

Design Thinking : culture et pratique

Une nouvelle approche de management par le design pour répondre à vos enjeux d'innovation

DESCRIPTION

Le besoin de cadrer l'innovation est de plus en plus vital dans la stratégie des entreprises. À l'heure du digital, et de l'économie de l'expérience, le Design Thinking offre une vision pragmatique de la mise en place de projets innovants. L'exploration empathique des acteurs, l'appréhension de l'écosystème, amènent de façon itérative et co-créative à la génération de concepts originaux. Prototypées, ces propositions de valeurs sont au plus vite testées et challengées, jusqu'à une solution tangible.

Nous vous invitons à venir découvrir cette approche en formation sur demande en intra-entreprise. Durant trois jours non consécutifs, nous partagerons nos méthodes et nos réflexions uniques, sur la base d'un cas concret de votre entreprise.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir l'approche du Design Thinking et son apport dans un challenge d'innovation

S'initier aux différentes techniques d'ateliers propres aux étapes du Design Thinking

S'approprier les outils du Design Thinking au travers d'un cas d'entreprise concret

Personnaliser sa stratégie innovante en identifiant les axes d'investissement propres à son contexte

PUBLIC CIBLE

Manager

Chef de projet

Concepteur

Chef de produit

Designer

Direction marketing

PRÉ-REQUIS

- Un sujet d'entreprise identifié qui servira de cas fil rouge tout au long de la formation.
- La connaissance du travail itératif est un plus. Cette formation intra-entreprise requiert la disponibilité des participants sur trois sessions d'une journée espacées dans le temps.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Sensibilisation au Design Thinking via une approche théorique.

Illustration de cas concrets via des retours d'expérience.

Accompagnement sous forme de coaching lors des travaux de groupes et restitution des projets pour s'approprier les outils Design Thinking.

Stage pratique en présentiel
USER EXPERIENCE (UX)

Code :
UXDT2

Durée :
3 jours (21 heures)

Exposés :
30%

Cas pratiques :
60%

Échanges d'expérience :
10%

Tarif & dates intra :
Sur demande

PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Toutes nos formations User Experience (UX)
- Formation "Sensibilisation au Design Thinking" (UXDT1)
- Formation "UX : concevoir un produit fondé sur l'expérience utilisateur" (UXPDT)
- Formation "Lean UX" (UXLEA) sur demande en intra-entreprise

Programme pédagogique détaillé par journée

Jour 1

L'APPROCHE DU DESIGN THINKING ET LA CULTURE DESIGN CENTRIC DANS L'INNOVATION

LES DIFFERENTES PHASES D'UN PROCESSUS DESIGN THINKING

PHASE 1 "L'EXPLORATION DANS L'APPROCHE DESIGN THINKING" : POURQUOI, QUOI ET COMMENT EXPLORER ?

CREER MON PROTOCOLE D'EXPLORATION SUR UN SUJET CONCRET D'INNOVATION : STRUCTURER, ORGANISER, AFFECTER, ENGAGER

Jour 2

SYNTHETISER MA RECHERCHE ET DEGAGER DES OPPORTUNITES

REDEFINIR LE CHALLENGE DESIGN INITIAL PAR RAPPORT A MON SUJET D'INNOVATION

PHASE 2 "L'IDEATION DANS L'APPROCHE DESIGN THINKING" : POURQUOI, QUOI ET COMMENT FAIRE DE L'IDEATION ?

ELABORER MA STRATEGIE : CREER LES EXPERIENCES IDEALES POUR MES UTILISATEURS EN PHASE AVEC MES OBJECTIFS BUSINESS

Jour 3

SELECTIONNER ET AFFINER LES EXPERIENCES IDEALES

PHASE 3 "LE PROTOTYPAGE ET LE TEST DANS L'APPROCHE DESIGN THINKING": POURQUOI, QUOI ET COMMENT PROTOTYPER ET TESTER ITERATIVEMENT ?

CHOISIR MES TECHNIQUES DE PROTOTYPAGE ET CO-CONSTRUIRE MON PROTOTYPE

PREPARER MON PROTOCOLE DE TEST, TESTER AVEC DES UTILISATEURS ET ITERER SUR MON PROTOTYPE