



2 Idéation

IDÉATION GÉNÉRER DES IDÉES

BESOINS, CONTENU, CONCEPT, FONCTIONNALITÉS

> Aboutir à un concept et creuser ce concept

POURQUOI ?

- Libérer son esprit en laissant venir les idées
- Stimuler sa réflexion
- Capturer et rendre visuelle une idée
- Penser et communiquer visuellement
- Ouvrir le champ des possibles en faisant intervenir ensemble tous les acteurs du projet : rédacteur, designer, développeur, ergonomes, chef de projet, ...
- Assure une meilleure cohésion d'équipe : dialoguer en bonne intelligence avec les équipes
- On est toujours plus intelligents à plusieurs que tout seul !

POURQUOI ?

La phase d'idéation est toujours plus efficace en équipe pour faire émerger une multitude d'idées.

D
X
U



2 Idéation

IDÉATION GÉNÉRER DES IDÉES

LE BRAINSTORMING

L'IDEE GÉNÉRALE :

- Générer un maximum d'idées différentes dans un minimum de temps.
- Réunir des personnes pour un temps donné autour de la problématique.

LES RÈGLES :

- Ne pas critiquer,
- Se laisser aller (« freewheeling »),
- Rebondir sur les idées exprimées,
- Chercher à obtenir le plus grand nombre d'idées possibles sans imposer ses idées

BRAINSTORMING AVEC 6 CHAPEAUX

- Chacun des participants endosse un rôle et un mode de pensée.
 - > Chapeau blanc : La neutralité
 - > Chapeau rouge : La critique émotionnelle
 - > Chapeau noir : La critique négative
 - > Chapeau jaune : La critique positive
 - > Chapeau vert : La créativité
 - > Chapeau bleu : L'organisation

BRAINSTORMING DANS LA PEAU DU PERSONA...

- Chacun se met dans la peau d'un persona, d'une partie prenante ?

OPXU



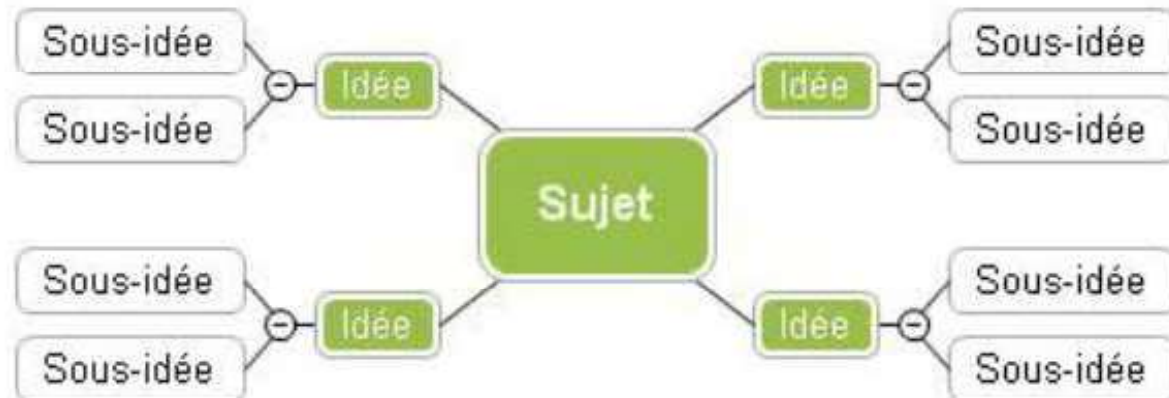
2 Idéation

IDÉATION GÉNÉRER DES IDÉES LE MINDMAPPING

L'IDEE GÉNÉRALE :

- Issu des mots anglais « mind » qui signifie « esprit, intelligence » et « map » qui signifie « carte »
- Représentation non-linéaire permettant d'organiser ses idées intuitivement autour d'un noyau central.
- Permet de transformer une longue liste de tâches monotones en une représentation graphique colorée et attractive, plus facilement mémorisable et proposant une organisation claire des ses idées. Le concept reprend la façon dont le cerveau fonctionne, raison pour laquelle il est très intuitif.
- Créateur de cet outil : l'Anglais Tony Buzan qui a développé ce concept dans un ouvrage intitulé «Encyclopédie du cerveau et de son utilisation » (1971).
- Consiste en une carte heuristique (carte des idées) qui s'articule de la façon suivante :
 - Au centre une idée générale souvent représentée par un mot ou un dessin
 - Autour de
qui se rat

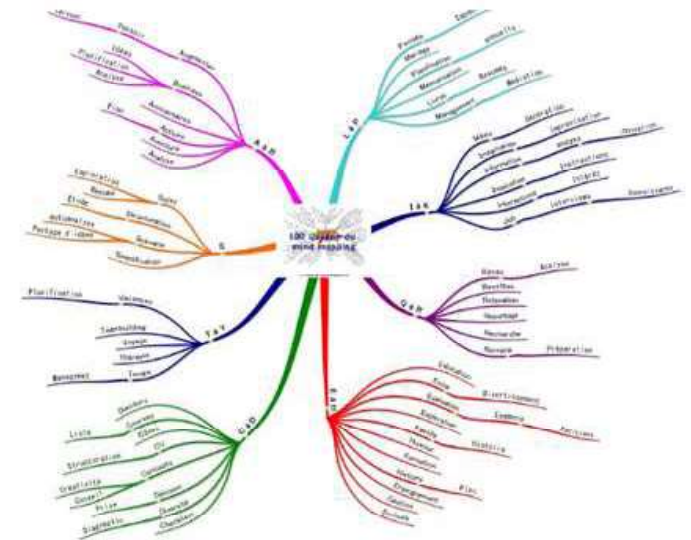
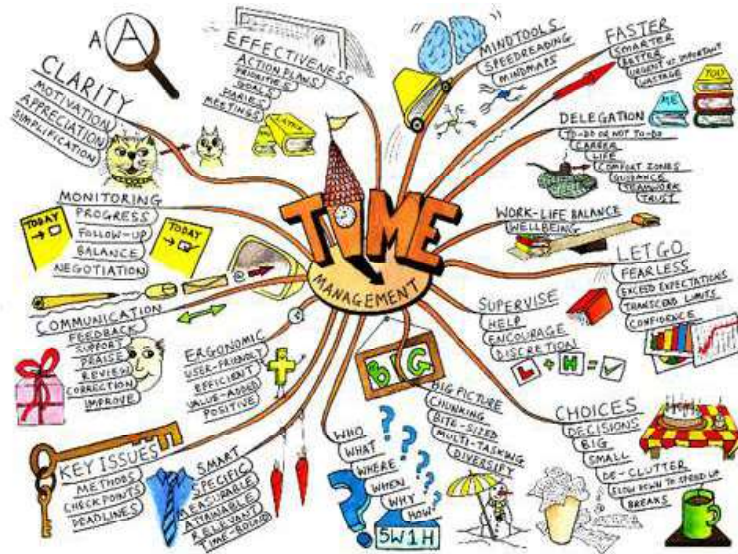
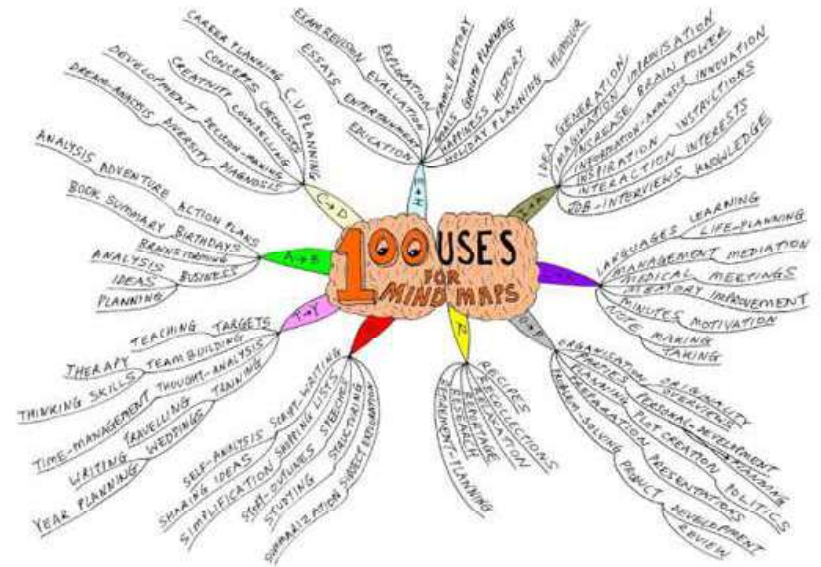
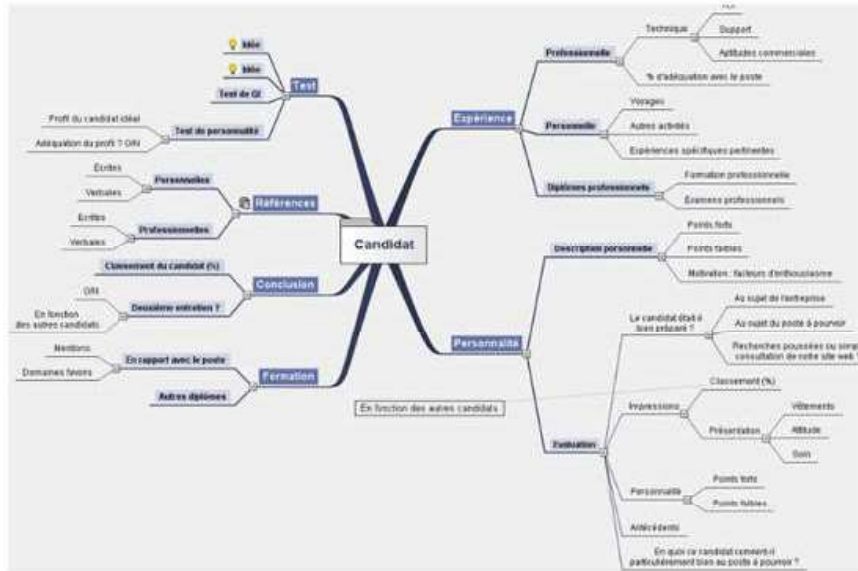
Schéma de construction des idées





2 Idéation

IDÉATION GÉNÉRER DES IDÉES LE MINDMAPPING



UX



2
Idéation

IDÉATION GÉNÉRER DES IDÉES

➔ Répondre aux besoins des utilisateurs par de la proposition de valeur

EXEMPLE DE LISTE DE BESOINS	PERSONA : profil utilisateur					
	L'étudiant	Le demandeur d'emploi	Le responsable RH	Le chef d'entreprise	L'organisateur événementiel	Le journaliste
BESOINS						
1- Formation						
Chercher et s'informer sur le contenu des formations	✓	✓	✓	✓		
Comparer les formations	✓	✓	✓	✓		
S'inscrire à une formation	✓	✓	✓			
Se renseigner sur les financements	✓	✓	✓			
S'informer sur les conditions d'admissions	✓	✓	✓			
Consulter les travaux des élèves	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2- Services						
Recruter un élève			✓	✓		
Soumettre une candidature pour enseigner		✓		✓		✓
Consulter les actualités de l'école	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Soumettre un projet (incubateur Prolab)	✓	✓		✓		
Tester son projet (labo R&D)	✓	✓		✓		
3- Communication						
Se renseigner sur l'école	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Créer un événement (hackthon, conférences, ateliers,			✓	✓	✓	✓
Promouvoir l'école (national et international)	✓			✓	✓	✓
Développer un partenariat (national et international)			✓	✓	✓	✓

UX



3 Organisation

ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU

TECHNIQUE DU TRI DE CARTE OU «CARD SORTING»

- Session durant laquelle les participants doivent organiser et regrouper des cartes représentatives d'un ensemble de contenus.
- Utilisé pour comprendre le schéma mental des utilisateurs et leurs associations de pensée.
- Bénéfique pour architecturer l'information.
- Révèle naturellement la façon dont les utilisateurs regroupent instinctivement les choses : comprendre leur logique.
- Permet de prendre des décisions sur les systèmes de navigation, les relations hiérarchiques et sémantiques entre les différents contenus.
- Se fonde sur le fait que nous avons tous en tête des catégories présumées pour organiser, trier et classer des objets.
- Exemple : Si l'on demande à quelqu'un où ranger un peigne dans une maison, il indiquera certainement la salle de bain.
- Si c'est si évident, pourquoi on fait cet exercice ?
 - Tout le monde ne résonne pas forcément de la même manière (exemple : on range tous notre ordinateur différemment...)
 - Ou on peut trouver le peigne rangé dans le salon....

UX



FINI DES QUESTIONS ?



MERCI AUX INTERVENANTS



DAVID BASSO

Directeur Associé et Gérant d'UZIK, une agence de communication digitale fondée en 2000....



MAGALI DULOT

Magali est UX Designer, consulting & training aux Gobelins. Elle est passionnée par le design de Service et conçoit des projets digitaux qui placent l'utilisateur au centre...



CORINNE LEULIER

Corinne est psychologue cognitive et ergonomiste au sein de Klee Group, une Société de Services Numériques spécialisée notamment dans la...



Karine Marasligiller

UX Designer et UI Enthousiaste

MARINA WIESEL
SENIOR UX DESIGNER