

DESIGN THINKING

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Comprendre les enjeux relatifs au contexte professionnel. Utiliser les différents leviers de l'intelligence collective. Produire des dispositifs de conception des produits/prestations/services créateurs de valeur. Faire preuve de « frugalité » dans son mode de conduite de projets innovants.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'appréhender la philosophie et la démarche Design Thinking, d'identifier et d'utiliser des méthodes et outils (en présentiel et à distance) pour concevoir des projets innovants, de rechercher l'inspiration dans la compréhension du contexte et l'empathie utilisateur et de pratiquer l'idéation et de développer sa capacité à identifier les opportunités d'innovation et de faciliter l'implémentation et l'adhésion au projet.

Population visée

Dirigeants, managers, consultants, chefs de produit ou projets, responsables de communication, créatifs ou toute personne souhaitant s'initier à la recherche d'innovation et développer sa créativité.

Pré-requis

Aucune connaissance particulière.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Expert en design

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Appréhender la philosophie et la méthode Design Thinking

- Définir le design et lister les 10 principes d'un bon design
- Distinguer le design thinking et la spécificité de son approche
- Identifier les différents types et formes de l'innovation
- Identifier les enjeux de la transformation digitale
- Appréhender le design centré utilisateur et le design collaboratif
- Schématiser les différentes représentations des étapes du design thinking

Identifier les enjeux et phases du Double Diamant

- Expliquer les différentes phases du Double Diamant du Design Council
- Différencier les phases de divergence et convergence
- Analyser un projet de design et décomposer ses différentes phases
- Classifier les différentes typologies de recherche en Design
- Distinguer les méthodologies UX Design, Agile et le design thinking

Favoriser la co-conception et animer des ateliers d'idéation

- Énumérer les éléments essentiels dans la préparation des ateliers
- Définir l'objet de l'atelier, les participants et le déroulé
- Lister les différentes méthodes et livrables en fonction des phases
- Créer un cadre chaleureux, décontracté propice à la créativité
- Identifier les pièges à surmonter
- Synthétiser les méthodes et outils numériques dans le cadre d'ateliers en distanciel

Atelier 1 - Exploration : Rechercher l'inspiration

- Analyser le contexte et développer l'empathie utilisateur
- Identifier les différents groupes d'utilisateur, leurs motivations et freins
- Synthétiser ses recherches et créer des personae
- Cartographier l'expérience utilisateur et identifier les irritants
- Définir la problématique à résoudre, le défi à relever
- Exploiter l'apport des données et ressources digitales dans la phase d'exploration

Atelier 2 - Idéation : Libérer les idées

- Déterminer des ice-breakers propices aux ateliers d'idéation
- Choisir les techniques de créativité adaptées au projet
- Faciliter la génération de nouvelles idées
- Trier, évaluer et sélectionner les idées pertinentes
- Développer sa capacité à identifier les opportunités d'innovation
- Exploiter l'apport des usages digitaux dans la phase d'idéation

Atelier 3 - Implémentation : Faciliter l'adhésion

- Transformer l'idée en un scénario de l'expérience utilisateur
- Définir les histoires utilisateur (user stories)
- Prototyper son MVP (Minimum Viable Product)
- Apprendre des retours utilisateurs et adopter une démarche d'amélioration
- Présenter le projet en exploitant le pouvoir du storytelling
- Exploiter l'apport des outils digitaux dans la phase d'implémentation