

LES FONDAMENTAUX DU DESIGN THINKING : DÉROULÉ DE FORMATION

J1		
MATIN	Qu'est-ce que l'approche Design Thinking ?	<i>Ice breaker, introduction de la formation, présentation des grands principes du Design Thinking, constitution des groupes.</i>
	Cartographie des acteurs	<i>Vision exhaustive des parties prenantes et de leurs liens entre eux.</i>
	Pause	<i>Pause !</i>
	Personas	<i>Création du ou des personas qui seront les fils rouges des utilisateurs sur l'ensemble de la formation.</i>

APRÈS-MIDI	Carte d'empathie	<i>Création de la carte d'empathie de chaque persona pour aller plus loin dans la compréhension des besoins et des usages des utilisateurs.</i>
	Experience map existante	<i>Définition de l'expérience actuelle exhaustive vécue par un ou plusieurs personas et identification des points de douleur et des opportunités.</i>
	Hills	<i>Alignement de l'équipe sur la cible identifiée, la problématique à résoudre et l'objectif visé.</i>
	Pause	<i>Pause !</i>
	Idéation	<i>Réalisation d'une série d'exercices individuels et en groupe pour générer des idées innovantes autour de l'expérience map existante et identifier comment adresser les points de douleurs et opportunités.</i>
	Expérience map cible	<i>Définition de l'expérience idéale du ou des personas, qui est une vision long-terme et exhaustive.</i>
	Priorisation	<i>Choix des éléments prioritaires en termes de valeur ajoutée pour le ou les personas à créer.</i>
	Synthèse de la journée	<i>Echange sur le ressenti de cette première journée et retours sur les apprentissages.</i>

J2		
MATIN	Retours sur les exercices de la veille	<i>Ice breaker, questions/réponses.</i>
	Introduction au prototypage	<i>Réalisation d'un « Open Mind » et présentation des bonnes pratiques de création d'un prototype.</i>
	Storyboarding	<i>Exercice individuel d'illustration d'un pan de l'expérience cible.</i>
	Pause	<i>Pause !</i>
	Prototypage #1 (produit ou outil)	<i>Réalisation individuelle puis collective d'un prototype produit ou outil rendant concrets les parcours priorités.</i>
APRÈS-MIDI	Introduction aux tests utilisateurs	<i>Introduction théorique aux tests utilisateurs, ses conditions de réalisation et les bonnes pratiques à maîtriser.</i>
	Test utilisateur #1	<i>Réalisation d'un test utilisateur sur le prototype réalisé.</i>
	Prototypage #2 (service ou espace)	<i>Réalisation individuelle puis collective d'un prototype service ou espace rendant concrets les parcours priorités.</i>
	Test utilisateur #2	<i>Jeu de rôle représentant les différentes interactions présentes dans le prototype de service ou espace.</i>
	Pause	<i>Pause !</i>
	Le Design Thinking & la gestion de projets	<i>Comment intégrer le Design Thinking dans sa pratique quotidienne ? Quelles sont les bonnes pratiques et comment le pitcher ?</i>
	Passage de la certification Saegus	<i>Passage du quiz certifiant Saegus en ligne sur l'outil Saegus Quaest.</i>
	Conclusion de la formation	<i>Echange sur l'ensemble de la formation, du cas pratique et feedbacks.</i>

Compétences acquises à l'issue de la formation

- Maîtrise les bases théoriques de l'approche centrée sur l'utilisateur
- Peut mettre en place l'approche Design Thinking sur ses projets au quotidien
- Est capable de tenir un rôle dans une équipe de co-création
- Dispose d'outils pour développer des idées et projets innovants
- Sait promouvoir et diffuser les avantages de l'approche Design Thinking

Moyens pédagogiques & techniques d'encadrement

- 2 formateurs coaches Design Thinking expérimentés
- Les supports de présentation permettant l'acquisition des bases théoriques et les supports d'exercices nécessaires à la réalisation des cas pratiques.
- La remise d'un livret d'aide à la mise en pratique qui détaille les principes du Design Thinking ainsi que l'ensemble des activités vues pendant la formation pour pouvoir les continuer en toute autonomie après la formation
- L'accès à notre application de validation des connaissances afin de délivrer une Certification Saegus Design Thinking.



