

DESIGN : ÉTAPES ET OUTILS

Écouter

Observer

Définir

Imaginer

Scénariser

Tester

Préciser

Implémenter

suivre

DÉMARCHE D'OBSERVATION

Cahier des tendances et des inspirations

Collecter, observer, rassembler les informations qui pourront nourrir le projet.

--

Document méthodologique d'enquête.

Avoir les bonnes pratiques pour observer et enquêter.

--

Fiche d'observation

Noter et synthétiser les informations.

TERRITOIRE DU PROJET

Cartographie environnement

Permet de définir et de matérialiser l'environnement du projet.

SYNTHÈSE DU BESOIN

Le Persona usager enquêté

Vérifier sur le terrain, rencontrer les personnes réelles

--

Le Persona usager type

Créer des typologies d'usagers à confronter au projet.

CRÉATIVITÉ - SCÉNARISATION

Plateau de jeu

Permet de définir et de matérialiser l'environnement du projet.

--

Scénarios d'usages

Dérouler les usages par étapes, permet d'anticiper les problématiques.

CONCRÉTISER

Maquetter et prototyper

Créer des maquettes d'intention et des prototypes, pour valider des concepts et des aspects formels et fonctionnels.

--

Optimiser le développement et la production.

TESTER SUR LE TERRAIN

Crash-test

Tester les usages sur le terrain

--

Enquête de désirabilité

Créer une carte de l'empathie de l'utilisateur, tester la désirabilité.

--

Araignée d'analyse

Permet d'apporter les modifications nécessaires.

TERRITOIRE DE MARQUE

Cahier esthétique

Aide à la définition de l'identité du produit ou du service.

--

ADN de marque

Choisir et structurer les éléments de marque et les choix graphique et esthétique pour faire exister le projet.

--

Mapping et différenciation

Permet de se situer et se différencier de la concurrence