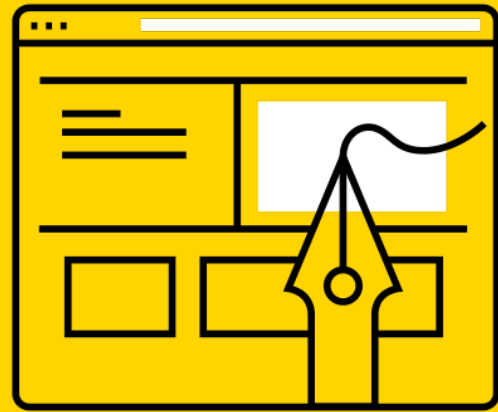
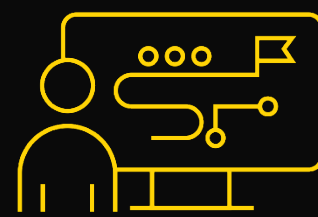


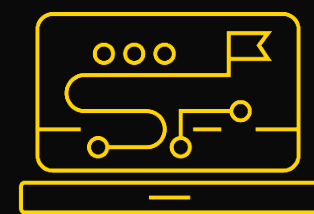


Design UI

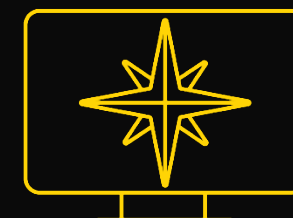
Avec Figma, Design System, Figma Make & Webflow



Collaboratif online



Tutorat online



A votre rythme



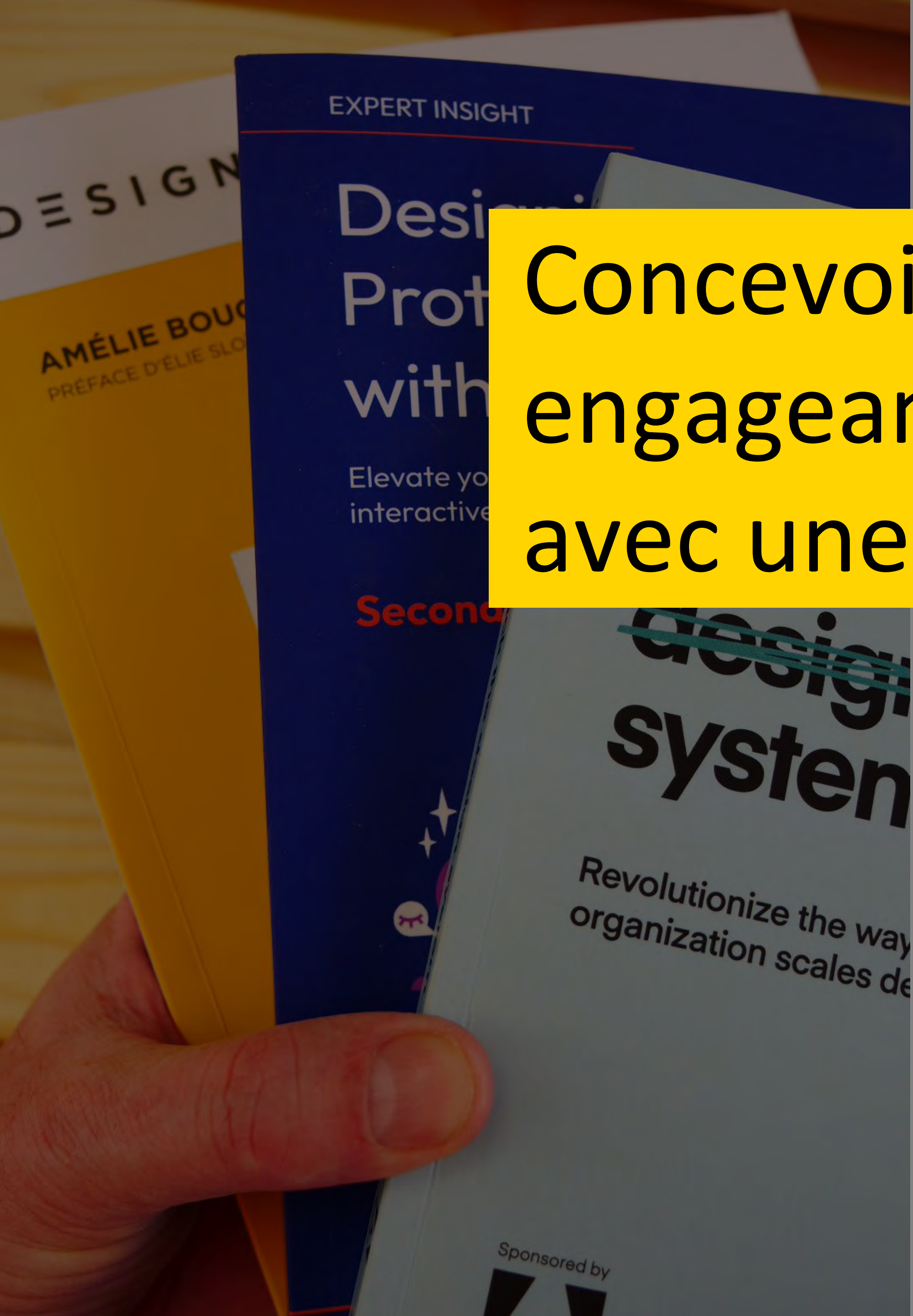
6 semaines d'apprentissage
12H e-learning + 28H de projet
6 visios de 1H30
4 atelier de 3H15
Equivalent à 62H



6 semaines d'apprentissage
12H e-learning + 35H de projet
6 à 9 tutorats de 60MIN
Equivalent à 62H



12H e-learning



Concevoir des interfaces intuitives, engageantes et centrées utilisateur avec une méthodologie répliquable.

Ce UI Design sprint s'appuie sur ces compétences

- Le Design System, s'appuyant sur l'Atomic Design, pour garantir la cohérence et la réutilisabilité des composants,
- Figma comme outil central de conception et de prototypage,
- Les principes d'usabilité, d'accessibilité, d'ergonomie et d'écoconception pour orienter les choix d'interface,
- Les 8 audits UI, les 12 audits UX pour auditer et tester un produit digital pour améliorer son efficacité,
- L'UX Research, s'appuyant sur l'Atomic Research de Tomer Sharon, pour relier les décisions design aux données issues de la recherche utilisateur,
- Et Webflow comme outil no code de développement.



Leadership

Coaching

Design UX/UI

Service Design

Design Thinking

Product Management

Growth

Facilitation

Innovation

RSE

Transformation

Nos méthodes d'innovation professionnalisantes uniques

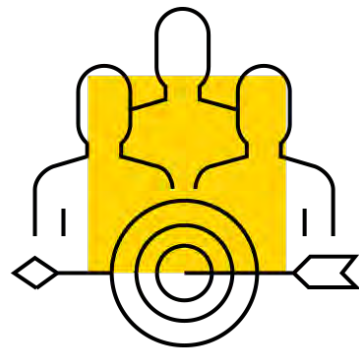
Nos atouts sont de :

- Etre à la pointe méthodologique en innovation et transformation
- Développer des formats d'apprentissage hybrides expérientiels
- Accompagner les apprenants avec des facilitateurs praticiens
- Autonomiser par la mise en pratique sur des projets
- Fournir un kit de sprint (canevas, cartes méthodologiques...)

Vous êtes en mesure de répliquer les méthodes agiles en présentiel et en distanciel.

Le UI Design sprint permet de transformer des wireframes en interfaces esthétiques, intuitives et engageantes par la compréhension des besoins, le prototypage & test et l'itération. L'atelier design UI vous permet de pratiquer et de répliquer un tel sprint dès le lendemain dans vos projets agiles.

Cette formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. Cliquez [ICI](#) pour accéder à France Compétences.



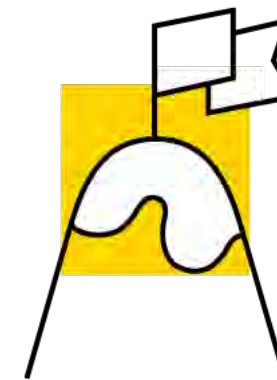
Audience

Quiconque souhaitant expérimenter le UI Design en mode Sprint pour développer des solutions digitales en étant centré sur l'humain:

Web : designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web

DSI : chef de projet digital, product manager, product designer, product owner

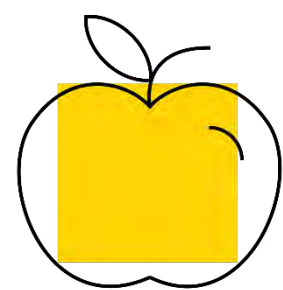
Marketing : responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque



Objectifs

Expérimenter le UI Design sprint afin de produire un prototype de haute définition avec efficacité **en vous aidant de l'IA**:

- 01 - Comprendre le contexte et les objectifs. S'appropriier les livrables UX.
- 02 - Collecter des informations complémentaires en ergonomie, écoconception et usabilité. Analyser et synthétiser avec le blueprint.
- 03 - Créer ou mettre à jour le UI kit ou le Design System.
- 04 - Transformer les wireframes en maquette avec Figma. Concevoir un prototype interactif cohérent et intuitif.
- 05 - Définir un protocole de test. Tester ce prototype avec Figma (en face à face) et Maze (à distance).
- 06 - Décider des étapes suivantes. Itérer le prototype. Transmettre à l'équipe de développement. Accompagner l'intégration.
- 07 - Améliorer le Design System. Structurer les insights avec l'UX Research. Améliorer le fonctionnement de l'équipe.
- 08 - Importer le prototype et développer le produit avec Figma Make & Webflow.



Formats pédagogiques

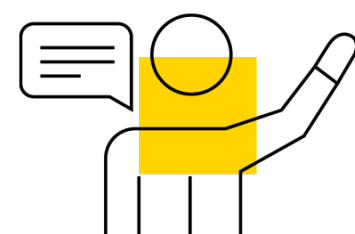
En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.

Collaboratif online : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel avec des apprenants.

Tutorat online : accompagnement individuel en distanciel avec un tuteur.

A votre rythme : accès au e-learning uniquement.

En intra, possible en présentiel ou hybride sur mesure.



Facilitation d'apprentissage

Découvrez
les facilitateurs
en 1 clic

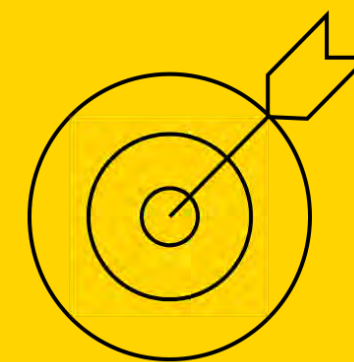
Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.

Aisance avec l'informatique de bureau.



Une compétence professionnalisante.

Une employabilité améliorée.

Un Taux Journalier plus élevé.

Une méthode pratico-pratique

Des outils pour répliquer le sprint.

Un accès permanent au e-learning avec des mises à jour.

Un certificat publiable sur LinkedIn.

Un [réseau](#) exclusif.

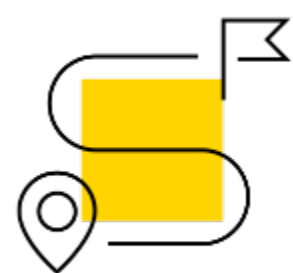
Possibilité de devenir [facilitatrice ou facilitateur](#) d'apprentissage avec nos parcours.

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

Basé sur le modèle européen
d'innovation

[PRODUCT DESIGN GUIDES](#)

Vos bénéfices



Le processus du UI Design sprint

Vous partez d'un échange avec les designers UX, la décisionnaire et des référents pour aboutir à un prototype de haute définition testé et prêt à être développé par l'équipe de développement. Le UI Design Sprint est une méthode agile en **8 étapes** articulées en 14 ateliers et outillées qui vous permettent de créer ou d'améliorer un produit digital.

La méthode repose sur deux grandes phases du design complémentaires et bien distinctes : comprendre les livrables produits par les UX designers et collecter les besoins liés au UI, puis concevoir et de tester un Design System si cela est nécessaire dans votre organisation et des maquettes haute fidélité à tester et itérer.

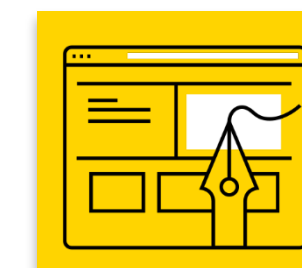
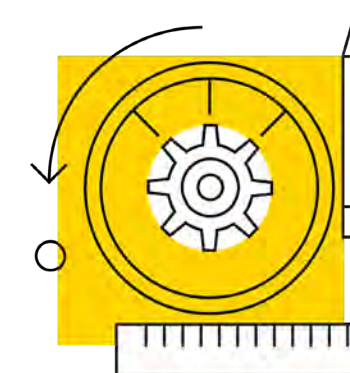
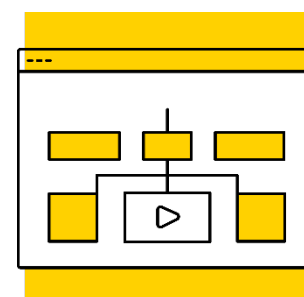
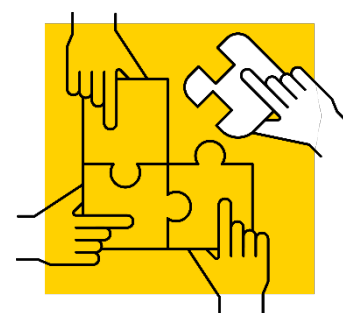
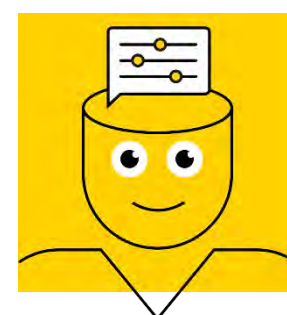
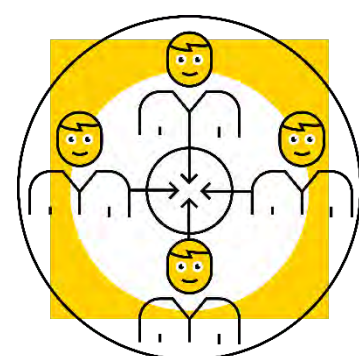
Ce parcours d'apprentissage va au-delà du design UI. Il vous outille aussi pour faciliter des ateliers UI.

En complément il est recommandé de faire les formations de design UX et de facilitation et design d'ateliers collaboratifs.

COMPRENDRE LES BESOINS

CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

DEVELOPPER



Modules

01 Comprendre

02 Analyser

03 Préparer

04 Concevoir

05 Tester

06 Itérer

07 Améliorer

08 Développer

Objectifs

S'approprier le contexte et les livrables UX

Collecter et synthétiser les besoins UI

Créer ou mettre à jour les composants UI

Transformer les wireframes en un prototype

Evaluer l'usabilité

Améliorer le prototype & le transmettre au développement

Améliorer le Design System, le UX Research et l'équipe

Importer le prototype et développer le produit dans Webflow

Ateliers

A-Atelier transmission UX-UI

A-Atelier préparation
B-Mise en œuvre
C-Atelier analyse
D-Point d'étapes: validation du blueprint

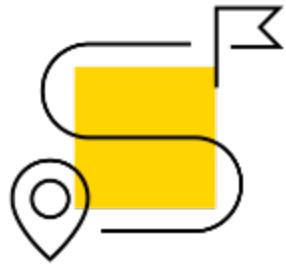
A-Atelier Design System
B-Mise en œuvre

A-Atelier conception

A-Atelier test planning
B-Atelier test prototype
C-Atelier recommandationstransmission

A-Point d'étapes : Design review
B-Atelier

A-Atelier Design System
B-Atelier UX research
C-Atelier rétrospective



Le contenu pédagogique

Vous découvrez les fondamentaux du design UI ainsi que des notions incontournables avant de vous lancer.

Vous vous familiarisez avec le processus d'un UI Design sprint en découvrant les différentes phases du processus.

INTRODUCTION

Vous appliquez la méthode agile sur un projet professionnel, personnel ou simulé en suivant le processus articulé en 7 étapes et en pratiquant les outils associés.

Des modules thématiques viennent compléter votre apprentissage sur des points méthodologiques précis.

01 CADRER

Intégrer les livrables de l'équipe de Delivery UX

Le Product Design lead ou le Designer UX présente aux Designers UI les livrables du UX Design sprint en précisant les business et design challenges. Cela est fait lors de l'atelier transmission UX-UI. Vous interagissez collaborativement avec Figjam.

02 ANALYSER

Collecter et synthétiser les besoins d'usabilité, d'accessibilité et d'éco-conception

Cet échange entre les UX et les UI designers est un point de départ. Si cela n'a pas été transmis, il s'agit de collecter maintenant les besoins liés au UI : l'accessibilité, l'usabilité, l'éco-conception. Cela se fait par des interviews de parties prenantes et des audits UI de l'existant.

Un atelier analyse permet de synthétiser toutes les informations collectées à l'aide du UI Design blueprint.



Le contenu pédagogique

03 PREPARER

Créer ou mettre à jour le Design System

Vous prenez la décision de concevoir ou d'améliorer un Design System choisissant l'approche de l'Atomic Design pour garantir cohérence, évolutivité et adaptabilité.

Créer les tokens et les composants

Les bases du design system s'appuient sur des **tokens** standardisées, qui couvrent les couleurs, typographies, tailles et espaces. Ces tokens sont essentiels pour établir des fondations solides permettant une personnalisation avancée grâce au **theming**. Ce dernier permet de répondre à des besoins spécifiques comme le **multibrand** ou le **dark mode**, tout en assurant une flexibilité pour différents contextes et identités visuelles.

La conception des interfaces s'appuie sur des principes modernes, tels que la **conception responsive**. L'utilisation d'**Auto-layouts** et des **Constraints** garantit que les interfaces s'adaptent de manière fluide aux différentes tailles d'écran et résolutions.

Les **master components** jouent un rôle important et permettent de créer des instances qui sont modulables. Ces dernières peuvent hériter des propriétés avec les nested properties.

Tout cela crée des éléments modulaires, réutilisables et hiérarchisés. Cela favorise la productivité et réduit les incohérences dans la création des interfaces.

Créer un UI Kit

Ces composants modulaires sont ensuite regroupés dans un **UI kit**, une bibliothèque centralisée qui rassemble tous les éléments nécessaires pour concevoir et développer rapidement des interfaces. Une documentation détaillée accompagne ce kit, expliquant les règles d'utilisation, les bonnes pratiques et les cas d'usage pour chaque composant. Cette documentation est un pilier essentiel pour intégrer le Design System dans le **workflow** des équipes, qu'elles soient de design ou de développement.

Définir la maintenance du Design System

Enfin, une stratégie de maintenance continue est mise en place pour garantir que le Design System évolue avec les besoins des utilisateurs, les tendances du marché et les avancées technologiques. Cette approche assure une solution durable, efficace et toujours en phase avec les objectifs des projets.



Le contenu pédagogique

04 CONCEVOIR

Analyser les wireframes

Vous commencez par une analyse approfondie des wireframes pour comprendre les besoins fonctionnels, les parcours utilisateurs et les points de contact critiques. Ces éléments servent de base pour intégrer l'accessibilité de manière proactive dans la structure, comme prévoir des espaces suffisants pour une navigation aisée ou des zones interactives adaptées à l'utilisation tactile.

Appliquer les tokens du Design System

Vous passez ensuite à l'application des tokens du Design System, en respectant strictement les critères d'accessibilité. Par exemple, des couleurs conformes aux standards WCAG pour garantir un contraste optimal, des typographies lisibles même pour les utilisateurs malvoyants, et des espacements bien définis pour éviter les surcharges visuelles.

Lors de la création des composants, Figma permet d'utiliser des Auto-layouts et des master components, non seulement pour assurer une conception réactive, mais aussi pour organiser les éléments de manière logique, facilitant l'usage de technologies d'assistance comme les lecteurs d'écran. Les états interactifs (focus, hover, etc.) sont également définis pour une navigation au clavier fluide.

Vérifier l'accessibilité

Vous vérifiez l'accessibilité visuelle et fonctionnelle en permanence grâce à des plugins Figma, qui permettent de tester les contrastes, la hiérarchie et l'ordre des éléments pour une navigation inclusive.

Appliquer les principes d'écoconception

Parallèlement, vous appliquez les principes d'écoconception en limitant les contenus graphiques excessifs, en simplifiant les composants et en minimisant l'utilisation de ressources gourmandes.



Le contenu pédagogique

05 TESTER

Préparer le test

Toutes les étapes précédentes ont comme but le test pour vérifier et améliorer le produit digital conçu. Il doit suffisamment répondre aux besoins des utilisateurs et des parties prenantes. La phase de préparation du test est donc essentielle pour être en capacité de vérifier l'adéquation entre le besoin et la solution.

- Définir les objectifs de test associés aux tâches des utilisateurs
- Choisir les méthodes de test les plus appropriées
- Choisir les participants et les modalités
- Développer les scénarios de test, les instructions et les critères de succès
- Créer la grille d'entretien
- Préparer le test en face-à-face et en distanciel avec Maze

Tester le prototype

Cette étape est souvent rapidement faite alors qu'elle est critique. Il vaut souvent mieux itérer pour mieux répondre aux besoins que de déclencher le développement couteux du produit digital. L'équipe doit être en capacité de recommander la prochaine étape en toute objectivité.

- Mettre en œuvre les tests avec la bonne posture
- Analyser les résultats en termes de besoins de fonctionnalités, d'accessibilité et d'expérience
- Formuler des recommandations pour la prise de décision par la décisionnaire

06 ITERER

Restituer les résultats du sprint

Le prototype a été testé... L'enjeu est à présent de présenter à la décisionnaire et à d'autres parties prenantes internes concernées les éléments clés pour prendre une décision éclairée sur la suite: l'itération avec les ajustements nécessaires issus du feedback des tests ou le développement du prototype en partie ou en totalité. Cela se fait avec le canevas d'aide à la décision.

Itérer

Le prototype est itéré dans Figma avant la transmission à l'équipe de développement.

Transmettre à l'équipe de développement

L'atelier transmission des livrables permet de faire un pont entre l'équipe UX/UI, qui délivre un prototype haute fidélité validé, et l'équipe de développement qui va prendre la relève pour transformer le prototype en MVP et, ultimement, en produit digital « fini ».



Le contenu pédagogique

07 AMELIORER

Améliorer le Design System

À la fin du UI design sprint, vous intégrez les nouveaux composants créés pendant le sprint, en vérifiant leur cohérence avec les éléments déjà existants. Vous mettez à jour la documentation pour inclure les nouveaux composants, leurs variations et les bonnes pratiques d'utilisation, afin d'assurer une adoption fluide par les équipes.

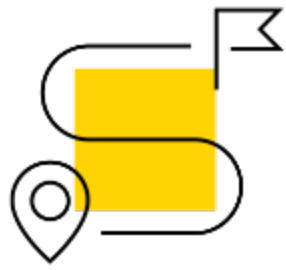
Vous prenez en compte le feedback des utilisateurs, des développeurs et des parties prenantes pour identifier des améliorations, notamment en matière d'accessibilité et de performance. Le Design System est testé pour garantir qu'il respecte les critères d'inclusivité, de réactivité et d'écoconception tout en restant flexible et évolutif pour s'adapter aux futurs besoins du projet.

Structurer l'UX Research

Vous continuez avec l'approche Atomic Research afin d'améliorer le produit à travers des feedbacks continus. L'idée est de structurer les données collectées en "atomes" d'informations clés sur les comportements, besoins et points de friction des utilisateurs. Vous utilisez ces insights pour ajuster les personas, les parcours et les scénarios. Lors de l'utilisation de la solution, l'approche Atomic Research permet d'alimenter les itérations futures, affinant ainsi la conception. Cela garantit que le produit évolue en fonction des retours réels et reste aligné sur les besoins des utilisateurs à chaque étape de son développement.

Améliorer la performance de l'équipe UX/UI

Si le sprint est terminé du point de vue du contenu avec la transmission des livrables finaux à l'équipe de Delivery Development, un dernier atelier permet de clore véritablement le sprint: une rétrospective d'équipe afin d'améliorer la performance et les processus de l'équipe.



Le contenu pédagogique

08 DEVELOPPER

Importer dans Webflow

Vous installez le plugin Enter Figma to Webflow depuis la page des plugins Figma. Dans Figma, vous sélectionnez la frame ou la page que vous souhaitez transférer. Ensuite, vous ouvrez le plugin et configurez les paramètres d'export, notamment les styles, images et polices. Le plugin analyse votre design et génère un code HTML et CSS compatible avec Webflow.

Une fois l'export effectué, dans Webflow, vous utilisez l'interface du plugin pour importer les composants générés. Le plugin crée les classes CSS correspondantes et insère les éléments dans votre projet Webflow, en respectant la hiérarchie des calques et les styles globaux définis dans Figma.

Cela réduit considérablement le temps de recréation manuelle, car le plugin automatise le processus d'intégration. Vous pouvez ensuite peaufiner la mise en page, ajuster les animations et interactions natives dans Webflow, et ajouter les fonctionnalités supplémentaires si besoin.

Transformer des designs statiques en prototypes interactifs

Vous créez des web apps fonctionnelles, avec backend, sans coder. C'est une approche no-code / low-code.

Il se combine aussi avec Figma Sites pour publier des sites web responsives directement depuis Figma, ce qui tend vers un site "réel" no-code.

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

Les e-learning sont disponibles à des partenaires avec un contrat de partenariat via ProductDesignGuides.org



Le séquençage pédagogique

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des jeux, des quiz et des vidéos. Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.

Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.

Il est IMPORTANT de suivre les e-learning avant les visio afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 COMPRENDRE LES BESOINS

E-learning : Introduction

E-learning : 00 Le UI design sprint

E-learning : 01 CADRER

Visio #1 : Le lancement du parcours

E-learning : Le référentiel de marque

E-learning : Audits UI

E-learning : 02 ANALYSER

Interview avec l'équipe UX et des parties prenantes (1H)

En autonomie : Analyse des besoins (1H)

Semaine 2 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

E-learning : Atomic Design et Design System*

E-learning : 03 PREPARER

Visio #2 : Démarrage avec Figma

En autonomie : Prise en main de Figma (2H)

E-learning : Création des wireframes (2H, optionnel)

Atelier #1 : Design system avec Figma

En autonomie : Amélioration du Design System (3H)

Semaine 3 :

E-learning : Ergonomie* et Ecoconception

E-learning : 04 CONCEVOIR

* Ces modules thématiques seront mis en ligne progressivement en 2025.
Ils seront rétroactivement ouverts à l'alumni.

Visio #3 : Les règles d'ergonomie

En autonomie : Création de maquette (2H)

E-learning : Accessibilité

Atelier #2 : Prototype haute fidélité avec Figma

En autonomie : Création du prototype haute fidélité (5H)

Semaine 4 :

E-learning : Audits UX

E-learning : 05 TESTER

Visio #4 : La définition du protocole de test

En autonomie : Création du prototype dynamique (2H)

En autonomie : Test avec Maze (3H)

Semaine 5 :

E-learning : Atomic research et UX Research*

E-learning : 06 ITERER

Visio #5 : L'itération

En autonomie : Mise à jour du prototype haute fidélité (3H)

E-learning : 07 AMELIORER

Atelier #3 : Design System, UX Research, Retrospective

E-learning : Copywriting*

Semaine 6 : DEVELOPPER AVEC FIGMA MAKE & WEBFLOW

E-learning : 08 DEVELOPPER

Visio #6 : Démarrage avec Figma Make & Webflow

Atelier #4 : Développement dans Figma Make & Webflow

En autonomie : Finalisation des écrans (4H)

E-learning : Les outils IA

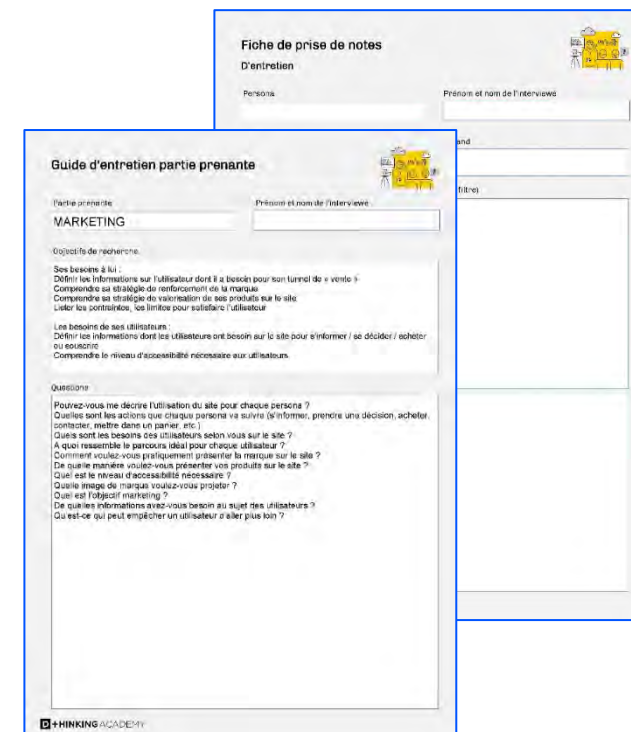
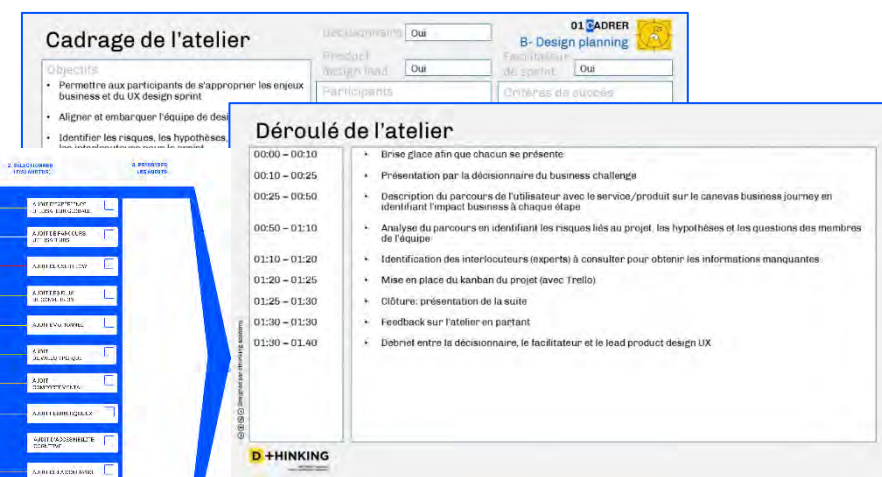
E-learning : Portfolio & profil*

E-learning : Conclusion

En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio (2H)



- 1 UI Design blueprint,
- Plus de 10 outils et canevas,
- 1 design system,
- 23 fiches méthodologiques,
- 14 déroulés d'ateliers,



- Multibrand
- MVP
- Nested components
- Parties prenantes
- Persona
- Proposition de valeur
- Protocole de test
- Prototypage avec Figma
- Référentiel de marque
- Référentiel UX
- Référentiel UI
- Responsive
- Roadmap
- Synthèse des besoins
- Test heuristique
- Theming
- Typographie
- UI Design blueprint
- UI kit
- UI ad hoc
- User flow
- User stories
- Utilisateurs clients
- UX research
- Variables
- Verbatim clé
- Webflow
- Workflow

Des compétences, des techniques et des connaissances



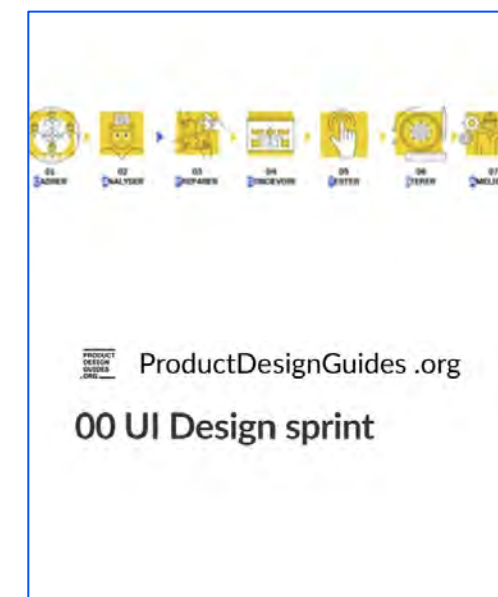
Les modules e-learning - Méthode

Ils rythment le UI Design sprint afin de permettre d'appliquer la méthode.

COMPRENDRE LES BESOINS



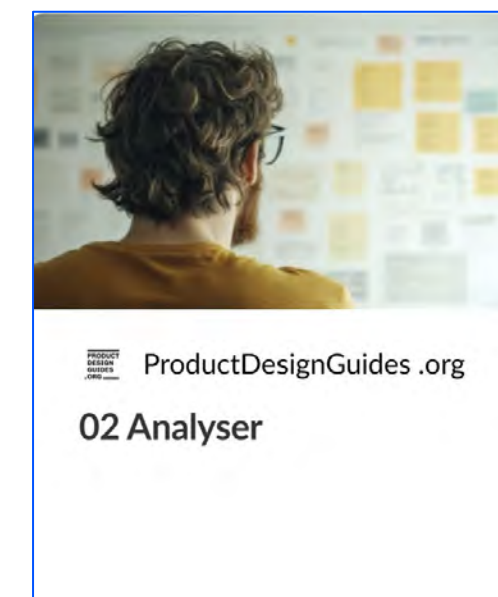
ProductDesignGuides .org
Introduction UI



ProductDesignGuides .org
00 UI Design sprint

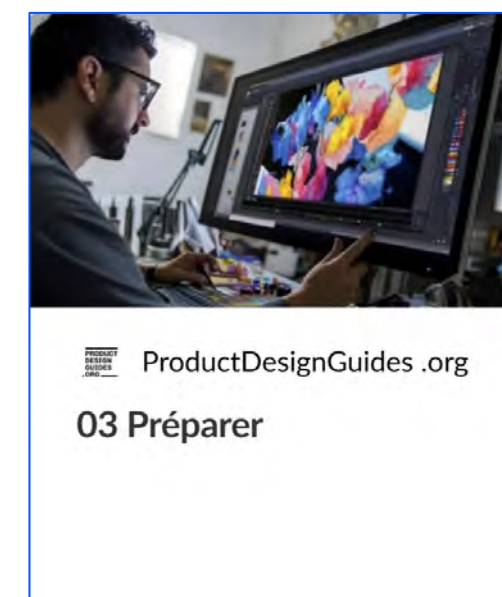


ProductDesignGuides .org
01 Cadrer

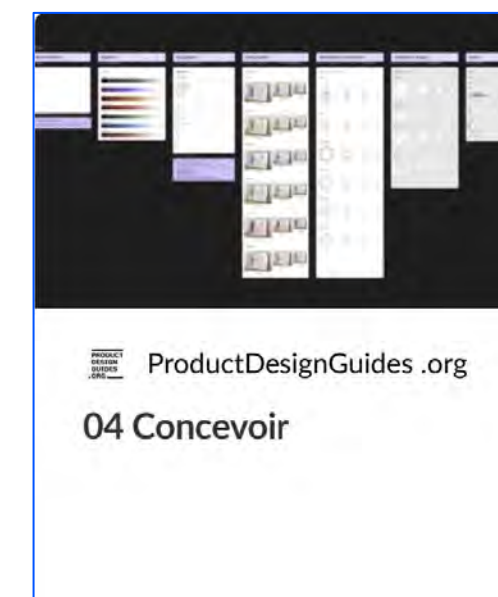


ProductDesignGuides .org
02 Analyser

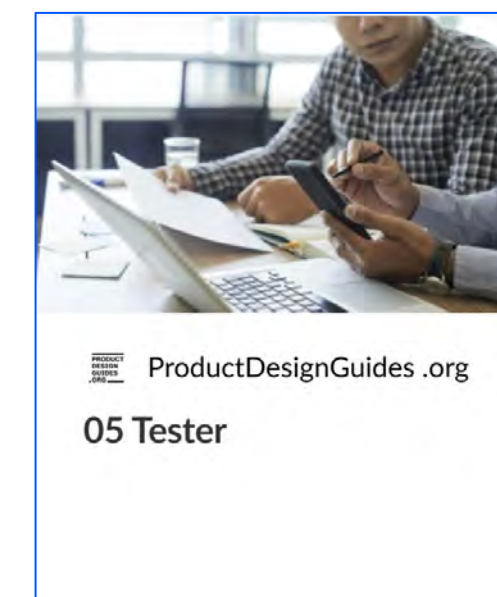
CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE



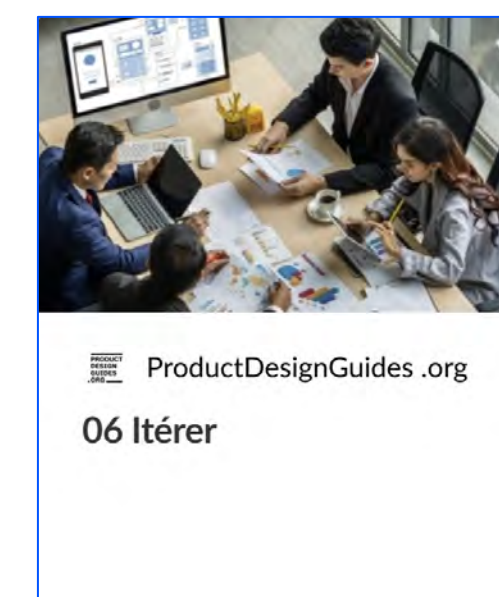
ProductDesignGuides .org
03 Préparer



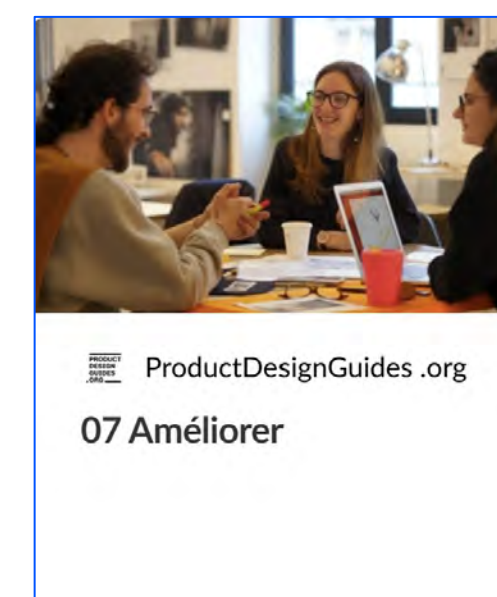
ProductDesignGuides .org
04 Concevoir



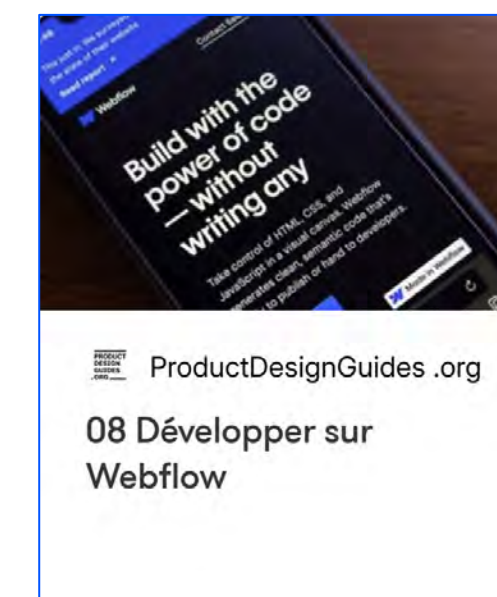
ProductDesignGuides .org
05 Tester



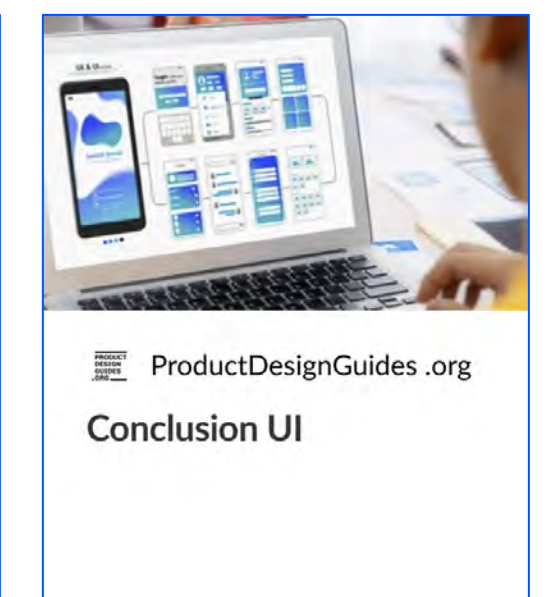
ProductDesignGuides .org
06 Itérer



ProductDesignGuides .org
07 Améliorer



ProductDesignGuides .org
08 Développer sur
Webflow

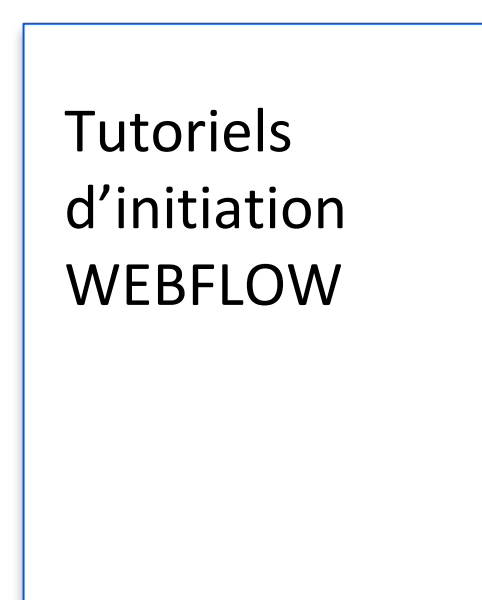
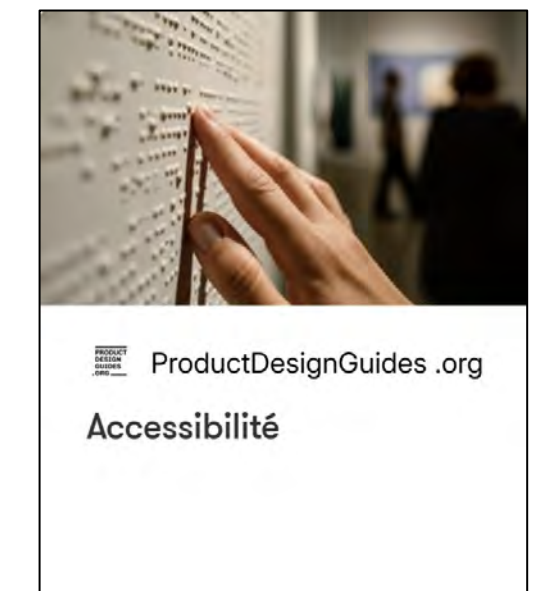
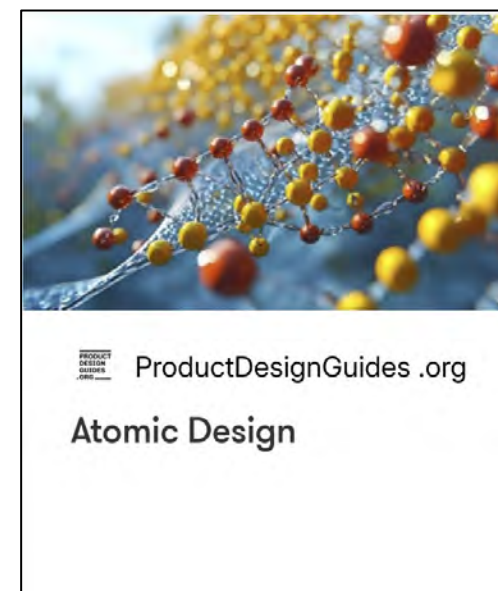
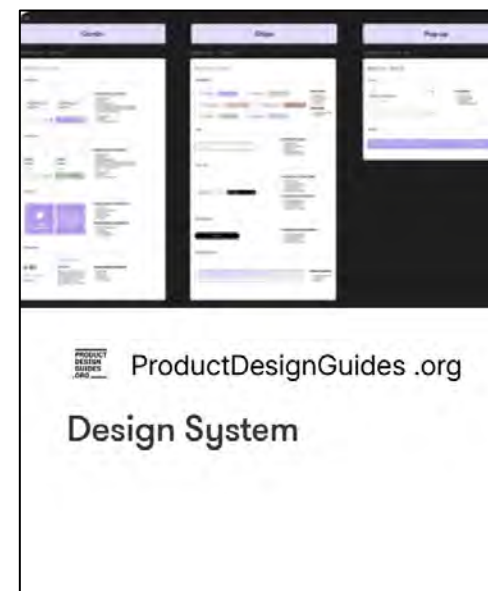
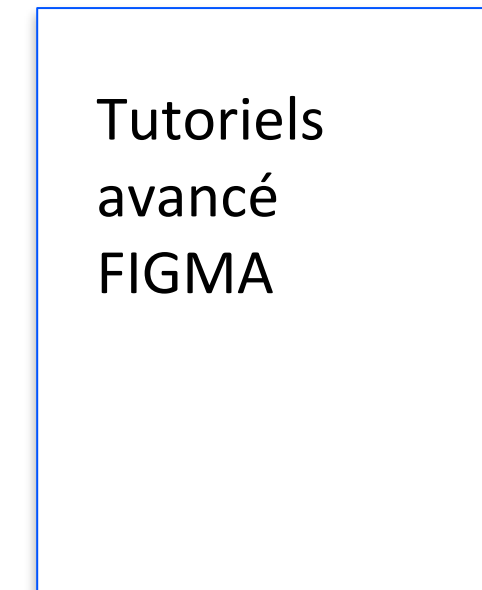
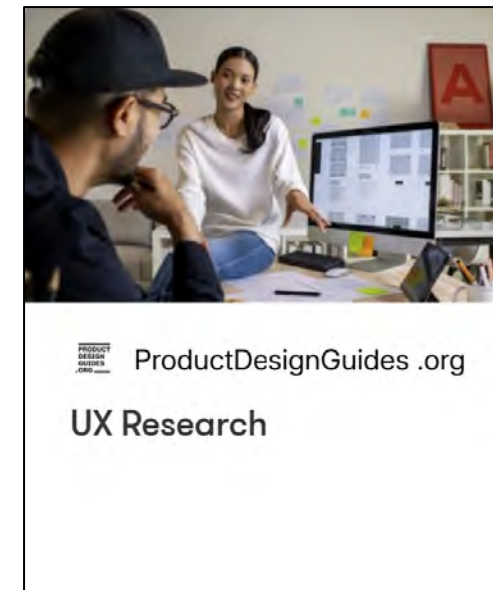
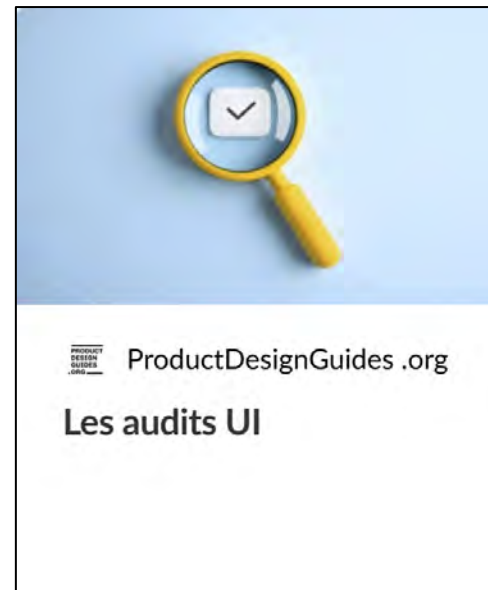


ProductDesignGuides .org
Conclusion UI



Les modules e-learning - Thématiques

Ils apportent des compétences complémentaires.





La certification

3 types de parcours pour devenir certifié :

Collaboratif online

Vous rejoignez des apprenants chaque semaine avec un praticien pour appliquer la méthode.

Tutoré online

Un praticien vous accompagne individuellement chaque semaine au moment convenu pour appliquer la méthode.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides & France Compétences à l'issue de la formation suivie activement, d'un quiz et d'un oral réussis.

A votre rythme

Vous suivez le e-learning à votre rythme et appliquez la méthode en complète autonomie.

Vous ne pouvez pas bénéficier d'un financement CPF.

Vous êtes certifié Dthinking et France Compétence à la suite d'un quiz et d'un oral de certification réussis.



Certificat Dthinking



Certificat France Compétence



Des pairs



Des compétences



Des outils



De la documentation



Certificat

Ce que vous recevez

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG

12 DECEMBER 2023

CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS

UI DESIGN

Your name here

LEARNING PATH

ORGANIZATION

HEAD OF CERTIFICATION

Rene





Exemples de vos compétences suivantes



Cliquez sur l'image pour accéder à la description de la formation



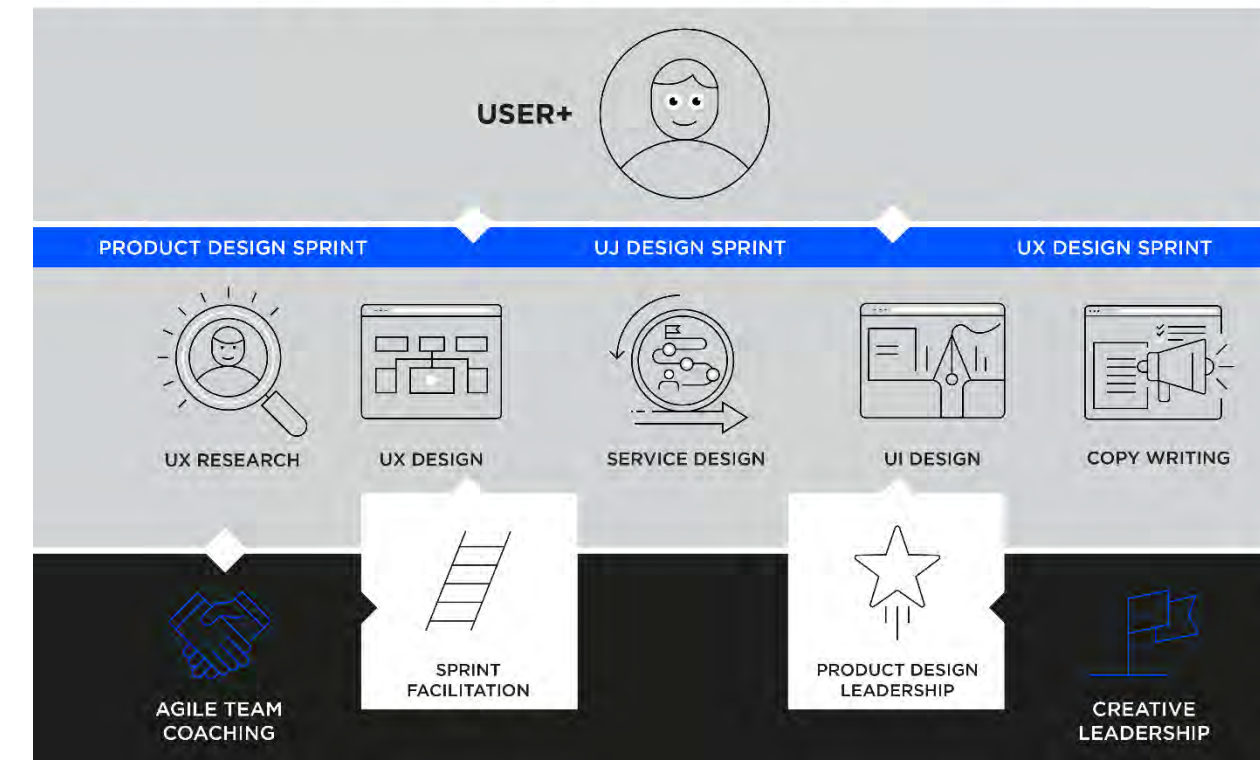
La compétence

La compétence en design UI est essentielle à la UX Product Delivery team. Elle apporte cette capacité à traduire des wireframes en interfaces engageantes, intuitives et accessibles qui répondent aux besoins fonctionnels, d'usabilité et d'accessibilité des utilisateurs.

Cette équipe délivre ce qui est nécessaire pour la Product Delivery team Dev, pour produire : des maquettes dynamiques validées par les utilisateurs & les parties prenantes.

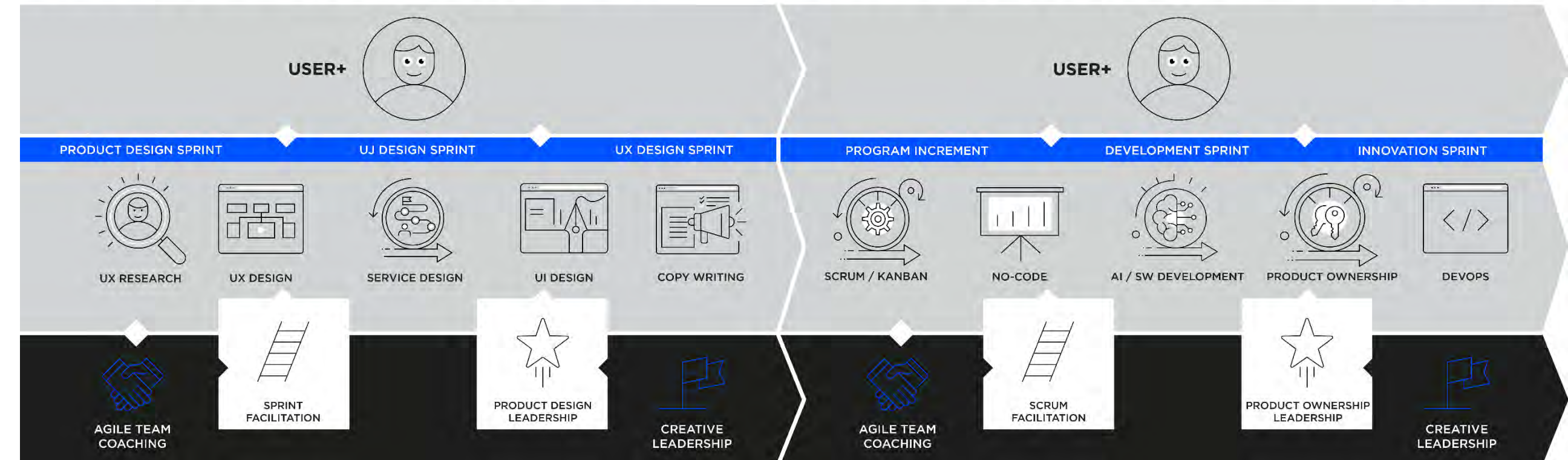
Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de productdesignguides.org

PRODUCT DELIVERY TEAM - UX

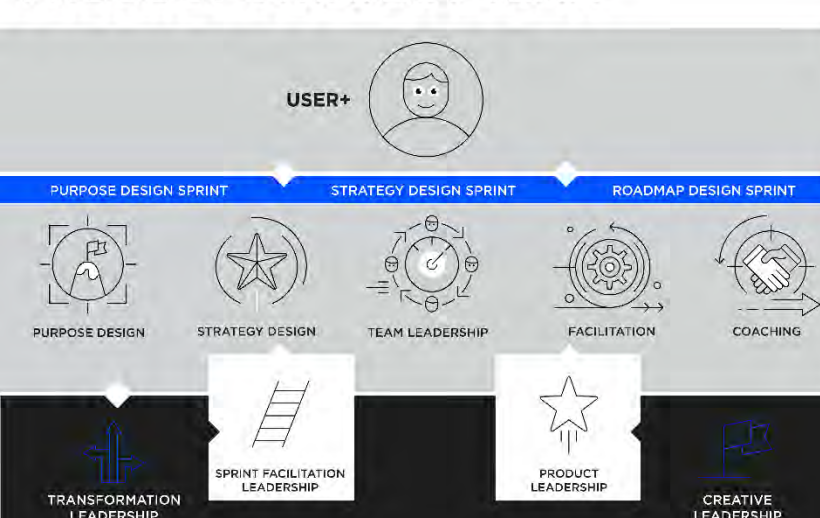


PRODUCT DELIVERY TEAM - DEV

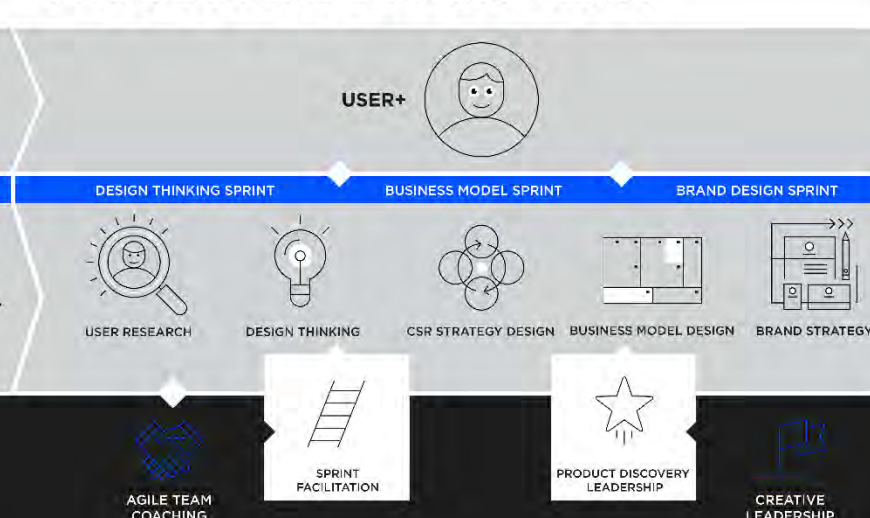
PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG



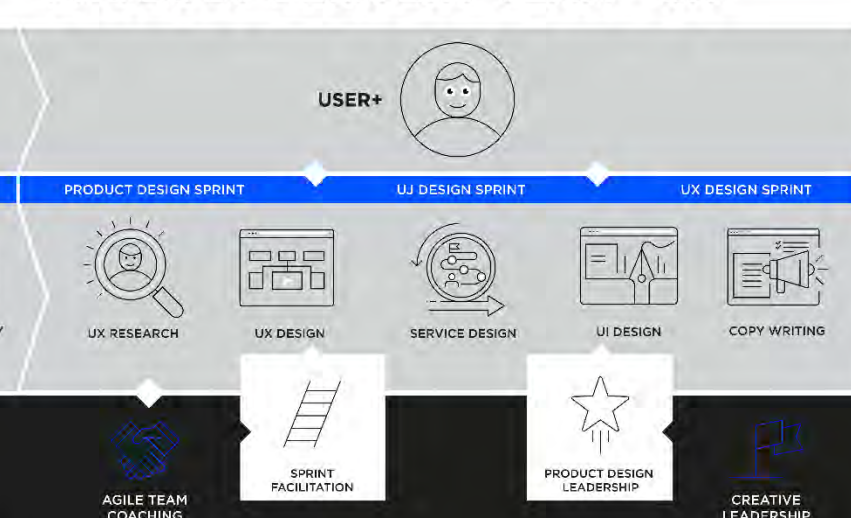
PRODUCT STRATEGY TEAM



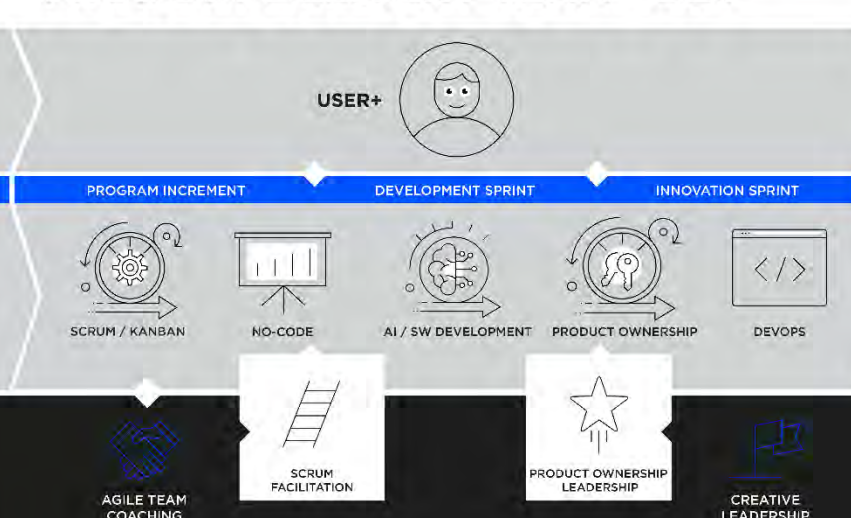
PRODUCT DISCOVERY TEAM



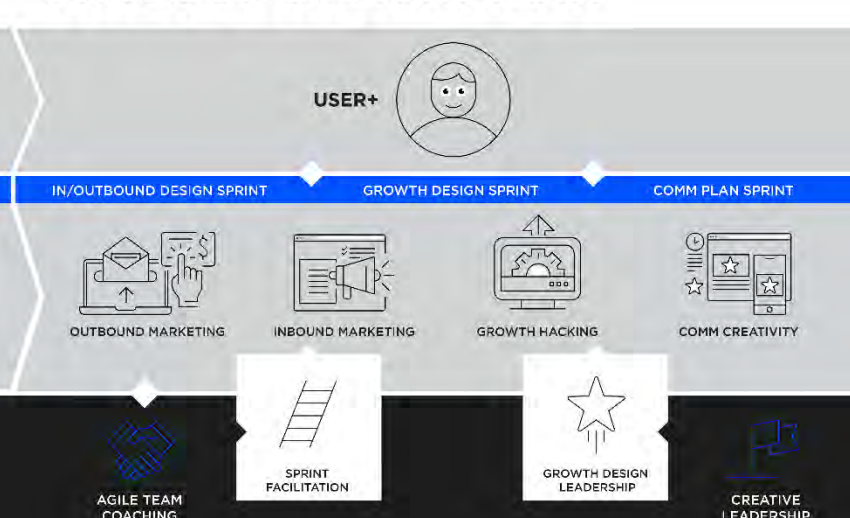
PRODUCT DELIVERY TEAM - UX



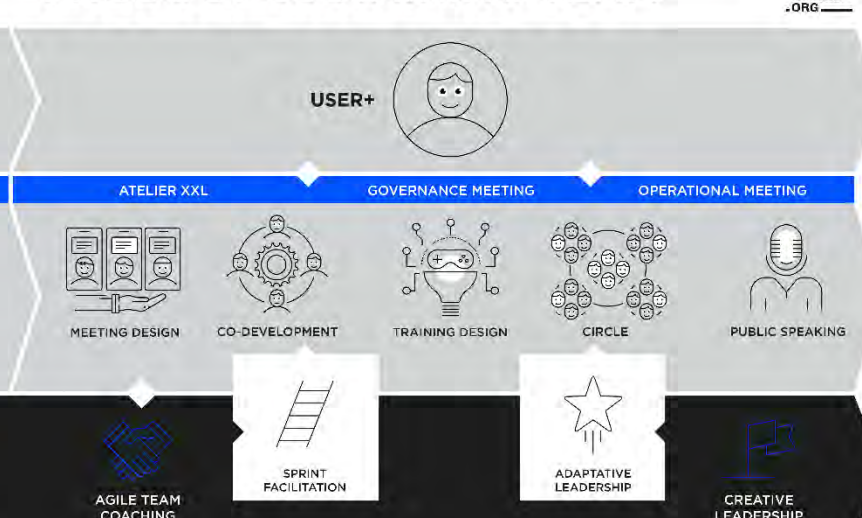
PRODUCT DELIVERY TEAM - DEV



PRODUCT GROWTH TEAM



PRODUCT SUSTAINING TEAM



PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG



Le réseau de la facilitation

Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d'apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d'apprentissage ou coach d'équipe, un réseau de pairs pour collaborer et monter en compétences.

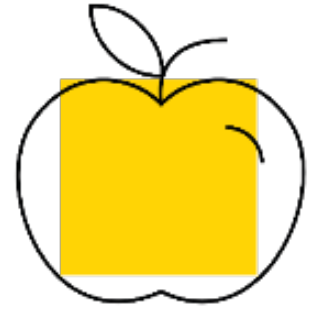
Découvrez
le réseau

Un réseau distribué de facilitatrices et facilitateurs d'apprentissage



PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG





Notre engagement RSE

Environnemental

- Transport public, vélo ou VTC
- Re-utilisation des imprimés
- Absence de locaux physiques
- Préférence pour le distanciel pour minimiser les transports
- Tri sélectif lors d'ateliers en présentiel
- Matériels électroniques de qualité pour une utilisation pluriannuelle dont des téléphones de chantier incassables

Social

- Transparence des devis avec les facilitatrices et facilitateurs
- Tarifs horaire et journalier plus élevé que la moyenne du secteur avec un partage de la valeur créée
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

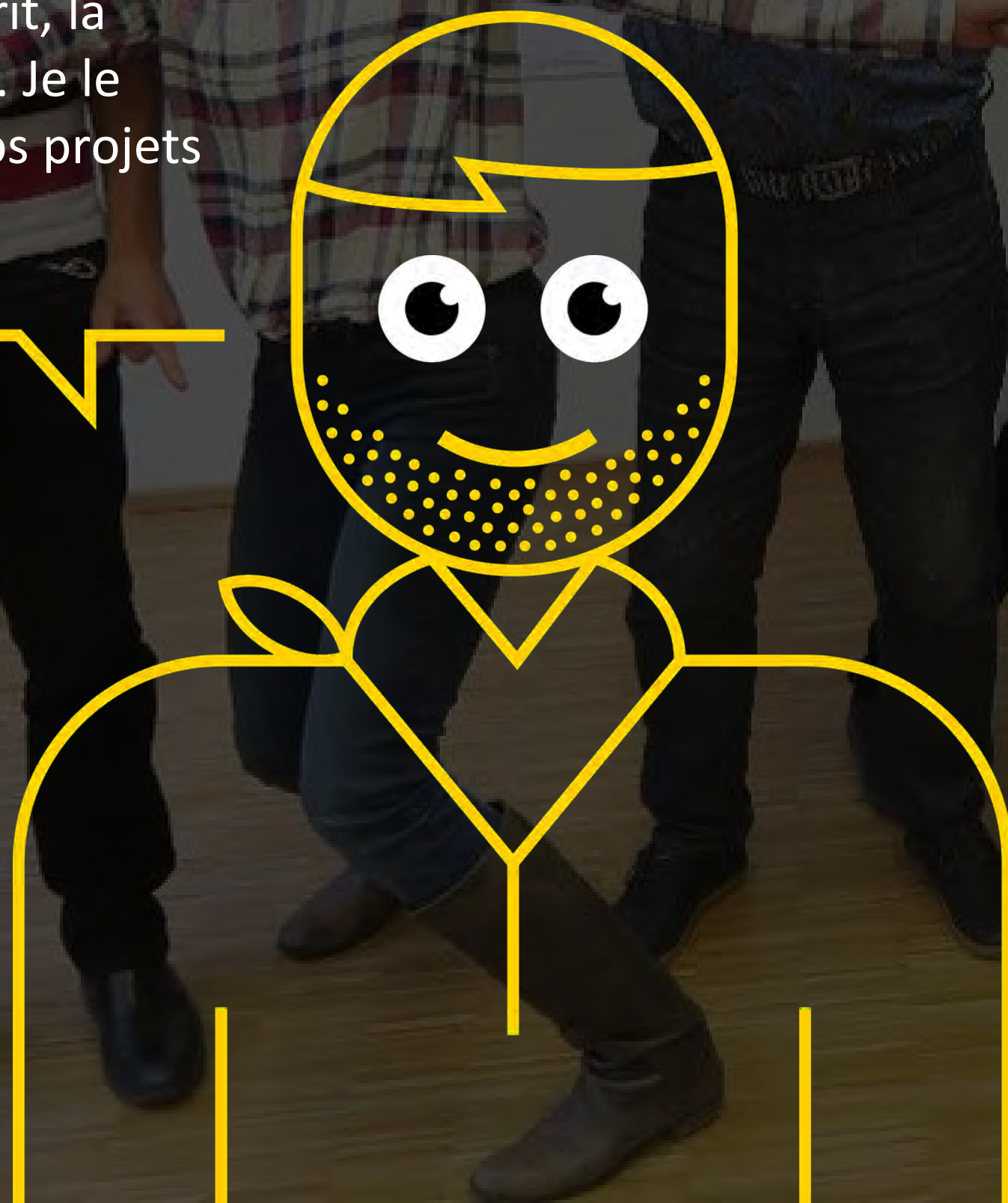
- Développement d'apprentissages premium constamment améliorés
- Feedback des apprenants sur le site sans filtre
- Accès facilité pour les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs

Notre raison d'être

Aider les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «**Different thinking**».

L'expérience des apprenants !

J'ai expérimenté l'état d'esprit, la méthode du UI design sprint. Je le réplique maintenant pour nos projets agiles avec les designers UX.



DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

Je comprends mieux l'importance d'utiliser un Design System et d'un outil comme Figma pour garantir cohérence, évolutivité et adaptabilité.

