



# 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'approprier 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