

| | | | |
|--------------|-------------|-----------------------------|---------------|
| Date | 18/10/2022 | Horaires | 09h30 - 17h30 |
| Durée | 7.00 heures | Lieu de la formation | Sur site |

Les objectifs de l'action sont les suivants :

- S'approprier les outils du Design Thinking
- Comprendre et appliquer la méthodologie Design Thinking en entreprise
- Développer la co-création / Stimuler la créativité d'un groupe de travail / Faciliter les échanges
- Imaginer et Prototyper des services et/ou produits innovants de manière structurée et méthodique

Aperçu :

Approche Théorique (30% de la formation)

- Comprendre ce qu'est le Design Thinking
- Présentation du design process
- Explication des différents modèles par ordre chronologique
- Différences entre le design Thinking et la conduite de projets traditionnels
- Présentation détaillée de chacune des étapes avec exemples concrets
- Comprendre ce qu'est un Design Sprint
- Présentation de la méthodologie
- Dans quelle circonstance organiser un design sprint
- Définition des 5 étapes du processus
- Comment constituer son équipe

Mise en pratique : format atelier (70% de la formation)

- Choix du sujet
- Comprendre : Atelier > persona / carte d'empathie / make a map / One big story / user journey map
- Diverger : Atelier > Six to one / One up Décider : Atelier > Art museum / Zen voting / Speed critique / Straw pol / Rumble / all in one / Storyboarding
- Prototyper : Atelier > prototypage / Pick the right tool / Divide and conquer / Script
- Tester : Atelier > user tests / Questions contextuelles / Présenter le prototype / Tasks and nudges /
- Debrief

Réflexion et partage entre marques

- Retour sur les attentes initiales identifiées en préambule de formation et confrontation des acquis post formation
- Echanges et réflexions sur les applications possibles selon les singularités de chacun des participants

Description :

S'approprier les outils du design pour gérer des projets innovants, résoudre des problèmes et proposer grâce à l'intelligence collective les bonnes solutions qui seront à la fois désirables, viables et faisables techniquement...

Particularites :

Votre formateur : Eliott

Autodidacte depuis l'âge de 13 ans, Eliott est un de nos formateurs coup de coeur. Un UX designer, ergonomiste, facilitateur, développeur passionné et passionnant !

Pédagogue dans l'âme, passionné de pédagogies alternatives vous pouvez être sûrs d'apprendre "autrement" avec Eliott. Il sait aussi s'effacer, faciliter et laisser émerger l'intelligence collective.

Cette formation s'inscrit dans le cadre d'un parcours de formation intitulé " Améliorer l'expérience client dans vos projets (digitaux) : services & interfaces" (Cliquez ici pour télécharger sa plaquette) qui propose 6 modules :

- Le design Thinking (1j)
- Le design de service (1j) - 15 novembre 2022 : programme
- La recherche utilisateur (1j) - 1er décembre 2022 : programme
- UX & ergonomie des interfaces (1j) - 16 décembre 2022 : programme
- Prototyper et tester (1j) - 12 janvier 2023 : programme
- Le design circulaire et systémique (0,5j) - 27 janvier 2023 : programme
- l'UX Writing (0,5j) - 3 février 2023 : programme

Vous pouvez participer au parcours complet ou vous inscrire de façon décorrélée sur le/les thèmes de votre choix - N'hésitez pas à nous contacter !

Afin de garantir la qualité des échanges, cette formation se tiendra pour un minimum de 5 inscrits