

www.didaktic.fr

N°4 - 2020 - LE DESIGN THINKING

DidakTIC

Convergence des cultures de l'information

n° 4

2019

LE DESIGN THINKING



DIDAKTIC - Convergences des cultures de l'information



Une revue proposée par le Master 2
Management et Valorisation de
l'Information Numérique (MAVINUM)
Promotion 2019-2020

71ème section CNU : sciences de l'information et de la communication (SIC)





ÉDITORIAL	1
ILS ONT PARTICIPÉ	4
LE DESIGN THINKING	5
Le Design thinking a-t-il quelque chose à voir avec la philosophie ?	6
INNOVATION	10
Innover au-delà des disciplines en passant du Design thinking à la pensée hybride	11
Design thinking et innovation ouverture, une approche centrée sur l'individu pour relever les défis mondiaux	15
ENTREPRISE & MANAGEMENT	20
Le Design thinking à la rescousse du Knowledge Management	21
Privacy By design et Design thinking	26
Les Ressources Humaines & le Design thinking peuvent-ils se conjuguer ?	30
SCIENCES & RECHERCHE	
Données ouvertes de la recherche et Design thinking	
De l'esprit design du Design thinking à la dataviz de l'open data	
Les professionnels de l'enseignement peuvent-ils s'approprier les méthodes du Design thinking	
EXPÉRIENCE UTILISATEUR	
Design thinking & UX Design : est-ce une bonne stratégie pour l'entreprise ?	
Les apports du Design thinking dans le secteur médical : l'expérience de l'utilisateur comme facteur d'innovation	

BIBLIOGRAPHIE

GLOSSAIRE

GLOSSAIRE

D

Datavisualisation
La datavisualisation est un outil puissant qui permet de rendre visuelles des données. L'information est ainsi plus compréhensible et simple à communiquer. La représentation des données est très utilisée dans les entreprises ou lorsqu'un organisme traite un grand nombre de data. La datavisualisation peut prendre la forme par exemple d'un graphique en barres.

Design thinking
C'est un terme anglo-saxon pour désigner une méthode d'innovation principalement utilisée pour concevoir des produits ou des services dans les entreprises. Le design thinking peut toutefois d'appliquer à tous les projets, et s'emploie à vérifier la viabilité du projet et son utilisabilité par le futur usager, en se concentrant sur l'humain.

I

Innovation ouverte
L'innovation ouverte (ou « open innovation ») est un modèle de collaboration et de partage permettant le découplage du processus d'innovation d'une entreprise. En important différentes ressources pour les exporter vers d'autres entités, l'entreprise s'ouvre à des acteurs externes tout en réduisant les délais, les coûts et les risques.

K

Knowledge Management
Le Knowledge Management (K.M.) ou gestion des connaissances (G.C.) en français, est une démarche managériale qui a pour but d'identifier, analyser, organiser, archiver et partager les connaissances, le savoir et savoir-faire entre les membres d'une organisation. Cela permet d'éviter la perte d'informations importantes lors du départ d'un membre (démission, départ à la retraite, etc), mais aussi de comprendre et faciliter la passation de connaissances entre différents collaborateurs et différents services en entreprise.

O

Open data ou donnée ouverte
Le concept d'"open data", ou de "données ouvertes" participe de la volonté de démocratiser l'accès aux informations et aux connaissances. C'est un espace de ressources numériques enrichi par chacun, disponible pour chacun, avec un minimum de contraintes techniques, juridiques, financières. Les ressources offertes sont libres d'exploitation, de partage, de réutilisation. L'open science fait partie de l'open data.

P

Pensée visuelle
La pensée visuelle c'est une approche actuelle qui prend ses sources dans les courants des nouvelles méthodes conceptuelles comme l'UX Design et le Design thinking. Elle tend à favoriser la créativité et la transmission de l'information par la visualisation. C'est par exemple le Sketchnote, le Mindmap, le Storyboard, etc.

Privacy by design
Principe de conception des systèmes d'information ou de collecte et d'exploitation des données qui consiste à intégrer la notion de protection de la vie privée des individus dès la conception du système et non a posteriori.

U

UX Design (expérience utilisateur)
L'UX Design, qui peut être traduit par l'expérience utilisateur, correspond à une méthode employée par des concepteurs d'interfaces numériques. Cette dernière, centrée sur l'utilisateur, vise à rendre son expérience la plus optimale possible.