

DESIGN THINKING

Une méthode de résolution de problèmes complexes par la créativité et la collaboration

NOUVEAU

28 et 29 MAI 2020

Adopté par des entreprises innovantes telles que Google ou Apple, le Design Thinking est une méthodologie inspirée du mode de pensée des designers permettant de tester rapidement des projets, produits et services.

OBJECTIFS

Apprendre des utilisateurs et de leurs désirs profonds
Comprendre comment lancer un processus d'idéation et de brainstorming
Savoir réaliser des prototypes rapides et peu coûteux
Animer des ateliers de créativité et d'intelligence collective

PROGRAMME

Introduction au design thinking

Présentation et origines du design thinking : comprendre la méthode, le concept des 5 phases, l'état d'esprit et les règles du jeu
Lancement du projet fil rouge de la formation

Phase 1 : immersion/adopter une posture d'ouverture

Découvrir les différentes méthodes de recherche utilisateurs (benchmark, observation...)
Posture et techniques d'interview
Interpréter, évaluer, analyser et synthétiser les données utilisateurs
Créer des personas selon les données recueillies
Atelier : réalisation d'interviews et d'un persona

Phase 2 : définir la problématique

Identifier le défi à relever pour concentrer ses efforts à partir des données collectées
Atelier « Comment pourrions-nous ? » pour définir le challenge à relever

Phase 3 : idéation/imaginer de nouveaux concepts

Découverte des principes de créativité et des processus d'idéation pour générer un maximum d'idées, comprendre les principes de développement de la créativité individuelle et collective
Pratiquer la divergence, la convergence et la priorisation
Atelier : exploration de différentes méthodes d'idéation sur le projet fil rouge

Phase 4 : prototyper la solution

Concrétiser les idées collectives et prototyper une solution
Concevoir un storyboard en équipe pour donner vie à la solution
Atelier : Concevoir un storyboard, prototyper la solution en équipe

Phase 5 : tester, évaluer, améliorer

Introduction aux tests utilisateurs, recueil du feedback
Apprendre à préparer un pitch et le présenter
Evaluer la pertinence de son prototype suite aux retours utilisateurs et améliorer la solution
Atelier : Test du prototype et présentation de la solution

Méthodes pédagogiques : Vous serez amenés à mettre en œuvre l'ensemble des étapes du Design Thinking autour d'ateliers en équipe sur un cas fil rouge. Vous enrichirez votre apprentissage grâce aux nombreux feedbacks tout au long de la formation.

Animé par Emily Lefebvre

Consultante en UX Design & Stratégie Digitale, passionnée par la création numérique, l'ergonomie et le design, Emily s'intéresse spécialement aux usages liés aux nouvelles technologies de l'information pour concevoir des solutions digitales innovantes et adaptées aux utilisateurs.

PUBLIC : Toute personne concernée par des projets d'innovation

CONTACT

Alexandre PACIFICO
05 56 70 84 00 - a.pacifico@ceca.asso.fr
Sarah FAURE
05 56 70 84 06 - s.faure@ceca.asso.fr

TARIFS

1100 €HT
Membre CECA : 990 €HT
Déjeuners inclus

PRATIQUE

LIEU
CECA - Saint-Aubin-de-Médoc
HORAIRES
9h00 - 17h30