



UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

## Google Design Sprint - Innover grâce au Design Thinking

3 jours (21h00) | ★★★★★ 4,6/5 | DSP-DTH | Code RS ou RNCP : RS6661 | Certification Innover grâce au Design Thinking avec le format Design Sprint (incluse) | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Tarif : 2 595 € ht

Formations Digital & Multimédia › Les essentiels de la création digitale › UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

Document mis à jour le 06/07/2026

### Objectifs de formation

Expliquer, diverger, décider, prototyper et valider les 5 étapes phares du Design Thinking.

### Compétences attestées par la certification

- Définir la problématique générale visée par la démarche de Design Thinking, en s'appuyant sur l'analyse de la demande émise en interne ou externe et sur celle des données éclairant la cible clients/utilisateurs, afin de préciser le périmètre du projet, les objectifs poursuivis et les contraintes à prendre en compte
- Sélectionner les profils des participants internes/externes à impliquer dans la démarche de Design Thinking, en évaluant les compétences à mobiliser au regard de la problématique identifiée et en s'assurant de leur suffisance et de leur complémentarité, afin de constituer une équipe-projet correctement dimensionnée
- Guider l'équipe projet dans l'analyse des parcours utilisateurs, en s'appuyant sur une démarche de questionnement des hypothèses initiales, afin d'en comprendre les problèmes, les axes d'amélioration et de formuler de manière collective les objectifs spécifiques à atteindre à l'issue du Design Sprint
- Faire émerger de nouvelles pistes de solutions aux problèmes et enjeux identifiés, dans le respect du temps alloué, en s'inspirant d'exemples issus d'autres secteurs et en favorisant l'intelligence collective par le partage et la discussion, afin d'esquisser la(les) solution(s) à explorer
- Evaluer collectivement les pistes de solutions esquissées, en favorisant la critique constructive et la co-construction entre participants, afin de choisir celle qui apporte la meilleure réponse à la problématique et aux enjeux définis
- Concrétiser la solution choisie sous forme de prototype, en définissant le périmètre "minimal" à représenter et en s'appuyant sur les outils / supports adaptés au type de solution, dans le respect du temps alloué, afin de pouvoir la tester simplement et immédiatement auprès des utilisateurs
- Mener des tests du prototype auprès d'un échantillon d'utilisateurs dans le cadre d'entretiens individuels semi directifs, en s'appuyant sur un guide d'entretien rédigé collectivement en amont des tests, afin d'évaluer la pertinence et l'impact de la solution choisie
- Récapituler les enseignements du Design Sprint, en synthétisant les choix effectués et les résultats des tests utilisateurs, afin de proposer un plan d'action permettant de déployer la solution choisie et/ou progresser dans la réponse à la problématique définie.

Lien pour visualiser le détail de la certification enregistrée au RS :

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6661/>

## Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Équipe pédagogique :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Techniques pédagogiques :

Pédagogie participative mettant l'apprenant au cœur de l'apprentissage. Utilisation de techniques ludo-pédagogiques pour une meilleure appropriation. Ancrage facilité par une évaluation continue des connaissances au moyen d'outils digitaux et/ou de cas pratiques.

Ressources pédagogiques :

Un support de format

## Prérequis

Avoir de l'expérience en management ou animation d'une équipe.

## Public concerné

- Toute personne ayant à développer et conduire des projets, des produits / services, à manager une équipe (Sprint Master, Product Owner, Chef(fe) de projets...).

## Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2I Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

## Programme

## **Jour 1 - Matin**

### **Le Design Thinking**

- Génèse du Design Thinking, Ideo et la d.school
- Posture, prérequis
- Accélération et intelligence collective

### **Préparer**

- La logistique
- L'équipe pluridisciplinaire
- La problématique générale
- L'organisation (adaptée aux contraintes)

### **Le Sprint Master**

- Posture
- Rôle
- Qualités et compétences

*Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)*

- *Mise en situation :*
  - *Jeux de rôle, projections scénarios, problématisation*

## **Jour 1 - Après-midi**

### **Etape 1 : Comprendre**

- Aboutir à une vision commune des enjeux et de la problématique spécifique à résoudre

*Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)*

- *Mise en situation :*
  - *Objectifs 5 - 10 ans, Comment pourrions-nous ?*
  - *Carte thermique, critique express, problématisation*

## **Jour 2 - Matin**

### **Etape 2 : Diverger**

- Imaginer des pistes de solutions à la problématique spécifique, en explorant le plus grand nombre d'idées possibles

*Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)*

- *Mises en situation :*
  - *Vus ailleurs, Crazy 8s, Esquisse de solution*

## **Jour 2 - Après-midi**

### **Etape 3 : Décider**

- Choisir une hypothèse, trouver un consensus, arbitrer et sélectionner la meilleure idée pour en faire un storyboard

*Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)*

- *Mise en situation :*
  - *Carte thermique, critique express, Storyboard*

## **Jour 3 - Matin**

### **Etape 4 : Prototyper**

- Concrétiser la solution adoptée en un prototype réel, en utilisant les supports les plus adaptés

*Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)*

- Mise en situation :
  - Prototype (Pop, Canva, Figma, Video...) et chemin de fer interview

## **Jour 3 - Après-midi**

### **Etape 5 : Valider**

- Tester, confronter sa solution prototypée aux utilisateurs réels, et s'assurer que le travail fourni correspond bien aux attentes et usages des clients et "users"
- Tests utilisateurs, décisions collectives, plan d'actions

### **Conclure**

- Les objectifs long terme
- Les retours utilisateurs
- Le plan d'actions

### **Passage de la certification**

- L'examen de certification se déroule en 2 étapes :
  - Présentation d'un prototype répondant à une problématique imposée, face à un jury, en s'appuyant sur les différents livrables attendus (20 minutes de présentation orale)
  - Questions / réponses avec le jury (20 minutes)

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

### **Modalités d'évaluation des acquis**

- En cours de formation, par des exercices pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

### **Accessibilité de la formation**

pagebreakavoidchecked="true";

Le groupe M2I s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap : les détails de l'accueil des personnes sont consultables sur la page Politique Handicap.

### **Modalités et délais d'accès à la formation**

pagebreakavoidchecked="true";

Les formations M2I sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.