

SPRINT DESIGN

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Cette formation permet de comprendre et appliquer la méthodologie Design Thinking, de transformer le processus d'innovation de l'organisation déjà en place, de créer le déroulé d'un atelier, de conduire et animer un atelier de Design Thinking de A à Z, d'adopter une approche centrée pour les utilisateurs et d'intégrer les fondamentaux de la posture de facilitateur.

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet de comprendre et appliquer la méthodologie Design Thinking, de transformer le processus d'innovation de l'organisation déjà en place, de créer le déroulé d'un atelier, de conduire et animer un atelier de Design Thinking de A à Z, d'adopter une approche centrée pour les utilisateurs et d'intégrer les fondamentaux de la posture de facilitateur.

Population visée

Chef de projet numérique, ergonomiste IHM, designer d'interaction, webdesigner ou créatif (CR, DA, DC). Cette formation apporte une vision globale et transverse de l'UX Design, elle ne s'adresse donc pas à des UX Designer déjà en poste.

Pré-requis

Des connaissances en design et outils graphiques sont un plus. Avoir un projet digital à développer grâce à la méthode du Design Thinking.

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, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, 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

Formateur expert design d'interaction & UX 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).

Contenu

Début du projet de l'organisation

- Définition du challenge
- Définition du terrain de jeux
- Définition du(des) livrable(s)

Explication de la démarche design sprint :

- Atelier IMMERSION
- Atelier IDEATION
- Atelier DECISION
- Atelier PROTOTYPE
- Atelier TEST

Atelier IMMERSION

- ADN, décrypter l'identité du projet de l'entreprise
- Brand opposites
- Interview, récolter des informations clés
- Persona, utilisateurs cibles
- User journey, parcours utilisateurs

Atelier IDEATION

- Six to one
- Idéation contrainte
- Innovation landscape
- Moodboard, déterminer l'univers graphique

Atelier DÉCISION

- Vision du groupe
- Papillon voting
- Home sweet home
- Affiche publicitaire

Atelier PROTOTYPE

- Maquettage sur Adobe XD
- Storyboard
- Wireframe
- Construction lego
- UI design (système de composants)

Atelier TEST

- Interview utilisateur en face à face
- Proposition de valeur
- Plan d'actions visibilité
- Product roadmap
- The Martian Pitch

Restitution du projet

- Finalisation de l'ensemble des livrables du projet
- Préparation d'une présentation avec la méthode de design thinking
- Création du Pitch pour le projet

SPRINT DESIGN

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi
d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.