

1. Définissez votre objectif, trouvez un problème / un besoin :

Pour mobiliser les méthodes du design, vous devez avoir un objectif opérationnel à atteindre, un défi à résoudre (trouver des solutions, faire connaître un dispositif, impliquer les citoyens, connecter et fédérer différents acteurs)...

2. Définissez les produits de sorties que vous souhaitez obtenir :

Vous devrez comprendre ce que vous vous attendez à concevoir en utilisant les méthodologies du design : services numériques, nouvelles fonctionnalités dans une application, expérimentations locales de politiques publiques, plans de communication, plan d'actions, mesures à mettre en place...

3. Définissez les parties prenantes que vous souhaitez mobiliser sur votre projet et définissez leurs rôles :

Vous devrez comprendre si vous souhaitez concevoir une solution en mobilisant des compétences transversales, si vous souhaitez concevoir des solutions en partant du besoin de vos bénéficiaires (usagers, agents publics utilisateurs de la solution) ou si vous souhaitez mobiliser des méthodes de design thinking pour vous aider vous-même à créer des solutions innovantes

Parties prenantes de la conception

Bénéficiaires

4. Choisissez votre méthode de conception liée au design :

En fonction de vos objectifs, choisissez le type de méthodologies créatives que vous allez mettre en place. Celui-ci conditionnera les activités que vous ferez faire par vos participants. Le plus souvent, votre choix vous permettra d'organiser une « session design » (voir pour cela la méthode **concevoir avec usagers** et **préparer une session de créativité**). Selon le format que vous choisissez, vous vous reporterez aux canevas afférents. Chaque canevas représente une suite d'activité qui coordonne et cadence la session.

Innovation

concevoir de nouvelles solutions

Prospective

imaginez le futur, construisez des solutions à partir d'un idéal

UX design

repensez un service, un parcours utilisateur à partir de l'expérience de ses bénéficiaires

Tests

testez la valeur d'un dispositif avec les usagers, recueillir des indicateurs

Retrouvez les différents outils à partir de la méthode de design choisie

Démarrer son projet

Comprendre les usages et les usagers

Concevoir des solutions

Expérimenter une solution

Déployer une solution

Innovation
concevoir de nouvelles solutions

- Réaliser une roadmap

- Réaliser une cartographie d'expérience
- Cartographie d'empathie
- Immersion, observation et rencontre des usagers
- Personas

- Ensemble des outils

- Définir un ensemble de fonctionnalités
- Réaliser un scénario d'usage
- Construire le prototype
- Préparer un blueprint
- Définir des indicateurs
- Modéliser le fonctionnement de la solution

- Préparer un plan d'action, une roadmap
- Identifier les acteurs
- Mettre en place une stratégie d'influence
- Raconter le projet pour convaincre et fédérer
- Mettre à l'échelle
- Evaluer son projet

Prospective
imaginez le futur, construisez des solutions à partir d'un idéal

- Cartographier les connaissances

- Analyser et synthétiser ses découvertes
- Cartographie d'expérience prospective

- Imaginer le futur

- Définir un ensemble de fonctionnalités (méthode prospective)

- Raconter le projet pour convaincre et fédérer (récit du futur)
- Préparer un plan d'action, une roadmap

UX design
repensez un service, un parcours utilisateur à partir de l'expérience de ses bénéficiaires

- Réaliser une cartographie d'expérience
- Cartographie d'empathie
- Immersion, observation et rencontre des usagers
- Personas

- Concevoir avec des usagers

- Définir un ensemble de fonctionnalités
- Définir une maquette d'expérience utilisateur
- Préparer un blueprint
- Définir des indicateurs
- Modéliser le fonctionnement de la solution

- Evaluer la qualité et l'usage d'un service
- Identifier les acteurs

Tests / qualité
testez la valeur d'un dispositif avec les usagers, recueillir des indicateurs

- Formuler un objectif

- Immersion, observation et rencontre des usagers

- Définir des indicateurs
- Collecter les retours d'un test

- Identifier les acteurs
- Faire une enquête de satisfaction
- Evaluer la qualité et l'usage d'un service
- Evaluer son projet