

Design Thinking

Comprendre et appliquer l'approche design thinking

Détails

- Code : UX01
- Durée : 3 jours (21 heures)

Public

- Consultants
- Data Analysts
- Développeurs
- Directeurs artistiques
- Marketing Managers
- Planneurs stratégiques
- Product Designers
- Product Owners

Pré-requis

Objectifs

- 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

Programme

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 idée (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 bleu
- Établir un plan d'action à 6, 12 ou 18 mois avec des hypothèses claires

Modalités

- Type d'action :Acquisition des connaissances
- Moyens de la formation :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque

stagiaire

- **Modalités pédagogiques** : Exposés – Cas pratiques – Synthèse
- **Validation** : Exercices de validation – Attestation de stages