



S'inspirer par le Design Thinking - Module 1/3

Durée 1 jour(s) (DESIGN-THINKING-M1)

Aller à la rencontre des utilisateurs pour identifier des opportunités

Description

Innover pour les utilisateurs avec une démarche de co-création : voilà le but du design thinking. Dans ce module vous pourrez approfondir la première phase de la méthodologie grâce à une approche théorique appliquée. En une journée, vous pourrez acquérir les outils nécessaires pour mener une phase d'inspiration efficace avec une recherche utilisateurs approfondie. À l'issue de cette formation vous aurez les outils pour aller à la rencontre de vos utilisateurs ou clients et identifier leurs besoins, vous pourrez insuffler la culture de l'innovation centrée sur l'humain dans votre organisation et trouver des opportunités de développement ou d'amélioration en un temps record.

Objectifs

- Découvrir et s'appropriier l'état d'esprit du Design Thinking.
- Approfondir la phase d'Inspiration du Design Thinking.
- Acquérir les outils pour être autonome sur la phase d'inspiration et collecter des insights d'innovation.

Public

Tous public

Prérequis

Aucun pré-requis n'est nécessaire pour ce module.

Ce module s'inscrit dans un programme d'approfondissement du Design Thinking.

Il est suivi des modules "Faciliter l'idéation par le Design Thinking - Module 2/3" et "Prototyper, tester et itérer avec le Design Thinking - Module 3/3"

Répartition

50% Théorie, 50% Pratique

Programme

Les +

- Apports théoriques et d'entraînements à la méthode
- Découvrir et mettre en pratique les outils indispensables pour pratiquer le design thinking
- Partir avec un toolkit pour mettre en application les outils

Qu'est-ce que le Design Thinking ?

- Origine du Design Thinking
- Le Design Thinking : pour quoi faire ?
- Les valeurs du Design Thinking.

Focus - La phase d'inspiration

- L'inspiration : par où commencer
- La recherche utilisateur : à quoi ça sert et cas d'usages
- Appréhender le terrain : identifier et définir les utilisateurs à cibler
- Gérer et lire les émotions, les comportements
- Bonnes pratiques et outils

Mise en pratique

- Préparer le terrain
- Aller à la rencontre de ses utilisateurs
- Recueillir et traiter les données
- Synthétiser la recherche utilisateur et créer un challenge : le point de départ de la phase d'idéation

Compétences acquises à l'issue de la formation

- aller à la rencontre de ses utilisateurs
- identifier les besoins des utilisateurs
- s'imprégner de la culture de l'innovation centrée sur l'humain
- trouver des opportunités de développement ou d'amélioration en un temps record