

## Programme de formation

### Design Thinking

Le Design Thinking offre une vision pragmatique de la mise en place de projets innovants par l'observation, l'empathie et l'ouverture

#### Durée

2 jours / 14 heures

#### Description

L'approche combine la cocréation avec des parties prenantes (ce qui offre une solution enrichie et complète) ainsi que l'application d'une démarche itérative pour un apprentissage empirique et une amélioration continue du produit ou service. Lors de cette formation Design Thinking, sur la base d'observations et d'hypothèses, de nouveaux concepts émergent, prêts à être testés et challengés, vous apprendrez à valider rapidement la faisabilité d'une offre de produit ou de service auprès de vos utilisateurs

#### Objectifs pédagogiques

- Appliquer la méthode pour concevoir et définir un produit ou service qui répond aux besoins de leurs clients/utilisateurs, Comprendre les besoins et les problèmes de leurs utilisateurs
- Concevoir un prototype
- Définir un challenge en Design Thinking
- Mener un projet Agile pour la réalisation d'un prototype
- Présenter un projet de façon convaincante
- Réaliser un atelier collaboratif

#### Public

Toutes personnes intéressées par l'innovation ou porteurs de projets

#### Pré-requis

La participation à un projet serait un plus sans être obligatoire

#### Méthodes pédagogiques

80 % théorie / 20 % pratique

#### Profil intervenant

L'ensemble de nos formations sont animées par des formateurs expérimentés possédant une expérience terrain éprouvée.

## Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation.

## Programme

### Définition de l'innovation et de l'UX Design

- L'innovation et l'approche UX Design.
- Présentation rapide du Design Sprint et du Design Thinking.

*Atelier : Repenser la télécommande.*

### Le processus de la créativité

- Le processus de la créativité.
- Exploration de plusieurs techniques de créativité.

*Atelier : Générer des idées à l'aide d'une technique de créativité.*

### La facilitation

- Le processus de la facilitation : co-créativité et collaboration.
- Concevoir et animer un atelier collaboratif en fonction d'un objectif donné.
- Panorama des « Innovation games » et des pratiques de facilitation.

*Atelier : Partager la vision du produit collectivement à l'aide du Speed boat.*

### Le Design Thinking

- Origines du Design Thinking.
- Présentation de la méthode d.school.

*Atelier : Redéfinir en binôme l'expérience d'offrir un cadeau.*

### Apprendre des parties prenantes

- Le Persona et l'Empathy map.
- Mener une Interview et un focus group.
- Réaliser des benchmarks.
- Étudier l'analytics. Investir les réseaux sociaux.
- Recueillir des feedbacks.

*Atelier : Représenter l'utilisateur idéal à l'aide de la technique du Persona.*

### Définir le produit ou service

- Concevoir un point de vue sur la base des apprentissages précédents.
- Formuler un CPN pour définir le challenge.
- Narration et engagement progressif.
- Découvrir et utiliser le storyboarding.

*Atelier : Raconter son idée de projet avec le storyboard.*

### Imaginer des solutions créatives

- Faire des choix et prioriser par la valeur.

- Utilisation de la technique du Brainstorming.
- Le tri de cartes et le diagramme des affinités.
- Représenter le parcours utilisateur.

*Atelier : Concevoir une Customer Journey Map.*

### **Prototyper une interface**

- Structurer l'écran : zoning et wireframes
- Faire l'inventaire et classer les contenus.
- Le prototypage « haute définition » et les outils.
- Réaliser une maquette digitale avec la technique « Crazy 8 ».

*Atelier : Prototyper avec l'application POP (<https://marvelapp.com/pop/>) et la technique Crazy 8.*

### **Évaluer l'expérience utilisateur**

- Principes, méthodes et best practices.
- Rédiger un protocole de test et recueillir les retours utilisateur.
- La méthode A/B testing. Les cartes de chaleur.

*Atelier : Rédiger, exécuter un test avec l'utilisateur puis adapter le prototype sur la base des apprentissages.*

### **Présenter son projet avec impact**

- Apprendre les concepts pour maîtriser l'art du pitch.
- Utiliser le visuel pour augmenter l'impact du message.
- Conception et rédaction du pitch à l'aide d'un support visuel.

*Atelier : Présenter son application en 3 minutes.*

### **Synthèse de la formation et évaluation**