

# BOOTCAMP « EXPERIMENTER LE DESIGN THINKING » grâce à la méthodologie Design Sprint



## Public

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

## Objectifs

- > Comprendre et appliquer une démarche Design Thinking
- > Découvrir et mettre en oeuvre la méthodologie Design Sprint et les outils associés sur un cas donné
- > S'exercer à la créativité en équipe

## Contenu

### Réalisation

#### Durée

4 jours, soit 28 heures/stagiaire

#### Groupe

5 (minimum) à 10 participants (maximum)

#### Prérequis

Ne requiert pas de prérequis

#### Co-Animation

Formateurs experts

#### Dates & Lieux 2018-2019

15-18 janvier 2019-Paris

12-15 février 2019-Paris

12-15 mars 2019-Paris

#### Coût 2018-2019

2 330 € HT/personne

2 796 € TTC/personne

#### Validation des acquis

- Auto-évaluation en fin de stage

- Attestation de Formation validant

l'atteinte des objectifs pédagogiques de la formation

### Comprendre et appliquer une démarche Design Thinking

- > Découvrir et cerner ce qu'est une démarche Design Thinking
- > Être en mesure de comprendre l'état d'esprit du Design Thinking dans le cadre d'un nouveau projet
- > Comprendre et endosser la posture de problem-solver

### Mettre en oeuvre la méthodologie Design Sprint sur un cas donné en 4 jours

- > Expérimenter et tester la méthodologie Design Thinking sur un cas donné :
  - Définir le problème utilisateur
  - Prendre connaissance du sujet
  - Pratiquer le mind mapping
  - Cibler le problème utilisateur à traiter
- > Générer des idées pour répondre au problème utilisateur identifié :
  - Créer un innovation landscape (benchmark enrichi)
  - Prendre en main et utiliser des outils d'idéation (prise de notes, doodling, crazy B., etc...)
- > Sélectionner et prendre une décision :
  - Savoir sélectionner des idées à potentiel et les présenter (pitch)
  - Appliquer la méthode de vote pour sélectionner l'idée principale
  - Communiquer au sein d'une équipe (donner et recevoir des feedbacks)
  - Concevoir un parcours utilisateur (story board)
- > Pratiquer un prototypage :
  - Rendre tangible et réelle l'idée retenue (maquettage rapide, outils numériques ou physiques, vidéo de démo, etc...)
  - Entraînement : Tester le prototype auprès d'utilisateurs type

### S'exercer à la créativité en équipe

- > Être en mesure de faire émerger une cohésion d'équipe à travers des outils d'inclusion (ice breaker)
- > S'exercer à la co-création en équipe
- > Savoir debriefer (outils de synthèse, wrap-up, dixit, etc...)
- > Avoir une vision commune sur un projet donné

