privée pour des raisons de mobilité parce qu'ils pensent que cela est lié à leur statut social).</li> </ul>



## Étape 3 : Idée

Titre : L'heure est à la génération d'idées !	
<p><b>Objectifs et résultats de l'apprentissage</b></p>	<p>L'objectif de l'étape d'idéation est d'encourager et de soutenir les filles et les jeunes femmes participantes à commencer à réfléchir à la manière de résoudre le problème qu'elles ont étudié et défini.</p> <p>En principe, la phase d'idéation est celle où les membres de l'équipe commencent à se concentrer sur la génération de solutions créatives. L'objectif est ici la quantité et la diversité des idées, et non le fait de s'en tenir à une "meilleure" solution théorique.</p> <p><b>Rappel important</b> : Toutes les étapes du processus de design thinking doivent être combinées à la créativité et au travail d'équipe. Il est donc essentiel d'explorer les options et de générer une <b>grande variété d'idées</b> pour parvenir à une <b>solution véritablement créative</b>.</p> <p>Exemple indicatif d'un domaine thématique : lorsque les participants réfléchissent à des solutions pour des modes de mobilité plus respectueux de l'environnement, aucune restriction ne doit être imposée à leur imagination. L'inconscient et le conscient doivent être activés pour alimenter l'imagination nécessaire à la proposition de solutions. Des solutions qui peuvent sembler exagérées, comme la plantation massive d'arbres sur les toits des bâtiments abandonnés ou l'installation de capteurs pour l'éclairage automatique des rues pendant la nuit afin d'économiser de l'énergie, devraient être adoptées. L'évaluation de ces idées en fonction de leur faisabilité, de leur pertinence et de leur rentabilité viendra plus tard.</p>
<p><b>Préparation et matériel : de quoi avez-vous besoin ?</b></p>	<p><b>Matériel</b> : il faut d'abord un <b>grand tableau</b>. La taille globale du tableau est essentielle afin d'ajouter et d'afficher autant d'idées que possible. <b>Les idées seront écrites directement sur le tableau avec un stylo ou affichées sur des notes autocollantes (post-it)</b>.</p> <p>*Si l'atelier est organisé virtuellement, une plateforme comme Jamboard, Miro ou Mural peut facilement remplacer le tableau blanc.</p>

	<p>Il est conseillé de maintenir les participants dans les mêmes groupes afin d'assurer la continuité avec les étapes précédentes, et ils peuvent également former un cycle afin que chacun ait une voix égale.</p> <p>Pour la phase d'évaluation des idées proposées, un simple stylo est nécessaire pour noter les résultats au tableau.</p>
<p><b>Délai recommandé</b></p>	<p>25 minutes</p>
<p><b>Instructions pratiques</b></p>	<p>Au début, le formateur demandera aux participants de commencer à faire un brainstorming et de suggérer chacun autant d'idées créatives qu'ils peuvent en avoir. L'ensemble du processus devrait durer environ 10 minutes. Il s'agit de la phase de créativité, au cours de laquelle les participants doivent se sentir libres et s'exprimer librement. Le formateur doit noter toutes les idées au tableau, ce qui permet aux participants de s'inspirer simultanément des idées de leurs pairs, tout en essayant de penser aux leurs.</p> <p>À l'issue du brainstorming, les participants évalueront chaque idée en fonction des critères suivants : (i) <b>faisabilité de l'idée</b>, (ii) <b>rentabilité de l'idée</b>, (iii) <b>rationalité de l'idée</b>, (iv) <b>originalité de l'idée</b>. C'est à ce stade que les idées sont soigneusement réexaminées collectivement. Pour chaque idée, les participants peuvent attribuer des points pour chaque critère, par le biais d'un processus de vote ouvert : <b>1 si l'idée obtient une très mauvaise note</b> pour ce critère, et <b>5 si elle obtient une très bonne note</b>. Cette méthode facilitera le processus et produira des résultats quantitatifs clairs, montrant quelle(s) idée(s) devraient devenir des solutions prototypées (15 minutes).</p>
<p><b>Conseils et recommandations</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Utilisez des questions pour encourager les participants.</b> Vous pouvez commencer le brainstorming par une question dans le format. Une question typique est : "Comment pourrions-nous... ?" Cette question réduit l'objectif du brainstorming. Utilisez votre travail de la phase de définition pour créer des questions du type "Comment pourrions-nous... ?"</li> <li>● <b>Encouragez les idées non conventionnelles.</b> Une idée émise par une fille peut sembler bizarre ou inhabituelle,</li> </ul>

	<p>mais lorsque ses camarades commencent à s'en inspirer, elle peut devenir brillante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Visualisez les idées.</b> En plus d'écrire les idées sur des notes autocollantes, essayez de faire des croquis simples au tableau ou demandez aux participants de le faire.</li> </ul>
--	---

## Étape 4 : Prototype

Titre : <b>L'heure du prototype de la solution !</b>	
<p><b>Objectifs et résultats de l'apprentissage</b></p>	<p>L'objectif principal de la phase de prototypage est de commencer à créer des ébauches et des prototypes à faible résolution de la ou des solutions sélectionnées qui ont fait l'objet d'idées et d'un vote au cours de l'étape précédente. Le but est de donner corps aux solutions suggérées par le biais d'un processus créatif dans lequel les filles et les jeunes femmes utilisent des matériaux simples pour incarner les idées. Un prototype n'est rien d'autre qu'un artefact qui sert d'ébauche à la solution.</p> <p>Cette étape est plus exigeante en termes de préparation et de matériel. Il n'est pas seulement demandé aux participants de faire un brainstorming théorique et de produire des idées, mais ils doivent en fait utiliser des matériaux tangibles pour créer une ébauche de l'idée. L'artefact aide les participants à réfléchir à nouveau sur l'idée suggérée à l'étape 3 (idéation) par le biais d'un processus itératif, et à ajuster certains éléments de leurs idées (si nécessaire). Le prototypage consiste à créer des représentations rapides et donc sans coût de solutions, généralement dans le but de transmettre les idées aux utilisateurs et d'obtenir un retour d'information réciproque.</p> <p><b>Exemple 1 - la mobilité intelligente :</b> Prenons l'exemple de l'idéation de solutions dans le domaine de la mobilité intelligente. Au cours de l'étape 3, les participants ont décidé de concevoir des vélos électriques et d'installer une station dédiée à la recharge et à l'entreposage des vélos près de la gare routière du centre-ville. Avant de s'engager</p>

	<p>dans la création d'une telle station, qui est un projet coûteux, les participants créeront un prototype à faible résolution de cette station, pour le montrer à leurs pairs et discuter plus avant de la faisabilité de l'idée.</p> <p><b>Exemple 2 - consommation durable</b> : Supposons que les filles et les femmes aient imaginé, à l'étape 3, la création d'une douche intelligente en rapport avec le domaine thématique de la consommation durable. La douche s'éteint automatiquement si l'on y reste plus de 5 minutes. De plus, une personne ne peut se doucher qu'une fois par 24 heures. Cela permet d'économiser l'eau et l'énergie nécessaire pour chauffer l'eau. Sur cette base, les participants doivent essayer de faire un croquis de la douche, ou même de développer une maquette simple avec tous les matériaux disponibles.</p>
<p><b>Préparation et matériel : de quoi avez-vous besoin ?</b></p>	<p>Lors de l'étape du prototype, il est essentiel de bien préparer les participants et de leur fournir le matériel de base nécessaire à la réalisation de l'objet (ou d'une esquisse). Toutefois, le processus de cet atelier (compte tenu du calendrier proposé) peut rester simple et aura été considéré comme étant à l'avance respectueux du budget.</p> <p>Dans le cas d'un atelier physique, le <b>matériel suivant est suggéré</b> : Carton/papier, ciseaux, marqueurs, rubans adhésifs, pâte à modeler, briques de lego, bâton de colle, papier de construction coloré, stylos, grande(s) table(s) et tout ce qui est considéré comme nécessaire pour mener à bien la phase.</p> <p>Dans le cas d'un atelier en ligne, le matériel suivant est suggéré : <b>Programme PowerPoint</b>, peinture <b>murale</b>, <b>programme Microsoft Paint</b>.</p>
<p><b>Délai recommandé</b></p>	<p>25 minutes</p>
<p><b>Instructions pratiques</b></p>	<p>Compte tenu de la complexité de l'étape du prototype (par rapport aux deux autres premières étapes), il est fortement recommandé de garder le processus aussi simple que possible.</p> <p>Tout d'abord, les participants seront divisés en deux ou trois groupes (en fonction du nombre de participants à l'atelier).</p>

	<p>Chaque groupe sera chargé de créer un prototype des idées les plus populaires sélectionnées à l'étape 3. On estime qu'un nombre maximum de deux ou trois prototypes est le cas optimal en raison du temps imparti.</p> <p>Chaque groupe disposera d'un maximum de 25 minutes pour concevoir et créer son prototype. Dans le cas d'une réunion physique, chaque groupe travaillera sur sa propre table et les groupes devront être éloignés les uns des autres pour une meilleure concentration. Dans le cas d'une réunion virtuelle, les participants peuvent être répartis dans des salles de réunion (par exemple, en zoom) et travailler sur une plateforme collaborative virtuelle. Pendant la création des prototypes, le formateur surveillera les groupes et interviendra si nécessaire.</p> <p><b>Note</b> : Si le choix de créer un modèle ou un artefact semble trop complexe ou difficile compte tenu du délai spécifique imparti pour cette phase, il existe des alternatives utiles et tout aussi intelligentes pour atteindre le résultat escompté au lieu de créer un modèle :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1) Créez un diagramme visuel</b> (à l'aide d'un tableau blanc virtuel !): Les participants peuvent dessiner la structure, le réseau, le parcours ou le processus de leur idée et en essayer différentes versions.</li> <li><b>2) Créer une maquette</b> : Créez des maquettes d'outils numériques et de sites web à l'aide de simples croquis d'écrans sur papier. Collez la maquette sur un véritable écran d'ordinateur ou de téléphone portable lors de la démonstration.</li> <li><b>3) Créez un storyboard</b> : i) Visualisez progressivement l'expérience complète de votre idée à travers une série d'images, de croquis, de dessins animés ou même de simples blocs de texte ; ii) Utilisez des Post-it ou des feuilles de papier individuelles pour créer le storyboard afin de pouvoir en réorganiser l'ordre.<sup>13</sup></li> </ol>
<p><b>Conseils et recommandations</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Rappelez aux participants que le prototype doit résoudre le problème de l'utilisateur.</b> Cela signifie que lors de la conception d'un prototype, ce dernier</li> </ul>

<sup>13</sup> IDEO. (2013). Design Thinking for Educators. [https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO\\_DTedu\\_v2\\_toolkit+workbook.pdf](https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTedu_v2_toolkit+workbook.pdf)

	<p>ne doit pas nécessairement être attrayant ou intelligent, mais plutôt pratique pour l'utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Assurez-vous que tout le monde contribue.</b> Lors du travail en groupe, certains participants peuvent dominer les autres dans l'utilisation du matériel. Surveillez constamment le fonctionnement des groupes et veillez à ce que leurs membres participent sur un pied d'égalité.</li> <li>● Expliquez aux participants que le prototypage ne consiste pas à "réussir du premier coup" : <b>les meilleurs prototypes évoluent considérablement au fil du temps.</b> Pour cette raison, incitez-les, de la meilleure façon possible, à se mettre au défi de proposer au moins deux versions différentes de leur idée afin de tester de multiples aspects des solutions possibles.</li> </ul>
--	---

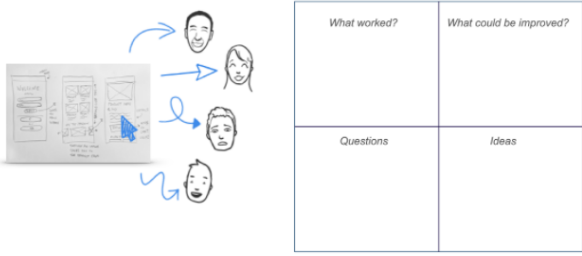
## Étape 5 : Test

Titre : <b>La phase de test : une nouvelle chance de comprendre l'utilisateur !</b>	
<p><b>Objectifs et résultats de l'apprentissage</b></p>	<p>La phase de test consiste à solliciter un retour d'information sur les prototypes créés par les participants. C'est une nouvelle occasion de <b>comprendre l'utilisateur</b>, mais contrairement au mode d'empathie initial, dans cette phase, le concepteur a déjà vécu des moments de cadrage et de réflexion sur la question examinée.</p> <p>Les trois objectifs les plus importants de la phase de test sont les suivants : (i) affiner les prototypes et les solutions, (ii) mieux connaître l'utilisateur, (iii) affiner son point de vue.</p> <p>Une règle empirique : l'étape finale de la réflexion sur la conception n'est pas nécessairement la dernière chose que les concepteurs feront. N'oubliez pas que la réflexion sur la conception est un <b>processus itératif</b>, dans le cadre duquel les concepteurs sont censés procéder à une série de changements, d'éditions et d'affinements. C'est pourquoi il n'est pas rare que la phase d'essai "<b>redémarre</b>" d'autres processus de réflexion sur la conception, car les nouvelles idées découvertes peuvent susciter d'autres solutions</p>

	<p>potentielles qui nécessitent une approche entièrement nouvelle<sup>14</sup>. Cela signifie que les résultats de la phase de test peuvent révéler de nouvelles idées sur les utilisateurs souhaités, ce qui peut conduire à une nouvelle session de brainstorming pour les phases précédentes (par exemple, l'étape Idée) ou au développement de nouveaux prototypes (par exemple, l'étape Prototype)<sup>15</sup>.</p> <p>En d'autres termes, la phase de test consiste à examiner d'un œil critique les prototypes élaborés au cours de la phase précédente et à les affiner. Prenons l'exemple précédent de la douche qui s'éteint automatiquement si vous êtes sous la douche pendant plus de 5 minutes. En théorie, il pourrait s'agir d'un brillant exemple de consommation durable. Cependant, une réflexion critique peut révéler des lacunes : par exemple, la douche peut ne pas être pratique, ou les utilisateurs peuvent vivre dans une communauté qui ne peut pas soutenir cette solution d'un point de vue énergétique. Les participants doivent donc rechercher un autre prototype (en revenant à la phase de prototypage ou d'idéation).</p>
<p><b>Préparation et matériel : de quoi avez-vous besoin ?</b></p>	<p>Il est recommandé de garder cette étape aussi simple que possible. Les matériaux les plus importants et les plus nécessaires à utiliser pour réfléchir sur les prototypes sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Stylos, crayons et cahiers</b> pour noter ses pensées</li> <li>- Notes <b>postales colorées</b></li> </ul> <p>Après réflexion, les participants peuvent revenir à une phase antérieure et utiliser le même matériel que celui correspondant à cette phase.</p>
<p><b>Délai recommandé</b></p>	<p>25 minutes</p>
<p><b>Instructions pratiques</b></p>	<p><b>Le processus se déroule comme suit :</b></p> <p>Le formateur demandera aux groupes de se présenter mutuellement leurs prototypes et de fournir un retour</p>

<sup>14</sup> Tremplin. (2021). Quelles sont les 5 étapes de la réflexion sur la conception ? Extrait de : <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

<sup>15</sup> Fondation pour le design d'interaction. (2021). 5 étapes du processus de réflexion sur la conception. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

	<p>d'information critique comme s'ils étaient les utilisateurs (dans le cadre d'un scénario hypothétique). En fait, les participants d'un groupe joueront le rôle des concepteurs et ceux du second groupe celui du groupe cible/des utilisateurs de la solution au problème. L'équipe de concepteurs fera une brève présentation des prototypes qu'elle a préparés à l'étape précédente (5 minutes).</p> <p>Lors de la présentation, l'équipe d'utilisateurs réfléchira aux idées proposées et fournira un retour d'information sur le prototype ou sur d'autres aspects des étapes précédentes (5 minutes). Une fois que le groupe de présentation a reçu les commentaires, il peut consacrer environ 15 minutes à y réfléchir et à affiner autant de suggestions que possible à partir de ce qu'il a recueilli comme commentaires.</p>				
<p><b>Conseils et recommandations</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Permettre aux utilisateurs d'interpréter eux-mêmes le prototype.</b> Préciser au groupe de concepteurs qu'il n'est pas nécessaire de tout expliquer lors de la présentation du prototype afin de ne pas influencer les utilisateurs. Le plus important après la présentation du prototype est d'observer la façon dont les utilisateurs le perçoivent et d'écouter ce qu'ils en disent.</li> <li>• <b>Organiser la manière de donner un retour d'information :</b> Pour aider le deuxième groupe (qui agit en tant qu'utilisateur) à donner son avis de manière claire, une simple matrice peut être utilisée, comme le montre l'image ci-dessous<sup>16</sup> :</li> </ul> <div data-bbox="598 1473 1182 1727" style="text-align: center;">  <p>The diagram illustrates a feedback process. On the left, a group of four stylized human figures is shown. Blue arrows indicate a flow from a central figure to the others, and from the group towards a document representing a prototype. To the right of the figures is a 2x2 feedback matrix table.</p> <table border="1" data-bbox="890 1473 1182 1727"> <tr> <td>What worked?</td> <td>What could be improved?</td> </tr> <tr> <td>Questions</td> <td>Ideas</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rappelez aux participants à quel point le retour d'information est précieux :</b> Les contraintes de temps font que le test et la réception du retour d'information n'ayant lieu qu'une seule fois, le processus doit être</li> </ul>	What worked?	What could be improved?	Questions	Ideas
What worked?	What could be improved?				
Questions	Ideas				

<sup>16</sup> Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Extrait de : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>



	mené avec discernement <sup>17</sup> . Le retour d'information doit être considéré comme une activité critique et non ennuyeuse.
--	--

---

<sup>17</sup> Workshopper (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Extrait de : <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

## Conseils généraux pour les animateurs

- **Rappelez-vous que le processus de Design Thinking est itératif.**

L'itération est un élément fondamental d'un processus de conception efficace. L'itération consiste à parcourir plusieurs fois le processus, mais aussi à itérer au sein d'une même étape, par exemple en créant plusieurs prototypes ou en essayant des variantes d'un thème de brainstorming avec plusieurs groupes. En général, lorsque vous effectuez plusieurs cycles du processus de conception, votre champ d'action se rétrécit et vous passez d'un concept général à des détails nuancés, mais le processus continue de soutenir ce développement.

Par souci de simplicité, le processus est présenté ici comme une progression linéaire, mais il est possible de relever des défis de conception en utilisant les modes de conception dans différents ordres ; en outre, il existe un nombre illimité de cadres de conception avec lesquels travailler. Le processus présenté ici est une suggestion de cadre ; en fin de compte, vous vous approprierez le processus et l'adapterez à votre style et à votre travail. Affinez le processus qui vous convient le mieux. Le plus important est qu'en continuant à pratiquer l'innovation, vous adoptiez un état d'esprit de conception qui imprègne votre façon de travailler, quel que soit le processus que vous utilisez.

- **Préparez-vous et ayez un plan, en suivant ce module et la présentation ppt.**

Ce guide propose une structure de base pour un atelier d'autonomisation sociale et professionnelle. Toutefois, l'interaction avec les participants étant un processus dynamique, les animateurs peuvent être amenés à redéfinir certaines procédures ou à ajouter des étapes supplémentaires pour que le processus d'autonomisation soit couronné de succès. Par conséquent, il est nécessaire de se préparer, en créant des alternatives pour les choses qui pourraient mal tourner ou qui ne conviendraient pas aux participants. Vous pouvez également demander de l'aide, en invitant un expert à participer à l'atelier en tant qu'orateur, ce qui peut s'avérer encourageant et très utile en cas de questions que les participants peuvent se poser et auxquelles les animateurs ne seront pas en mesure de répondre avec certitude.

- **Créer une atmosphère chaleureuse**

L'un des points les plus importants d'un atelier d'autonomisation est son environnement et les sentiments qu'il suscite chez les participants. Il est donc essentiel de créer une atmosphère positive dès les premières minutes

de l'atelier et de la maintenir tout au long de celui-ci. Faites en sorte que tout le monde se sente à l'aise et bienvenu - adoptez une attitude positive face à tous les problèmes qui peuvent survenir, comme les participants qui sont arrivés en retard ou ceux qui sont très timides à l'idée de parler devant un public. Encouragez tout le monde, donnez-leur du temps et adoptez toujours une approche amicale. Ce n'est qu'ainsi que chaque participant se sentira à l'aise et aura confiance dans l'ensemble du processus, afin de s'exprimer librement et de tirer le plus grand profit possible de l'atelier.

## Liste de contrôle avant l'atelier<sup>18</sup> :

1. **Définir le défi et fixer les objectifs de l'atelier sur une feuille de papier** (si vous voulez avoir vos propres notes).
2. **Trouver un endroit approprié** (il serait tout à fait approprié de trouver un endroit paisible, sans bruit ni autres interruptions).
3. **Planifier l'ordre du jour** (y compris les créneaux horaires pour chaque activité)
4. **Rassemblez tout le matériel nécessaire** : Une partie de l'atelier, principalement l'étape 4 (Prototype), est consacrée à la construction de prototypes à faible fidélité, pour lesquels vous aurez besoin d'une bonne sélection de matériaux simples mais utiles. Voici une liste de matériaux courants et facilement maniables que tout le monde connaît : - du papier blanc, du papier de construction coloré, du ruban adhésif, des marqueurs, des post-it, quelques cahiers, un tableau blanc pour aider les participants à rassembler ou à écrire leurs idées.

---

<sup>18</sup>Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop (Comment organiser un atelier génial de réflexion sur la conception). Disponible ici : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

## Glossaire

- **Pensée conceptuelle (Design Thinking)** : La réflexion sur la conception est un processus non linéaire et itératif que les équipes utilisent pour comprendre les utilisateurs, remettre en question les hypothèses, redéfinir les problèmes et créer des solutions innovantes à prototyper et à tester.<sup>19</sup>
- **2<sup>nd</sup> définition du Design Thinking** : Le Design Thinking est une **méthodologie qui aide à résoudre des problèmes complexes** par des solutions tangibles qui peuvent avoir un impact sur la vie d'autres personnes. Elle peut aider à générer de l'innovation et contribuer à créer un avenir meilleur et plus durable.
- **Empathie** : c'est la capacité de comprendre les gens et de voir le monde à travers leurs yeux, de se mettre à leur place et de ressentir ce qu'ils ressentent.<sup>20</sup>
- **Définir** : Il s'agit de la synthèse des informations que vous avez recueillies pour déterminer un énoncé de problème ou un point de vue significatif et exploitable.<sup>21</sup>
- **Idéer** : Selon le Nielsen Norman Group, l'idéation est définie comme "*le processus de génération d'un large ensemble d'idées sur un sujet donné, sans tentative de les juger ou de les évaluer*". Dans la phase d'idéation du processus de Design Thinking, les participants, qui agissent en tant que concepteurs, explorent et proposent autant d'idées que possible.<sup>22</sup>
- **Prototype** : Le prototypage est un processus expérimental au cours duquel les équipes de conception transforment les idées en formes tangibles, du papier au numérique.<sup>23</sup>  
**Définition** complémentaire : un **prototype** est un artefact physique ou **numérique** qui peut être construit avec différents types de matériaux. Il aide les concepteurs en général à rendre une solution tangible afin de la tester et d'obtenir un retour d'information.
- **Test** : Le test de l'utilisateur fait partie d'un processus de conception centré sur l'utilisateur qui permet au participant d'éprouver de l'empathie pour les personnes pour lesquelles il conçoit en testant le prototype directement avec elles et en comprenant ce qu'elles en pensent.<sup>24</sup>

<sup>19</sup> Fondation pour le design d'interaction. (2021). Design Thinking. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

<sup>20</sup> QED42. Comment l'empathie fonctionne dans la réflexion sur la conception. Extrait de : <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

<sup>21</sup> Stephanie Baseman. Processus de réflexion sur la conception. Extrait de : <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

<sup>22</sup> Career Foundry (2021). Qu'est-ce que l'idéation dans le Design Thinking ? Guide des techniques d'idéation. Extrait de : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

<sup>23</sup> Fondation pour le design d'interaction. (2021). Prototyping. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>

<sup>24</sup> Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Extrait de : <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>

- **Facilitateur** (qui est le formateur) : Il s'agit d'une personne qui guide les étudiants/participants pendant les activités basées sur le projet. L'animateur a pour rôle de superviser les activités et d'aider tous les participants à progresser dans le processus créatif avec une approche maïeutique.

## Bibliographie - références

Brown, T.& Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Consulté à l'adresse suivante : [https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design\\_Thinking\\_for\\_Social\\_Innovation.pdf](https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf)

Career Foundry (2021). Qu'est-ce que l'idéation dans le Design Thinking ? Guide des techniques d'idéation. Extrait de : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

d.school. (2010). Introduction à la pensée design : GUIDE DE PROCESSUS. Récupéré de : <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Hart, R. (2008). Prendre du recul par rapport à "l'échelle" : Reflections on a Model of Participatory Work with Children. Dans A. Reid, B. Jensen, J. Nikel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York : Springer.

IDEO. (2013). Design Thinking for Educators. [https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO\\_DTEdu\\_v2\\_toolkit+workbook.pdf](https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTEdu_v2_toolkit+workbook.pdf)

Fondation pour le design d'interaction. (2021). 5 étapes du processus de réflexion sur la conception. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Fondation pour le design d'interaction. (2021). Design Thinking. Tiré de : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Fondation pour le design d'interaction. (2021). Prototyping. Extrait de : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>

Jones, K. R. et Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. Journal of Extension, 43(5), 1-10.

Kalemaki, I. et al. (2019). Vers un cadre d'apprentissage pour l'éducation à l'innovation sociale, 2019 EMES Selected Conference Papers. Consulté à l'adresse suivante : [https://www.researchgate.net/publication/337415281\\_Towards\\_a\\_learning\\_framework\\_for\\_social\\_innovation\\_education\\_2019\\_EMES\\_Selected\\_Conference\\_Papers](https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers)

Mulgan, G. (2007). L'innovation sociale : Qu'est-ce que c'est, pourquoi c'est important et comment on peut l'accélérer. Oxford, Royaume-Uni : Said

Business School. Consulté à l'adresse suivante :  
[https://www.researchgate.net/publication/277873357\\_Social\\_Innovation\\_What\\_It\\_Is\\_Why\\_It\\_Matters\\_and\\_How\\_It\\_Can\\_Be\\_Accelerated](https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated)

Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T. et Miller D. T. (2008). Redécouvrir l'innovation sociale. Stanford Social Innovation Review. Disponible à l'adresse suivante :  
[https://ssir.org/articles/entry/rediscovering\\_social\\_innovation](https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation)

Plattner et al. (2011). Design Thinking ; Understand - Improve - Apply. Heidelberg : Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Disponible à l'adresse :  
<https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

Plattner, H. (2010). Une introduction à la pensée design : GUIDE DE PROCESSUS. Institute of Design at Stanford. Récupéré de :  
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

QED42. Comment l'empathie fonctionne dans la réflexion sur la conception. Extrait de : <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

Tremplin. (2021). Quelles sont les 5 étapes de la réflexion sur la conception ? Extrait de : <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

Stephanie Baseman. Processus de réflexion sur la conception. Extrait de : <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Extrait de : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

Workshopper (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Extrait de : <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Extrait de : <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>