

FORMATION DESIGN CIRCULAIRE : LE DESIGN THINKING APPLIQUÉ À L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE

“Adoptez une démarche d’innovation au service d’une économie plus durable et responsable”

La course à l’innovation technologique de ces dernières décennies atteint aujourd’hui ses limites que nous ne pouvons plus nier. La prise de conscience des effets dévastateurs de notre économie basée sur l’exploitation des ressources et sur le manque de prise en compte du facteur humain et du bien commun se développe.

Face au dérèglement climatique et ses multiples conséquences, nous avons les capacités de créer des modèles vertueux et résilients et nous pouvons innover au service d’une sobriété choisie et non subie.

L’économie circulaire est en cela une solution prometteuse qui permet d’imaginer, de créer des organisations sociales et des modèles économiques justes, soutenables et créateurs de valeurs sociales, environnementales et économiques.

Elle apparaît comme une réponse intéressante aux enjeux de développement durable de notre société car elle s’inspire des systèmes naturels, se base sur la pensée systémique pour repenser la gestion des ressources, la revalorisation et le recyclage des déchets, la consommation d’énergie et l’empreinte environnementale des activités humaines.

Et comme la Commission Européenne en fait état “l’étape de conception définit 80% des impacts environnementaux d’un pays”, nous pensons que les principes de l’économie circulaire sont à intégrer dès la conception d’un produit ou d’un service. C’est ce que l’on appelle le Design Circulaire. À la croisée du Design Thinking et de l’économie circulaire, l’approche du Design Circulaire est assez récente et encore trop peu déployée par les acteurs économiques publics et privés.

Lors de cette formation, vous explorerez la méthodologie du Design Thinking et du Design Circulaire qui prennent en compte les besoins des utilisateurs mais également la circularité pour régénérer les flux de ressources et la considération de l’ensemble de l’écosystème et de la chaîne de valeur autour d’un produit ou service. Cette formation est donc une formation basée sur le Design Thinking appliquant le concept de l’économie circulaire issu des différents courants de pensée dont la conception régénérative. Cette méthodologie appelée Design Circulaire intègre donc la nature dans les piliers de l’innovation (*toute innovation doit être désirable pour les utilisateurs, faisable techniquement, viable économiquement et prévoir la circularité en respect de la nature*). On peut aussi parler d’éco-conception ou conception écologique.

Cette formation donne accès à notre certification Design Thinking et se déroule en 4 temps :

- 1- **Un module e-learning d’1h** avec des vidéos et des quizzes qui vous permettront de découvrir et de vous familiariser avec le Design Thinking et l’économie circulaire.
- 2 - **Un module formation action** (autour d’un projet de groupe) se déroulant sur 10 séances de 3h avec des travaux d’intersession entre certaines sessions.
- 3 - **La préparation et le passage de la certification Design Thinking** lors d’une séance de 3h.
- 4 - **Un accompagnement personnalisé d’1h post formation.**

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email : contact@emydigital.fr

Tel : 0973728900



Durée : 35 heures

Format : à distance

Effectif formé : de 4 à 12 participants

Profils des stagiaires

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

Prérequis

- Accessible à tous types d'apprenants.
- Suivre le module E-Learning Design Thinking que nous mettons à disposition en amont de la formation.
- **Suivre la formation E-learning Circulab de 2h sur l'économie circulaire** en amont de la formation (accès gratuit).
- Être pleinement et activement présent lors de cette formation action.
- Prévoir du temps pour les travaux à réaliser en intersession (réaliser un interview utilisateur, faire des recherches d'inspiration, affiner le prototype ...)

Objectifs pédagogiques

- Appliquer le Design Thinking à la conception d'un projet.
- Intégrer les principes de l'économie circulaire, de la pensée systémique et passer au degré supérieur de Design Circulaire à l'aide d'outils adaptés.
- Mettre l'utilisateur et la nature au cœur de sa stratégie.
- Utiliser de nouvelles méthodes créatives, les outils du Design Thinking et du Design Circulaire.
- Savoir réaliser des prototypes rapides, tester et valider des hypothèses.
- Mettre en place le Design Thinking et le Design Circulaire dans son entreprise.

Compétences visées

- Repérer les principes clés du Design Thinking et de l'économie circulaire.
- Identifier les attentes des utilisateurs afin de placer leurs besoins au cœur du projet.
- Analyser un écosystème et des chaînes de valeur.
- Définir la problématique à résoudre en amont d'un projet à partir de la synthèse des besoins et usages des utilisateurs et de l'analyse de l'éco-conception
- 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 prioriser ces idées.
- Analyser et designer des business models régénératifs (avec le Circular Canva®).
- Faciliter la création de valeur partagée et permettre la coopération entre différents acteurs.
- Concrétiser un storyboard à partir de la proposition d'une solution pour donner vie aux idées sous forme d'un prototype.
- Présenter le prototype afin d'améliorer le résultat final.
- Implémenter un projet conçu en Design Circulaire et passer à l'action.

Contenu de la formation

1ÈRE PARTIE : DU DESIGN THINKING AU DESIGN CIRCULAIRE

- **Comprendre l'approche design thinking**
Mise en pratique : elearning (vidéos et QCM)
- **Intégrer l'économie circulaire, la circularité, la régénération des flux et des ressources**
Mise en pratique : elearning (vidéos et QCM)
- **Considérer l'ensemble de l'écosystème et de la chaîne de valeur autour d'un produit ou d'un service**
Mise en pratique : cas pratique
- **Comprendre et appliquer la pensée systémique**
Mise en pratique : exercice sur un sujet d'actualité

2NDE PARTIE : CONCEVOIR UN PRODUIT OU SERVICE AVEC LE DESIGN CIRCULAIRE

- **Étape 1 : l'immersion (observer et comprendre l'existant)**
 - o Cadrer le projet en équipe.
 - o Mener des enquêtes terrain auprès des utilisateurs (interviews, observations...)
 - o Modéliser les données collectées sous forme de personas.
 - o Identifier les parties prenantes de son activité et cartographier l'écosystème.
 - o Analyser la chaîne de valeur avec circularité.
 - o Trouver les opportunités circulaires sur l'ensemble de la chaîne de valeur.
 - o S'inspirer de solutions innovantes en matière de circularité (en France, à l'étranger et dans la nature)

Mise en pratique sur un projet fil rouge

- **Étape 2 : la définition de la problématique**
 - o Analyser la phase d'immersion (d'enquête)
 - o Identifier les vulnérabilités et opportunités pour innover et rendre le système plus résilient.
 - o Re-questionner sa proposition de valeur.
 - o Définir le challenge design en intégrant la pensée circulaire.

Mise en pratique sur un projet fil rouge

- **Étape 3 : idée et créativité**
 - o Générer des idées dans une perspective circulaire.
 - o Faire preuve de créativité en équipe pour se projeter dans de nouveaux scénarios.
 - o Faciliter la création de valeur partagée et la coopération entre les acteurs de l'écosystème.
 - o Définir la mission.
 - o Maximiser les impacts positifs économiques, sociaux et environnementaux avec le Circular Canvas®.

Mise en pratique sur un projet fil rouge

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email : contact@emydigital.fr

Tel : 0973728900



• Étape 4 : prototypage

- o Définir une solution et une proposition de valeur.
- o Storyboarder la solution.
- o Intégrer les principes du prototypage rapide du Design Thinking.

Mise en pratique sur un projet fil rouge

• Étape 5 : tests utilisateurs

- o Préparer les tests utilisateurs et réaliser les tests.
- o Recueillir du feedback, itérer et améliorer la solution.
- o Pitcher sa solution.

Mise en pratique sur un projet fil rouge

• Étape 6 : implémentation

- o Introduction aux méthodes agiles et à la gestion de projet.
- o Définir un plan d'actions.
- o Identifier de nouveaux partenaires.

Mise en pratique sur un projet fil rouge

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 (groupe complet).

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 dans les locaux du client ou mis à disposition par le client : prévoir une salle de formation équipée d'un moyen de projection (écran, vidéo projecteur), de wifi, de mobilier et espaces d'affichages modulables.

Rythme d'apprentissage : Les séances en classes virtuelles se déroulent soit en demi-journée sur un rythme de 3h30, soit de 9h00 à 12h30 ou de 14h à 17h30. Les séances en présentiel se déroulent **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 **en présentiel comme en distanciel**, nos formations sont actives et rythmées, nous intégrons une pause par **demi-journée d'animation** 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...

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email : contact@emydigital.fr

Tel : 0973728900



Kit pédagogique et supports : Nous fournissons un kit pédagogique aux participants comprenant : un support PDF, des ressources et outils variés ainsi qu'un accès à la boîte à outils du design thinking et du design circulaire via des Padlet évolutifs. 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.

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 présentiel.

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.

EMY DIGITAL

39 avenue du Médoc

33320 EYSINES

Email : contact@emydigital.fr

Tel : 0973728900



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

Équipe 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