

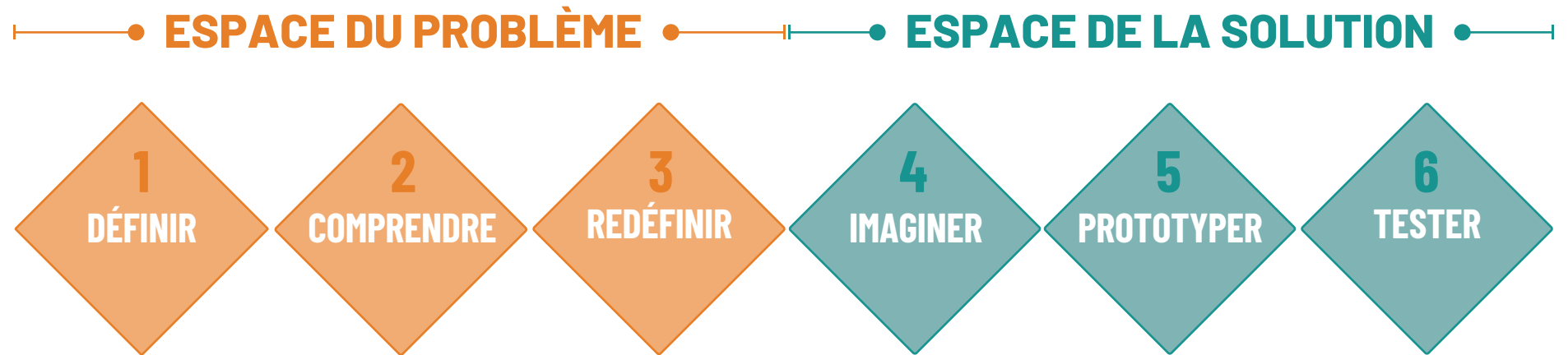
LE PROCESSUS DE COCRÉATION DU PROJET



: une adaptation de la pensée design

Inspiration et adaptation de [dSchool](#) et [UK Design Council](#)

La *pensée design* est une méthode de résolution de problèmes, centrée sur l'humain, qui met l'accent sur l'intelligence collective pour la compréhension des besoins des personnes usagères, la génération d'idées créatives et les itérations pour le développement de solutions innovantes aux problématiques complexes. Le processus de pensée design comprend généralement plusieurs étapes.



L'**ESPACE DU PROBLÈME** consiste à **DÉFINIR** le problème de façon rigoureuse afin de bien **COMPRENDRE** les besoins des personnes usagères potentielles et être en mesure de **REDÉFINIR** le problème de façon concrète.

L'**ESPACE DE LA SOLUTION** vise à **IMAGINER** différentes solutions au problème pour ensuite prioriser les plus adaptées, les **PROTOTYPER** pour favoriser une compréhension commune et pour les **TESTER** auprès de personnes usagères potentielles.

Élise Lebeau

Le contenu de cette ressource est soumis à la licence <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

Pour citer ce schéma simplifié :

Parent, S., Deschênes, M., Côté, A. et Pouliot, E. (2024). *Le processus de cocréation du projet LaVIE : schéma simplifié d'une adaptation de la pensée design*. CTREQ.

Cette ressource peut être téléchargée à l'adresse : <https://www.ctreq.qc.ca/projets/lavie/>

UNE COLLABORATION DE :



AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE :

LE PROCESSUS DE COCRÉATION DU PROJET : une adaptation de la pensée design

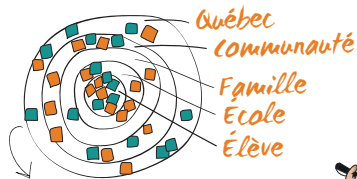
• ESPACE DU PROBLÈME •

Étape 1 : DÉFINIR

Analyser le problème ainsi que son écosystème et formuler une question *Comment pourrions-nous ?* (CPN) qui mène à l'action.

Le processus de pensée design propose d'abord de prendre le temps de bien cerner le problème.

LES INÉGALITÉS NUMÉRIQUES EN ÉDUCATION



Comment pourrions-nous...

verbe d'action + personnes usagères + problème

Facilitatrice

Ouf! C'est bien théorique, tout ça! J'ai déjà plein d'idées... C'est trop long!

C'est normal d'avoir hâte de trouver des solutions, mais il faut faire confiance au processus.

Bon, d'accord... Je fais confiance au processus, je fais confiance au processus, je fais confiance au processus...

Étape 2 : COMPRENDRE

Identifier et analyser les besoins des personnes usagères, notamment à l'aide d'entrevues et de la littérature scientifique.

Partage en grand groupe

ENTREVUES AVEC LES PERSONNES USAGÈRES

Échange en petites équipes

Réflexion individuelle

Étape 3 : REDÉFINIR

Définir les critères de la solution à développer grâce aux connaissances qui ont émergé lors des étapes précédentes.

CRITÈRES

- Mettre en valeur les ressources existantes
- Être simple et facile
- Fournir un accompagnement
- ↑ sentiment de compétence

Je comprends rien! À quoi ça va servir de faire ça?

Comme je l'ai expliqué en début de rencontre, cet exercice va nous aider plus tard à orienter nos solutions sur des cibles concrètes.

Ah, oui! Je me souviens maintenant... Une chance qu'elle est là pour nous guider!

• DÉFI POTENTIEL : APPRIVOISER L'AMBIGUÏTÉ FACE À LA DÉMARCHE ET À LA SOLUTION •

• ESPACE DE LA SOLUTION •

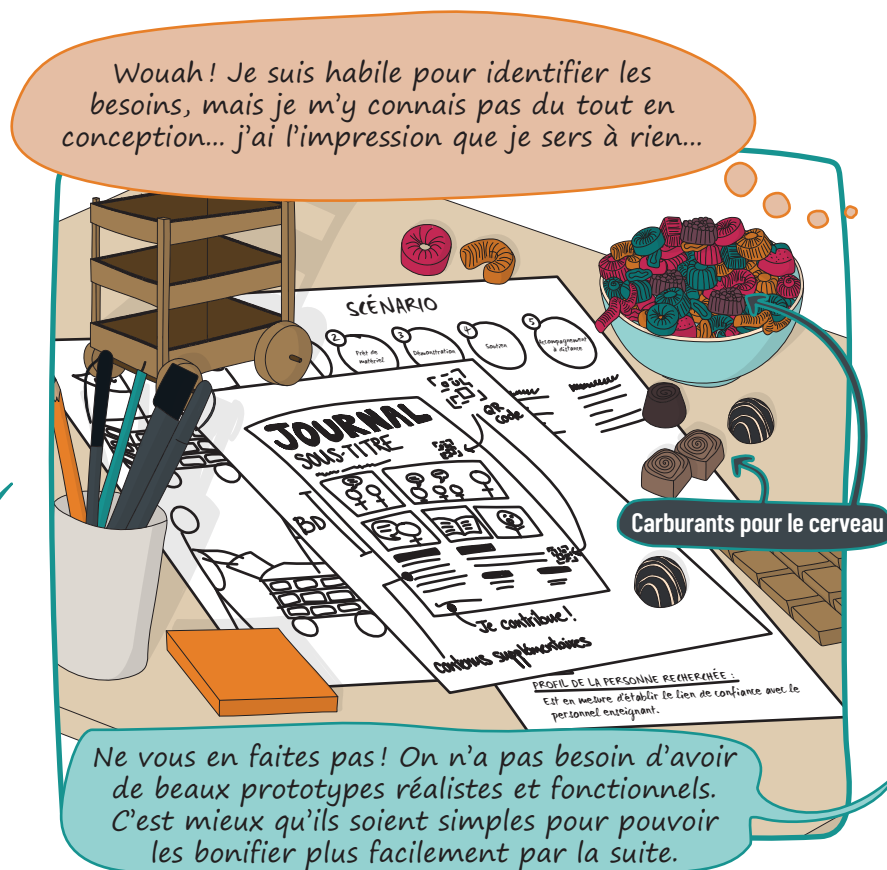
Étape 4 : IMAGINER

Cocréer des solutions au problème identifié à l'aide de différentes approches créatives.



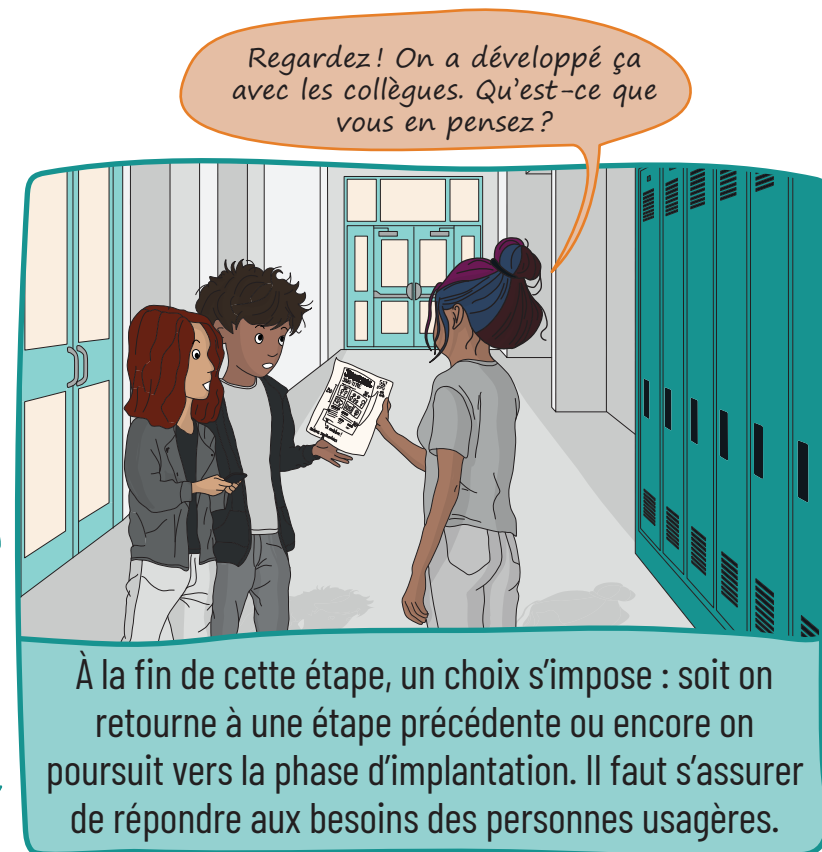
Étape 5 : PROTOTYPER

Esquisser les solutions les plus adaptées pour une compréhension commune.



Étape 6 : TESTER

Confronter les solutions auprès de personnes usagères et bonifier les prototypes.



• DÉFI POTENTIEL : S'APPUYER SUR LES APPRENTISSAGES DE L'ESPACE DU PROBLÈME POUR COCRÉER LA SOLUTION •

Pour citer cette bande dessinée :

Lebeau, E., Voyer, S., Parent, S., Deschênes, M., Pouliot, E. et Côté, A. (2024). *Le processus de cocréation du projet LaVIE : une adaptation de la pensée design*. CTREQ.

Cette ressource peut être téléchargée à l'adresse : <https://www.ctreq.qc.ca/projets/lavie/>



Le contenu de cette ressource est soumis à la licence <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

Élise
Lebeau

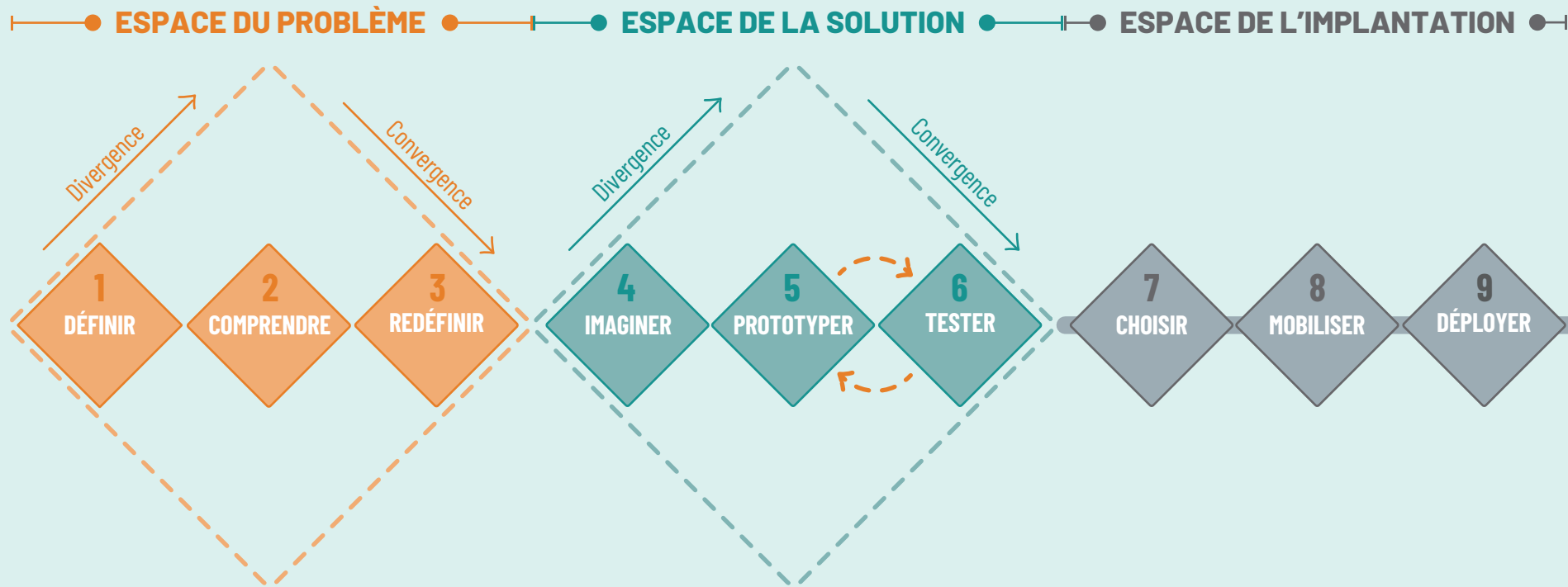
LE PROCESSUS DE COCRÉATION DU PROJET



: une adaptation de la pensée design

Inspiration et adaptation de [dSchool](#) et [UK Design Council](#)

Finale­ment, l'ESPACE DE L'IMPLANTATION peut être mené par une ou des personnes qui ont participé aux étapes précédentes, ou pas. Il s'agit alors de **CHOISIR** une solution cocrée pour la peaufiner et ensuite de **MOBILISER** les ressources nécessaires pour la **DÉPLOYER** à plus grande échelle.



Différentes trajectoires sont possibles à travers le processus de pensée design. Par exemple, si le test (étape 6) ne rencontre pas les attentes des personnes usagères, il est possible de retourner aux étapes antérieures afin d'améliorer les solutions cocrées.



Le contenu de cette ressource est soumis à la licence <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

Pour citer ce schéma :

Parent, S., Deschênes, M., Côté, A. et Pouliot, E. (2024). *Le processus de cocréation du projet LaVIE : schéma d'une adaptation de la pensée design*. CTREQ.

Cette ressource peut être téléchargée à l'adresse : <https://www.ctreq.qc.ca/projets/lavie/>

UNE COLLABORATION DE :



AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE :



Élise Lebeau

