

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

Durée :	2.0 jour(s)
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • Définir la création de valeur • Identifier les fondements de la démarche • Savoir structurer la démarche Design Thinking • Conduire un projet Design Thinking
Public :	<ul style="list-style-type: none"> • Manager responsable de l'Innovation • Responsable R/D, responsable marketing • Chef de projet en charge de projets innovants • Chefs de produit (technique et marketing)
Prérequis :	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune connaissance particulière. • Une motivation pour les problématiques d'innovation est bienvenue.
Modalités et moyens pédagogiques	<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: maformation.vaelia.fr</p>
Modalités d'évaluation	Auto évaluation des acquis, exercices pratiques et/ou échanges avec le formateur.
Moyens d'encadrement	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.
Satisfaction globale :	<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