

# Aide-mémoire

> Pensée design

Arts plastiques  
Secondaire



Il existe plusieurs processus d'innovation. La **pensée design** en est un. En anglais, on dit design *thinking*.

On peut la comparer à la dynamique de création. Cependant, la pensée design vise le design plutôt que la création d'œuvre d'art. Elle constitue une synthèse entre la pensée analytique et la pensée intuitive, c'est-à-dire entre le rationnel et l'intuition.

Quand on parle de design, il s'agit principalement de dessiner et de concevoir. L'objet final peut être un ordinateur, une lampe, un emballage, un robot, etc. La pensée design implique une cocréation entre le créateur et l'utilisateur.



# Aide-mémoire

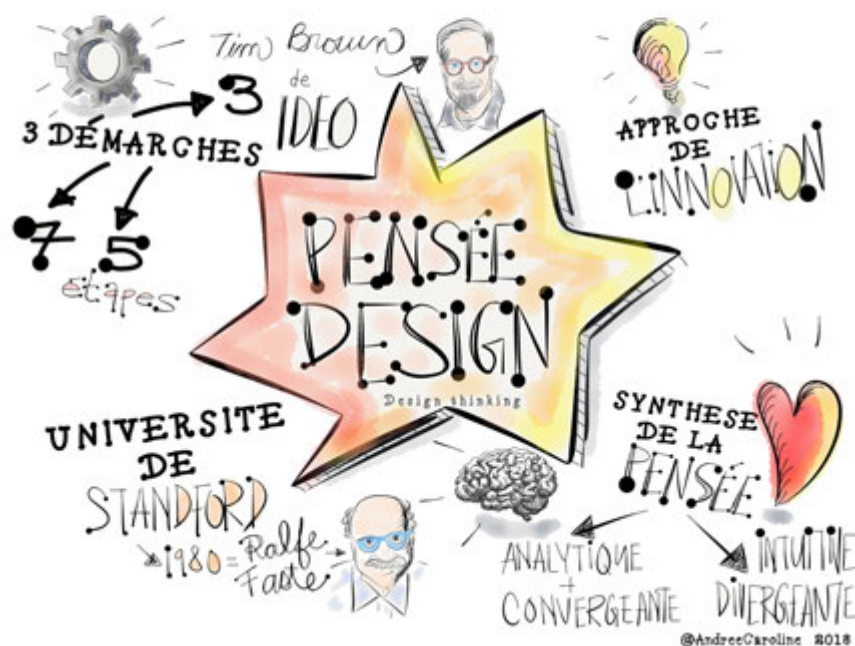
> Pensée design

Arts plastiques  
Secondaire



## COMMENT INNOVER ? EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN

Résumé du concept



Ce processus a été développé à l'Université de Stanford dans les années 80 par Rolf Faste, designer industriel américain. Mais c'est Tim Brown, président de l'entreprise de design IDEO, qui l'a fait connaître dans les dernières années. IDEO est une entreprise connue pour avoir conçu certains produits qui ont marqué l'histoire du design, comme la première souris d'Apple.

La pensée design est un processus en plusieurs étapes. Selon les auteurs auxquels on se réfère, le nombre d'étapes varie.

**Voici les 5 étapes les plus reconnues : ressentir, définir, imaginer, prototyper, tester.**

# Aide-mémoire

> Pensée design

Arts plastiques  
Secondaire



COMMENT INNOVER ?  
EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN  
LE PROCESSUS



- 1) Ressentir les besoins, les goûts et les intérêts de l'utilisateur, celui qui aura à utiliser l'objet.
- 2) Définir la problématique.
- 3) Imaginer différentes hypothèses ou solutions. Choisir la meilleure.
- 4) Créer un prototype.
- 5) Tester le prototype auprès des utilisateurs.

## À retenir !

La pensée design est un processus d'innovation servant à concevoir des objets qui correspondent davantage au besoin des utilisateurs.