

# 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'approprier 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

Pour toute question sur le programme, merci de contacter : [innovate@theschoolab.com](mailto:innovate@theschoolab.com)

[www.theschoolab.com](http://www.theschoolab.com) - janv 2024

# FORMATION CRÉATIVITÉ : Libérez la créativité des vos équipes

## Modalités

### Durée

Total : 11h00  
1 journée en présentiel ou 2  
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 : 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

*Alexandre Heully*  
*Marie-Capucine Goube*

### Coûts

4000 HT/session en intra  
entreprise :

- > 1 journée 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 développer leur posture créative et animer un atelier de créativité.



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

- > Comprendre que tout le monde peut être créatif
- > Maîtriser les différentes méthodes de créativité
- > Comprendre les outils et méthode de l'intelligence collective
- > Animer une séance de créativité avec ses collaborateurs

## Détail du déroulé (Module 1 à 2)

Le stagiaire sera capable de:

### Module 1 : Développer sa créativité en pratiquant

#### Contenu en ligne

- > Comprendre comment s'inscrit la phase de Créativité dans la méthodologie Design Thinking
- > Découvrir comment développer sa posture créative et trouver de l'inspiration
- > Connaître les outils collaboratifs en distanciel

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

Se préparer à vivre une  
séance de créativité

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Problématiser un sujet  
Pratiquer les étapes d'une séance de créativité en équipe  
Formaliser un concept

### Module 2 : Expérimenter l'animation d'une séance de créativité

#### Contenu en ligne

- > Comprendre la valeur ajoutée de l'intelligence collective et comment la stimuler
- > Appréhender le rôle et la posture de facilitateur
- > Découvrir des pratiques d'animation d'une séance en présentiel ou distanciel

*Pratique en présentiel / classe virtuelle*

#### PLÉNIÈRE

Présenter le sujet fictif  
de la séance de  
créativité animée par les  
participants

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Préparer l'animation d'une étape de la séance de créativité  
Animer une étape de la séance de créativité  
Recevoir les retours bienveillants des formateurs et des participants  
sur sa prestation

# FORMATION OBSERVATION : Comprendre les besoins de ses clients

## Modalités

### Durée

Total : 11h00

1 journée en présentiel ou 2  
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 : 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

*Alexandre Heully*

*Marie-Capucine Goube*

### Coûts

4000 HT/session en intra  
entreprise :

> 1 journée 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 avoir des méthodes pour explorer un sujet, comprendre son marché et sa cible et identifier les opportunités.



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

- > Comprendre l'intérêt de l'observation dans un contexte de création de produit ou de service
- > Utiliser les trois méthodes d'observation: immersion, observation passive et entretien individuel
- > Maîtriser les outils d'analyse de l'observation : persona, journey map
- > Identifier des opportunités marché suite à la conduite de ses observations
- > Formuler une problématique

## Détail du déroulé (Module 1 à 2)

*Le stagiaire sera capable de:*

### Module 1 : Découvrir l'observation en pratiquant

#### Contenu en ligne

- > Comprendre comment s'inscrit la phase de l'Observation dans la méthodologie Design Thinking
- > Découvrir les principes et les étapes de l'Observation
- > Savoir réaliser une carte des parties prenantes
- > Appréhender les bonnes pratiques pour observer un objet et réaliser un entretien individuel
- > Observer ses utilisateurs grâce aux méthodes d'immersion et d'observation passive

#### Pratique en présentiel / classe virtuelle

#### PLÉNIÈRE

Préparer sa stratégie  
d'observation

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Réaliser une carte des parties prenantes et un guide d'entretien  
Partager les résultats de l'observation immersive et passive  
Réaliser des entretiens individuels en autonomie  
Organiser les insights des entretiens individuels

### Module 2 : Synthétiser les observations

#### Contenu en ligne

- > Comprendre les différentes étapes pour synthétiser ses observations
- > Découvrir comment utiliser les canevas Persona et cartographie du parcours utilisateur (customer journey map)
- > Appréhender la définition d'une problématique à partir de ses observations

#### Pratique en présentiel / classe virtuelle

#### PLÉNIÈRE

Comprendre les outils de  
synthétisation des  
observations

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Synthétiser ses observations grâce aux outils Persona et Journey map  
Identifier les irritants de son utilisateur et les opportunités de marché  
Faire émerger une problématique de ses observations et la formuler  
de manière synthétique et claire

# FORMATION PITCH : Le Pitch pour mieux embarquer vos interlocuteurs

## Modalités

### Durée

Total : 7h00

1 demi-journée en présentiel ou en classe virtuelle

3h00 cours en ligne conseillés

### Groupe

6 à 8 participants

### Prérequis

Aucun

### Animation

1 formateur expert

### Dates des prochaines sessions

Session intra entreprise seulement

### Méthodes pédagogiques :

#### Mise en pratique en collectif

animée par 1 formateur

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

### Outils pédagogiques

Applications *Google Hangout*, *Zoom* (en fonction des usages clients)

Plateforme d'apprentissage en ligne

Connexion haut débit

### Formateurs pressentis

*Mickael Jakubowicz*

### Coûts

2 500 HT/session en intra entreprise :

> 1/2 journée de mise en pratique avec 1 formateur

> 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 qui a besoin de convaincre des parties prenantes autour de son projet en s'appropriant les techniques du pitch pour présenter ses idées et s'exercer à la prise de parole en public.



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

- > Comprendre et s'approprier les bonnes pratiques du pitch
- > Expliquer clairement et simplement son projet
- > Structurer un discours convaincant
- > Améliorer la qualité de son support de présentation
- > Développer une aisance orale grâce à des techniques inspirées du théâtre

## Détail du déroulé (Module 1 à 2)

Le stagiaire sera capable de:

### Module 1 : Découvrir le pitch

#### Contenu en ligne

- > Comprendre ce qu'est un pitch et ses variantes en fonction du contexte et des interlocuteurs
- > Découvrir comment structurer son discours et les étapes du pitch
- > Comprendre l'intérêt et la valeur du storytelling

#### Exercice individuel

- > Écrire et structurer son pitch en plusieurs étapes
- > Répéter son discours face à des proches

### Module 2 : S'entraîner à pitcher

#### Contenu en ligne

- > Comprendre les techniques théâtrales pour améliorer son aisance orale
- > Appréhender les bonnes pratiques d'un support de présentation impactant
- > Intégrer les subtilités liées aux présentations et pitch à distance

#### Pratique en présentiel / classe virtuelle

#### PLÉNIÈRE

Faire le point sur l'écriture des pitch

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Pitcher son projet plusieurs fois face à une audience, avec des temps de parole changeants  
Ajuster la trame de son discours, sa posture et sa gestuelle suite aux retours des formateurs  
Gérer son ressenti et son niveau de stress lors d'une prise de parole

# FORMATION LEAN STARTUP : Développer son produit/service de manière plus agile

## Modalités

### Durée

Total : 11h00  
1 journée en présentiel ou 2 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 : Mise en pratique en collectif

animée par 1 formateurs  
**Cours en ligne** : contenu disponible en ligne (vidéo, articles) via un parcours de formation et exercices individuels

### Outils pédagogiques

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

### Formateurs pressentis

*Shérane Prompsy*  
*Samantha Rouvrais*

### Coûts

4000 HT/session en intra entreprise :

> 1 journée 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 revus par le formateur

### Version :

V3 janv.24

## Cibles/ publics

Tout collaborateur qui souhaite gérer ses projets de manière itérative et intégrer une démarche de prototypage aboutie.



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

- > Comprendre les clefs et principes de la méthodologie du Lean Start up
- > S'approprier la dynamique de tests et itérations
- > Comprendre les facteurs clefs méthodologiques du succès des startups
- > Savoir utiliser un Lean canvas
- > Formuler des hypothèses et de les tester avec des méthodes
- > Créer son prototype et le tester auprès d'utilisateurs

## Détail du déroulé (Module 1 à 2)

*Le stagiaire sera capable de:*

### Module 1 : Découvrir le Lean Startup et tester la Désirabilité

#### Contenu en ligne

- > Comprendre les objectifs et la démarche lean startup
- > Comprendre la différence avec design thinking et lean management
- > Découvrir les premières étapes du Lean Startup
- > Appréhender la notion de Minimum Sellable Product et de Désirabilité

#### Exercice individuel

- > Trouver une idée de projet à prototyper et la détailler avec une fiche proposition de valeur

#### Pratique en présentiel / classe virtuelle

#### PLÉNIÈRE

Préparer le premier prototype du Minimum Sellable Product

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Prototyper en équipe un projet avec un MSP (Minimum Sellable Product)  
Tester le prototype auprès des autres participants et intégrer les retours

### Module 2 : Tester la Faisabilité et la Viabilité

#### Contenu en ligne

- > Comprendre l'intérêt du prototypage et du protocole de test
- > Découvrir le Minimum Viable Product et la Faisabilité
- > Comprendre l'intérêt du lean canva pour ses projets
- > Utiliser le Lean Canva

#### Exercice individuel

- > Réaliser un Lean canvas pour son projet

#### Pratique en présentiel / classe virtuelle

#### PLÉNIÈRE

Rappel sur le lean canvas

#### ATELIER EN SOUS GROUPE

Prototyper en équipe un projet avec un MVP (Minimum Viable Product)  
Tester le prototype auprès des autres participants et intégrer les retours  
Réaliser un Lean canvas et le tester également auprès des participants