



# ORGANISME DE FORMATION AUX TECHNOLOGIES ET METIERS DE L'INFORMATIQUE

## Formation Design Thinking : stimuler l'innovation dans l'entreprise

N° ACTIVITÉ : 11 92 18558 92

TÉLÉPHONE : 01 85 77 07 07

E-MAIL : inscription@hubformation.com

Le Design Thinking est une approche d'innovation agile, à "time to market" optimisée, qui place l'humain au coeur de la démarche, alternant écoute, analyse, idée, création, prototypage, validation.

### Objectifs

- | Resituer le Design Thinking parmi les autres méthodes de management
- | Identifier les spécificités de la démarche Design Thinking
- | Maîtriser les aspects opérationnels et directement transposables de la démarche
- | Favoriser l'adhésion des parties prenantes à son projet d'innovation

### Public

| Toute personne participant à la démarche d'innovation de l'entreprise : direction générale marketing, commercial, ressources humaines, production, R&D, achats.

### Prérequis

| Aucune connaissance particulière.

### Programme de la formation

#### Déployer une écoute du marché pour détecter les insights

- | Situer les étapes de la démarche d'innovation : "Customer Journey Map", "Insight", "Pain Point", "idéation", "Prototype".
- | L'empathie envers l'utilisateur au centre du processus de conception.
- | Etudes U&A, besoins et attentes.
- | Etudes immersives : parcours expérientiel clients, touch points, ethnologie, shadowing.
- | Prise en compte des dimensions fonctionnelles, aspirationnelles, sensorielles et émotionnelles.
- | Incarnation de persona, formalisation de cartes d'expérience.
- | Etude de cas Détecter et sélectionner des insights consommateurs pour démarrer le processus d'idéation. Choix d'un ou de plusieurs thèmes de recherche avec leur périmètre d'investigation qui servira de fil rouge.

#### Mettre en place les démarches de validation des idées d'innovation

- | Les « anciennes » méthodes : idéation, concepts screening, prototype et pré-test d'offre.
- | Les nouvelles méthodes : co-conception, appel à idées, bêta testers...
- | Design Thinking : le passage des idées au prototypage en cycles de temps courts.
- | Les outils créatifs en soutien de la recherche d'idées d'innovation.
- | Exercice Utilisation d'outils de productions d'idées de solution (analogies, concassage, mashups...). Conception d'un système d'auto-évaluation des idées produites par les participants.

#### Ajuster les idées produites

- | Les concepts sketching, storyboards multi-dimensionnels pour obtenir des réactions d'ajustements.
- | Les prototypes « souples » reconfigurables dans l'instant en écho aux réactions et suggestions des utilisateurs.

Référence	INN
Durée	2 jours (14h)
Tarif	1 530 €HT
Repas	repas inclus

### SESSIONS PROGRAMMÉES

#### A DISTANCE (FRA)

du 18 au 19 juillet 2024  
du 7 au 8 novembre 2024

#### PARIS

du 11 au 12 juillet 2024  
du 24 au 25 octobre 2024

#### LYON

du 18 au 19 juillet 2024  
du 7 au 8 novembre 2024

[VOIR TOUTES LES DATES](#)

- | Les types de prototypes : esquisses, concept 3D, pâte à modeler, maquettes fonctionnelles en "Quick & Dirty".
- | Le pitch de la solution retenue. Utilisation de la méthode PPCO, des 4C.
- | Les chiffres et l'émotionnel, les métaphores, les cas concrets, le storytelling.
- | Les formules Design Sprint, Hackathon...
- | Exercice Atelier de rédaction d'un storyboard sur la base d'une des pistes créatives envisageables. Pitch de chacun des participants face à un jury comité de sélection.

## Méthode pédagogique

Chaque participant travaille sur un poste informatique qui lui est dédié. Un support de cours lui est remis soit en début soit en fin de cours. La théorie est complétée par des cas pratiques ou exercices corrigés et discutés avec le formateur. Le formateur projette une présentation pour animer la formation et reste disponible pour répondre à toutes les questions.

## Méthode d'évaluation

Tout au long de la formation, les exercices et mises en situation permettent de valider et contrôler les acquis du stagiaire. En fin de formation, le stagiaire complète un QCM d'auto-évaluation.

---

## Suivre cette formation à distance

Voici les prérequis techniques pour pouvoir suivre le cours à distance :

- | Un ordinateur avec webcam, micro, haut-parleur et un navigateur (de préférence Chrome ou Firefox). Un casque n'est pas nécessaire suivant l'environnement.
- | Une connexion Internet de type ADSL ou supérieure. Attention, une connexion Internet ne permettant pas, par exemple, de recevoir la télévision par Internet, ne sera pas suffisante, cela engendrera des déconnexions intempestives du stagiaire et dérangera toute la classe.
- | Privilégier une connexion filaire plutôt que le Wifi.
- | Avoir accès au poste depuis lequel vous suivrez le cours à distance au moins 2 jours avant la formation pour effectuer les tests de connexion préalables.
- | Votre numéro de téléphone portable (pour l'envoi du mot de passe d'accès aux supports de cours et pour une messagerie instantanée autre que celle intégrée à la classe virtuelle).
- | Selon la formation, une configuration spécifique de votre machine peut être attendue, merci de nous contacter.
- | Pour les formations incluant le passage d'une certification la dernière journée, un voucher vous est fourni pour passer l'examen en ligne.
- | Pour les formations logiciel (Adobe, Microsoft Office...), il est nécessaire d'avoir le logiciel installé sur votre machine, nous ne fournissons pas de licence ou de version test.
- | Horaires identiques au présentiel.

---

## Accessibilité

Les sessions de formation se déroulent sur des sites différents selon les villes ou les dates, merci de nous contacter pour vérifier l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.

Pour tout besoin spécifique (vue, audition...), veuillez nous contacter au 01 85 77 07 07.