Design Thinking

Comprendre et appliquer l'approche design thinking

Filière : **Méthodes, Tests, normes** Sous-filière : **Agilité**

RÉFÉRENCE	DURÉE	PRIX UNITAIRE HT
MP-DTH	**2 JOURS (14H)**	**1 590 €**

Objectifs pédagogiques

- Adopter une approche centrée utilisateur en identifiant les problèmes du point de vue client ou utilisateur
- Planifier et conduire des recherches utilisateurs de qualité, y compris les interviews d'utilisateurs
- Guider des groupes pour réaliser des brainstormings d'idées innovantes, apprendre à créer le déroulé d'ateliers innovants et les animer en toute sérénité
- Placer la collaboration et l'intelligence collective de vos équipes au coeur de votre proposition de valeur
- Enrichir les solutions aux problèmes avec la stratégie Océan bleu et le business model canvas

Public cible

- consultants
- data-analysts
- developpeurs
- directeurs-artistiques
- marketing-managers
- planneurs-strategiques
- product-designers
- product-owners

Pré-requis

Aucun

Programme de la formation

Comprendre et analyser

- Qu'est-ce que le Design Thinking et le Design Sprint ? Définition, histoire, exemples et mise en situation
- Établir une vision pour votre projet ou votre produit
- Identifier l'intégralité des parties prenantes et leurs interactions
- Comprendre l'expérience utilisateur (1) – Planifier sa recherche, identifier les principaux segments de clients à interviewer, poser les bonnes questions, créer un guide d'entretien
- Comprendre l'expérience utilisateur (2) – Mener une enquête terrain, maîtriser l'art de l'observation et initier ses premières interviews
- Comprendre l'expérience utilisateur (3) – Créer un persona, établir ses aspirations, besoins et points de douleurs
- Donner vie à l'expérience utilisateur à l'aide des parcours – Cartographier les étapes clés, les points de contacts, les obstacles à son expérience ainsi que les territoires d'opportunités à l'aide de données
- Réaliser une idéation (brainstorming) – Trouver les meilleures idées à travers des outils simples
- Choisir une grande idée et/ou filtrer les meilleures fonctionnalités – Prioriser et sélectionner à l'aide du vote d'équipe

Établir la proposition de valeur et prototyper

- Concevoir un nouveau parcours idoine – Transformer l'expérience de vos utilisateurs dans un nouveau parcours fluide, ergonomique et minimaliste
- Prototyper (1) – Élaborer les supports de la nouvelle expérience utilisateur en matérialisant sous forme de papier vos idées/fonctionnalités
- Prototyper (2) – Confronter vos prototypes en les testant rapidement
- Prototyper (3) – Apprendre à recueillir les retours utilisateurs pour améliorer vos prototypes encore et encore
- Établir la proposition de valeur de votre Produit Minimum Viable (MVP) à l'aide du business model canvas
- Enrichir votre proposition de valeur par des différenciateurs forts à l'aide de la stratégie océan bleue
- Établir un plan d'action à 6, 12 ou 18 mois avec des hypothèses claires

Qualité

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap, nous contacter en cas de besoin d'informations complémentaires.

Programme mis à jour le **6 octobre 2023**