

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)

Lou Lacroix
Guillaume Larieux

Coûts

7 500 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

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 à temps partiel et 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