

Objectifs

- Comprendre les principes et étapes du Design Thinking pour la gestion de projets.
- Appliquer cette méthodologie pour résoudre des problématiques spécifiques au secteur touristique.
- Favoriser l'innovation collaborative et orientée utilisateur.
- Élaborer des solutions créatives et concrètes pour améliorer vos produits et services.

Blended learning, 5h de ressources en ligne :

Supports de cours : Présentations et fiches pratiques sur les étapes du Design Thinking. Templates : Fiches personas, canvas de problématique, et modèles de brainstorming. Tutoriels vidéo : Techniques d'idéation et prototypage rapide. Outils de prototypage : Modèles pour maquettes, cartes mentales, et scénarios.

Prérequis : Cette formation ne nécessite aucun prérequis. Cette formation nécessite d'être muni d'un ordinateur afin de faire les ateliers et exercices de mise en pratique.

Public concerné : Chefs de projet et coordinateurs, chargés de communication et marketing, collaborateurs souhaitant développer des approches innovantes dans leurs projets.

THEMES TRAITES

Jour 1 : Découverte et Application des Bases du Design Thinking

Module 1 : Introduction au Design Thinking (2h)

- Les fondements du Design Thinking : historique, principes et avantages.
- Comparaison avec les approches traditionnelles de gestion de projet.
- Études de cas : exemples d'utilisation réussie.

Module 2 : Comprendre et empathiser avec les utilisateurs (3h)

- Étape 1 : Empathie
 - Identifier les besoins des utilisateurs (clients, partenaires locaux, etc.).
 - Méthodes d'enquête : interviews, observations, sondages.
- Atelier pratique :
 - Collecter des informations sur les attentes des clients.
 - Créer des personas représentant les différentes typologies de clients.

Module 3 : Définir la problématique et le cadre du projet (2h)

Étape 2 : Définition

- Structurer et synthétiser les données collectées.
- Définir un point de vue utilisateur : problématique claire et centrée sur l'humain.
- Atelier pratique :
 - Élaboration d'un "problème design" spécifique à un secteur d'activité (exemple : améliorer l'expérience des excursions).

Jour 2 : Prototypage et Mise en Action

Module 4 : Idéation et génération de solutions (2h)

- Étape 3 : Idéation
 - Techniques de brainstorming : cartes mentales, "crazy 8", SCAMPER.
 - Encourager la créativité et sortir des idées préconçues.
- Atelier pratique :
 - Organiser un atelier d'idéation pour générer des idées d'amélioration des activités.
 - Sélectionner les solutions les plus pertinentes en fonction des critères de faisabilité et d'impact.

Module 5 : Prototypage et test des solutions (3h)

- Étape 4 : Prototypage
 - Créer des versions simplifiées des solutions sélectionnées (maquettes, storyboards, scénarios).
 - Utilisation d'outils simples et accessibles (papier, Canva, Figma).
- Étape 5 : Test
 - Évaluer les prototypes avec des retours d'utilisateurs ou d'équipe.
 - Affiner les solutions en fonction des retours.
- Atelier pratique :
 - Prototyper une solution pour un problème défini (exemple : simplifier l'accès aux informations sur les activités locales).
 - Simuler un test utilisateur avec les participants.

Module 6 : Intégration des solutions et planification du suivi (2h)

- Adapter les solutions au contexte réel et aux ressources de votre entreprise.

- Planifier les étapes de mise en œuvre :
identification des rôles, priorités et échéances.
- Suivi des projets : outils et méthodes pour évaluer les résultats.
- Atelier final :
 - Élaborer un plan d'action concret pour intégrer les solutions développées dans un projet réel.

Moyens et méthodes pédagogiques

En Présentiel :

Salle de formation*, vidéo projection, un support de formation sera communiqué à l'ensemble des participants résumant les aspects juridiques et techniques, les astuces et les points clés. Les techniques d'animation seront actives et se baseront sur des cas concrets apportés par le formateur et/ou les participants. Elles alterneront les apports de connaissances, des exemples réels (situations rencontrées par les participants ou le formateur). Les participants travailleront sur des études de cas pratiques et des mises en situation.

En Distanciel :

Les sessions en distanciel se déroulent sur le logiciel CISCO WEBEX (validé par le SILL -socle interministériel des logiciels libres) sur un serveur dédié. Les classes virtuelles sont supervisées par notre équipe digitale, pour accompagner les participants. Via le potentiel des outils du logiciel, la pédagogie sera active et ludique. Les participants pourront travailler par groupe ou sous-groupe dans des salles séparées. Les documents peuvent être partagés et interactifs pour une animation vivante et stimulante.

En Live :

Formation se déroulant dans nos locaux en présentiel, sur un écran Multifonctions de communications (MFC). Cette modalité est proposée afin de garder les bénéfices de la formation présentielle, tout en ayant un formateur à distance. Cela offre la possibilité également d'intégrer des participants à distance dans une formation en présentiel. Laborne interactive permet un affichage dynamique et une meilleure fluidité et cohérence dans les échanges. C'est un outil complet qui permet au formateur d'offrir une formation présentielle enrichie d'interactivités digitales.

Blended (ressources mixtes):

En plus du présentiel, accès au mode « Blended » (ressources mixtes) pour un approfondissement des objectifs de stage, d'une durée variable de 3 à 5 heures, selon la formation choisie. Il est accessible durant 30 jours à partir de la plate-forme e-learning. Des cours, des vidéos de mise en situation, de mise en pratique assurent la pérennité de ces acquis dans votre quotidien professionnel.

La formation en ligne est dispensée à travers une plateforme e-Learning, un espace numérique de travail et de suivi.. Une équipe digitale assure le suivi des participants tout au long de la formation. Un espace d'échange via le forum permet aux participants de garder le lien avec leur groupe et leur formateur.

Evaluations

Tout d'abord, un **questionnaire de préformation** sera remis au candidat avant le démarrage de la formation. Le formateur évaluera les connaissances et compétences de chaque apprenant et réajustera ses modalités pédagogiques aux besoins. Une **évaluation sommative** clôturera la formation afin de vérifier la bonne acquisition des objectifs de stage. De plus, une **évaluation de satisfaction à « chaud »** puis **une à « froid »** à 2 mois seront à compléter par le participant pour nous faire part de son retour quant à la formation et à la mise en pratique des acquis dans son quotidien professionnel. Par ailleurs, les évaluations seront transmises à travers un lien ou un

Conduite de projet avec le « Design Thinking »

« Blended »

QR code qui redirigera vers la plateforme « Drag'n Survey ». Cela nous permettra de réaliser des analyses de satisfaction ou d'obtention des résultats, de statistiques, de graphiques etc... en temps réel.

Intervenant : Armand SADEYEN, chargé de projet digital. Formateur de modules digitaux à distance. Diplômé d'un bachelors « Chef de projet digital ».

CV sur demande

Modalités et délai d'accès :

Pour toute inscription, contactez nos conseillers qui vous accompagneront (conseil@sesame-formation.re) /02.62.22.02.02

Aucun délai n'est requis.

Durée : 14 heures – Formation répartie sur deux jours.

Lieu et date(s) actualisé(s) : cf site web : www.sesame-formation.re

Coût HT : 980 €.

Accessibilité : Nos salles, ainsi que celles de nos partenaires sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Nos logiciels distanciels offrent également des outils qui permettent de répondre à vos besoins.

Pour toute demande, nous vous invitons à contacter nos 2 référents Handicap.

Programme mis à jour en décembre 2024.