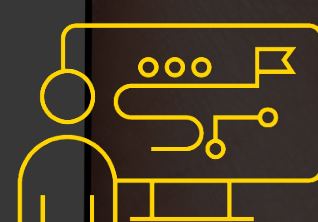
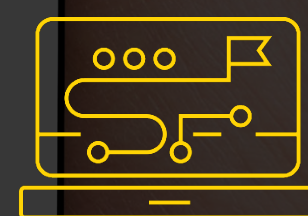


Design UX

Avec initiation Figma et l'IA



Collaboratif online
(intra entreprise)



Tutorat online



A votre rythme



4 semaines d'apprentissage
9H e-learnings + 16H de projet
4 visios de 1H30 + 2 ateliers de 3H15
Equivalent à 38H



4 semaines d'apprentissage
9H e-learnings + 23H de projet
4 tutorats de 60MIN
Equivalent à 38H



9H e-learnings

O'REILLY – COLLECTION **LEAN**, COORDONNÉE PAR ERIC RIES

Jeff Gothelf et Josh Seiden
Présenté par Eric Ries

**Mettre l'utilisateur au cœur
du design de vos wireframes
avec une méthodologie répliquable.**

NEW YORK
TIMES
BESTSELLER

SPRINT

comment

**RÉSOLVRE LES PROBLÈMES
ET TROUVER DE NOUVELLES
IDÉES EN CINQ JOURS**

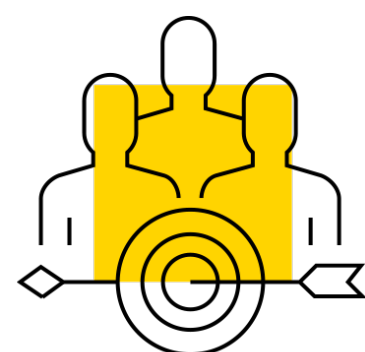
JAKE KNAPP
AVEC JOHN ZERATSKY & BRAD STUBBS

Ce UX Design sprint combine des éléments du

- Design thinking de Stanford,
- Google Venture design sprint de Jake Knapp,
- Lean UX de Jeff Gothelf.

Le UX Design sprint met les utilisateurs au cœur de votre design de wireframes par la compréhension des besoins, le prototypage & test et l'itération. L'atelier design UX 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 UX Design en mode Sprint pour développer des prototypes digitaux 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 UX Design sprint afin de produire des prototypes digitaux avec efficacité en vous aidant de l'IA et de Figma:

01 - Cadrer le sprint en formalisant le business challenge et en analysant le business journey.

02 - Collecter les besoins des utilisateurs et des parties prenantes internes par des entretiens.

03 - Analyser et formaliser les besoins. Définir le design challenge.

04 - Benchmark. Pratiquer le design studio afin de générer des idées sous forme de maquettes papier.

05 - Construire l'architecture de l'information. Concevoir un prototype basse fidélité dynamique avec Excalidraw, Marvel app ou Figma. Expérimenter des outils IA pour créer les wireframes.

06 - Définir les objectifs de test et tester. Itérer.

07 - Valider. Transmettre pour la conception UI haute fidélité.

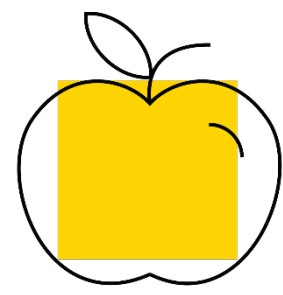


Nos méthodes d'innovation professionnalisantes uniques

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.



Formats pédagogiques

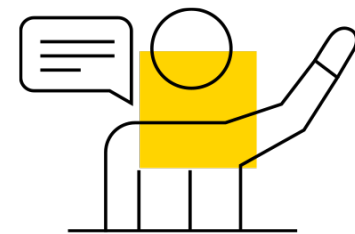
En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.

Collaboratif online (intra entreprise) : 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

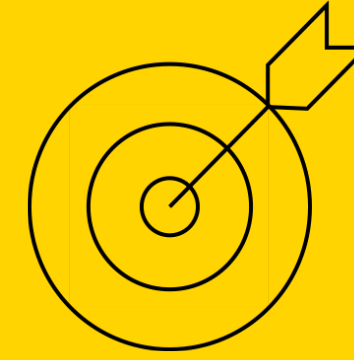
Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



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.

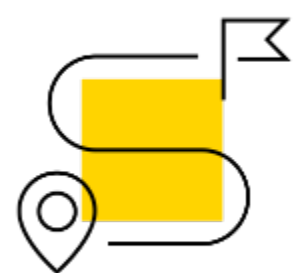
Un [réseau](#) exclusif.

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](#)



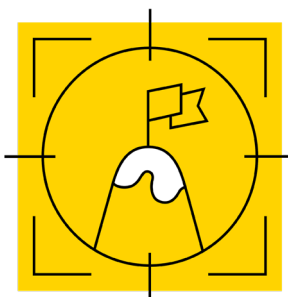
Le processus du UX Design sprint

Vous partez d'un brief avec la décisionnaire pour aboutir à des wireframes prêts à être conçu en haute fidélité.

7 étapes articulées en **12 ateliers** et outillées qui vous permettent de créer ou d'améliorer l'architecture et le maquettage. Ce parcours d'apprentissage va au-delà du design UX. Il vous outille aussi pour faciliter des ateliers UX. En complément il est recommandé de faire la formation de design UI ET de facilitation et design d'ateliers collaboratifs.

DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE

CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE



01 Cadrer

Définir les besoins du décisionnaire

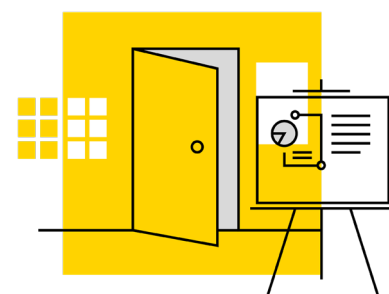
A-Prise de brief
B-Atelier design planning



02 Collecter

Collecter les besoins des parties prenantes et des utilisateurs

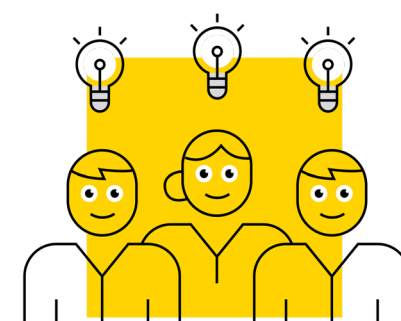
A-Atelier interview planning
B-Mise en œuvre



03 Analyser

Analyser et formaliser les besoins

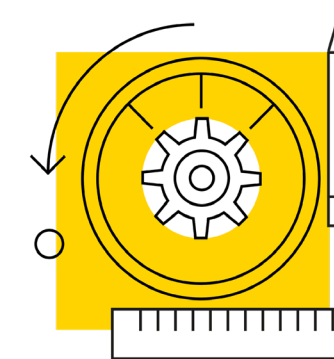
A-Atelier analyse
B-Point d'étapes : Validation du design challenge



04 Brainstormer

Générer des idées de maquettes

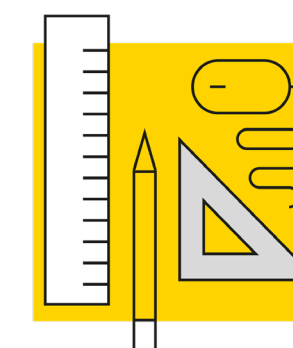
A-Atelier design studio



05 Concevoir

Concevoir le prototype basse fidélité dynamique

A-Atelier architecture
B-Atelier zoning



06 Tester

Tester le prototype

A-Atelier test planning
B-Atelier proto test



07 Continuer

Améliorer en continue

A-Atelier validation proto
B-Atelier transmission UX UI



Le contenu pédagogique

Vous suivez un processus articulé en 7 étapes et outillé pour vous permettre d'appliquer la méthode agile sur un projet professionnel, personnel ou simulé. Des modules thématiques viennent compléter votre apprentissage par le faire sur des points méthodologiques précis. Afin de vous aider à appliquer cette méthode agile dès aujourd'hui, cet apprentissage inclut 14 ateliers et points d'étape pour implémenter ce sprint dans votre organisation en mode sprint.

INTRODUCTION

Le UX Design sprint est la méthode agile pour traduire la proposition de valeur d'une organisation en wireframes répondant aux besoins des utilisateurs. Ce processus aligne leurs besoins et ceux de l'organisation exprimés par la décisionnaire. Les designers UI peuvent ensuite produire numériquement. Elle s'appuie sur les 2 phases du design. Il s'agit avant tout de comprendre les besoins exprimés sous forme de design challenge, ensuite, en itération, de concevoir et tester des prototypes. 2 phases bien distinctes Vous découvrirez les sources méthodologiques de ce processus. Il intègre les approches du

- Design Thinking de Stanford,
- Lean UX de Jeff Gothelf
- Google design sprint de Jake Knapp.

Cet apprentissage inclut des fondamentaux de la facilitation de sprint. Ce sprint fait partie des méthodes agiles.

01 CADRER

Définir les besoins du décisionnaire

Tout est au commencement. Le Product Design lead ou le Designer UX mène la prise de brief avec la décisionnaire. Le business challenge, la proposition de valeur, le modèle de business sont à minima partagés avec le projet.

- Faire le brief avec le canevas de cadrage
- Intégrer le modèle de business, la proposition de valeur, le persona et les guides de style
- Définir le business challenge
- Planifier le sprint et constituer l'équipe

Embarquer l'équipe

L'un des enjeux au démarrage est d'embarquer l'équipe. Il s'agit de leur présenter le résultat de la prise de brief et de faciliter leur appropriation. Ils ressortent de l'atelier design planning alignés sur le besoin de l'organisation et enthousiastes.

- Présenter le projet
- A partir du brief, décrire le business journey
- Analyser les risques, les hypothèses de ce projet†



Le contenu pédagogique

02 COLLECTER

Préparer la collecte des attentes et des besoins

L'échange avec la décisionnaire est un point de départ. Il s'agit de rencontrer maintenant les utilisateurs pour mieux comprendre leurs attentes quant à la solution digitale. A ce stade les utilisateurs sont le ou les persona déjà identifiés. Les parties prenantes de l'organisation vont bénéficier de la solution digitale pour effectuer leur travail et contribuer au business challenge. Ils ont aussi des besoins qui doivent être entendus et intégrés.

- Identifier les parties prenantes et les utilisateurs à interviewer
- Elaborer les guides d'entretiens par typologie à partir des objectifs de recherche
- Planifier la mise en œuvre

Rencontrer les parties prenantes et des utilisateurs

En recherche qualitative, de nombreuses méthodes existent. Ici, l'entretien face-à-face ou à distance est le plus usuel. Il est une discussion semi-ouverte. Votre guide vous aide à collecter les informations importantes pour la suite du projet. Cette phase vous permet donc de vous confronter aux attentes et parfois aussi de savoir les rendre réalistes.

- Pratiquer les bonnes pratiques des entretiens
- Mener les entretiens avec la posture du UX Researcher
- Préparer la restitution avec une prise de notes

03 ANALYSER

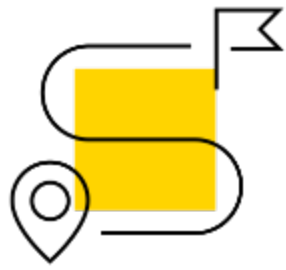
Analyser et formaliser les besoins

La divergence lors des entretiens nécessite la convergence avec l'analyse pour aboutir sur une synthèse des besoins et la formulation d'un design challenge. Celle-ci s'effectue avec différents outils comme le diagramme d'affinité et/ou la carte d'expérience. Il est alors plus facile de synthétiser les besoins et de formuler le design challenge.

- Réaliser un diagramme d'affinité afin d'identifier les thématiques
- Construire une carte d'expérience afin d'identifier les émotions et les besoins non satisfaits
- Synthétiser les besoins par persona et partie prenante
- Formuler le design challenge au service du business challenge

Valider avec la décisionnaire

Cela clôt la phase de compréhension des besoins. L'équipe s'est donc approprié le business challenge en le reformulant en design challenge. Elle a intégré les besoins de chacun. Il s'agit maintenant de les valider avec la décisionnaire. La phase de conception d'une solution digitale dépend de cette analyse.



Le contenu pédagogique

04 BRAINSTORMER

S'inspirer et brainstormer des idées

Designer un nouveau site ou améliorer un site existant nécessite de penser souvent au delà de son champ mental. Les séquences du design studio permettent de, petit à petit, penser à de multiples solutions: benchmarker, générer des idées avec le Crazy 8, faire du sketching. L'équipe choisit alors les idées les plus prometteuses.

- Benchmarker afin de s'inspirer
- Le Crazy 8 pour penser à des idées folles
- Faire du sketching pour designer sur papier des écrans possibles
- Pré-sélectionner avec les sticky decisions
- Prioriser avec la matrice d'impact

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

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

05 CONCEVOIR

Définir l'architecture de l'information

L'utilisateur utilise un site pour des tâches spécifiques. Le site doit être architecturé pour faciliter la réalisation de telles tâches. Un storyboard permet de comprendre le contexte de l'utilisation du site. Le user flow précise les étapes suivies par l'utilisateur pour réaliser les tâches. L'information est priorisée par écran. L'architecture globale est construite avec le tri des cartes et testée avec le tree testing. Les principes d'ecoconception sont appliqués déjà à ce niveau.

- Créer un storyboard afin de s'aligner sur le contexte
- Intégrer les user stories écrites par la décisionnaire
- Concevoir un user flow pour des tâches spécifiques
- Prioriser le contenu avec le priority guide
- Construire l'architecture avec le tri de cartes
- Evaluer la structure avec le tree testing

Construire un prototype basse fidélité dynamique

L'équipe est alors prête pour prototyper une solution. Il s'agit de concevoir un prototype basse fidélité dynamique. Les principes de l'ergonomie des interfaces sont appliqués. Si tel était le besoin exprimé, l'équipe conçoit mobile first.

- Construire un prototype dynamique basse fidélité dynamique avec Excalidraw, Marvel app ou Figma. Des outils IA sont expérimentés pour créer les wireframes.



Le contenu pédagogique

06 TESTER

Préparer le test

Toutes les étapes précédentes ont comme but le test pour vérifier et améliorer l'architecture et les wireframes conçus. Elle 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 participants et les modalités
- Préparer un protocole de test

Tester le prototype basse fidélité

Cette étape est souvent rapidement faite alors qu'elle est critique. Il vaut mieux parfois itérer pour mieux répondre aux besoins des utilisateurs.

- Mettre en œuvre les tests avec la bonne posture
- Analyser les résultats en termes de user flow et de contenu d'écrans
- itérer

07 CONTINUER

Valider avec la décisionnaire

Cela clôt la phase de stratégie UX. Cette validation est critique. Elle précède la conception de plus haute fidélité avec un outil comme Figma. Il devient par la suite plus coûteux de modifier la structure du site et le contenu des écrans. La décisionnaire valide ou non ce prototype dynamique.

Transmettre aux designers de conception UI

L'atelier transmission UI permet de faire un pont avec les designers UI si ceux-ci sont différents des designers UX ou si ils n'ont pas été suffisamment impliqués dans ce UX Design sprint. Leur tâche est de délivrer un prototype haute fidélité validé (MVP), à l'équipe de développement qui va prendre la relève pour transformer le MVP en produit fini.

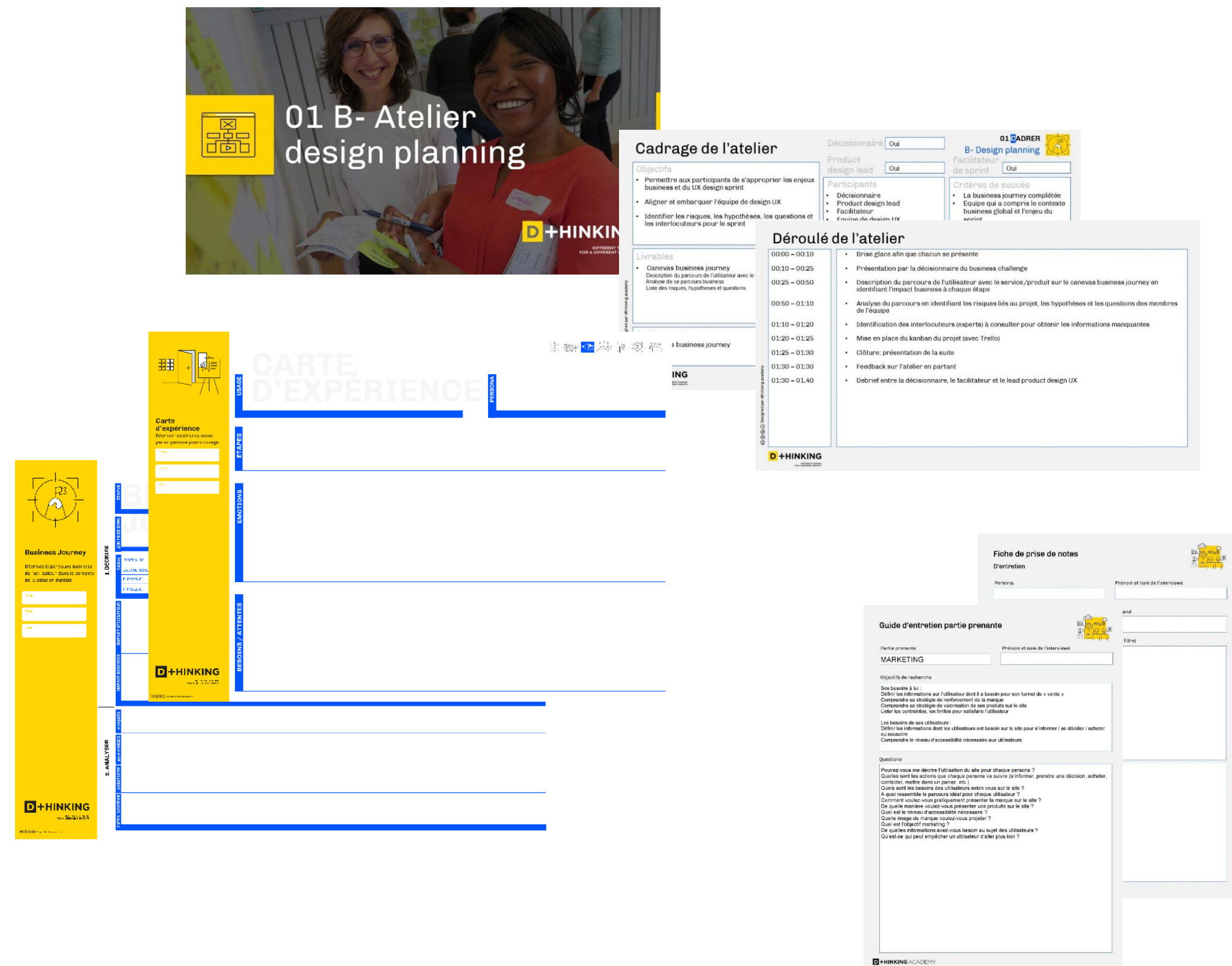
Tout au long du parcours, les participants utilisent l'IA comme copilote de design UX: préparation d'entretiens utilisateurs, structuration de guides de recherche, synthèse d'insights issus des tests et appui à l'exploration de solutions UX. L'IA est mobilisée pour gagner en efficacité et en rigueur analytique, sans se substituer aux méthodes UX : les apprentissages restent fondés sur des données terrain (entretiens, observations, tests utilisateurs) et sur une analyse critique et humaine.



Des outils

Des outils pour répliquer ce sprint en présentiel ou en distanciel.

- Plus de 12 canevas,
- 6 fiches méthodologiques,
- 8 warmups,
- 11 déroulés d'ateliers,



Approche mobile first
Audit ergonomique
Benchmark
Brainstorming
Business challenge
Business journey
Cadrage avec décisionnaire
Carte d'expérience
Crazy 8
Design studio
Design challenge
Diagramme d'affinité
Excalidraw
Ecoconception
Ergonomie
Figma
Grille d'entretien
Guides de styles
Interview
Itération
Lightning demos
Marvel
Matrice impact

Modèle de business
MVP
OOUX
Parties prenantes
Persona
Priority guide
Proposition de valeur
Protocole de test
Prototypage papier
Sticky decision
Storyboard
Stratégie de conception
Stratégie UX
Structured critique
Synthèse des besoins
Tree testing
User flow
User journey
User stories
Utilisateurs clients
Verbatim clé
Zoning

Des compétences,
des techniques
et des connaissances



Le séquençage pédagogique – Tutorat online

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 visios afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE

E-learning : Introduction

E-learning : 00 Le UX design sprint

E-learning : 01 CADRER

Visio #1 : Le lancement du parcours

E-learning : Les méthodes UX

E-learning : 02 COLLECTER

E-learning : Référentiel de marque

Interview avec les parties prenantes et utilisateur (2H)

En autonomie : Mise en œuvre des entretiens (3H)

E-learning : Les audits UX

Semaine 2 :

E-learning : Eco-conception

E-learning : 03 ANALYSER

En autonomie : Mise en œuvre de l'analyse (4H)

Visio #2 : La compréhension des utilisateurs

E-learning : L'architecture de l'information*

Une introduction à Figma est incluse dans ce parcours.

Pour développer des compétences avancées,
se référer à la formation Design UI avec Figma.

Semaine 3 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

E-learning : 04 BRAINSTORMER

En autonomie : Benchmark (2H)

Visio #3 : Design studio : Crazy 8, sketching et décision

E-learning : 05 CONCEVOIR

E-learning : Accessibilité

En autonomie : Création du storyboard et du user flow (4H)

En autonomie : Finition du prototype basse fidélité (4H)

Semaine 4 :

E-learning : Prise en main de Figma

E-learning : Création des wireframes

E-learning : 06 TESTER

En autonomie : Mise en œuvre du test (2H)

E-learning : 07 CONTINUER

Visio #4 : Validation et transmission

E-learning : Atomic Research

E-learning : Les outils IA

E-learning : Portfolio & profil

E-learning : Conclusion

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



Le séquençage pédagogique – Collaboratif online*

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 visios afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE

E-learning : Introduction

E-learning : 00 Le UX design sprint

E-learning : 01 CADRER

Visio #1 : Le lancement du parcours

E-learning : Les méthodes UX

E-learning : 02 COLLECTER

E-learning : Référentiel de marque

Atelier #1 : Cadrage et préparation des interviews

Interview avec les parties prenantes et utilisateur (1H)

En autonomie : Mise en œuvre des entretiens (3H)

E-learning : Les audits UX

Semaine 2 :

E-learning : Eco-conception

E-learning : 03 ANALYSER

En autonomie : Mise en œuvre de l'analyse (2H)

Visio #2 : La compréhension des utilisateurs

E-learning : L'architecture de l'information*

Une introduction à Figma est incluse dans ce parcours.

Pour développer des compétences avancées,
se référer à la formation Design UI avec Figma.

Semaine 3 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

E-learning : 04 BRAINSTORMER

En autonomie : Benchmark (2H)

Visio #3 : Design studio : Crazy 8, sketching et décision

E-learning : 05 CONCEVOIR

E-learning : Accessibilité

En autonomie : Création du storyboard et du user flow (3H)

Atelier #2 : Priority guide, architecture, prototype avec Figma

En autonomie : Finition du prototype basse fidélité (2H)

Semaine 4 :

E-learning : Prise en main de Figma

E-learning : Création des wireframes

E-learning : 06 TESTER

En autonomie : Mise en œuvre du test (2H)

E-learning : 07 CONTINUER

Visio #4 : Validation et transmission

E-learning : Atomic Research

E-learning : Les outils IA

E-learning : Portfolio & profil

E-learning : Conclusion

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



Les modules e-learning

Ils se constituent des modules du UX Design sprint et de modules thématiques.

DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE

CONCEVOIR ET TESTER LE WIREFRAME



D+ D+HINKING ACADEMY
Introduction



D+ D+HINKING ACADEMY
00 UX Design sprint



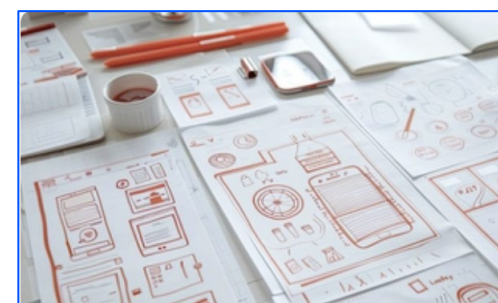
D+ D+HINKING ACADEMY
01 Cadrer



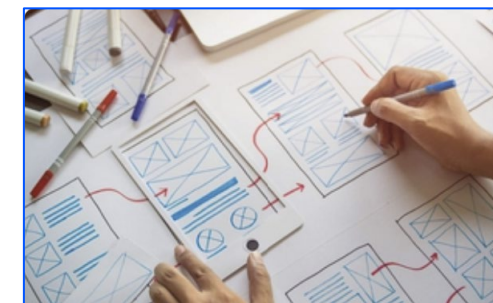
D+ D+HINKING ACADEMY
02 Collecter



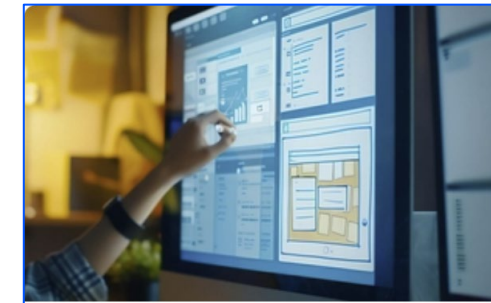
D+ D+HINKING ACADEMY
03 Analyser



D+ D+HINKING ACADEMY
04 Brainstormer



D+ D+HINKING ACADEMY
05 Concevoir



D+ D+HINKING ACADEMY
06 Tester



D+ D+HINKING ACADEMY
07 Continuer



D+ D+HINKING ACADEMY
Conclusion UX



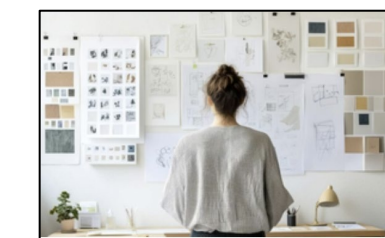
ProductDesignGuides.org
Portfolio et profil



ProductDesignGuides.org
Prise en main de Figma



D+ D+HINKING ACADEMY
Les méthodes UX



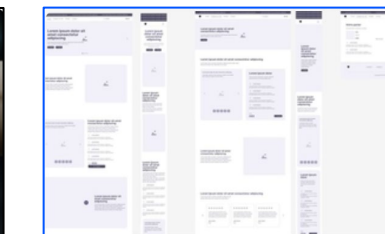
ProductDesignGuides.org
Référentiel de marque



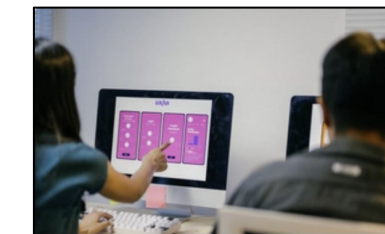
ProductDesignGuides.org
Ecoconception



ProductDesignGuides.org
Les outils IA



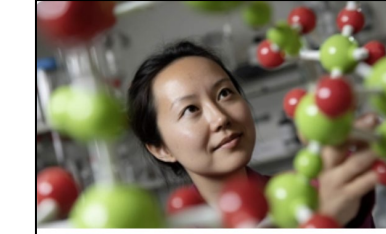
ProductDesignGuides.org
Création de wireframes
avec Figma



ProductDesignGuides.org
Les audits UX



ProductDesignGuides.org
UX Research



ProductDesignGuides.org
Atomic Research

Modules thématiques



La certification

3 parcours pour devenir certifié :

Collaboratif online (intra entreprise)

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.org & 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 ProductDesignGuides.org et France Compétence à la suite d'un quiz et d'un oral de certification réussis.



Certificat
ProductDesignGuides.org



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

UX DESIGN

Your name here

DESIGNER

DESIGNER

HEAD OF CERTIFICATION

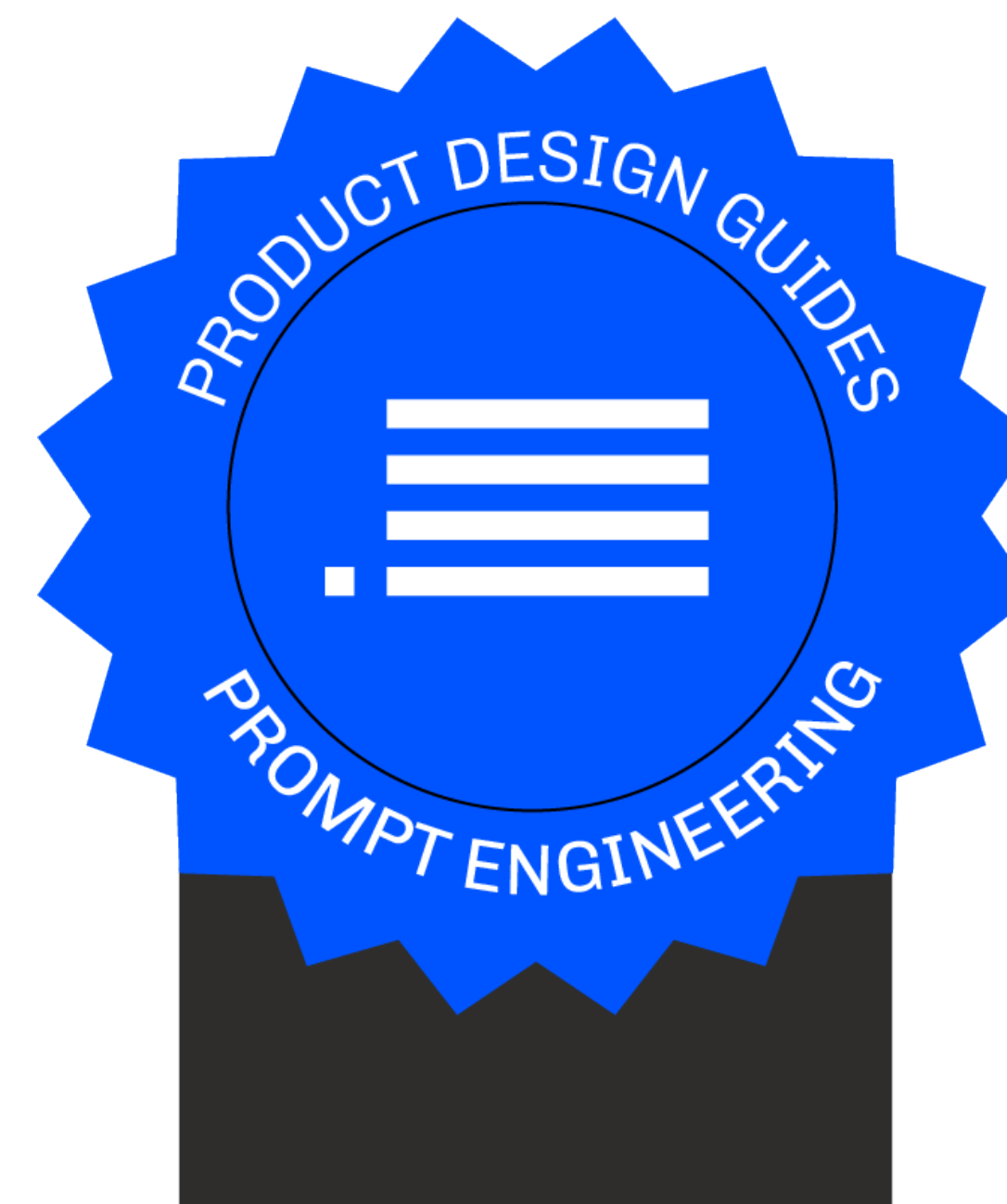
Name





Open Badge

Cette formation inclut les Open Badges suivants :





Exemples de vos compétences suivantes



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



La compétence

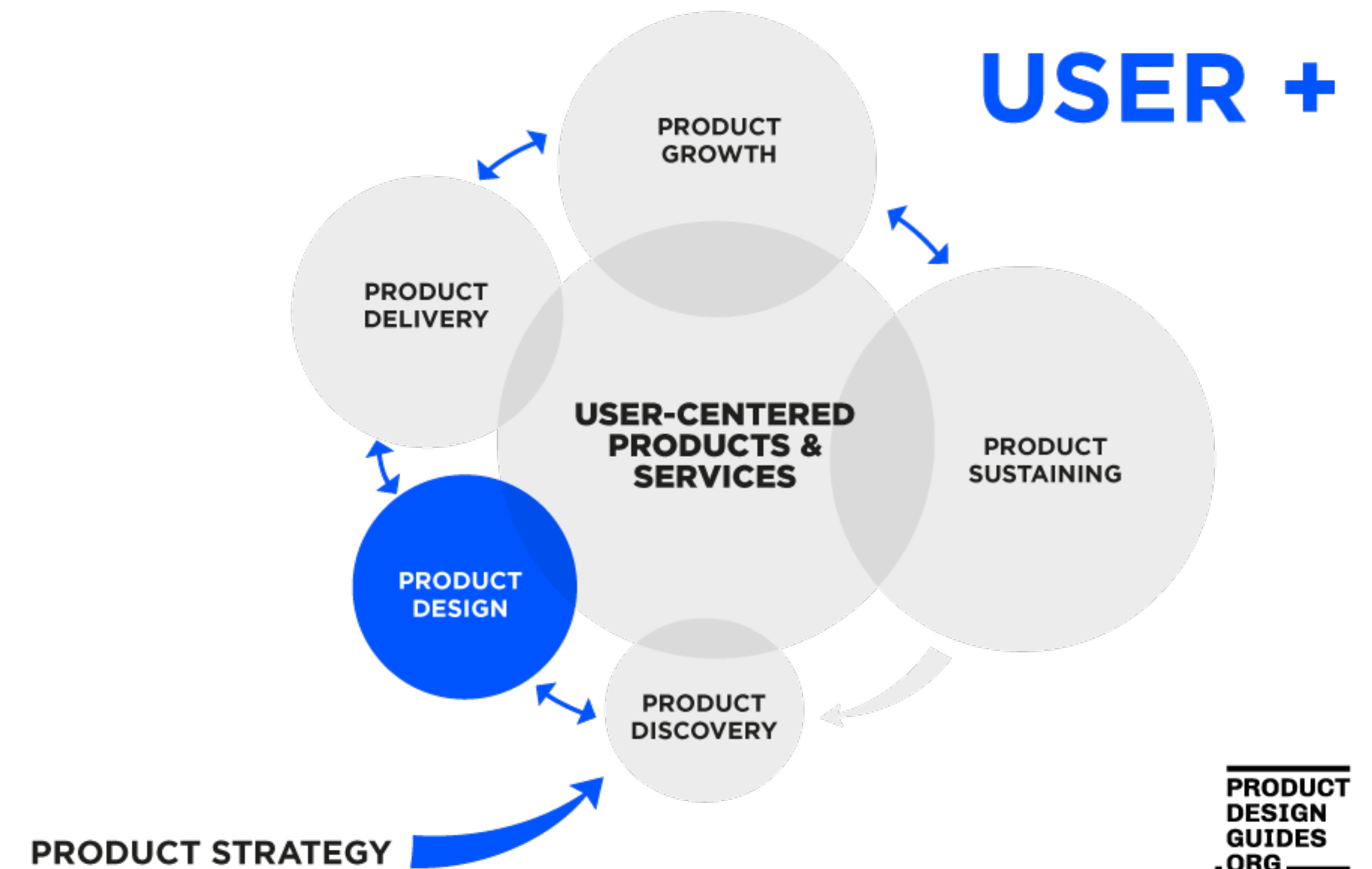
La compétence en design UX est essentielle à la Product Design team. Elle apporte cette capacité à traduire des besoins utilisateurs et de l'organisation en wireframes

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

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

Cette compétence est associée au plier Product Design du Value Operating Model (VOM).

Découvrez
le modèle





Le réseau de la facilitation

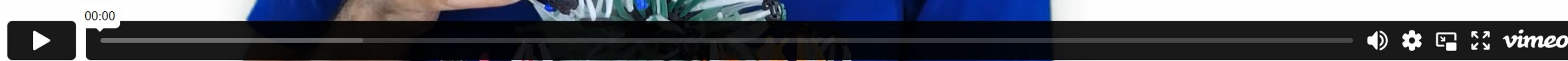
Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d'apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d'apprentissage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

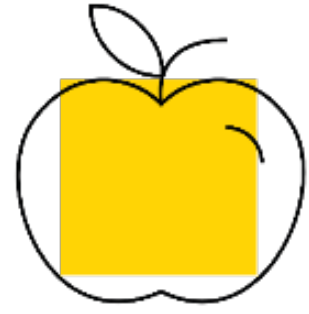
**Découvrez
le réseau**

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 UX design sprint. Je le réplique maintenant pour nos projets agiles avec les product owners.



DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

Je comprends mieux ce que signifie cette centricité utilisateur. Je vois bien l'enjeu de l'empathie et de l'itération pour produire des produits digitaux qui répondent aux besoins.

