



FORMATION EN PRÉSENTIEL ET EN DISTANCIEL

# FORMATION DESIGN THINKING CERTIFIANTE

## OBJECTIF

Définir des problématiques clés à résoudre,  
Mettre l'utilisateur au cœur de sa stratégie,  
Utiliser de nouvelles méthodes créatives,  
Savoir réaliser des prototypes rapides, tester et valider des hypothèses,  
Découvrir des besoins non identifiés et explorer des opportunités/solutions,  
Trouver des relais de croissance par l'innovation  
Mettre en place le design thinking dans son entreprise

## COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES





- Repérer les principes clés du Design Thinking
- Identifier les attentes des utilisateurs afin de placer leurs besoins au cœur du projet
- Définir la problématique à résoudre en amont d'un projet à partir de la synthèse des besoins et usages des utilisateurs
- Générer des idées (idéation) en s'appuyant sur l'intelligence collective et les outils de créativité pour générer un maximum d'idées sur la problématique et prioriser ces idées
- Concrétiser un storyboard à partir de la proposition d'une solution pour donner vie aux idées sous forme d'un prototype
- Présenter le prototype afin d'améliorer le résultat final

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs marketing, Dirigeants, Consultants, Chefs de produit, Chefs de projet, Designers, Entrepreneurs, UX/UI Designer, Tous les managers qui souhaitent piloter et porter des projets d'innovation.

## PRÉ-REQUIS

- Accessible à tous type d'apprenants

 Niveau <b>Débutant/intermédiaire</b>	 Modalité <b>Présentiel et à distance</b>	 Effectif par session <b>4 mini &gt; 6 maxi</b>	 Durée <b>14 heures</b>
--	--	---	--

## CONDITIONS D'INSCRIPTION

### DÉLAIS D'ACCÈS

Chaque formation se déroule à partir de 4 inscrits minimum. Des groupes étant en constitution, veuillez nous contacter pour connaître la date de votre prochaine session. Pour les sessions inter-entreprises, les inscriptions restent ouvertes jusque 15 jours avant le début de la formation si des places restent disponibles.

### LOGISTIQUE

Après vous être inscrits, vous recevrez par voie dématérialisée une convocation indiquant l'adresse et les horaires de la formation ou les liens d'accès à la classe virtuelle si la formation est à distance. Si des participants ont des horaires à ajuster, ils sont alors définis en début de session en accord avec le groupe. A l'issue de la formation, une évaluation sera à compléter dont les indicateurs nous permettent de garantir des formations de qualité.

### SITUATION DE HANDICAP

EMY DIGITAL est soucieux d'accueillir les personnes en situation de handicap sans discrimination. Nous veillons à garantir l'égalité des droits et des chances des personnes handicapées pour accéder à la formation et pour leur permettre de valider leur parcours.

Merci de nous contacter :

- pour identifier ensemble un risque d'écart entre les aptitudes de la personne et les exigences de la formation,
- pour organiser l'accueil en présentiel dans les locaux dédiés à la formation ou à distance.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les participants sont évalués par le formateur ou la formatrice tout le long de la formation par différentes méthodes (Quizz, livrables projets, mises en situation ...)

<b>Tarif</b>	<b>1100 € HT</b> par Apprenant
<b>Réf.</b>	<b>FCD / Formation Design Thinking</b>
<b>Contact</b>	0973728900 contact@emydigital.fr www.emydigital.fr



## PROGRAMME

### Découvrez le potentiel du Design Thinking et les clés pour innover lors de ces 2 jours de formation

Vous souhaitez booster la créativité de votre entreprise ? Vous souhaitez créer une expérience mémorable ?

Gagner en temps et en efficacité ?

#### **Le design thinking se base sur 5 étapes :**

- l'empathie et la posture d'ouverture,
- la définition et le choix de la problématique,
- le brainstorming et la génération d'idées,
- la prise de décision et le prototype,
- puis le test.

#### **Le Design Thinking permet de :**

- Explorer des opportunités de marché répondant à des besoins identifiés chez vos utilisateurs,
- Optimiser l'organisation de votre entreprise,
- Passer de l'idée au prototypage d'un produit ou d'un service,
- Valider vos hypothèses en minimisant votre investissement.
- Cette méthode inspire de nombreux concepts comme l'UX Design, le Design Sprint, le Hackathon ...

Lors de cette formation, vous explorerez la méthodologie Design Thinking sous forme de jeux pédagogiques et d'ateliers enrichis, de nombreux feedbacks et vous apprendrez différentes méthodes que vous pourrez réutiliser dans d'innombrables projets ou situations.

## Détails du programme

### Introduction au Design Thinking

#### **Qu'est ce que le design thinking ?**

- Présentation du design thinking et ses origines
- Découvrir l'état d'esprit (empathie, co-création, itération)
- La boîte à outils
- Le processus de création Design Thinking

**Icebreaker avec Jeu Thiagi + lancement de l'atelier fil rouge**

### Phase 1 - Immersion

#### **Observer et comprendre les besoins des utilisateurs, entrer en empathie**

- Identifier ses cibles
- Faire preuve d'empathie et apprendre à mener des interview (écoute active, observation...)
- Interpréter les recherches utilisateurs en collectif
- Analyser les usages
- Evaluer les besoins et freins des utilisateurs
- Concevoir des personas et une carte d'empathie
- S'inspirer avec la méthode du benchmark

**Atelier : Réalisation d'interviews, d'un persona, d'une carte d'empathie.**

### Phase 2 - Définir la problématique

#### **Choisir le challenge**



- Synthétiser les résultats de la phase d'exploration en besoins utilisateurs et enseignements (insights)
- Formuler une problématique pertinente sur laquelle concentrer les efforts à partir des insights collectés dans la phase « Explorer »
- Pratique de la divergence, la convergence et priorisation

**Atelier « How Might We » – « Comment pourrions nous ? » pour définir la problématique et le challenge du projet**

## Phase 3 - Idéation

### Générer des idées

- Découvrir différentes méthodes de créativité (brainstorming, tri par cartes, diagrammes d'affinités, vote des fonctionnalités ...)
- Générer un maximum d'idées en lien avec la problématique
- S'approprier les bonnes pratiques pour développer la créativité individuelle et collective
- Pratiquer la divergence, la convergence et la priorisation
- Définir une proposition de valeur pour un produit, service, projet

**Ateliers : exploration de différentes méthodes d'idéation, vote, Crazy's 8 sur le projet fil rouge**

## Phase 4 - Prototyper

### Concrétiser pour mieux penser, le prototype donne vie à vos idées

- Rendre tangibles les idées répondant à la problématique à l'aide de prototypes
- Apprendre à réaliser un storyboard en équipe
- Découvrir différents types de prototypes
- Présentation et prise en main du prototype à l'aide d'outils (papier, outils en ligne...)

**Atelier: réalisation d'un storyboard, expérimentation de la méthode 6 to 1, prototypage collectif de la solution projet fil rouge**

## Phase 5 - Tester

### Tester, itérer, améliorer

- Apprendre à réaliser des tests auprès des utilisateurs pour recueillir du feedback
- Préparer un pitch de la solution
- Savoir prendre en compte les retours utilisateurs
- Itérer et améliorer le prototype

**Atelier : réalisation de tests du prototype et pitch de la solution**

## Quels modules en complément ?

- [Formation expérience map](#)
- [Design Thinking & facilitation](#)
- [Formation découvrir l'UX design](#)
- [Formation recherches utilisateurs](#)
- [Formation tests utilisateurs](#)

## LES PLUS

Cohésion d'équipe, intelligence collective, créativité, innovation, empathie

### INTERVENANT(S)

A définir

### ÉVALUATION

Tout au long de la formation

### ATTRIBUTION FINALE

Design Thinking