

Formation

Legal design

Animés par la volonté de transmettre de manière **ludique** et **accessible**, nous proposons une **formation pratique** qui contextualise les apports du legal design dans le champ de **l'innovation juridique** (legal tech, langage juridique clair, UX design...)

2 agences, 2 personnalités
pour joindre
rigueur scientifique
et **pédagogie**

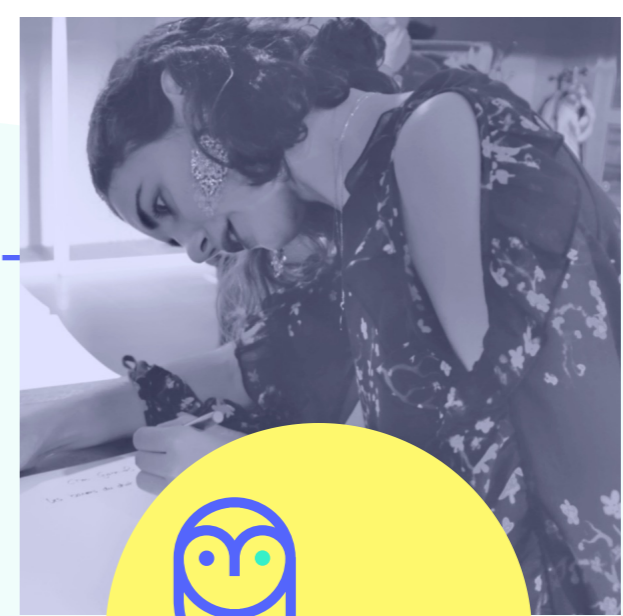
Joachim Savin



où
sont les
dragons

Membre de la Chaire
Innovation Publique
(ENA ENSCI Sciences
PO - Polytechnique)
Formateur EFB

Astrid Boyer



 **Billy
Agency**

Fondatrice des
Barons du Droit
Auteure des arrêts
illustrés
Formatrice auprès de
la NCE

Objectif

Acculturer les juristes aux concepts et méthodologies d'innovations par le design.

Pour qui ?

- Juristes
- Directions juridiques...
- Directions générales
- Directions de la conformité
- Directions de l'innovation
- Directions financières

Prérequis

Avoir un **projet**

Vouloir **changer** de posture

Contenu

Apports de la formation

- **Apports théoriques** (contexte d'apparition, définition des notions clés...)
- **Apports méthodologiques** (centrage utilisateur, mode projet, outils...)
- **Apports pratiques** (posture de conception, gestion de projet, rédaction de cahier des charges...)

Résultats d'apprentissage

À la fin de la formation

l'apprenant sera capable de :

- ✓ **Situer** la pratique du legal design
- ✓ **Comprendre** les enjeux du legal design
- ✓ **Identifier** une situation nécessitant le recours au legal design
- ✓ **Mener** un projet d'innovation centré utilisateur (UX)
- ✓ **Dialoguer** et collaborer efficacement avec des designers

Informations pratiques



Formation à distance possible



Durée 1 à 2 jours



6 participants / intervenants

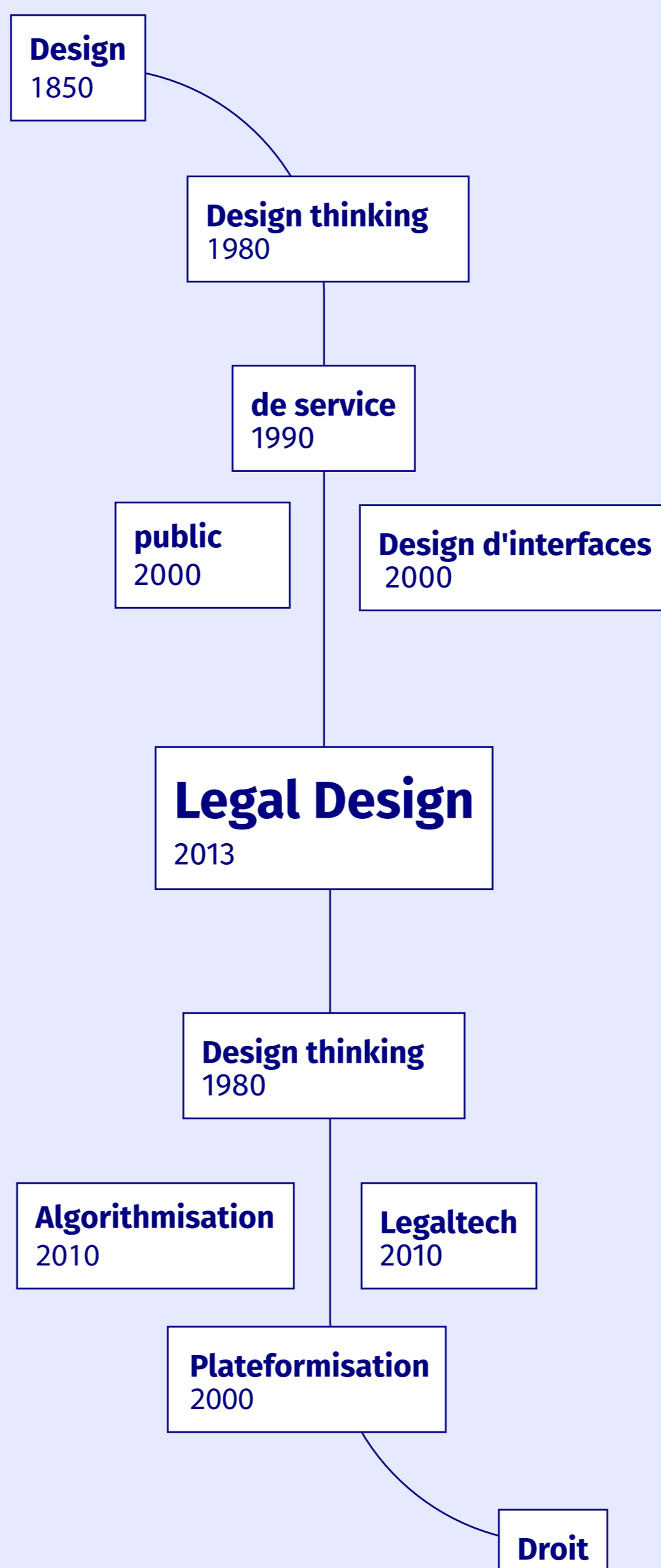
Origines et influences

L'émergence du legal design en Europe est liée à un double-mouvement.

D'une part, on assiste à une extension des champs du design (Findelli et Bousbaci, 2005) du design d'objets et de produits vers l'industrie du service, puis du service public pour toucher les questions de législation et d'accès aux droits dans les années 2010 (branche haute du schéma).

D'autre part, les nouvelles possibilités offertes par l'informatique, l'usage des algorithmes ou l'intelligence artificielle ont **modifié les pratiques et usages du droit** entraînant un besoin de méthode pour innover (branche basse du schéma).

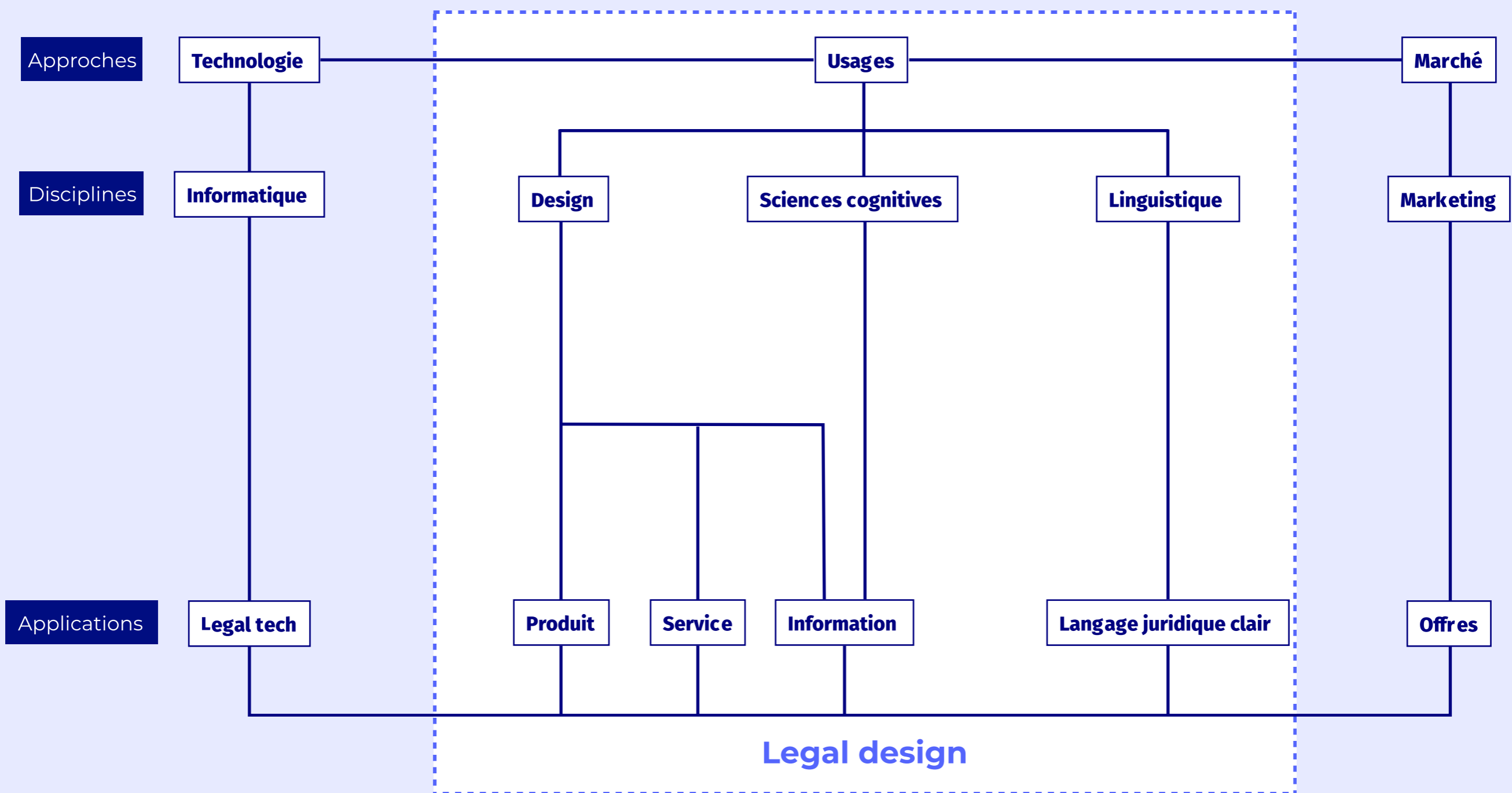
De ce **croisement entre Design et Droit** émerge un ensemble de pratiques qui ont vocation à **rapprocher le droit et ses utilisateurs (professionnels et justiciables)** hybridant des outils et démarches existantes (langage clair, design, numérique, conduite du changement...) ou en créant de nouvelles.



Le terme de « **legal design** » est apparu aux Etats-unis sous l'impulsion de Margaret Hagan, juriste ayant changé d'université pour suivre des cours de design à la design school de Stanford où a été théorisé le Design Thinking dans les années 1980.

Véritable levier d'innovation

Historiquement* les organisations innovent
selon trois approches différentes
et complémentaires :



1.
Par la technologie,
l'émergence de nouvelles
possibilités techniques
donnant lieu à de
nouveaux produits basés
sur celle-ci (IA, réalité
augmentée, blockchain...)

2.
Par les usages ou
l'observation des
utilisateurs, de leurs
comportements et de
leur expérience vis-à-vis
d'un objet, service,
organisation ou état de
fait existant.

3.
Par le marché, via
l'analyse des tendances
commerciales et
l'observation de la
consommation qui
permettent d'identifier et
de créer de nouvelles
offres ou produits par
segmentation.

Ces trois approches mobilisent
des domaines d'expertise et des
métiers différents comme le
Design, l'Informatique, le
Marketing ou les Sciences.
cognitives et des outils propres
qui sont complémentaires et
perméables.

**Le Legal design est une des
approches de l'innovation.**

*Dans les sciences de l'innovation
(Verganti, 2009)



Démarche centrée utilisateurs

Design

Activité professionnelle ayant pour vocation de spécifier les qualités des objets, services, processus ainsi que leurs organisations et ce tout au long de leur cycle de vie.

Activité reposant sur l'articulation de 2 dynamiques :

- **la conceptualisation**

(définition de problématiques, de valeurs et de concepts)

- **la formalisation** (dessins, maquettes et prototypes)

- **De service** : Domaine du design s'intéressant spécifiquement aux services (numériques, publics...).
- **UX (User Experience)** : ou expérience utilisateur, désigne des méthodologies et outils issue du design de service et s'intéressant spécifiquement aux utilisateurs de ceux-ci.
- **UI (user interface)** : ou interface utilisateur, désigne des méthodologies et outils issus du design graphique afin de dessiner les interfaces numériques des sites web, applications mobiles...

Design thinking

Méthodologie d'innovation créée par Rolf Faste à l'université de Stanford dans les années 1980 afin de reproduire les modes de travail des designers à destination d'autres professions et domaines d'activité.

Démarche centrée technologies

Agile

Issues de l'ingénierie logicielle et popularisées à partir de 2001 par le Manifeste pour le développement agile, les pratiques agiles mettent en avant la collaboration entre des équipes auto-organisées et pluridisciplinaires et leurs clients. Elles préconisent une planification adaptative, un développement évolutif, une livraison précoce et une amélioration continue et elles encouragent des réponses flexibles au changement.

Lean software development

Parfois appelé « Lean » cette méthodologie de projet est une adaptation du lean management développé chez Toyota dans les années 1980 et repose sur les principes suivants : Éliminer les sources de gaspillage, favoriser l'apprentissage, reporter la décision, livrer vite, responsabiliser l'équipe, construire la qualité intrinsèque, optimiser le système dans son ensemble

Démarche centrée marchés

Growth hacking

Méthode d'acquisition de clients importée des États-Unis en 2010 et très largement utilisée dans l'industrie des services numériques.

Stratégie océan bleu

Datant de 2005 la Stratégie Océan Bleue est un cadre d'analyse et d'action visant une forte croissance et des profits élevés en créant des offres « innovantes » au sein d'espace de marchés non contestés.

Innovation

L'innovation est une nouveauté ou une amélioration sensible apportée à un produit, un service (fonction, usage, technologie), un procédé, une méthode de commercialisation (marketing) ou d'organisation (interne, externe).
Manuel d'Oslo, OCDE

Ils en parlent

Joachim Savin est d'abord intervenu dans le cadre d'une conférence portant sur le Legal design.

Au cours de cet événement, tenu devant un auditoire composé de juristes, il a captivé la salle avec un sujet très éloigné du cœur de spécialité des participants : le design, son histoire, ses applications avant d'en venir à ses déclinaisons possibles dans l'univers du droit.

L'expérience et les retours qui ont suivi furent si concluants que je l'ai à nouveau sollicité pour participer, en qualité d'intervenant, à la convention annuelle de l'entreprise qui réunit 400 collaborateurs. J'ai reçu les félicitations de mon Directeur général pour ce choix.

”

Laurent Montant — Rédacteur en chef de La Quotidienne et Chargé de communication interne Éditions Francis Lefebvre

Ils ont apporté à la chaire « innovation publique » une aide précieuse de par :
— leur participation à la réflexion sur les apports du design dans le domaine juridique lors du lancement du programme et de la réunion sur la formation initiale. Ils ont aidé à formaliser ce que le design peut apporter à la sphère publique et identifié de nouveaux axes d'approches
— la coordination du programme et l'animation de la communauté notamment lors de la soirée Frictions de l'innovation Publique #2.

”

Françoise Waitrop — Chargée de mission innovation et modernisation de l'Etat