



Prototyper, tester et itérer avec le Design Thinking - Module 3/3

Durée 1 jour(s) (DESIGN-THINKING-M3)

Passer du concept à la solution et du doute à la certitude

Description

Innover pour les utilisateurs avec une démarche de co-création : voilà le but du design thinking. Dans ce module vous pourrez approfondir la troisième phase de la méthodologie grâce à une approche théorique appliquée. En une journée, vous découvrirez des cas d'usage pour passer de l'idée à la réalisation et vous approprierez des méthodes de prototypage et en découvrant des méthodes de tests pour être aux plus près de la réalité des utilisateurs. À l'issue de cette formation vous aurez les connaissances pour sélectionner au mieux la méthode de prototypage et préparer le terrain pour y tester votre prototype, vous pourrez collecter et intégrer efficacement les retours utilisateurs et raccourcir les cycles d'itération pour arriver plus vite sur le marché.

Objectifs

- Découvrir et s'appropriier l'état d'esprit du Design Thinking.
- Approfondir la phase d'itération du Design Thinking.
- Acquérir les outils pour être autonome sur les étapes de prototypage et tests

Public

Tous public

Prérequis

Ce module est le dernier volet du programme d'approfondissement du Design Thinking.

Pour assister à ce module, vous devez avoir participé à la formation Design Thinking en 2 jours ou aux formations "S'inspirer par le Design Thinking - Module 1/3" et "Faciliter l'idéation par le Design Thinking - Module 2/3"

Répartition

60% Théorie, 40% 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

Rappel sur le Design Thinking

- Origines et valeurs du Design Thinking
- Cas d'usage : le Deep Dive
- Rappel des phases d'inspiration et d'idéation

Focus - La phase d'itération (prototypage et test)

- L'itération : quand commencer, quand arrêter ?
- Le prototype en Design Thinking
- Quel prototype pour quel challenge ?
- Des prototypes célèbres
- Les tests utilisateurs : l'apprentissage de l'humilité
- Recueillir, synthétiser et intégrer les retours du terrain pour raccourcir les boucles

Mise en pratique

- Les outils de prototypage
- S'approprier un challenge
- Prototyper "Quick&Dirty" à partir d'un concept
- Préparer ses tests utilisateurs
- Mener un test utilisateur
- Synthétiser les retours utilisateurs et itérer

Compétences acquises à l'issue de la formation

- sélectionner au mieux la méthode de prototypage
- préparer le terrain pour y tester votre prototype
- collecter et intégrer efficacement les retours utilisateurs
- raccourcir les cycles d'itération pour arriver plus vite sur le marché