

Mener un projet (de transformation, d'innovation) par la méthodologie Design Thinking

Cette certification vise à répondre à un besoin croissant d'innovation et de résolution de problèmes dans divers contextes professionnels, tels que le développement de nouveaux produits ou services, l'amélioration des processus internes, la transformation digitale, la stratégie d'innovation et l'amélioration de l'expérience utilisateur.

Elle permet aux professionnels tels que des dirigeants, chefs de projet, designers, consultants en innovation, responsables marketing, développeurs de produits et à toute personne impliquée dans le développement de produits ou services, d'acquérir des compétences essentielles pour identifier et résoudre des problématiques complexes grâce à des approches centrées sur l'utilisateur.

Les compétences validées par cette certification permettent aux professionnels de stimuler la créativité et l'innovation au sein de leurs équipes, d'améliorer l'expérience utilisateur de produits et services, de mener des projets de transformation avec une approche centrée sur l'utilisateur et de développer des solutions pratiques et efficaces à des problématiques réelles.

REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
COMPETENCES ÉVALUÉES	MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Définir le cadre du projet de transformation ou d'innovation (à l'aide de l'outil "Speedboat"), en identifiant les problèmes à résoudre, l'impact attendu, les forces, les freins qui vont impacter le projet afin d'aligner la vision commune et partagée de l'équipe projet.</p>	<p>ME 1 : Etude de cas pratique sur table permettant de simuler des projets réels</p> <p>ME 2 : Soutenance orale</p>	<p>CE 1.1 Le candidat définit les objectifs et l'impact attendu du projet, en les représentant sur "l'île" d'un "SpeedBoat" (outil de représentation visuelle du cadre d'un projet). Les objectifs sont clairs et alignés avec les attentes des parties prenantes issues du cas pratique.</p> <p>CE 1.2 Le candidat identifie les freins et risques potentiels que l'équipe pourrait rencontrer tout au long du projet en les représentant sur les "rochers" et les "ancres" du "SpeedBoat". Chaque élément est explicité avec des causes précises issues du contexte du projet et s'appuie sur les données fournies dans le cas pratique.</p> <p>CE 1.3 Le candidat identifie les forces internes et les représente sous forme de "vent" représenté par un nuage dans le "Speedboat" et les opportunités externes représentées sous forme de "soleil" dans le "Speedboat". Les éléments sont listés de manière synthétique et cohérente avec les données fournies lors de la réunion du cas pratique.</p> <p>CE 1.4 Le candidat explique en quoi l'utilisation du "SpeedBoat" a été utile pour transcrire les points abordés lors de la réunion et clarifier le projet. Cette</p>

		<p>explication est accompagnée d'une synthèse des principaux enseignements issus de l'outil.</p>
<p>Définir un panel utilisateur en fonction des objectifs d'un projet de transformation ou d'innovation, en choisissant des utilisateurs-cibles prioritaires en fonction de leur pertinence pour le projet en formulant des critères précis (<i>dans une matrice à double cercle</i>) afin de faciliter le recrutement des utilisateurs pour les entretiens.</p>		<p>CE 2.1 Le candidat identifie une cible prioritaire et, si pertinent, des cibles secondaires (facultatives), en adéquation avec les objectifs du projet. Il utilise une matrice composée d'un double cercle pour définir chaque type d'utilisateurs-cibles. Dans le cercle interne, il identifie des critères généraux tels que l'âge, le sexe, la zone géographique, ou la catégorie socio-professionnelle, en lien avec les objectifs du projet.</p> <p>CE 2.2 Dans le cercle externe, le candidat liste des critères spécifiques tels que les comportements, besoins, et usages des utilisateurs. Les critères sont détaillés et directement applicables pour le recrutement des participants.</p>
<p>Élaborer une trame d'entretien adaptée à la démarche Design Thinking en incluant des questions ouvertes et de relance afin de recueillir des données qualitatives pertinentes auprès des utilisateurs.</p>		<p>CE 3.1 Le candidat complète une trame d'entretien standardisée, structurée en trois parties (introduction, questions principales, conclusion), comportant au moins 8 questions ouvertes. Les questions couvrent les thématiques suivantes : usages, besoins, motivations, frustrations, et freins des utilisateurs en lien avec le projet.</p> <p>CE 3.2 Le candidat inclut dans la trame au moins 2 questions de relance adaptées aux réponses attendues, permettant de creuser les informations importantes liées aux objectifs du projet.</p>
<p>Analyser les informations récoltées lors des entretiens utilisateurs en les classant méthodiquement (<i>avec la méthode "diagramme d'affinités"</i>) afin de dégager des tendances représentatives conformément à la démarche Design Thinking.</p>		<p>CE 4.1 Le candidat crée des post-it synthétiques pour retranscrire les informations issues des entretiens utilisateurs fournies dans le cas pratique.</p> <p>CE 4.2 Le candidat regroupe les post-it par affinités. Il utilise la méthode appelée "diagramme d'affinités" et nomme les catégories claires et pertinentes pour organiser les données issues des entretiens.</p>

<p>Créer un personnage fictif d'utilisateur concerné par un projet de transformation ou d'innovation (<i>sous forme de "fiche persona"</i>) en se basant sur le classement des informations réalisé au préalable afin de modéliser les données utilisateurs collectées et de bien orienter le processus de création sur des besoins réels des utilisateurs.</p>		<p>CE 5.1 Le candidat utilise une fiche persona standardisée pour modéliser un personnage fictif à partir des données collectées. La fiche inclut des informations factuelles (âge, métier, localisation) et qualitatives (besoins, motivations, freins). Il remplit ces sections sur la base du diagramme d'affinités.</p> <p>CE 5.2 Le candidat présente la fiche persona de manière claire et structurée avec des sections bien définies pour chaque aspect (objectifs, besoins, motivations, freins) et inclut une ou des citations directe(s) des entretiens pour représenter l'état d'esprit de l'utilisateur ou son objectif principal.</p> <p>CE 5.3 Le candidat utilise les données collectées pour définir des caractéristiques démographiques du persona ainsi que pour réaliser une biographie. Ces caractéristiques et la biographie sont cohérents avec les données du cas pratique.</p>
<p>Rédiger des problématiques d'un projet de transformation ou d'innovation par l'analyse du persona, en s'appuyant sur les objectifs, besoins, motivations, freins et frustrations des utilisateurs afin de choisir la problématique majeure à résoudre permettant d'orienter le processus de conception.</p>		<p>CE 6.1 .Le candidat rédige au moins deux problématique(s) en utilisant la formule « Comment pourrions-nous [persona], [verbe d'action], [besoin] afin de [bénéfice] ? ». La formulation est claire et directement liée aux objectifs identifiés dans la fiche persona.</p> <p>CE 6.2 Le candidat choisit une problématique majeure à résoudre parmi les problématiques identifiées en s'appuyant sur l'analyse du persona.</p> <p>CE 6.3 Le candidat justifie la pertinence de la problématique choisie en se référant aux objectifs, besoins, motivations, freins et frustrations des utilisateurs.</p>
<p>Générer un maximum d'idées permettant de répondre à la problématique en s'appuyant sur des méthodes de créativité collectives et individuelles afin d'utiliser la pensée divergente conformément à la démarche Design Thinking.</p>		<p>CE 7.1 Le candidat génère au moins 5 idées individuellement sous forme de post-it (une idée = un post-it). Ces idées sont variées. Ces idées permettent de répondre à la problématique.</p> <p>CE 7.2 Le candidat s'appuie sur des idées supplémentaires fournies par le cas pratique pour générer au moins 3 nouvelles idées. Les contributions sont pertinentes au regard de la problématique.</p> <p>CE 7.3 Le candidat génère au moins 3 idées supplémentaires en utilisant une méthode d'idéation sous contraintes. 2 contraintes sont fournies dans le cas pratique (contrainte de temps, de coût, de contexte ou de ressource).</p>

		<p>Ces idées sont originales/se démarquent des idées précédemment produites et répondent à la problématique identifiée.</p>
<p>Choisir des idées à retenir pour un projet de transformation ou d'innovation, en votant et en priorisant (<i>avec la matrice "MoSCoW"</i>) afin de converger vers une hypothèse de solution à fort potentiel et à prototyper.</p>		<p>CE 8.1 Le candidat vote pour sélectionner les idées les plus prometteuses en utilisant des gommettes.</p> <p>CE 8.2 Le candidat priorise les idées retenues suite au vote à l'aide de la matrice "MoSCoW" « Must have, Should have, Could have, Won't have », soit "fonction clé indispensable et vitale", "éléments importants", "éléments bonus" et éventuellement des "éléments à exclure" (hors budget, hors délai, hors sujet).</p> <p>CE 8.3 Le candidat rédige une hypothèse de solution sous forme de proposition de valeur concise (en une phrase), répondant à la problématique. Exemple : "Notre solution pour #persona qui a #besoins, c'est #solution..."</p>
<p>Définir un plan de prototypage en expliquant les étapes de création du prototype, en détaillant son contenu, sa forme ainsi que les outils de prototypage adaptés afin de matérialiser concrètement les idées retenues pour tester la pertinence de la solution générée par la démarche Design Thinking.</p>		<p>CE 9.1 Le candidat propose un choix de type de prototype. Il est adapté aux objectifs et contraintes du projet (exemple : storyboarding, maquette papier, Lego, maquette numérique). Ce choix de prototype permet de matérialiser la solution pour obtenir un feed-back des utilisateurs lors de la phase de test.</p> <p>CE 9.2 Le candidat décrit les étapes nécessaires pour créer le prototype. Il précise le contenu des étapes, sa forme et les outils utilisés, tels que Figma, papier, lego, jeu de rôle ou carton. Les choix d'outils sont justifiés en fonction des besoins du projet (par exemple : un prototype Figma pour prototyper une interface numérique, un storyboard ou un jeu de rôle pour prototyper un service, maquette carton ou lego pour prototyper un aménagement d'espace).</p>
<p>Élaborer un plan de test en repérant les objectifs, en choisissant les moyens de test et en rédigeant des questions ciblées afin de valider une solution auprès des utilisateurs ou de faire évoluer au besoin la solution permettant de mener à bien un projet de transformation ou d'innovation.</p>		<p>CE 10.1 Le candidat repère des objectifs de tests utilisateurs adaptés au cas pratique. Il définit clairement les aspects importants de la solution à tester.</p> <p>CE 10.2 Le candidat identifie une manière pour tester sa solution auprès d'utilisateurs-cibles. Celle-ci est adaptée, réaliste, réalisable au regard du contexte du projet.</p> <p>CE 10.3 Le candidat rédige des questions pertinentes à poser à l'issue des tests utilisateurs. Ces questions sont conçues pour obtenir des retours précis et exploitables.</p>

<p>Rédiger une présentation de la solution proposée (avec le "Pitch Canva") en la valorisant par un argumentaire qui reprend la problématique, la proposition de valeur et les utilisateurs afin de mettre en valeur la solution.</p>		<p>CE 11.1 Le candidat utilise l'outil "Pitch canva" et rédige une présentation structurée de la solution proposée. Cette présentation reprend clairement la problématique, la proposition de valeur et les utilisateurs ciblés.</p> <p>CE 11.2 Le candidat utilise également l'outil "Pitch canva" pour présenter les éléments différenciants de la solution et ses avantages ainsi que les prochaines étapes.</p> <p>CE 11.3 Le candidat explique en quoi l'utilisation du "Pitch Canva" a été utile pour présenter la solution et il explique auprès de quel public il pourrait l'utiliser pour présenter la solution dans le cadre du projet.</p>
<p>Soutenance orale</p>		<p>Le candidat comble, si nécessaire, les manques de l'écrit.</p> <p>Les choix réalisés sont justifiés et argumentés.</p> <p>Le cas échéant, un regard critique est porté par le candidat sur l'expérience vécue lors de la mise en pratique sur un projet réel.</p>