

## Formation Le Design Thinking : une réponse au défi de l'innovation

<b>Durée :</b>	2.0 jour(s)
<b>Objectifs :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir la création de valeur</li> <li>• Identifier les fondements de la démarche</li> <li>• Savoir structurer la démarche Design Thinking</li> <li>• Conduire un projet Design Thinking</li> </ul>
<b>Public :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manager responsable de l'Innovation</li> <li>• Responsable R/D, responsable marketing</li> <li>• Chef de projet en charge de projets innovants</li> <li>• Chefs de produit (technique et marketing)</li> </ul>
<b>Prérequis :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucune connaissance particulière.</li> <li>• Une motivation pour les problématiques d'innovation est bienvenue.</li> </ul>
<b>Modalités et moyens pédagogiques</b>	<p>Apports théoriques alternés par des exercices pratiques et/ou des mises en situation Échanges entre stagiaires venant enrichir le déroulé de la session</p> <p>Salle de formation équipée de dispositif vidéo Grand Ecran</p> <p>Portail web: <a href="http://maformation.vaelia.fr">maformation.vaelia.fr</a></p>
<b>Modalités d'évaluation</b>	Auto évaluation des acquis, exercices pratiques et/ou échanges avec le formateur.
<b>Moyens d'encadrement</b>	Un formateur expert spécialisé en Méthodologie et Gestion de projet dont les compétences ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou Vaelia.
<b>Satisfaction globale :</b>	<p>4.52/5</p> <p><i>Calculée à partir des évaluations stagiaires sur les 12 derniers mois.</i></p>

## Jour 1

### Introduction : les bases du Design Thinking

- Les principes du Design Thinking
- Exemples et cas d'étude
- Introduction cas « FIL ROUGE »

### Atelier 1 : Etudier les utilisateurs

- Mener des études et recherches
- Réaliser des interviews, des entretiens qualitatifs
- Les outils d'étude : les persona ; la carte d'empathie ; le parcours d'expérience utilisateur
- Exercice « FIL ROUGE » : les persona

### Atelier 2 : L'idéation

- Identifier une problématique Design
- Formuler la question COMMENT POURRAIT ON
- La recherche de solutions : les techniques d'idéation ; la matrice de choix
- Exercice « FIL ROUGE » : idéation et matrice de choix

## Jour 2

### Atelier 3 : Prototyper et tester

- Qu'est-ce que le prototypage ?
- Exemples
- La démarche de test
- Recueillir le feedback des utilisateurs
- Exercice « FIL ROUGE » : prototypage

### Atelier 4 : Animer un projet Design Thinking

- Management et Design Thinking
- L'équipe projet
- L'organisation des sessions de travail
- Le livrable final