

# FORMATION DESIGN THINKING : développer des produits et services innovants

## Modalités

### Durée

Total : 18h00  
2 jours en présentiel ou 4 demi-journées de classe virtuelle  
4h00 cours en ligne conseillées

### Groupe

8 à 12 participants

### Prérequis

Aucun

### Animation

2 formateurs experts

### Dates des prochaines sessions

Session intra entreprise seulement

### Méthodes pédagogiques :

**Présentiel/Classe virtuelle** : Mise en pratique en collectif animée par 2 formateurs

**Cours en ligne** : contenu disponible en ligne (vidéo, articles) via un parcours de formation et exercices individuels

### Outils pédagogiques

Applications *Google Hangout*, *Zoom*, *Miro* (en fonction des usages clients)  
Plateforme d'apprentissage en ligne  
Connexion haut débit

### Formateurs pressentis (en fonction des disponibilités)

*Clara Missoffe*  
*Quentin Cailluyer*

### Coûts

7500 HT/session en intra entreprise :

> 2 journées de mise en pratique avec 2 formateurs  
> support pédagogiques  
> accès à la plateforme d'apprentissage  
> administrative/facturation de la formation

### Validation des acquis

Livrables à soumettre sur la plateforme revues par le formateur

### Version :

V3 janv.24

## Cibles/ publics

Tout collaborateur d'entreprise, seul ou en équipe, souhaitant mettre en application la démarche du Design Thinking dans ses projets.



Notre objectif est de rendre nos formations accessibles à tous : ce programme est parfaitement adapté pour les personnes en situation de handicap, nous contacter pour en discuter.

## Objectifs du programme

- > S'appropriier les outils du Design Thinking
- > Assimiler la posture à adopter pour chaque phase de la méthodologie Design Thinking
- > Mettre l'utilisateur au coeur de son projet et trouver des nouveaux relais de croissance par l'innovation
- > Découvrir l'intelligence collective et libérer sa créativité
- > Imaginer des services innovants de manière simple et opérationnel
- > Structurer un discours convaincant

## Détail du déroulé (Module 1 à 4)

*Le stagiaire sera capable de:*

### Module 1 : Observer : comprendre les besoins de ses utilisateurs

*Contenu en ligne*

- > Comprendre les phases du Design Thinking et leurs enjeux dans le cadre d'un projet
- > Découvrir comment mener des observations et les synthétiser

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

Comprendre son marché et sa cible

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Identifier sa cible et réaliser un guide d'entretien  
Mener en autonomie des entretiens de découverte  
Analyser son marché et identifier une problématique utilisateur

### Module 2 : Créativité : générer une idée innovante

*Contenu en ligne*

- > Comprendre comment formuler une problématique
- > Découvrir les principes et étapes de la créativité

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

Favoriser sa créativité  
Développer son concept

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Formuler et structurer une problématique complète  
Expérimenter les méthodes de créativité en équipe  
Formaliser son concept

### Module 3 : Passer d'une idée à un prototype

*Contenu en ligne*

- > Comprendre pourquoi et comment prototyper
- > Appréhender le MVP (Minimum Viable Product)

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

Prototyper rapidement

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Passer de l'idée au prototype  
Réaliser un prototype rapidement et sans argent  
Réussir à valider son concept grâce à son prototype

### Module 4 : Présenter son projet et embarquer ses interlocuteurs

*Contenu en ligne*

- > Comprendre l'intérêt d'un pitch
- > Structurer son discours

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

S'approprier les bases du pitch

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Expliquer clairement et simplement son projet  
Convaincre ses interlocuteurs  
Développer son aisance orale