

2 JOURS

1 200 EUROS

10-12 PERSONNES

GRENOBLE



OBJECTIFS

- **Comprendre les enjeux de la conception en mode Design Sprint** sur un temps court (méthode, outils et posture)
- **Acquérir les réflexes** permettant de collaborer en temps réel, prototyper, apprendre à fonctionner en mode apprentissage essais erreurs
- **Initier la conduite du changement** par le Design Sprint qui est une déclinaison numérique du Design Thinking
- **Développer une culture agile** au sein de vos équipes R&D, Marketing et digitales
- **Développer une culture de prototypage rapide de services numériques** grâce à des solutions simples et testables rapidement

LES + DE LA FORMATION

- Un apprentissage en équipe autour des compétences de co-conception et matérialisation
- La formation se déroule sur une **méthode pédagogique expérientielle et innovante**
- Un programme articulé autour du process, des outils et de la posture

ATOUTS PÉDAGOGIQUES

La formation est créée par une équipe pédagogique composée d'enseignants experts dans l'innovation et la transformation digitale ayant une grande expérience dans la formation continue.

PROGRAMME

Préparation : mise à disposition de sources d'informations : ouvrages, livres blancs, vidéos

SESSION 1 (1 JOUR)

• Comprendre les besoins

Objectifs visés : Aller à la rencontre des utilisateurs : démarche UX Design - Etre capable de formuler un problème.

Méthode et outils : 1 - Comprendre les enjeux / 2 - Identifier les opportunités / 3 - Observer les utilisateurs et leur comportement en situation réelle.

• Esquisser des solutions

Objectifs visés : Identifier des solutions originales au problème - Imaginer des pistes nouvelles d'expérience utilisateur - Mobiliser des démarches de créativité pour envisager des solutions au problème.

Méthode et outils : Méthodes de divergence d'idéation - Méthodes de convergence d'idéation.

• Décider des meilleures solutions

Objectifs visés : Faire des choix sur les nouveaux services digitaux - Arbitrer entre les différentes options/solutions envisagées.

Méthode et outils : Construire une première version de scénario d'usage.

SESSION 2 (1 JOUR)

• Prototyper

Objectifs visés : Matérialiser les nouveaux services digitaux - Générer un prototype digital - Faire des prototypes imparfaits pour apprendre rapidement et explorer de nombreuses possibilités.

Méthode et outils : Découvrir des outils de prototypage de wireframe comme proto.io - Les prototypes ont plus de succès lorsque les personnes peuvent les expérimenter et interagir avec eux.

• Tester le prototype

Objectifs visés : Tester le prototype avec les utilisateurs - Possibilité d'affiner et d'améliorer les solutions - Prototypage comme si vous saviez que vous avez raison, mais testez comme si vous saviez que vous avez tort !

Méthode et outils : Tests avec des utilisateurs.

POUR QUI ?

Les publics cibles regroupent :

- Des techniciens, ingénieurs, chefs de produit, responsables d'équipes SU et managers d'équipes marketing, R&D, innovation, SI et digitales
- Tout contributeur au processus de conception de services numériques dans l'organisation souhaitant comprendre et maîtriser les approches Design Thinking et Design Sprint

Pré-requis : Expérience de travail en équipe projet.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation et attestation de présence.

CONTACT ET INSCRIPTION

Katia Plentay

04 76 57 45 03

formation-continue.stages@grenoble-inp.fr

Grenoble INP - Formation continue

46 avenue Félix Viallet, 38031 Grenoble Cedex 1

formation-continue.grenoble-inp.fr