

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

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