

FORMATION CERTIFIANTE DESIGN THINKING 30H : INTÉGREZ LA CULTURE ET L'INNOVATION DANS VOS PROJETS ET VOTRE ORGANISATION

Notre formation certifiante Design Thinking se déroule en deux temps :

1- Un module e-learning avec des vidéos et des quizs qui vous permettront de découvrir et de vous familiariser avec le Design Thinking

2 - Un module formation action avec des travaux d'intersession entre certaines sessions

Durée : 30.00 heures

Effectif : 4 minimum / 6 maximum

Profils des stagiaires

- Directeurs marketing, Dirigeants, Consultants, Chefs de produit, Chefs de projet, Designers, Entrepreneurs, UX/UI Designer.
- Tous les managers qui souhaitent piloter et porter des projets d'innovation.

Prérequis

- Un ordinateur (Mac ou PC) équipé de caméra et micro.
- Un navigateur internet récent.
- Une connexion internet stable (wifi, fibre ou filaire).
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe.
- Pratique de base d'internet et des différents outils numériques.

Objectifs pédagogiques

- Mieux comprendre les besoins des clients, utilisateurs, collaborateurs, usagers ...
- Adopter une approche expérimentale de co-création / co-design
- Concevoir de nouveaux produits, services, expériences
- Débloquent la créativité des organisations et leur potentiel d'innovation
- Passer à une culture qui valorise les succès et autorise les erreurs, les échecs et élimine les plus gros obstacles à la créativité et à l'innovation
- Développer la force du collectif par la collaboration des équipes, et l'intégration de toutes les parties prenantes d'un projet
- Détecter les opportunités d'innovation, s'ouvrir à de nouvelles possibilités, nouvelles directions, nouvelles solutions
- Passer de stratégies marketing prédatrices à la collaboration avec les clients, utilisateurs ...
- Cultiver l'optimisme et avoir un impact positif
- Accélérer le rythme des projets et réduire les coûts
- Concevoir une expérience plus globale et générer plus de satisfaction
- Rester compétitif dans un monde en constante évolution
- Apprendre à s'inspirer des nouveaux modèles innovants et inspirants
- Savoir réaliser des prototypes rapides, tester et valider des hypothèses

Compétences visées

- Repérer les principes du Design Thinking et savoir l'expliquer, exposer la démarche du design Thinking, les étapes, les outils, la posture à adopter.
- Identifier les attentes des utilisateurs en s'appuyant sur les techniques de recherches utilisateurs afin de placer leurs besoins au cœur du projet.
- Définir la problématique à résoudre en amont d'un projet à partir de la synthèse des besoins et du persona défini en amont et de la priorisation afin de choisir le challenge pour ce projet.
- Générer des idées (idéation) en s'appuyant sur l'intelligence collective et les outils de créativité pour générer un maximum d'idées sur la problématique et avoir une proposition complète.
- Pratiquer la divergence et la convergence, favoriser la créativité d'un groupe de travail, d'une équipe.
- Concrétiser un storyboard à partir de la proposition définie pour donner vie aux idées sous forme d'un prototype basse fidélité.
- Présenter le prototype auprès d'un panel d'utilisateurs ciblé afin d'évaluer la pertinence de la solution et d'améliorer le résultat final.
- Déployer la démarche de Design Thinking et la démarche d'innovation au sein d'une équipe ou d'une organisation.

Contenu de la formation

- **Les fondements de la démarche Design Thinking et ses cas d'usages (1h30 en e-learning)**
 - Présentation du design thinking et de ses origines
 - Découvrir l'état d'esprit (empathie, co-création, itération)
 - Le processus de création Design Thinking
 - Exemples de projets conçus en mode Design Thinking
- **Séance 1 - Introduction au Design Thinking et à la formation (3 heures en classe virtuelle)**
 - Icebreaker (activité brise-glace) pour créer une cohésion de groupe et faire connaissance
 - Présentation du parcours de formation, des outils, des ressources
 - Introduction au Design Thinking : quizz interactif, échanges et discussion sur le contenu étudié en amont de la formation
 - La posture du Design Thinker et les règles du jeu pour faciliter le Co-design
 - Lancement de l'atelier fil rouge et du challenge
 - Mise en pratique : atelier Speed Boat pour le lancement du projet
- **Séance 2 - Phase d'immersion - Mener l'étude des utilisateurs (3 heures en classe virtuelle)**
 - Présentation de la phase d'immersion
 - Panorama des techniques de recherches (observation, entretiens utilisateurs, focus group, analytics ...)
 - Définir un panel utilisateurs
 - Préparer et mener des entretiens individuels (questionnement, écoute active, observation, posture, principes clés)
 - Mise en pratique : Réalisation d'un panel utilisateurs, d'une trame d'entretiens, réalisation d'interviews croisés pour expérimenter la posture
 - Intersession : les participants réalisent en autonomie des entretiens utilisateurs entre la séance 2 et la séance 3
- **Séance 3 - Phase d'immersion - Interpréter les données collectées (3 heures en classe virtuelle)**
 - Différence entre interprétation et observation (avec le petit jeux UX des photos)
 - Mettre commun des données récoltées sur le terrain
 - Interpréter et modéliser ces données en collectif (objectifs, besoins, motivations, freins et usages des utilisateurs)
 - Conception de persona et de carte d'empathie
 - Mise en pratique : réaliser un persona, une carte d'empathie

- **Séance 4 - Définir une problématique et s'inspirer (3 heures en classe virtuelle)**

- o Définir la problématique avec la méthode « Comment pourrions nous ? »
- o Prioriser avec la méthode « Dot voting »
- o Définir le Design challenge
- o Inspiration : Identifier des exemples de solutions déjà existantes avec la méthode du benchmark, - analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge
 - Mise en pratique : définir la problématique sur projet fil rouge, recherche d'inspirations
- o Intersession : les participants vont chercher de l'inspiration et réalisent un benchmark entre la séance 4 et la séance 5

- **Séance 5 : Phase Idéation – générer des idées (3 heures en classe virtuelle)**

- o Découvrir différentes méthodes de génération d'idées et les origines du « brainstorming »
- o Principe de divergence convergence et créativité
- o Apprendre à alterner réflexion individuelle et collective
- o Construire sur les idées des autres (co-design)
- o Apprendre à trier, regrouper les idées avec la méthode de tri de cartes
- o Vote et priorisation des idées
- o Sketcher une solution avec l'atelier Crazy'8
- o Définir une proposition de valeur pour un produit, service, projet
 - Ateliers : exploration de différentes techniques d'idéation, vote et priorisation, Crazy's 8 sur le projet fil rouge
- o Intersession : fixer la solution et affiner la Value Proposition Design

- **Séance 6 - Prototypage (3 heures en classe virtuelle)**

- o Principe de prototypage rapide - prototyper pour tester
- o Les différents types de prototypes, présentation d'exemples
- o Le storyboard : concevoir le scénario d'utilisation d'un service à travers ses points de contact
- o Techniques et outils de prototypage - bonnes pratiques pour réaliser le prototype en équipe et l'assembler pour le présenter
 - Atelier : réalisation d'un storyboard, prototypage collectif de la solution projet fil rouge

- **Séance 7 - Business Model Canva et viabilité économique (3 heures en classe virtuelle)**

- o Le Business Model Canva comme outil dynamique de réflexion et d'innovation
- o S'appropriier les différents blocs de contenus du Business Model Canva, proposition de valeur, segments de clientèle, canaux, relations avec les clients, ressources clés, activités clés, partenaires clés, flux de revenus et structures de coût
- o Croiser pertinence de la solution et opportunités de marché - méthode Lean StartUp
 - Mise en pratique : Co-construire le Business Model Canva du projet fil rouge

- **Séance 8 - Tests utilisateurs + Pitch de la solution (3 heures en classe virtuelle)**

- o Comprendre le contexte, objectifs et enjeux des tests utilisateurs
- o Les différents types de tests
- o Recruter les bons utilisateurs
- o Organiser les tests en présentiel et/ou à distance
- o Établir un guide de test
- o Conduire les tests et analyser les résultats
- o Itérer et améliorer le prototype suite aux tests
- o Pitcher une solution en 1m30
 - Mise en pratique : réaliser un guide de test, conduire les tests utilisateurs, itérer sur le projet fil rouge + préparer le pitch canva de la solution
- o Intersession : réaliser des tests utilisateurs et itérer la solution, préparer le pitch de la solution pour le passage de la certification

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email: contact@emydigital.fr

Tel: 0973728900



- **Séance 9 : Passage de la certification + La boîte à outils du Design Thinking (3,5 heures en classe virtuelle)**

- Passage de la certification Design Thinking (une partie collective + une partie individuelle)
- Debrief général sur le projet et l'application du design thinking lors du challenge
- Coordonner l'ensemble de la démarche et des outils du Design Thinking
- Appliquer le Design Thinking dans son organisation
 - Exercice de mise en application pour s'approprier les outils du design thinking

- **Séance 10 : Bilan et debrief individuel (1h en individuel en classe virtuelle)**

- Rétrospective sur la formation
- Projection vers le futur
- Questions / réponses

Moyens techniques et pédagogiques

Classes virtuelles : Lors d'une formation en classe virtuelle nous favorisons l'interactivité, la collaboration et l'intelligence collective. Nous créons une véritable dynamique de groupe pendant les classes virtuelles grâce à l'alternance de travail en individuel, en binôme, en petits groupes et en plénière.

A prévoir le cadre d'une formation en classe virtuelle :

- Un ordinateur (Mac ou PC) équipé de caméra et micro.
- Un navigateur internet récent.
- Une connexion internet stable (wifi, fibre ou filaire).
- Pratique de base d'internet et des différents outils numériques.

Classes en présentiel : Lors d'une formation en présentiel, nous prévoyons une salle de formation équipée d'un moyen de projection (Écran, vidéo projecteur), de wifi, de mobilier et espaces d'affichages modulables. Du matériel de prototype est également mis à la disposition des apprenants dans le cadre de certaines formations.

Rythme d'apprentissage : Les séances en classes virtuelles se déroulent soit en demie-journée sur un rythme de 3h30, soit de 9h00 à 12h30 ou de 14h à 17h30 et /ou sur une journée complète de 7 heures, de 9h00 à 17h00 avec une pause déjeuner d'une heure. Afin d'assurer un niveau d'attention constant malgré les écrans pour les classes virtuelles, nos formations sont actives et rythmées, nous intégrons une pause par séance et maintenons l'énergie du groupe avec des energizers.

Logiciels et outils des formations en classe virtuelle : Nous utilisons, entre autres, des logiciels et outils à la fois simples à prendre en main et efficace pour la collaboration à distance : Zoom, Mural, Kahoot, WooClap, Google Drive, Padlet, ...

Kit pédagogique et supports : Nous fournissons un kit pédagogique aux participants comprenant : Un support PDF, des ressources et outils variés.

Le kit pédagogique comprend également les productions réalisées par les participants tout au long de la formation.

Situation de handicap : EMY DIGITAL est soucieux d'accueillir les personnes en situation de handicap sans discrimination. Nous veillons à garantir l'égalité des droits et des chances des personnes handicapées pour accéder à la formation et pour leur permettre de valider leur parcours.

Merci de nous contacter :

- pour identifier ensemble un risque d'écart entre les aptitudes de la personne et les exigences de la formation,
- pour organiser l'accueil en présentiel dans les locaux dédiés à la formation ou à distance.

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email: contact@emydigital.fr

Tel: 0973728900



Méthodes pédagogiques

Les méthodes pédagogiques employées par nos formateurs et formatrices s'appuient sur l'expérience active des participants, la créativité et le co-développement et ce même à distance grâce à des outils digitaux participatifs et interactifs.

Nos formations respectent les différents styles d'apprentissage de l'adulte afin de permettre à l'ensemble des participants de vivre une expérience mémorable et utile à leur pratique professionnelle.

Chaque séquence pédagogique est organisée en quatre grands « temps forts » :

- Une phase de découverte
- L'apport méthodologique ou théorique
- La mise en application
- La synthèse

Suivi administratif et évaluations

Après vous être inscrits, vous recevrez par voie dématérialisée une convocation indiquant les liens d'accès à l'extranet et aux classes virtuelles pour une formation à distance ou l'adresse du lieu pour une formation en présentielle.

Si des participants ont des horaires à ajuster, ils sont alors définis en début de session en accord avec le groupe.

Des feuilles d'émargement dématérialisées seront à signer lors de chaque séance.

Évaluations des compétences : Les participants sont évalués tout au long de la formation sur des quiz interactifs, des mises en situation, des ateliers pour vérifier l'acquisition des compétences.

A la fin de la formation, un questionnaire est proposé aux participants afin qu'ils puissent faire le point sur l'assimilation des acquis en lien avec les objectifs de la formation et dont les indicateurs nous permettent de garantir des formations de qualité.

A l'issue du parcours de formation, les participants recevront un **certificat de réalisation de l'action de formation**.

Entre 2 et 6 mois après la fin de la formation, un questionnaire est adressé aux participants permettant d'évaluer la mise en application dans ses pratiques professionnelles et auquel cas de réévaluer ses besoins de formation.

Quelques références d'Emy Digital

Grands comptes : PÔLE EMPLOI, BANQUE POPULAIRE, CAP GEMINI, DELOITTE, COVÉA Assurances, RATP, CAF Gironde

Tourisme : Trajectoires Tourisme, MONA Tourisme, Offices de Tourisme France entière, CDT, ART, Tourisme Lab Nouvelle Aquitaine

Agences digitales : AMILTONE, UX LIMPIDE, DEDI Agency, DATAFIRST, DIGITALE PIPELETTE, ROCKETLABS, COM6 INTERACTIVE

Associations et collectivités : Ministères des Sports et de la Jeunesse, Assurance Maladie, Habitat des Possibles, Ville et Aménagement Durable, Bordeaux Mécènes Solidaires, AFPA, Maison de l'Emploi, CCI Ille et Vilaine, DDTM Gironde, Communautés de communes ...

Structure d'accompagnement à l'emploi : CREDER, Maison Métropolitaine pour l'emploi Lyon, Socrate Conseil...

Start-up et accélérateurs : Influence Food, Innest, le Hack40

Écoles : HETIC, DIGITAL Campus, École Multimédia

Indépendants : Consultants, formateurs, UX Designers, Coachs

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email: contact@emydigital.fr

Tel: 0973728900



Equipe pédagogique

Emily Lefebvre : Présidente d'Emy Digital et Responsable pédagogique

Pascale Limare : Responsable Qualité Formations et Chargée de clientèle

Léa Bordier : Assistante Formations

+ Équipe de formateurs