

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 14 heures

Groupe

4 (minimum) à 12 participants (maximum)

Prérequis

Ne requiert pas de prérequis

Co-Animation

Formateurs experts

Dates & Lieux 2019-2020

23-24 septembre 2019-Paris
03-04 octobre 2019-Nantes
16-17 octobre 2019-Paris
05-06 novembre 2019-Nantes
18-19 novembre 2019-Paris
02-03 décembre 2019-Nantes
10-11 décembre 2019-Paris

07-08 janvier 2020-Paris

03-04 février 2020-Paris

03-04 mars 2020-Paris

07-08 avril 2020-Paris

05-06 mai 2020-Paris

02-03 juin 2020-Paris

07-08 juillet 2020-Paris

08-09 septembre 2020-Paris

05-06 octobre 2020-Paris

09-10 novembre 2020-Paris

08-09 décembre 2020-Paris

Coût 2019-2020

1 200 € HT/personne

1 440 € TTC/personne

Validation des acquis

- Auto-évaluation en fin de stage

- Attestation de Formation validant

l'atteinte des objectifs pédagogiques de la formation

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

Inscription Pôle emploi: 10% de remise

1 080,00 € HT/personne

1 296,00 € TTC/personne

Best
Nouveau
Cycle
Stage
Micro
One to One
INTRA
Blended-Learning

