

Conduire des projets de transformation et d'innovation.

Objectifs pédagogiques

Acquérir les méthodes pour conduire et construire des projets de transformation et d'innovation.

En fin de formation, l'apprenant sera capable de :

- Développer une approche centrée sur l'utilisateur et savoir piloter une démarche UX.
- Construire et accompagner une méthodologie basée sur les 5 activités de conception
- Identifier et décrire les rôles et valeurs des différentes expertises à mobiliser dans les projets innovants pluridisciplinaires et définir un fonctionnement.
- Concevoir des scénarios d'expérience et les transformer en dispositifs concrets.
- Identifier les leviers de création de valeur par la collecte des données et l'analyse de l'existant ;
- Choisir un outil et un livrable en fonction des différents enjeux d'un projet innovant.
- Identifier les points de contact pertinents qui servent l'expérience utilisateur(s).
- Développer des expériences utilisateurs significatives (UX).
- Diffuser la transformation et l'innovation

Public concerné – profil des apprenants

Cette formation s'adresse aux décideurs et coopérateurs de tous types d'organisations impliqués dans le développement de projets de transformation et d'innovation pour faire émerger des solutions efficaces au service du business des marques et de leur écosystème (collaborateurs, consommateurs, utilisateurs, partenaires, prestataires...).

Prérequis nécessaires

Aucun prérequis n'est exigé pour suivre cette formation.

Modalités d'accès

À la signature de la convention de formation et/ou à la validation de la prise en charge.

Délais d'accès : De 2 jours à 4 semaines.

Accessibilités aux personnes en situation d'handicap : nous contacter.

Modalités pédagogiques

Méthodes pédagogiques : méthode active et participative ; Mise en situation tout au long de la formation, échange entre les participants.

Moyens pédagogiques : formation réalisée dans nos locaux dans un environnement propice à la méthodologie du design thinking (éclairage naturel, verdure...).

Chaque participant reçoit un carnet pédagogique pour suivre et cultiver la formation. Il contient les références, les liens utiles, les bonnes pratiques (...) précisé lors des sessions de formation.

Chaque équipe est accompagnée d'un poster qui suit le fil de la formation pour accompagner la partie 'tester (appropriation).

Modalités : formation en présentiel.

Durée – 8 demi-journées soit 32 heures

Dates – à définir

Lieu(x) – à définir

Tarifs – nous contacter.

En intra entreprise, groupe de 4 à 12 personnes maximum.

En inter entreprise, groupe de 4 à 12 personnes maximum.

Responsable de l'action de formation – contact

Théo Mahut – Responsable Pédagogique entouré d'une équipe de professionnels

06 62 84 38 01 – tmahut@pixelis.com

Évaluation de l'action de formation

Évaluation à l'atteinte des objectifs par une grille critériée réalisée tout au long de la formation, avis favorable à partir de 10/20.

Évaluation à chaud de la satisfaction de la formation : par un questionnaire en fin de formation.

Un certificat de réalisation sera remis à l'issue de la formation.

Contenu de la formation – Programme détaillé

½ Journée 1 : Se rencontrer et se projeter dans les étapes de la formation

Permettre aux participants de se rencontrer et donner le cadre et les ambitions de cette formation.

- Qu'est-ce que la conception centrée Utilisateur ?
- Qu'est-ce que Le vivant au cœur des réflexions (Design régénératif) ?
- Qu'est-ce qu'une méthodologie de conception ?

- Quelles sont les différents courants méthodologiques (Triz ; Design thinking...) ?
- Focus sur les 5 activités de conception : comprendre, confronter, converger, créer, communiquer ;
- Discussions et échanges

Nous remettons à cette occasion aux participants le livret qui va les accompagner dans l'ensemble de la formation.

½ journée 2 : COMPRENDRE – Collecter et croiser les regards

Une demi-journée pour découvrir et tester les méthodes et outils pour observer, interroger et récolter des informations sur les comportements, motivations, besoins des utilisateurs, le marché, la concurrence, le secteur (...).

- Découvrir (théorie) : Découvrir quelques pratiques emblématiques
Observation terrain
Entretiens
Benchmark
Recherche documentaire et scientifique
- Tester (appropriation) :
Exercice de benchmark pour identifier et catégoriser des éléments autour d'un thème (thème à définir en fonction de l'actualité et des participants ? Sujet Espace ; Sujet Business model ; branding ; sujet design produit ... etc.)

½ journée 3 : CONFRONTER – Analyser et catégoriser

Une demi-journée pour découvrir et tester les méthodes et outils pour challenger, mettre en tension, tester (...) des principes, des hypothèses et des informations pour identifier des lectures possibles et dégager des territoires d'opportunité.

- Découvrir (théorie) : Découvrir quelques pratiques emblématiques
Interviews experts
Table ronde
Mindmapping
...
- Tester (appropriation) : À partir des éléments précédents (benchmark), identifier des territoires d'opportunité pour la conception. Utiliser le design fiction pour projeter ces territoires dans des futurs possibles (scénario futurs).

½ journée 4 : CONVERGER – Cartographier et structurer

Une demi-journée pour découvrir et tester les méthodes et outils pour se former une conviction commune, mettre en cohérence les éléments collectés, affiner l'articulation générale et faire émerger les insights emblématiques.

- Découvrir (théorie) :
Hiérarchisation
Cartographie
Tableau de critères (cartes du vivant Agir / IFS / Pixelis)
Canvas Insight
Consultant imaginaire
Infographie
- Tester (appropriation) : à partir des territoires projetés en design fiction ; cartographier selon deux axes significatifs les différents territoires d'opportunité. Sélectionner collectivement selon la technique qui vous semble adaptée le territoire à creuser (exemple des deux axes : faisable et désirable). Définir une problématique précise qui découle du territoire.

½ journée 5 : CONCEVOIR-Formaliser et outiller

Une demi-journée pour découvrir et tester les méthodes et outils pour imaginer, créer et formaliser des solutions justes, responsables et viables

- Découvrir (théorie) :
Le brainstorming
La créativité via L'IA (module Thomas Jardini)
SWOT
'Et si'
Technique des pires idées
Biomimétisme (fiches nature Bio Inspiration)
- Tester (appropriation) : À partir du territoire identifié plus tôt et de la problématique qui en découle, imaginer une résolution grâce au brainstorming puis avec des cartes de relance « Et Si ». Sélectionner l'idée la plus pertinente selon des critères (à définir selon sujet et actualité).

½ journée 6 : COMMUNIQUER - Présenter et transmettre

Une demi-journée pour découvrir et tester les méthodes et outils pour communiquer, activer, partager et déployer les solutions.

- Découvrir (théorie) :
Pitch
Stand
Prototype
Plan d'action

FP Méthodo DT 09/11/2022 V1

Storytelling – schéma narratif

Business model Canvas

Fiche projet

- Tester (appropriation) : Préparer la présentation de votre idée à l'ensemble du groupe. Utiliser le principe du Storytelling / schéma narratif pour décrire le problème et la solution qui en découle. Les participants font des retours à travers le poster « Oh ça c'est cool » (cool pour qui ? le vivant ?)

½ journée 7 : CAS FICTIF – Travail en sous-équipe

Une demi-journée pour découvrir un cas fictif (sujet / budget / temporalité) et imaginer en équipe l'ensemble des étapes possibles (méthode / outils / compétences) pour aborder le projet => créer ma méthode et imaginer comment y répondre.

½ journée 8 : CONCLUSION – partage et projection

Une demi-journée pour à la fois :

- Partager la réponse des sous-équipes aux équipes et challenger ensemble les réponses.
- Conclure sur la formation et les projections personnelles des participants pour activer les acquis dans les quotidiens respectifs.