



# La démarche de projet dans le cadre du chef d'oeuvre par le design thinking.





# ➔ Définition « démarche de projet » (1)

## « Projet » ?

- ISO 25001 : « un projet = un ensemble unique de processus, constitués d'activités coordonnées et maîtrisées, ayant des dates de début et de fin et entreprises pour atteindre les objectifs du projet. La réalisation des objectifs du projet requiert la fourniture de livrables conformes à des exigences spécifiques. »



## ➔ Définition « démarche de projet » (2)

### « Démarche de Projet » ?

- Eduscol : « C'est une **démarche** spécifique qui permet de structurer méthodiquement et progressivement une réalité à venir.  
Un **projet** est défini et mis en œuvre pour élaborer une réponse au besoin d'un utilisateur, d'un client ou d'une clientèle, et il implique un objectif et des actions à entreprendre avec des ressources données. »



## Démarche de projet

Une des méthodes de démarche de projet est le  
« Design Thinking »...,  
méthode pertinente pour le « chef d'œuvre ».



# Le « Design Thinking »





# Présentation du « Design Thinking »

- Démarche que vous expérimenterez lors de la formation en présentiel. En quelques mots... voici ce qu'est le « Design Thinking » :
- Le ***design thinking*** (littéralement « penser le design »), en français **démarche design** ou **conception créative**
- Le *design thinking* est un processus en plusieurs étapes dont le nombre varie en fonction des auteurs :
  - Initialement constitué de sept étapes selon Rolf Faste, professeur de design à l'université Stanford en Californie : définir, rechercher, imaginer, prototyper, sélectionner, implémenter, apprendre
  - ramenées à cinq par Jeremy Gutsche du site *Trendhunter* : définir, imaginer, synthétiser, prototyper, tester
  - voire à trois par Tim Brown, le patron de la société IDEO : inspiration, imagination, mise en œuvre (*implementation*)





# ➔ L'esprit et la méthode du Design Thinking présentés aux jeunes





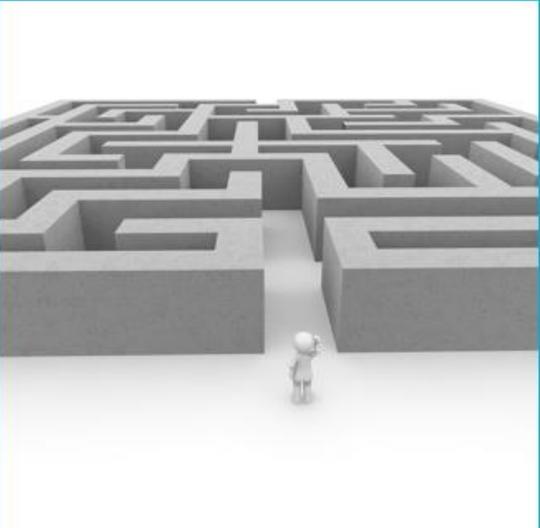
# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE ET  
DE LA JEUNESSE

## Un problème à résoudre (défi, problématique)





# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE ET  
DE LA FORMATION

## Une solution à réaliser (concrète ou pas)





# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**



  
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE ET  
DE LA JEUNESSE

## Autour d'une démarche de projet en 5 étapes centrée sur le design thinking



**DÉMARRER**  
LE PROJET

**IDENTIFIER**  
VOTRE DÉFI

**IMAGINER**  
DES SOLUTIONS

**PROTOTYPER**  
ET RÉALISER

**RÉFLÉCHIR**  
ET PARTAGER



# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**



  
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE ET  
DE LA JEUNESSE

## Nous sommes une équipe...

<b>NOUS AVONS UNE PROBLÉMATIQUE</b>	<b>NOUS AVONS IDENTIFIÉ DES BESOINS</b>	<b>NOUS AVONS DES SOLUTIONS</b>	<b>NOUS AVONS VALIDÉ UNE SOLUTION QUI MARCHÉ</b>
Comment l'aborder ? Qui rencontrer pour comprendre la problématique en profondeur ?	Quelles solutions imaginer pour répondre à ces besoins ?	Comment tester les solutions choisies et les perfectionner avec l'aide des personnes à qui elles sont destinées	Comment garantir que la solution sera durable ? Quels retours sur l'expérience vécue ?



# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**



## Au cœur du processus...

**IDENTIFIER**  
UNE PROBLÉMATIQUE

Cette étape consiste à définir une problématique et la comprendre **du point de vue des personnes qu'elle concerne**



**L'INSPIRATION**  
consiste à définir une problématique et à découvrir des approches originales.

**IMAGINER**  
DES SOLUTIONS

Il s'agit de produire de nouvelles idées pour résoudre la problématique



**L'IDÉATION**  
consiste à produire de nouvelles idées et à les concrétiser.

**RÉALISER**  
LA SOLUTION

Cette étape consiste à concrétiser vos meilleures idées sous forme de prototypes et les tester



**L'ITÉRATION**  
consiste en une série d'expérimentations basées sur l'avis des usagers.



# ➔ Démarche DT

**TRANSFORMER  
LE LYCÉE  
PROFESSIONNEL**





# La créativité





# La créativité : info ou intox ?

Affirmation #1 :

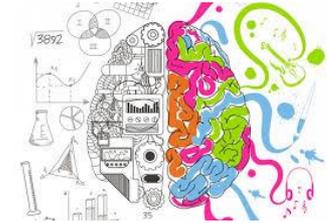
*« La créativité est innée. »*



# FAUX : La créativité n'est pas innée

## Neurosciences : notre cerveau est créatif...

- ✓ **Nous avons tous un hémisphère droit.** 😊
  - Depuis 1960 et les études de R. Sperry et M Gazzaniga, le rôle du cerveau droit a été étudié et démontré dans sa contribution à la créativité... même si la créativité exploite aussi les capacités du cerveau gauche pour évaluer les solutions imaginées.
- ✓ « *Tous les enfants ont un potentiel créatif intact, **libéré à nouveau chez l'adulte en cas de baisse du contrôle cognitif par le cortex préfrontal*** »  
Sharon Thompson-Schill, neuroscientifique (University of Pennsylvania)



## Méthodes et techniques : la créativité, ça s'apprend...

- ✓ Edward de Bono, Dr en médecine et philosophie, enseignant la créativité à Oxford, Cambridge et Harvard, a conceptualisé dès 1967 l'importance de la **méthode de pensée** (latérale, divergente, etc...) pour pouvoir générer de nouvelles idées.
- ✓ Il existe une **profusion de techniques de créativité, qui s'apprennent**, et qui permettent, selon Guy Aznar (président de Créa-France), de baliser le cheminement dans notre imaginaire pour générer des idées qui répondront à la problématique de départ.



# La créativité : info ou intox ?

Affirmation #2 : « **Créativité et imagination sont synonymes.** »



# FAUX : Créativité ≠ Imagination

## Définitions :

- ✓ « **L'imagination**, c'est la fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations, dont il n'a pas eu une expérience directe. »

Définition du Larousse

- ✓ « **La créativité**, c'est la capacité à générer des idées à la fois originales et adaptées au contexte dans lequel elles seront déployées. »

Todd Lubart, Pr. de Psychologie à l'Université Paris Descartes

« Les techniques de créativité permettent de baliser le cheminement dans notre imaginaire pour générer des idées qui répondront à la problématique de départ. »

Guy Aznar (président de Créa-France),



# La séance de créativité

## Conditions à réunir :

- ✓ Méthode stricte (technique de créativité)
- ✓ Climat bienveillant
  - Écoute, absence de jugement, autorisation de l'échec...

7 bonnes pratiques pour une séance de créativité :

- Bienveillance
- Toutes idées sont notées
- Censure interdite
- Quantité recherchée
- Folies, fantaisies
- Détournement
- Ici et maintenant

Alex Osborn, 1935, publiciste, fondateur de BBDO

Dans tous les cas, **la créativité répond à une problématique** (un « défi »), qui doit être posée.





# La créativité : info ou intox ?

Affirmation #3 :

*« La créativité est une compétence transversale. »*





# VRAI : La créativité est une compétence transversale

**Compétence** = « Ensemble de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes appropriées au contexte »  
*parlement européen*

Elle requiert :

- ✓ la maîtrise d'un certain nombre d'aptitudes (connaissances, capacités cognitives, habiletés manuelles et attitudes socio-affectives)
- ✓ et la faculté de les mobiliser dans la résolution de problèmes liés au contexte.

La **compétence transversale** renvoie à ces aptitudes, en particulier aux capacités cognitives. Elle se caractérise par le fait de ne pas être mobilisée que dans des contextes limités mais d'être au contraire **applicable dans un grand nombre de situations**, y compris nouvelles.

- ✓ Opérations mentales et mécanismes intellectuels de la taxonomie de Bloom
- ✓ savoir-faire méthodologiques (prendre notes, structurer un discours, maîtriser l'abstraction...)
- ✓ Savoir-être (travailler en groupe, débattre avec un contradicteur, s'exprimer en public...)

« Dans la majorité des rapports d'experts et des débats de chercheurs en éducation, la **créativité** renvoie plus largement à la capacité à proposer de nouvelles solutions [...], en recombinaison des connaissances existantes sans nécessairement respecter les cadres disciplinaires. »

*R. Cachia, IPTS, 2010, Creative Learning and Innovative Teaching: Final Report on the Study on Creativity and Innovation in Education in EU Member States*

➔ **La créativité est donc un savoir-faire & savoir-être transdisciplinaire = une compétence transversale.**



# Les techniques de créativité

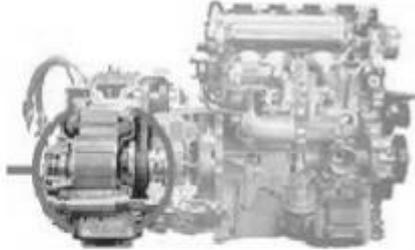




# Les techniques de créativité

*Définition : Les **techniques de créativité** sont les moyens ou méthodes qui permettent d'organiser et **favoriser l'exercice de la créativité** des membres d'un groupe.*

*Guy Aznar (président de Créa-France)*



Techniques de créativité  
« divergentes »  
(et « convergentes »)

Techniques de climat d'un  
groupe : « ice-breakers »  
et « energizers »

**Des outils intellectuels**  
Les techniques de créativité  
(une série de démarches intellectuelles  
ayant pour objet de détruire les anciennes  
configurations pour en créer de nouvelles)

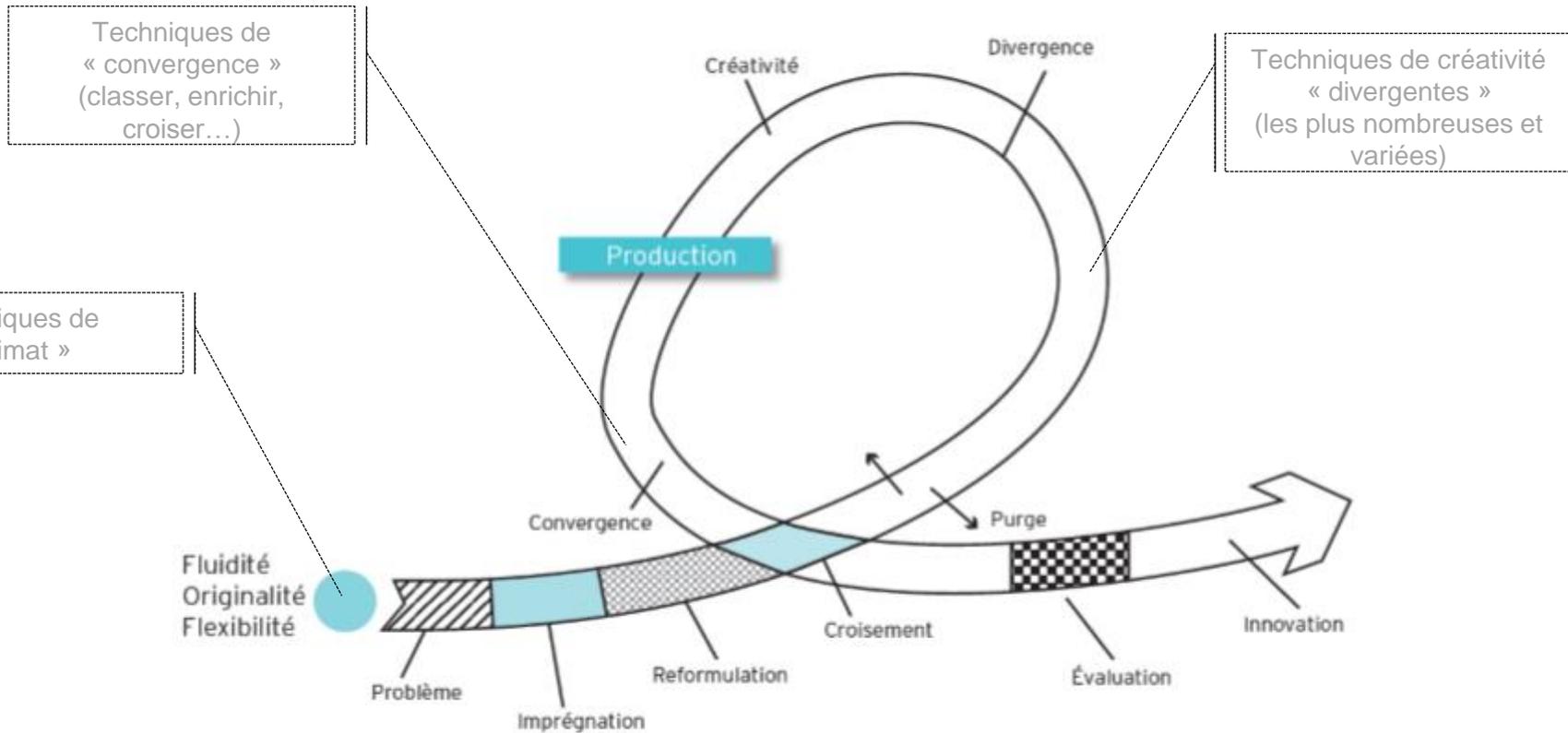
**Un moteur :**  
**la dynamique d'un groupe**  
La mobilisation des énergies  
dans un groupe entraîné





# Processus créatif

## → le looping de la créativité





# Exemple de technique

## Règles du jeu pour un brainstorming

*Son efficacité repose sur 4 règles, qu'on peut synthétiser par "CQFD"*

**C**ensure interdite (y compris l'autocensure)

**Q**uantité d'idées exigée

Idées **F**arfelues accueillies avec bienveillance

**D**émultiplication (rebondir sur les idées des autres et les combiner)

> PRODUIRE UN GRAND NOMBRE D'IDÉES EN UN TEMPS LIMITÉ

> S'OPÈRE EN 2 TEMPS : Production d'idées sans jugement & Critique / évaluation / sélection





## Pour en savoir plus...

- « La Boîte à outils de la Créativité », 2<sup>ème</sup> édition, DUNOD, François Debois, Arnaud Groff, Emmanuel Chenevier, 2015
- <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/70-janvier-2012.pdf>
- « Idées 100 techniques pour les produire et les gérer », EROLLES, Guy Aznar, 2005
- « Psychologie de la créativité », Armand Colin T. Lubart, 2003.



# Autres techniques de créativité (extrait)

Les outils de « pose du problème »

- ✓ Les tendances influentes (planche de tendances)

Design Thinking

- ✓ Le scénario utilisateur

Les outils de création de groupe

- ✓ Ice breakers, échauffements créatifs

Les techniques proches du brainstorming

- ✓ Brainstorming, purge, carte mentale

Les techniques projectives et analogiques

- ✓ Analogie, consultant virtuel, portrait chinois, rêve éveillé dirigé

Les techniques de rencontres forcées

- ✓ Acronyme, bissociation/association

Etc...

