

REFERENTIEL RS

EMY DIGITAL

RS5178 - Design Thinking

REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFRENTIEL D'EVALUATION	
	MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
<p>C1- Identifier le principe et les phases du Design Thinking en s'appuyant sur les connaissances initiales des candidats et sur les premiers outils transmis (jeu de cartes, définitions...) afin de faire découvrir le processus de création spécifique à cette méthode innovante centré sur l'humain</p>	<p>Type d'évaluation : Mise en situation</p> <p>Contexte : A partir des livrables réalisés pendant la formation (exemplaire de questionnaire d'interviews, synthèse des données récoltées sous forme de Persona et problématique formulée en 1 phrase), le candidat doit concevoir en groupe un storyboard permettant de visualiser les interactions des utilisateurs avec la solution et un prototype (maquette digitalisée ou physique) de la solution en question répondant aux besoins récoltés durant la formation.</p>	<p>Le candidat propose une démarche innovante de résolution</p> <ul style="list-style-type: none"> - il restitue dans l'ordre les phases du Design Thinking - il cite les principes clés du thinking design comme l'empathie, la collaboration, l'itération ou encore la créativité - il fait preuve de rigueur dans l'utilisation des outils transmis - il fait preuve d'ouverture d'esprit dans sa définition personnelle du design
<p>C2- Identifier les attentes des utilisateurs de la future solution à concevoir en s'appuyant sur des questionnaires, interviews et focus groupe afin de bien orienter le processus de création sur des besoins réels et placer les utilisateurs au cœur du projet.</p>	<p>Modalité de soutenance : Ecrit</p> <p>Type d'évaluation : Mise en situation</p>	
<p>C3- Rédiger une problématique à résoudre durant le processus de création en respectant la synthèse des besoins utilisateurs afin de calibrer et bien structurer les étapes d'idéation du processus de création en fonction des objectifs des utilisateurs et des candidats.</p>	<p>Contexte : La présentation du prototype est exposée sous forme de pitch oral par les candidats aux membres du jury et est filmée.</p> <p>Modalité de soutenance : Oral pour la restitution</p>	<p>A partir du persona créé sur le cas, le candidat doit démontrer sa capacité à formuler une problématique sous la forme d'une phrase. Il s'agit de regrouper les items repérés par affinités et à les prioriser sous la forme d'une problématique finale rédigée synthétiquement :</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - La problématique est complète si elle regroupe les données repérées dans la synthèse des besoins utilisateurs - La problématique est cohérente si elle respecte la structure et les recommandations sur la forme (« Comment pourrions-nous + verbe d'action + pour aider le persona défini + bénéfice : pour faire XXX et parce que besoin de XXX. ») - La problématique est présentable si elle tient en une phrase - Le candidat comprend les objectifs des utilisateurs et est à l'aise dans sa restitution
<p>C4- Mettre en place un tableau de bord d'idées innovantes en s'appuyant sur l'intelligence collective et des outils de créativité pour garantir la présence en nombre suffisant d'idées réalisables et leur cohérence avec les besoins utilisateurs.</p>		<p>Un tableau de bord d'idée est présenté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le tableau de bord est complet si un échantillon d'au moins 5 idées "réalisables", innovantes et/ou originales - Le tableau de bord est pertinent si la cohérence entre la problématique est les idées réalisables est explicitée - Le tableau de bord est pertinent s'il est accessible, modifiable et permet de lire aisément les idées - Le candidat est capable de trier les idées réalisables ou non
<p>C5- Créer un storyboard et un prototype en s'appuyant sur une proposition définie afin de matérialiser la solution à la problématique et tester la pertinence de certaines idées.</p>		<p>Le Storyboard doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des illustrations claires et simples - Une ligne de texte par illustration pour bien comprendre la situation dessinée - Une information (textuelle, graphique ou autre) sur l'émotion de l'utilisateur à l'instant précis - Un enchaînement logique pour visualiser à quel moment il pourra utiliser/intégrer avec la solution.

		<p>Le prototype de la solution choisie doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des fonctionnalités adaptées à son usage par les utilisateurs (utilisabilité = simplicité d'utilisation) - Une charte graphique attendue (structure, composants graphiques, en-tête, niveau de détail) - Des fonctionnalités en accord avec les objectifs des utilisateurs et la problématique (à préciser si nécessaire)
<p>C6- Rédiger une présentation de la solution choisie en s'appuyant sur les livrables créés précédemment (storyboard et prototype) et une certaine charte éditoriale afin de savoir communiquer le(s) résultat(s) du processus de création appelé Design Thinking.</p>		<p>Le candidat a pris soin de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter la solution choisie en justifiant ses choix dans sa présentation ou lors de questions/réponses - respecter le timing de présentation donné - définir les 5 étapes d'un processus de création réussi (Immersion - Observation, Définition de la problématique, Idéation - Génération d'idées, Prototypage, Tests) - Le candidat a intégré les concepts clés du Design Thinking dans sa présentation (empathie, collaboration, itération)