

# LES CLES POUR S'INITIER AU DESIGN THINKING



## Public

Directeurs marketing, Dirigeants, Consultants, Chefs de produit, Chefs de projet, Designers, Entrepreneurs

## Objectifs

- › S'approprier les outils du design thinking
- › Comprendre et appliquer la méthodologie Design Thinking en entreprise
- › Découvrir l'intelligence collective
- › Mettre en oeuvre une culture de la co-création
- › S'exercer à la créativité en équipe
- › Faciliter la prise de risque
- › Intégrer les fondamentaux de la posture de facilitateur

## Contenu

### Réalisation

#### Durée

2 jours, soit 16 heures/stagiaire

#### Animation

Formateur - expert

#### Groupe

4 (minimum) à 8 participants maximum

#### Prérequis

Ne requiert pas de prérequis

#### Dates & Lieux 2017-2018

10-11 juillet 2017-Paris  
11-12 septembre 2017-Paris  
30-31 octobre 2017-Paris  
27-28 novembre 2017-Paris  
18-19 décembre 2017-Paris

22-23 janvier 2018-Paris  
26-27 février 2018-Paris  
26-27 mars 2018-Paris  
23-24 avril 2018-Paris  
4-5 juin 2018-Paris  
9-10 juillet 2018-Paris  
17-18 septembre 2018-Paris  
22-23 octobre 2018-Paris  
19-20 novembre 2018-Paris  
17-18 décembre 2018-Paris

#### Coût 2017-2018

1 200 € HT/personne  
1 440 € TTC/personne

### Comprendre ce qu'est le Design Thinking

- › Introduire le Design Thinking et présenter ses origines
- › Transmettre les règles du Design Thinking
- › Savoir identifier les obstacles auxquels fait face l'entreprise

### Procéder par itération à travers les 5 étapes de la méthodologie

- › Comprendre l'utilisateur/client à travers des outils pratiques (Personas, User Journey Maps)
- › Savoir travailler en équipe sur différentes solutions pour répondre au problème identifié à travers l'outil de Mind Mapping
- › Découvrir et s'inspirer des services ou produits existants
- › Formalisation des idées et conception d'un pitch de présentation
- › Savoir pitcher, recevoir des feedbacks et sélectionner les meilleures idées

### Prendre un temps d'échange et de réflexion

- › Concevoir un prototype en équipe
- › Rendre interactif le prototype avec des outils pratiques (papier, outils en ligne, etc...)
- › Recueillir des informations qualitatives et quantitatives
- › Itérer et améliorer le prototype
- › Mettre en place un plan pour recueillir des feedbacks utilisateurs
- › Confronter le prototype aux potentiels utilisateurs