Design Thinking : résoudre des problèmes et stimuler l'innovation

Date et durée

Code formation : INN-DTK
Durée : 2 jours
Nombre d'heures : 14 heures

Description

Le Design Thinking offre une vision pragmatique de la mise en place de projets innovants par l'observation, l'empathie et l'ouverture. L'approche combine la co-création 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. 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 servie auprès de vos utilisateurs.

Objectifs

A l'issue de cette formation, les participants seront en mesure de :

- 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.

Démarche pédagogique
Alternance d'apports magistraux et de travaux pratiques sous forme d'ateliers, d'outils de créativité et d'innovation, de jeux sérieux (Lego® Serious Play®, Innovation Games®), d'échanges et de retours d'expérience.
Evaluation de la formation
Le suivi de l'acquisition de la formation sera réalisé par le formateur et sera validé par un quiz.

Modalités d'évaluation

Travaux Pratiques

Pré-requis

Aucun, la formation est accessible à toutes personnes souhaitant comprendre et/ou créer une activité, entreprise, projet innovant ou startup.

Public

Cette formation s'adresse aux chefs de projets, designers, entrepreneurs, intrapreneurs, managers, porteurs de projets et plus généralement toutes personnes intéressées par l'innovation.

Cette formation s'adresse aux profils suivants

Chef de projet / Responsable de projet

Programme

JOUR #1

Présentations, tour de table, compréhension des niveaux et des attentes.
Définition de l'innovation et de l'UX Design

- Définir l'innovation et l'approche UX Design.
- Visualiser rapidement ce qu'est le Design Thinking.

Atelier : Redéfinir en binôme l'expérience d'offrir un cadeau.
La valeur, le client et le produit

- Comprendre la loi de Pareto.
- Savoir gérer les priorités et utiliser des techniques de priorisation.
- Découvrir les différents types de clients.
- Savoir utiliser le Persona et l'Empathy map.
- Prendre conscience de l'importance de la courbe d'adoption du produit.

Atelier : Prioriser les fonctionnalités selon la valeur.
Le processus de la créativité

- Maîtriser le processus de la créativité.
- Explorer plusieurs techniques de créativité.

Atelier : Générer des idées de fonctions pour l'application.
La facilitation

- Découvrir le processus de la facilitation : co-créativité et collaboration.
- Savoir concevoir et animer un atelier collaboratif en fonction d'un objectif donné.
- Découvrir le panorama des « Innovation games » et des pratiques de facilitation.

Atelier : Partager la vision de l'application avec le Speed boat®.
Comprendre le design thinking

- Apprendre les origines du Design Thinking.
- Découvrir de la méthode d.school.

Poser le contexte

- Comprendre les enjeux pour identifier des opportunités.
- Savoir recueillir et synthétiser l'information.

Atelier : Recueillir le maximum d'information sur le vote en France.
Apprendre des parties prenantes

- Savoir recueillir des informations utilisateurs.
- Apprendre à rédiger et à mener une Interview.
- Savoir réaliser un atelier de focus group.

Atelier : Profiler un Persona puis concevoir et réaliser une interview utilisateur.
JOUR #2
Définir le challenge

- Concevoir un point de vue sur la base des apprentissages précédents.

- Formuler un CPN pour définir le challenge.
- Apprendre ce qu’est la narration et l’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.
- Approfondir la technique du Brainstorming.
- Savoir représenter le parcours utilisateur avec la Customer Journey Map.

Atelier : Imaginer le parcours utilisateur de votre application avec la Customer Journey Map.

Prototyper une interface

- Savoir structurer l’écran : zoning et wireframes
- Savoir faire l’inventaire et classer les contenus.
- Définir le prototypage « haute définition » et les outils.
- Réaliser une maquette digitale avec la technique « Crazy 8 ».

Atelier : Prototyper une interface.

Evaluer l’expérience utilisateur

- Découvrir les principes, méthodes et best practices.
- Rédiger un protocole de test et recueillir les retours utilisateur.
- Apprendre la méthode A/B testing.
- Savoir utiliser les cartes de chaleur pour améliorer l’ergonomie.

Atelier : Rédiger, exécuter un test avec l’utilisateur puis analyser les résultats.

Pitcher son projet

- Apprendre les concepts pour maîtriser l’art du pitch.
- Utiliser le visuel pour augmenter l’impact du message.
- Savoir concevoir et présenter un pitch à l’aide d’un support visuel.

Atelier : Présenter un concept en 3 minutes.

- Bibliographie
- Synthèse de la formation & évaluation
- Remise du support au format PDF
- Quiz : Vérifier sa compréhension du Design Thinking.