

Mettre en œuvre une conception centrée utilisateur – Approfondissement

Approche globale du design thinking

NOUVEAUTÉ

A DISTANCE

PRÉSENTIEL

SUR-MESURE

FORMATION-ACTION

Objectif de formation

Mener une démarche de conception centrée utilisateurs jusqu'au prototypage.

Programme

Modules réalisés à partir d'un projet de l'entreprise :

Quatre modules intégrés dans l'offre standard :

- Deux modules de 1 jour
- Deux modules d'1/2 journée

Deux modules en option, non inclus dans le prix.

Module 1. Immersion & Empathie - 1 jour

Les participants s'imprègnent du projet, ses objectifs et décrivent précisément les usagers (leurs comportements, leurs attentes...).

Présentation du phasage d'une démarche de design thinking via le Jeu User Game.

Travaux pratiques :

- Cadrage et préparation du projet design.
- Définition des Domaines d'Activités Stratégiques du projet et des enjeux du projet pour l'entreprise.
- Description des usagers : répartition des participants en équipes pour la complétude de Cartes Persona et Empathie préétablies par le formateur.

Travaux intersession : les participants complètent le Tableau des Domaines d'Activités Stratégiques du projet, et finalisent les Cartes Persona et Empathie.

Module 2. Re-définir la problématique du projet design - 1 jour

Chaque équipe clarifie la problématique en se mettant dans la « peau » du client. Les enjeux, les objectifs, les livrables du projet design sont redéfinis et formalisés.

Travaux pratiques :

- Définition des besoins des futurs clients à partir de l'observation de leurs usages : description du scénario d'usage de chaque Persona par équipe.
- Définition d'un positionnement de différenciation qui démarque l'entreprise de ses concurrents et impacte sur la décision d'achat du client : les participants réalisent, par équipe, une matrice ERAC (Eliminer, Renforcer, Atténuer, Créer) de la Méthode Océan Bleu.
- Re-formulation de la problématique du projet du point de vue de l'utilisateur par la réalisation d'une Fiche Objectif du Projet. Travaux intersession : les participants finalisent le scénario d'usage de leur Persona.

Module 3. Idéation & génération d'idées - 1/2 journée

Un atelier de co-construction avec les parties prenantes du projet (clients, collaborateurs d'autres services de l'entreprise, partenaires...) est organisé pour produire des idées - à partir des constats et problématique reformulés - jusqu'à l'émergence d'un concept.

Travaux pratiques :

- Production d'idées grâce à des techniques de créativité, qualification et formalisation des idées.
- Approfondissement et scénarisation des idées (sous la forme de storyboards, de pitches...).

Module 4. Prototype d'une solution - 1/2 journée

Lors d'un atelier de maquettage, les participants donnent une forme concrète au concept imaginé en

Infos pratiques

Type de formation

Formation continue

Public cible

Dirigeant d'entreprise, responsable innovation ou tout salarié ayant un contact avec le client ou travaillant à la définition d'une offre : commerciaux, responsable marketing, développement.

Durée

3 Jours

Tarif(s) net de taxe

3600 € par groupe

Adresse

Rennes - CCI Bretagne

1 A rue Louis Braille,
Cap Courrouze, Saint Jacques de
la Lande

35000 Rennes

<https://www.cci-formation-bretagne.fr>

réalisant des maquettes, des prototypes.

Travaux pratiques :

- Toujours dans la peau de leur Persona, les participants imaginent des équipements, des services, et les spatialisent dans le temps et l'espace.
- Selon les sujets, les participants se voient remettre du matériel de maquettage pour concrétiser leurs solutions : jeu de construction par exemple ou accompagnement par un designer ou un facilitateur graphique (prestation de co-animation facturée en sus)...

Travaux intersession : la solution est prototypée par l'entreprise (avec l'appui éventuel d'un designer).

5. [en option] Rédaction d'un cahier des charges

Coaching – à distance – pour rédiger un cahier des charges de présentation du projet.

Accompagnement des stagiaires à la démarche de rédaction d'un cahier des charges destiné à :

- Formaliser les productions du groupe de travail. - Communiquer sur le projet au sein de l'entreprise et en externe (pour rechercher des partenaires, des prestataires, des financements...).
- Lancer une consultation pour une mission de design, de fabrication ou de communication... relatives au projet.

6. [en option] Expérimentation

Cette phase, dite itérative, consiste à tester le prototype auprès des usagers afin que les expérimentations successives soient de plus en plus proches du résultat final.

Travaux pratiques :

- Définir les enjeux, les critères, les cibles, les résultats attendus de cette expérimentation : priorités à définir en fonction des besoins et attentes des cibles, des partenaires du projet, des délais de réalisation, ...
- Sur les items précis nécessitant une validation par des clients, définir les modalités de test du produit auprès d'une cible restreinte de clientèle.
- Définir les modes de restitution des résultats obtenus et les préconisations pour le développement de l'offre.
- Prévoir les modalités d'évaluation de l'expérimentation.



Les points forts de la formation

- Apport de méthodologie sous la forme d'un serious game.
- Formation personnalisée à votre entreprise : le choix du projet Design est réalisé lors de l'analyse de besoins et de positionnement de la formation.
- Fourniture d'une boîte à outils de design thinking.

Les conditions d'admission

Prérequis

Aucun pré-requis - Avoir une expérience de chef de projet serait un plus.

Modalités d'entrée

Planning défini en fonction de la disponibilité de l'entreprise et des formateurs.

Le parcours de formation

Objectifs pédagogiques

Expliquer une démarche de design thinking et son phasage. Appliquer quelques outils d'une démarche de design thinking. Mettre en pratique les outils : Cartes Persona, Scénario d'usage, Outils de créativité, Fiche Idée...

► PRÉSENTIEL

Modalités d'évaluations

Quiz, questionnaires, jeux et évaluation sommative à partir des livrables de chaque module.

Modalités pédagogiques

Formation action dispensée à l'aide du jeu de plateau User Game qui se déroule en plusieurs parties au cours desquelles les participants jouent en équipes représentant différentes cibles d'utilisateurs.

► A DISTANCE

Modalités d'évaluations

Évaluation sommative à partir du cahier des charges rédigé par les stagiaires

Modalités pédagogiques

Coaching à distance pour le module 5 relatif à la rédaction d'un cahier des charges de projet Design

Date et mise à jour des informations : 08/01/2024

Extrait de la description de la formation. Consultez l'intégralité des informations relatives à cette formation sur notre site internet www.cci-formation-bretagne.fr

Les sessions



Rennes

- Nous contacter

Contacts



BRIANTAIS Laure

laure.briantais@bretagne.cci.fr

CCI Bretagne - N° SIRET 18350004000310 - N° d'activité 5335P003335
1 A rue Louis Braille, Cap Courrouze, Saint Jacques de la Lande - 35000 Rennes
Tél. : 02 99 25 41 01 - nathalie.simon@bretagne.cci.fr - <https://www.cci-formation-bretagne.fr>



CCI FORMATION
BRETAGNE