

Innovation & transformation par le design

Comment mettre à profit la pensée et la démarche design dans des chantiers d'innovation et de transformation ?

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET COMPÉTENCES VISÉES

Permettre à des non-spécialistes de comprendre les bases de la pensée design et de la centricité client / utilisateur / collaborateur, pour accompagner des dispositifs ou identifier quand et comment y avoir recours.

- | Connaître les principaux concepts en design de solutions orienté innovation
- | Manipuler les principaux outils d'une démarche design
- | Analyser le parcours et l'expérience client / usager / collaborateur
- | Identifier les points de vigilance dans la mise en oeuvre

Intervenant(s)

La formation sera animée par **Estelle Robert**, designer de solutions et de services depuis plus de 20 ans, pour des grands comptes, des start-ups, des associations et fondations.

A QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION ?

Profil du stagiaire

Non spécialistes dans les domaines du pilotage d'entreprises ou de business units, du marketing, appelés à accompagner des processus d'innovation et de transformation ou le développement de produits et services.

Prérequis

Aucune connaissance particulière ;
Ouverture d'esprit, esprit critique et empathie recommandés.

ORGANISATION

Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

Pour chaque module seront déroulés et mis en discussion : introduction, études de cas concrets, exposés théoriques et considérations pratiques. Des exemples illustreront le propos

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation ;

Documents supports de formation projetés ;

Mise à disposition en ligne des supports à la suite de la formation.

Format et Durée

Initiation d'une durée de 7 heures (1 jour)

Suivi et appréciation des résultats de l'action

Feuille de présence

Questions orales ou écrites (QCM, quizz)

Mises en situation

Formulaires d'évaluation de la formation

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

ACCUEIL ET INTRODUCTION

1 / LES PRATIQUES ACTUELLES DU DESIGN

- | Rapide histoire, définition(s), principes
- | Panorama des usages et pratiques aujourd'hui ; Panorama des principales techniques : contextes d'utilisation pertinents, vertus, limites.
- | Présentation de cas illustrant la diversité des pratiques (design systémique, design produit, design de services, design stratégique, design embarqué...)
- | Quels résultats peut-on attendre d'une démarche design ?

2/ DESIGN ET PROCESSUS D'INNOVATION : DU PROBLEME A LA SOLUTION

- | Positionnement par rapport à d'autres approches de l'innovation (technocentrique, rupture...), innovation en temps que réponse inédite à une problématique.
- | La démarche d'innovation en appui sur le design de solutions : vue d'ensemble
- | Concevoir sa démarche. Exemples

3 / EXPLORER, RECHERCHER, CADRER

- | Faire le point !
- | Comment dégager le champ d'action, l'horizon et la problématique ? poser les bonnes questions
- | Quand et comment mener des recherches exploratoires ?
- | Comment nourrir les décisions et les actions avec les insights ?
- | Dégager les opportunités
- | Atelier de mise en situation / champ d'action et problématique.

4 / IMAGINER, PROTOTYPER, ÉVALUER

- | Créativité cadrée : parcours, points de contact, supports de la relation...
- | Conception centrée utilisateur ou co-conception ?
- | Focus sur les sprints ... de l'idée à la valeur
- | Prototypage rapide
- | Focus sur le design fiction et la mise en débat
- | Tests itératifs
- | Atelier de mise en situation : prototypage rapide

5 / LE DESIGN, LEVIER DE TRANSFORMATIONS ET DE DÉVELOPPEMENT

- | Comment articuler stratégie d'entreprise, vision, user research, créativité, R&D techno
- | Quels impacts organisationnels et opportunités culturelles ?
- | Design et durabilité ? Design et responsabilité sociétale ?

6 / CLÔTURE

- | Synthèse co-construite : culture de la solution, culture du faire
- | Pour aller plus loin
- | Clôture et feedback