

# PASSEZ AU DESIGN THINKING [INTÉGRAL]\*



## Réalisation

### Durée

32 heures/ stagiaire

### Groupe

10 (minimum) à 30 participants (maximum)

### Prérequis

Ne requiert pas de prérequis  
Une expérience professionnelle de 2 ans minimum est appréciée

### Animation

2 Formateurs experts + intervenants extérieurs ponctuels

### Dates 2020-2021

En ligne + Classe virtuelle

### Démarrage des sessions :

11 septembre 2020  
03 novembre 2020  
02 décembre 2020

05 janvier 2021

03 mars 2021

09 avril 2021

11 juin 2021

03 septembre 2021

05 novembre 2021

03 décembre 2021

## Méthodes et Outils pédagogiques

Applications Zoom + Mural + Slack  
Contenu en ligne sur Campus.klap.io  
Connexion Haut Débit



## Public

UX, Designers, Consultants, Chefs de projet, Coach, Responsable marketing, Product Managers, Dirigeants, Chefs de produit, Entrepreneurs, Responsable RH

## Objectifs

- > S'approprier la méthodologie et la boîte à l'état d'esprit du Design Thinking
- > Prendre en compte et appliquer les fondamentaux de l'étape d'Immersion
- > Prendre en main un processus créatif de l'étape l'idéation
- > Identifier le bon prototype et le créer facilement
- > Initier une dynamique itérative dite de Test & Learn
- > Cadrer et construire un atelier de co-création
- > S'imprégner des fondamentaux de la posture de facilitateur
- > Mettre en oeuvre une culture de la co-création

## Contenu (modules 1 à 4)

### S'approprier la méthodologie et la démarche

#### Module 1 - en ligne (3h)

- > Intégrer le Design Thinking et ses origines
- > Préciser les piliers du Design Thinking
- > S'imprégner de la méthodologie en 4 étapes : Immersion, Idéation, Prototypage, Test et itération
- > Appliquer la démarche de bout en bout sur un sujet donné en équipe
- > Tirer les enseignements des Use Cases sur le Design Thinking en entreprise

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### Prendre en compte et appliquer les fondamentaux de l'immersion

#### Module 2 - en ligne (3h)

- > Intégrer ce qu'est l'immersion et pourquoi c'est important
- > Préciser comment se déroule cette étape (divergence/convergence)
- > Explorer l'expérience de l'utilisateur/client/collaborateur
- > Mapper l'expérience utilisateur grâce à la User Journey
- > Identifier les points de douleurs majeur et les reformuler (How might we...?)
- > Tirer les enseignements des Use Cases sur le Design Thinking en entreprise

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### Prendre en main un processus créatif d'idéation

#### Module 3 - en ligne (3h)

- > Intégrer ce qu'est l'idéation et pourquoi c'est important
- > Préciser comment se déroule cette étape (divergence/convergence)
- > Appliquer les outils de l'idéation : idéation libre, idéation inspirée, idéation contrainte
- > Faciliter la prise de décision et converger vers une ou des idées principales
- > Tirer les enseignements des Use Cases sur le Design Thinking en entreprise

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### Identifier le bon prototype et le créer facilement

#### Module 4 - en ligne (3h)

- > Intégrer ce qu'est le prototypage et pourquoi c'est important
- > Préciser comment se déroule cette étape et la dynamique dans laquelle elle s'inscrit
- > Identifier quel est le bon prototype selon l'objectif fixé
- > Concevoir un prototype rapide en équipe
- > Formaliser un projet en équipe et concevoir un pitch de présentation
- > Rendre interactif le prototype avec des outils pratiques (papier, outils en ligne, etc...)
- > Tirer les enseignements des Use Cases sur le Design Thinking en entreprise

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

\* Cette formation amène à la certification "Construire et mener un atelier de co-création et d'innovation" enregistrée au RS sous le numéro RS5197

KAMINO – SAS – Capital 1000 € / RCS Créteil : 830 174 330 –  
N° SIRET : 83017433000019

KAMINO est enregistré sous le numéro de déclaration d'activité 11940952094.

Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

28 rue Victor Basch – 94300 VINCENNES

www.klap.io – hello@klap.io



## Réalisation

### Durée

32 heures/ stagiaire

### Groupe

10 (minimum) à 30 participants  
(maximum)

### Prérequis

Ne requiert pas de prérequis  
Une expérience professionnelle de  
2 ans minimum est appréciée

### Animation

2 Formateurs experts +  
intervenants extérieurs ponctuels

### Dates 2020-2021

En ligne + Classe virtuelle

### Démarrage sessions :

(voir page précédente)

### Coût 2020 - 2021

1200€ HT/ personne  
1440€ HT/ personne

### Inscriptions demandes

individuelles et demandeurs  
d'emploi : 10% de remise (hors  
CPF)

### Validation des acquis

- Evaluation à l'aide d'études de cas et  
de mises en situation  
- Stage seul : Attestation de Formation  
validant l'atteinte des objectifs  
pédagogiques de la formation  
- Stage + certification : remise  
du certificat

## Public

UX, Designers, Consultants, Chefs de projet, Coach, Responsable marketing, Product Managers,  
Dirigeants, Chefs de produit, Entrepreneurs, Responsable RH

## Objectifs

- > S'approprier la méthodologie et la boîte à l'état d'esprit du Design Thinking
- > Prendre en compte et appliquer les fondamentaux de l'étape d'Immersion
- > Prendre en main un processus créatif de l'étape l'idéation
- > Identifier le bon prototype et le créer facilement
- > Initier une dynamique itérative dite de Test & Learn
- > Cadrer et construire un atelier de co-création
- > S'imprégner des fondamentaux de la posture de facilitateur
- > Mettre en oeuvre une culture de la co-création

## Contenu (modules 5 à 8)

### Initier une dynamique itérative dite de Test & Learn

#### Module 5 - en ligne (3h)

- > Intégrer ce qu'est le Test & Learn et l'itération et pourquoi c'est important
- > Préciser comment se déroule ce moment
- > Confronter le prototype aux potentiels utilisateurs pour apprendre en continu
- > Recueillir des informations qualitatives
- > Itérer et améliorer le prototype
- > Mettre en place un plan d'expérimentation
- > Tirer les enseignements des Use Cases sur le Design Thinking en entreprise

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### Cadrer et construire un atelier de co-création

#### Module 6 - en ligne (3h)

- > Appréhender les enjeux pour cadrer un atelier
- > Manipuler l'outil des 7P : PERTINENCE - PARTICIPANT - PRODUCTION - PRATIQUE - PRÉPARATION - PROCESSUS

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### S'imprégner des fondamentaux de la posture de facilitateur

#### Module 7 - en ligne (3h)

- > Définir le rôle de facilitateur dans une démarche de Design Thinking
- > Créer les conditions de la créativité, de la collaboration et de l'expérimentation
- > Piloter le groupe sur chaque étape en garantissant un environnement bienveillant

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective des travaux effectués en sous-groupe + Quizz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance

### Mettre en oeuvre une culture de co-création

#### Module 8 - en ligne (3h)

- > S'imprégner des démarches Design Thinking "clé en main"
- > Promouvoir et diffuser la co-création au sein des organisations
- > Fédérer autour de la démarche

#### Évaluation formative (classe virtuelle) - 1h

- > Validation collective du cadrage des projets individuels + quiz individuel
- > Accompagnement à la carte via des échanges à distance
- > Évaluer et valider les acquis de formation

\* Cette formation amène à la certification "Construire et mener un atelier de co-création et d'innovation"  
enregistrée au RS + code CPF

KAMINO – SAS – Capital 1000 € / RCS Créteil : 830 174 330 –  
N° SIRET : 83017433000019

KAMINO est enregistré sous le numéro de déclaration d'activité 11940952094.

Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

28 rue Victor Basch – 94300 VINCENNES

www.klap.io – hello@klap.io