

DESIGN THINKING...AND MAKING !

■ PRÉ-REQUIS

Socle de connaissances (lire, écrire, compter)

■ PUBLIC CIBLE

Personne souhaitant penser, concevoir et innover différemment : les chefs de projet, les managers, les entrepreneurs, etc.

■ DESCRIPTION

Créée au sein de l'université de Stanford (CA), puis développée et exploitée par l'agence de design et d'innovation IDEO, le Design Thinking est une approche simple et créative qui s'appuie sur l'analyse des besoins utilisateurs pour résoudre des problèmes complexes et innover.

La pratique du Design Thinking permet de co-créer en équipe et en mode projet, d'expérimenter les principes de la conception empathique, ou encore de prototyper et d'évaluer dès leur émergence les nouveaux concepts de produits, de services ou d'organisations.

■ OBJECTIFS

Être capable d'expérimenter les notions suivantes :

L'observation empathique et l'identification de besoins utilisateur.

Le cadrage d'une problématique autour de questions actionnables.

La co-créativité en équipe pluridisciplinaire et en mode projet.


Les méthodes de prototypage rapide, d'évaluation et d'itération centrée utilisateur.

■ FORMATEUR

Ce programme de formation est le fruit d'un partenariat exclusif entre TechShop et la société UCD Network, dont le fondateur et alumni d'IDEO, Luc Robilliard, co-anime les sessions avec nos équipes de designers, au coeur de l'environnement et de la communauté créative de nos ateliers.

■ METHODE PEDAGOGIQUE

Sans renoncer aux apports théoriques indispensables pour comprendre les fondements de la démarche, la formation s'appuie essentiellement sur le learning by doing.

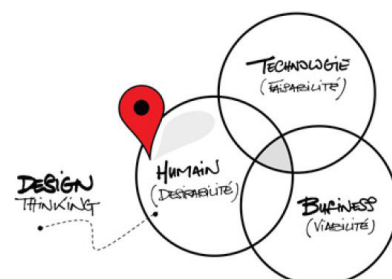


Participants : min. 8 / max. 12

Durée : 1 jours (7 heures)

Tarif : 800€ HT / personne en Inter.

En Intra, nous contacter.



PROGRAMME

⚙️ 1^{ER} PARTIE

Découvrir quelques repères : les origines de la méthode, l'état d'esprit et les 5 phases du process.

Phase 01 - Inspiration

Comprendre l'approche centrée utilisateur, au travers d'observations et d'entretiens empathiques.

Phase 02 - Cadrage

Identifier les besoins et motivations des utilisateurs, puis transformer la problématique en opportunités créatives et en questions actionnables.

⚙️ 2^{EME} PARTIE

Découvrir quelques repères : les origines de la méthode, l'état d'esprit et les 5 phases du process.

Phase 03 - Idéation

Apprendre à générer un maximum d'idées individuellement et en équipe.

Phase 04 - Prototypage

Rendre tangibles les meilleurs concepts et passer en mode "makers" grâce aux équipements et aux équipes de TechShop.

⚙️ 3^{EME} PARTIE

Phase 05 - Evaluation et itération

Apprendre à intégrer les retours d'utilisateurs et à sélectionner les pistes d'améliorations des solutions prototypées.

Communication : Apprendre à présenter de manière convaincante la solution.

