



(14h)

(8h-12h et 13h-16h)



INTER : 59.000 CFP p/p



Profil participant :

Chefs de projets,
Dirigeants, Managers,
Designers.



Pédagogie :

Les notions théoriques
seront expérimentées
en ateliers ludo-
pédagogiques et cas
pratiques autour du
process Design
Thinking.

Des cas d'usage menés
en milieu professionnel
seront également
présentés afin
d'illustrer la théorie.

Modalités

d'évaluations :

Débriefing,
remédiation et grille
d'évaluation



Profil intervenant

Formateur -
entrepreneur spécialisé
dans la gestion de
projet, l'animation
d'ateliers d'intelligence
collective. Facilitateur
d'ateliers de co-
création.

Agrément n° 2020/0627



410 400

Contact

Tel. 410 400

s.molinier@scienteo.com

Gestion d'entreprise

Mettre en place le Design Thinking dans son organisation

Objectifs de la formation

- Mettre l'utilisateur au cœur de sa stratégie,
- Trouver des relais de croissance par l'innovation.

Objectifs pédagogiques

- Utiliser de nouvelles méthodes créatives,
- Savoir réaliser des prototypes rapides, tester et valider des hypothèses,
- Découvrir des besoins non identifiés et explorer des opportunités / solutions,
- Animer des ateliers créatifs.

Déroulé pédagogique

1ère demi-journée :

✦ Introduction au Design Thinking

- Présentation du Design Thinking et ses origines
- Découvrir l'état d'esprit (empathie, co-création, itération)
- Synthèse du Design Thinking (inspiration, idéation, implémentation)

✦ ETAPE 1 : DÉFINITION DU SUJET À TRAITER

- Observer et comprendre les besoins des utilisateurs
- Concevoir des personas et une carte d'empathie
- Evaluer les besoins et freins des utilisateurs
- Interpréter les recherches utilisateurs en collectif

Jeux cadres : réalisation d'un persona, réalisation d'une carte d'empathie

2ème demi-journée :

✦ ETAPE 2 : RECHERCHE ET ÉNONCÉ DES PROBLÈMES

- Pratique de la divergence, la convergence et la priorisation
- Apprendre à mener des ateliers d'innovation
- Synthétiser les résultats de la phase d'exploration en besoins utilisateurs
- Formuler une problématique pertinente sur laquelle concentrer les efforts

Jeux cadres : atelier d'innovation

Gestion d'entreprise

Mettre en place le Design Thinking dans son organisation

✦ ETAPE 3 : IDÉATION

Recherche créative individuelle puis groupée en s'affranchissant des barrières techniques et psychologiques

- Découvrir différentes méthodes de créativité (brainstorming, tri par cartes, diagrammes d'affinités, vote...)
- Générer un maximum d'idées en lien avec la problématique
- S'approprier les bonnes pratiques pour développer la créativité individuelle et collective
- Définir une proportion de valeur pour un produit, service, projet

Atelier : Exploration de différentes méthodes d'idéation

3^{ème} demi-journée :

✦ ETAPE 4 : PROTOTYPAGE

Expérimenter la faisabilité et l'efficacité des différentes solutions sélectionnées.

- Rendre tangibles les idées répondant à la problématique à l'aide de prototypes.
- Apprendre à réaliser un storyboard en équipe
- Découvrir différents types de prototypes
- Présentation et prise en main du prototype à l'aide d'outils (papier, outils en ligne...)

Atelier : Prototypage collectif de la solution du projet fil rouge

✦ ETAPE 5 : SÉLECTION

Sélection de manière individuelle ou groupée sur la base des notes des concepteurs, des caractéristiques

- Échanger et délibérer sur le choix de l'idée la plus pertinente
- Prendre en considération les notions d'innovation, de faisabilité et de rentabilité
- Valider en incluant l'avis des utilisateurs

4^{ème} demi-journée :

✦ ETAPE 6 : IMPLÉMENTATION

- Rédiger un plan d'action
- Nominer des personnes chargées de la mise en œuvre de la solution
- Identifier et mettre à disposition des ressources nécessaires à la mise en place de la solution.
- Mettre en place des boucles d'itération

✦ ETAPE 7 : APPRENTISSAGE

Étudier la mise en place, tester la solution en conditions réelles et apprendre.

Savoir si la solution mise en place :

- Correspond aux attentes des clients
- Remplit les objectifs initiaux
- Est économiquement viable
- Nécessite d'être améliorée

Atelier : Réalisation de tests du prototype et pitch de la solution