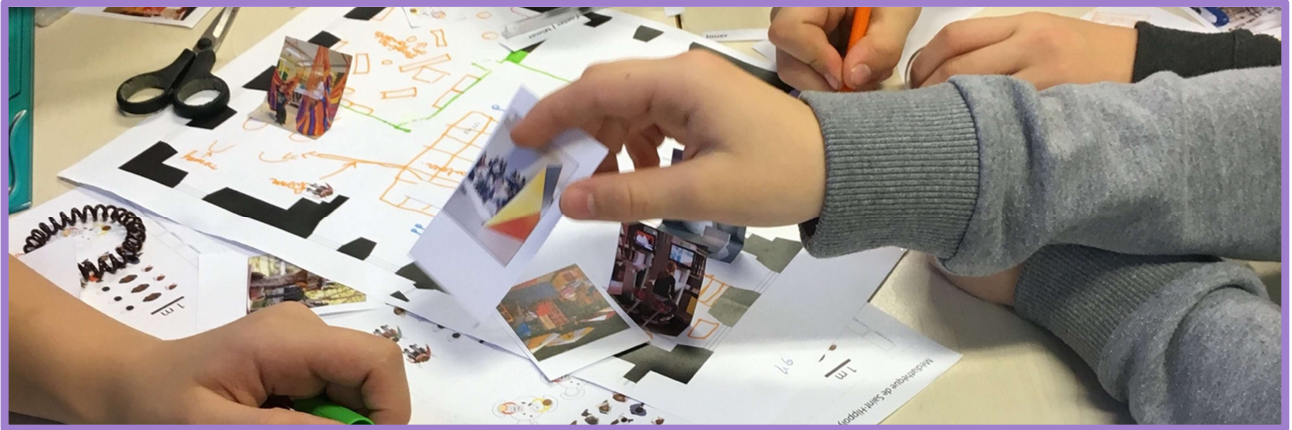


FORMATIONS COURTES en DESIGN THINKING

MODULE 1 # CULTURE DESIGN THINKING		MODULE 2 # DECOUVERTE ET SYNTHESE UTILISATEUR		MODULE 3 # IMMERSION & PARCOURS d'EXPERIENCES	
M1	6 heures - Capsule vidéo Autoformation en asynchrone	M2	6 heures en présentiel Mardi 12/10/2021 17-19h Mardi 26/10/2021 17-19h Mardi 09/11/2021 17-19h	M3	6 heures en présentiel Jeudi 14/10/2021 17-19h Jeudi 28/10/2021 17-19h Vendredi 12/11/2021 17-19h
- Design Thinking définitions, valeurs, philosophie et posture - Design Thinking méthodes et outils		- Cartographie des parties prenantes - Recherche bibliographique, guide de connaissances des personnes - Entretiens, journal de bord utilisateur - Synthétiser sa recherche - Persona & profil utilisateur - Faire preuve d'empathie		- Observation terrain - Simulation et mise en situation d'usage - Identifier l'expérience utilisateur - Parcours d'expériences - Définir les défis à relever et expériences projetées - Faire preuve d'empathie	
MODULE 4 # ANIMER LA CO-CREATIVITE		MODULE 5 # ILLUSTRER L'EXPERIENCE UTILISATEUR & PROTOTYPER « QUICK & DIRTY »		MODULE 6 # TESTER EVALUER L'EXPERIENCE UTILISATEUR	
M4	6 heures en présentiel Mardi 23/11/2021 17-19h Mardi 07/12/2021 17-19h Mardi 11/01/2022 17-19h	M5	6 heures en présentiel Jeudi 25/11/2021 17-19h Jeudi 09/12/2021 17-19h Jeudi 13/01/2022 17-19h	M6	6 heures en présentiel Jeudi 27/01/2022 17-19h Jeudi 10/02/2022 17-19h Jeudi 24/02/2022 17-19h
- Boîte à outil pour la créativité - Scénariser les expériences projetées - Animer des séances de co-créativité - Faire preuve de créativité		- Illustrer l'expérience utilisateur : dessin personnage et story-board - Base de dessin & astuces - Maquettage carton - Esprit « maker »		- Évaluer la pertinence de solutions en cours de conception avec des heuristiques - Protocole de test - Prototyper et tester rapidement - Faire preuve d'empathie	

Descriptif et détail de chaque module dans les pages suivantes





MODULE 1 # CULTURE DESIGN THINKING

Découvrir et expérimenter, la démarche de Design Thinking avec sa posture et ses principales méthodes et principaux outils.

Objectifs

Au terme de ce **module 1 # Culture Design Thinking**, vous serez capable :

- De comprendre la philosophie, les valeurs, l'esprit de la démarche de Design Thinking
- De situer le Design Thinking dans son contexte socio-historique
- De connaître les principaux outils en lien avec les différentes étapes de la démarche de Design Thinking
- De développer l'empathie, un sens de l'éthique et du respect de l'individu
- D'exposer auprès de vos équipes la démarche de Design Thinking, les étapes et les différents outils, les bons comportements

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- La culture, la philosophie et l'Histoire du Design Thinking
- La démarche et aux principaux outils du Design Thinking
- La conception centrée utilisateur
- L'expérience utilisateur
- La posture de « Design Thinker »



MODULE 2 # DECOUVERTE ET SYNTHESE UTILISATEUR

Découvrir, expérimenter et appréhender les outils et méthodes de collecte d'informations et d'analyse des besoins de vos utilisateurs, construire un profil utilisateur, un persona, une carte d'empathie ...

Objectifs

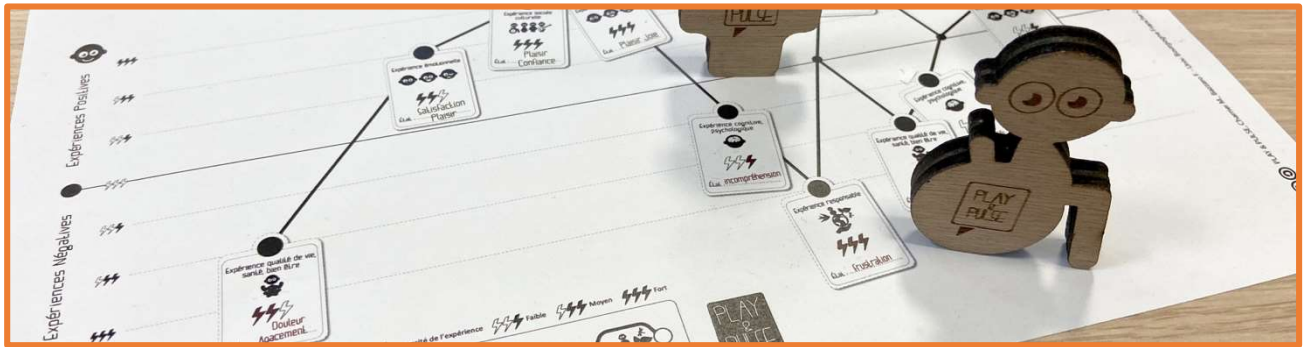
Au terme de ce **module 2 # DECOUVERTE & SYNTHESE UTILISATEUR**, vous serez capable :

- De cartographier les parties prenantes d'un projet
- De comprendre différents types de communautés et publics
- D'interviewer et questionner des utilisateurs
- De rechercher et collecter des connaissances sur les utilisateurs
- D'identifier, analyser et synthétiser les connaissances utilisateurs en réalisant un Profil Utilisateur /Persona
- De définir précisément les besoins réels présents et futurs des utilisateurs
- De développer l'empathie, un sens de l'éthique et du respect de l'individu

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- La recherche bibliographique, l'utilisation de guides de connaissances des personnes
- Les entretiens, le journal de bord utilisateur
- Les Planches de tendances, persona et profil utilisateur
- Les postures sur le terrain



MODULE 3 # IMMERSION & PARCOURS d'EXPERIENCES

Découvrir, expérimenter et appréhender les outils et méthodes de collecte d'informations et d'analyse des usages et expériences vécues de vos utilisateurs en immersion et sur le terrain et construire un parcours d'expériences.

Objectifs

Au terme de ce **module 3 # IMMERSION & PARCOURS d'EXPERIENCES**, vous serez capable :

- D'accompagner une équipe projet dans la recherche et la collecte de l'information sur les utilisateurs sur le terrain
- De comprendre les expériences vécues par les personnes
- D'identifier et analyser les usages, les situations de vie, les expériences des utilisateurs en immersion sur le terrain
- De cartographier les expériences utilisateurs à travers un parcours d'expériences
- De définir précisément les besoins utilisateurs
- De mettre en évidence et expliciter les problématiques en définissant des « défis à relever », des problématiques émotionnelles, sensorielles, d'usages et fonctionnelles pertinentes, originales et singulières dans le but d'innover
- De développer l'empathie, un sens de l'éthique et du respect de l'individu
- De développer une posture de travail en mode collaboratif

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- L'observation terrain, mise en pratique de l'observation des usagers in situ
- La simulation et mise en situation d'usage
- L'expérience utilisateur
- Le Parcours d'expériences
- Les défis à relever et les expériences projetées
- Les postures sur le terrain



MODULE 4 # ANIMER LA CO-CREATIVITE

Découvrir et expérimenter le rôle, la posture et les outils du facilitateur pour animer la co-créativité. Appréhender la démarche de co-création centrée utilisateur visant à améliorer l'expérience utilisateur.

Objectifs

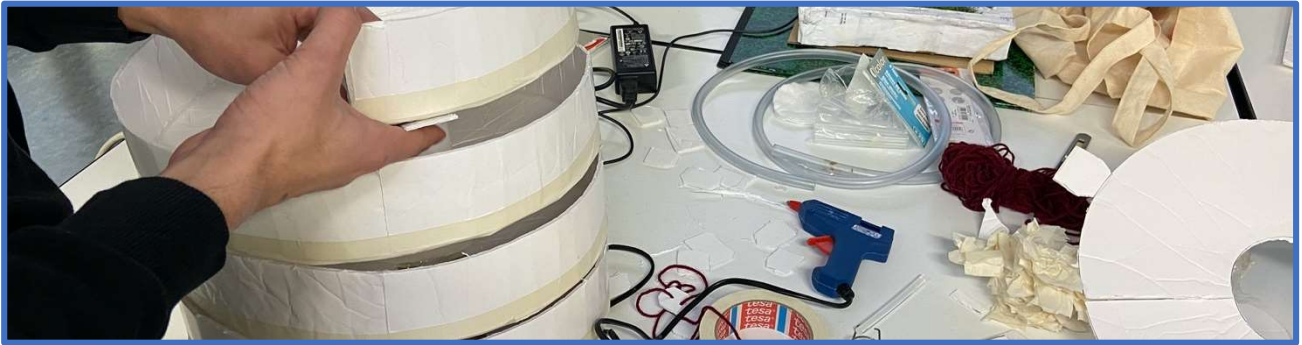
Au terme de ce **module 4 # ANIMER LA CO-CREATIVITE**, vous serez capable :

- De choisir, de créer et d'ajuster les outils, le matériel, la méthode, avec et pour l'utilisateur selon l'objectif de la séance de co-créativité
- D'adapter votre posture selon le contexte de la séance
- D'accompagner un groupe de personnes ciblées par le projet à échanger activement sur une problématique et à co-crée des solutions originales et diversifiées aux problèmes posés : des solutions répondant aux modes de vie, aux valeurs et aux besoins des utilisateurs, dans le contexte établi
- De favoriser la créativité du groupe pour faire émerger des solutions par la mise en place d'outils et de méthodes dédiées : facilitation graphique, de maquettage « quick & dirty » et de scénarisation de l'expérience utilisateur
- De sélectionner de manière collective la solution qui répond au mieux aux besoins utilisateurs grâce à des outils d'évaluation, des heuristiques de conception pour tous et de conception responsable.
- De s'ouvrir à une posture de travail collaborative et itérative

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- La boîte à outil pour la créativité : découverte des principes de la créativité, techniques de créativité et de créativité collective
- L'animation et la facilitation de séances de co-créativité
- L'intelligence collective
- L'open innovation
- Les défis à relever et les expériences projetées
- Les heuristiques de conception pour tous et de conception responsable



MODULE 5 # ILLUSTRER L'EXPERIENCE UTILISATEUR & PROTOTYPER « QUICK & DIRTY »

Découvrir et expérimenter des méthodes et outils de communication des expériences utilisateurs et des solutions centrées utilisateurs. Acquérir un esprit « maker » et apprendre à construire des prototypes simples et rapides pour donner sens aux idées et tester leur désirabilité, faisabilité et fiabilité.

Objectifs

Au terme de ce **module 5 # ILLUSTRER L'EXPERIENCE UTILISATEUR & PROTOTYPER « QUICK & DIRTY »**, vous serez capable :

- De scénariser l'expérience utilisateur projetée
- De synthétiser, présenter et communiquer des idées liées aux expériences vécues par les personnes et à la future situation d'usage
- De générer des représentations simples de vos solutions de conception, afin de les rendre tangibles grâce à des techniques de prototypage « quick & dirty »
- De développer son esprit « maker »

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- L'illustration de l'expérience utilisateur et des situations d'usage : dessin personnage et story-board
- La scénarisation des expériences projetées
- Les bases et astuces du dessin en perspective
- Le maquettage « quick & dirty »



MODULE 6 # TESTER EVALUER L'EXPERIENCE UTILISATEUR

Découvrir et expérimenter des méthodes et outils d'évaluation et de validation de l'expérience utilisateur.

Objectifs

Au terme de ce **module 6 # TESTER EVALUER L'EXPERIENCE UTILISATEUR**, vous serez capable :

- Construire un protocole expérimental d'évaluation de solutions de conception
- D'évaluer la faisabilité, la désirabilité et l'utilisabilité des solutions
- D'évaluer l'expérience utilisateur
- De justifier des choix et des solutions de conception
- De mettre en place des expérimentations de l'étude de l'utilisabilité et la désirabilité d'un produit en cours de conception
- D'utiliser des heuristiques de conception pour tous et de conception responsable
- De développer l'empathie et une posture de travail bienveillante

Programme

Un focus particulier sera fait sur :

- La simulation et l'expérimentation d'usages, d'activités et d'expériences utilisateur
- Les heuristiques de conception pour tous et de conception responsable
- Le protocole expérimental
- L'expérimentation et la simulation des usages

Le public concerné

Responsables innovation, concepteurs, designers, chefs de projet, responsables produit, porteurs de projet, formateurs, ..., souhaitant développer leurs compétences en conception centrée utilisateur et en prise en compte de l'expérience utilisateur à travers une démarche Design Thinking, centrée sur l'humain et le collectif.

Prérequis

Aucun

Modalité d'admission

NC

Évaluation

Mises en situation et débriefings réguliers

Test en fin de formation (quiz)

La validation tient compte de l'assiduité à la formation

Diplôme

Délivrance d'une attestation de fin de formation

Objectifs de la formation

Comment faciliter vos projets d'innovation par le Design Thinking ? Comment mettre en œuvre et utiliser l'approche Design Thinking dans vos projets ? Comment comprendre les besoins réels des personnes ciblées par votre projet ? Comment proposer une expérience utilisateur de meilleure qualité aux personnes ciblées par votre projet ? Comment adopter une posture de « design thinker » par rapport à la démarche d'innovation ?

Cette formation propose un apprentissage immersif, pas à pas autour de la culture et des pratiques du Design Thinking. Elle permet au stagiaire de se sensibiliser aux méthodes et outils du Design Thinking et d'acquérir une posture de conception orientées utilisateurs (co-créativité, expérience utilisateur, innovation collaborative, ...) et fondées sur des valeurs responsables, humaines et éthiques.

Le Design Thinking est une démarche qui s'inspire du mode de pensée des designers afin d'innover ou de répondre à une problématique de manière originale et responsable. Au-delà de méthodes et d'outils spécifiques, le Design Thinking est aussi une posture qui permet de créer des solutions qui ont du sens en répondant aux vrais besoins des personnes. Ainsi, nous privilégions une pédagogie par le « faire », en immersion, pour développer les compétences douces telles que l'empathie, la créativité, le travail collaboratif et l'esprit Maker.

Cette formation propose un parcours pédagogique personnalisable. Elle se divise en plusieurs modules de 6h. Ces modules se déroulent les mardis ou jeudis, sauf exceptions et ont lieu de 17h à 19h. Vous pouvez choisir le ou les modules qui vous intéressent en complément du module 1 incontournable.

Durée

Formation personnalisable : 30h en présentiel et des activités à distance à réaliser avant le présentiel dans le cadre du module 1, en autonomie, estimé à : 1h « Initiation Design Thinking » + 1h par module « Boîte à outils du Design Thinking ».

Enseignement

NC



Outils pédagogiques

Diaporama, Polycopier, Matériel d'idéation, Vidéos...

Lieu

UTBM Innovation CRUNCH Lab - <https://openlab.utbm.fr/>

Responsables de la formation

La formation est assurée par des enseignantes-chercheurs de l'UTBM riches d'une expérience industrielle, spécialisées en Design Thinking, Expérience Utilisateur, Innovation collective, Ergonomie et Design produit.

Marjorie CHARRIER - marjorie.charrier@utbm.fr

Florence BAZZARO - florence.bazzaro@utbm.fr

Autres intervenants

X

Handicap

Handicap moteur

Tous les bâtiments des 3 sites sont accessibles aux personnes à mobilité réduite, les places de stationnement « handicapés » sont matérialisées.

Le restaurant universitaire du site de Sevenans est aussi adapté aux personnes à mobilité réduite.

Un espace d'attente sécurisé en cas d'incendie a été créé au bâtiment A du site de Belfort.

Handicap auditif

Pas de mesures particulières mises en place hormis des flashes indiquant un ordre d'évacuation dans les sanitaires du bât A de Belfort et du Bât M de Montbéliard.

Handicap visuel

La majorité des ascenseurs sont équipés d'écriture braille ainsi que d'une commande vocale.

Aménagements

Concernant les personnels, des postes peuvent être aménagés en fonction du handicap.

Concernant les étudiants, des aménagements particuliers peuvent aussi être effectués, pour les examens notamment

Frais de formation

Contact : formation.continue@utbm.fr