



LE DESIGN THINKING ET LE DESIGN SPRINT

On appelle *Design Thinking* l'approche de l'innovation qui se base sur l'utilisateur en tant qu'individu et qui s'appuie sur un ensemble d'exercices, d'outils. Ces derniers sont destinés à construire pas à pas une réponse à un challenge complexe en intégrant les besoins des utilisateurs dans une approche globale basée sur la co-création, la créativité et l'intelligence collective.

Quant au *Design Sprint*, il s'agit d'une forme plus agile, plus opérationnelle que le *Design Thinking*, qui peut être facilement réitérée sur un produit en confrontant des hypothèses rapidement avec les utilisateurs. Le *Design Sprint* constitue un système particulier permettant de créer et de tester des idées étape par étape.

1. LES ESSENTIELS DU DESIGN THINKING

ALDANA, M., DROMER, V., & LEMÉNI, Y. (2019). *Passez au Design Thinking. Penser, construire et mener vos premiers ateliers de cocréation*. Eyrolles.

Design Thinking - facilitateur - co-création - atelier - intelligence collective



BISO, S., & LE NAOUR, M. (2020). *Design Thinking. Accélérez vos projets par l'innovation collaborative* (2^e édition). Dunod.

Design Thinking - intelligence collaborative - expérience client - co-création



BRUNET, E. (2019). *La boîte à outils du Design Thinking*. Dunod.

Design Thinking - projet d'innovation - intelligence collective - co-conception - étude de cas



FASTE, R. (1994). Ambidextrous thinking. *Innovations in mechanical engineering curricula for the 1990s*. American Society of Mechanical Engineers.

creativity - freehand visualization - kinesthetic involvement - energetic involvement



KELLEY, T., & KELLEY, D. (2016). *La confiance créative. Tous innovateurs avec le Design Thinking*. InterEditions.

Design Thinking - confiance - créativité - innovation

NEY, S., & MEINEL, C. (2019). *Putting Design Thinking to Work. How Large Organizations Can Embrace Messy Institutions to Tackle Wicked Problems*.

Springer International Publishing.

Design Thinking - innovation - organization - leadership - practices - social spaces

PAVIE, X., JOUANNY, C., CATHY, D., & VEREZ, F. (2018). *Le design thinking au service de l'innovation responsable*. Maxima.

Design Thinking - innovation responsable - management - créativité

PLATTNER, H., MERINEL, C., & LEIFER, L. (ed.). (2015). *Design Thinking Research. Making Design Thinking Foundational*. Springer.

Design Thinking - team interaction - creativity - creative confidence



Consultable librement en ligne.

Accessible via ScholarVox.



FASTE, R. (1994). Ambidextrous thinking. *Innovations in mechanical engineering curricula for the 1990s*. American Society of Mechanical Engineers.

Selon les travaux de Rolf Faste (1994), à Stanford dans les années 1980, les sept étapes du *Design Thinking* sont :

- **définir** : identifier le problème à régler, prioriser le projet et déterminer ce qui en assurera le succès ;
- **rechercher** : revoir l'historique des problèmes rencontrés, collecter des exemples d'échec, identifier les parties prenantes du projet (supporters, investisseurs et critiques du projet), parler au client final ;
- **idéater** (néologisme) : identifier les besoins et les motivations des clients finaux, générer autant d'idées que possible pour répondre à ces besoins sans les juger, *brainstorming* ;
- **prototyper** : combiner, croiser et affiner les idées, créer des brouillons/maquettes/prototypes, recevoir un retour de clients potentiels ou non ;
- **sélectionner** : revoir les objectifs, faire perdre la propriété de l'idée sélectionnée à celui qui l'a eue, choisir l'idée la plus surprenante, nouvelle et économique... ;
- **implémenter** (mettre en place) : rédiger le plan d'action et donner les responsabilités, déterminer les ressources nécessaires, délivrer au client un prototype ou une esquisse ;
- **apprendre** : recevoir un *feed-back* du client final, déterminer si la solution validée répond à l'objectif de départ, identifier les sources d'amélioration.

ALDANA, M., DROMER, V., & LEMÉNI, Y. (2019). *Passez au Design Thinking. Penser, construire et mener vos premiers ateliers de cocréation*. Eyrolles.

Il s'agit d'un guide pratique pour penser, construire et mener des ateliers de co-création grâce au *Design Thinking*.

La première partie du livre reprend **la méthodologie du Design Thinking étape par étape**. Malgré les différences que l'on rencontre dans de nombreux ouvrages sur le nombre d'étapes et leur qualification, l'ambition reste toujours la même : innover pour ses utilisateurs, passer à l'action et apprendre de ses essais grâce à la construction de prototypes et à la prise de *feed-backs* auprès des utilisateurs finaux. Pour uniformiser les discussions, les auteurs ont choisi de présenter dans les chapitres suivants quatre étapes principales – immersion, idéation, prototypage, test – suivies du processus d'itération.

La deuxième partie aborde la question essentielle de **la posture de facilitateur** et, plus particulièrement, comment « être facilitateur dans une démarche *Design Thinking* ». Il ou elle accompagne les équipes en amont puis tout au long des ateliers, en construisant le déroulé le plus adapté, sélectionnant les outils les plus pertinents et garantissant le meilleur espace, spatial et temporel, pour que les équipes puissent collectivement atteindre leurs objectifs. Tout en créant les conditions favorisant l'émergence d'une intelligence collective, à savoir l'inclusion de tout le monde, l'égale répartition de la parole, l'écoute et la compréhension par tous et l'adhésion à tout moment.

La troisième partie déroule plusieurs techniques d'ateliers ; enfin, la dernière donne une boîte à outils solides pour se lancer.



2. L'ADN DU DESIGN SPRINT

Le *Design Sprint* permet de parvenir à répondre rapidement aux besoins des utilisateurs au moindre coût, avec une petite équipe, pour répondre à une problématique de base à un test utilisateur d'un système prototypé. Il est nécessaire d'organiser de nombreux ateliers – autour de la conception, du prototypage et du test des idées avec les parties prenantes, les clients – et, surtout d'itérer, le processus de *Design*.

Une posture de facilitateur pour innover

- **La suspension du jugement** : ouvrez votre esprit et celui des autres.
- Le but est de **se débarrasser au mieux de ses idées préconçues**, des ouï-dire, des aversions populaires, etc., pour percevoir objectivement une idée et dégager le point de vue rendant possible une omniscience optimale.
- **Mettez vos collaborateurs en confiance.**
- **Développez les *brainstormings*** avec processus d'idéation.
- **Mixez les équipes.**
- **Imprégnez-vous des connaissances** et créez des connaissances communes.
- **Appliquez au maximum la testabilité** : profitez de n'importe quelle opportunité pour mener des essais.

BANFIELD, R., LOMBARDO, C. T., & WAX, T. (2015). *Design sprint. A Practical Guidebook for Building Great Digital Products*. O'Reilly Media.

Design Sprint - risk of failure - digital product - prototype - test

BROWN, T. (2010). *L'esprit Design. Comment le design thinking change l'entreprise et la stratégie*. Pearson Education France.

Design Thinking - management - innovation

JOHNSON, K., MOUTOT, J.-M., & AUTISSIER, D. (2018). *L'innovation managériale. Design thinking, réseaux apprenants, entreprise libérante, intelligence collective, modes collaboratifs, ateliers participatifs, shadow cabinet, hackathon, junior entrepreneur...* Eyrolles.

management - innovation managériale - co-développement - co-design - réseaux apprenants - Design Thinking - ateliers participatifs - étude de cas

OSTERWALDER, A., PIGNEUR, Y., BERNARDA, G., & SMITH, A. (2015). *La méthode Value Proposition Design*. Pearson France.

matrice de proposition de valeur - produits - services - création de valeur - business model

SCHMITT, C. (2015). Du réparateur au facilitateur : changement de regard sur l'accompagnement. *Entreprendre & Innover*, 4(27), 93-101.

accompagnement entrepreneurial - facilitateur

THOMAS, P. (2020). *Le Design Sprint en pratique. Organiser, faciliter, transformer*. Eyrolles.

Design Sprint - transformation numérique - entreprise agile - UX Design

TOILLIER, A., DEVAUX-SPATARKIS, A., FAURE, G., BARRET, D., & MARQUIÉ, C. (2018). Comprendre la contribution de la recherche à l'innovation collective par l'exploration de mécanismes de renforcement de capacité. *Cahiers Agricultures*, 27(1), 15002.

innovation collective - renforcement de capacité - situation d'apprentissage - recherche agricole - CIRAD

3. L'INNOVATION COLLECTIVE, COLLABORATIVE

« L'innovation collective est une démarche cousine de l'innovation ouverte et d'ailleurs elle lui est très souvent assimilée (LOILIER & TELLIER, 2011). ... Pour le dire autrement, les notions de réseau et de mise en mouvement de ces réseaux émergent immédiatement lorsqu'il s'agit d'évoquer l'innovation collective » (SUIRE, BERTHINIER-PONCET & FABBRI, 2018, p.72).

L'innovation collaborative est le fait de regrouper différents acteurs (entreprises, structures institutionnelles, organismes de recherche...) autour de projets communs de développement. Cela permet d'actionner les hélices de l'innovation (CARAYANNIS, & CAMPBELL, 2017).

L'innovation prend une place de plus en plus importante dans les entreprises qui souhaitent poursuivre leur croissance et assurer leur pérennité dans un contexte hyperconcurrentiel et mondialisé. En effet, afin d'anticiper le renouvellement des produits qui est de plus en plus rapide, d'accéder aux technologies qui sont de plus en plus pointues et de comprendre les besoins des consommateurs qui sont toujours plus exigeants, les organisations publiques, privées doivent mettre en place des stratégies d'adaptation agiles et d'innovation. L'innovation devient ouverte, collective, multipartite et donc collaborative.

BOUCHEZ, J.-P. (2020). *Innovation collaborative. La dynamique d'un nouvel écosystème prometteur* (1^{re} édition). De Boeck Supérieur.
écosystème collaboratif - innovation collaborative - croissance économique - cas pratique - numérique

CARAYANNIS, E. G., & CAMPBELL, D F J. (2017). Les systèmes d'innovation de la quadruple et de la quintuple hélice. *Innovations*, 3(54), 173-195.
démocratie du savoir - transition socio-écologique - systèmes d'innovation de la quadruple hélice - quintuple hélice

GAY, C., & SZOSTAK, B. (coord.). (2017). *Management de l'innovation*. Dunod.
management - innovation - open innovation - créativité - Design Thinking - innovation de business models

GAULT, F. (2018). Defining and measuring innovation in all sectors of the economy. *Research policy*, 47(3), 617-622.
innovation - innovation systems - measurement of innovation - innovation policy - policy learning

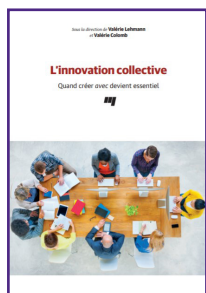
LEHMANN, V., & COLOMB, V. (dir.). (2020). *L'innovation collective. Quand créer avec devient essentiel*. Presses de l'Université du Québec.
co-développement - action inclusive - bien commun - innovation collective

LOILIER, T., & TELLIER, A. (2011). Que faire du modèle de l'innovation ouverte ? *Revue française de gestion*, 1(210), 69-85.
innovation ouverte - innovation fermée - processus d'innovation - contribution théorique - intégralogie

OECD/EUROSTAT. (2018). *Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation* (4th Edition). The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities, OECD Publishing.
innovation statistics - business innovation - business capabilities - innovation measurement

STEINER, A. (2014). *Élaboration et mise en œuvre d'un modèle organisationnel favorisant l'open innovation : contribution à l'innovation collaborative*. [Thèse de doctorat, université de Lorraine]. Hal.univ-lorraine.fr
open innovation - modèle organisationnel - modèle mathématique - simulation - outil d'aide à la décision

SUIRE, R., BERTHINIER-PONCET, A., & FABBRI, J. (2018). Les stratégies de l'innovation collective. *Revue française de gestion*, 3(272), 71-84.
innovation collective - innovation ouverte - management - réseaux - gestion de l'innovation collective



LEHMANN, V., & COLOMB, V. (dir.). (2020). *L'innovation collective. Quand créer avec devient essentiel*. Presses de l'Université du Québec.

Valérie Colomb est architecte et enseignante-chercheuse en sciences de l'information et de la communication à Sciences Po Lyon ; Valérie Lehmann exerce à l'université de Québec en tant que professeure de gestion. Le livre regroupe **19 contributions** « qui donnent à voir une approche collective et dynamique de l'innovation, rassemblant une diversité de postures, projets et expérimentations » (DRAMBA, 2021, p. 300*) notamment dans les champs de sciences économiques et en gestion, du droit, de l'architecture, géographie, sociologie, management. L'ouvrage s'articule ainsi autour de quatre axes : « échelles d'action et enjeux sociétaux », « dispositifs et acteurs », « histoires et expériences vécues » et « limites et obstacles » à travers des notions et expériences telles que : *living lab*, expérimentations collectives, *design thinking*, action publique, urbanismes participatif, financement participatif...

« L'innovation collective fertilise actuellement toutes les formes d'organisations comme les institutions publiques, les entreprises et les associations ou les collectifs formels. Sont influencés également les politiques publiques, les processus de projet public comme privé, les pratiques de changement ainsi que le management » (LEHMANN & COLOMB, 2019, p. VIII).

* DRAMBA, M. (2021). LEHMANN, Valérie et COLOMB, Valérie (dir.), 2020. *L'innovation collective. Quand créer avec devient essentiel*: Québec : Presses de l'Université du Québec. *Communication & Organisation*, 1(59), 300-302.

Déjà publié par le laboratoire ESPI2R

FASSHAUER, I., FRAGNY, B., & ZADRA-VEIL, C. (2021). *Les living labs à la recherche de l'exemplarité démocratique. Zoom recherche, 2*.

« Depuis leur mise en avant par l'Union européenne en 2006, **les living labs sont de plus en plus utilisés pour produire de l'innovation sociale**. Ainsi, l'Union européenne les définit comme "des environnements ouverts d'innovation en grandeur réelle, où les utilisateurs participent à la création des nouveaux services, produits et infrastructures sociétales"... L'utilisateur est donc mis au centre du processus d'innovation, dans un contexte réel, qui peut être un territoire rural ou urbain, un établissement de santé ou encore le domicile. Cependant, la place qui lui est accordée et la volonté affichée de garantir un certain idéal démocratique peuvent être discutées au regard de l'ensemble des phases d'un projet » (p. 1).

Les *Zoom recherche* sont des publications mensuelles du laboratoire ESPI2R. Elles ont vocation à faire connaître les travaux des enseignants-chercheurs et à vous initier à la démarche de recherche grâce à une synthèse généralement structurée en six points : contexte de l'étude, méthodologie, principaux résultats, apports, difficultés et pistes de réflexion, liens utiles/références.

