

Design Thinking



Durée

2 jours



Objectifs

- Générer de nouvelles idées disruptives correspondant aux vrais besoins des utilisateurs

- Réduire l'investissement et le risque lors du développement d'un produit/service en validant constamment vos idées auprès des utilisateurs sur des cycles très courts

- Créer un environnement où tous les métiers collaborent et bénéficient de l'intelligence collective



Public

Chefs de produits, DSI, incubateurs, chefs de projets pôle de compétitivité, responsables marketing, RH, Responsables innovation / R&D, et toute personne souhaitant favoriser l'innovation dans l'entreprise.



Prerequis :

Cette formation ne nécessite pas de prérequis particulier



Méthodes

- Utilisation d'outils innovants
- Jeux
- Etude de cas
- Retours d'expérience du formateur

Cette formation de deux jours vous permettra de découvrir le Design Thinking en tant que nouvelle manière d'explorer des écosystèmes complexes pour trouver des solutions concrètes et innovantes.

Vous vous approprierez cette idéologie le processus associé, orienté vers l'action, qui replace l'utilisateur au centre du développement d'un produit ou service.

Vous apprendrez ainsi une nouvelle manière de questionner ce que nous pensons savoir, afin d'identifier ce qui rend un produit ou un service existant inefficace, ou ce qui l'empêche d'être aussi bon que possible.



Contenu pédagogique

Introduction

- ✦ Les origines du design thinking
- ✦ Quelques succès marquants
- ✦ L'idéologie et le process

Connaître les utilisateurs et définir leurs besoins

- ✦ Utiliser les techniques faites pour interroger les utilisateurs
- ✦ Savoir quels outils utiliser pour synthétiser des données recueillies
- ✦ Communiquer ses découvertes



Atelier : Mise en œuvre à travers un cas pratique

Générer des idées

- ✦ Tester les outils permettant de générer de la créativité
- ✦ Trier et sélectionner ses idées
- ✦ Diriger un atelier de co-création



Atelier : Reprise du 1er cas pratique et mise en œuvre des thèmes du chapitre

Faire un prototype (physique)

- ✦ Matérialiser ses idées à travers la création d'un prototype
- ✦ Faire évoluer ce prototype pour arriver à une version de test

Tester son idée

- ✦ Mettre en œuvre les recommandations pour conduire un test

Planifier le lancement

- ✦ Lien avec le lancement de sprints de développements agiles



Atelier : Au sein de votre organisation, sur quels projets pourrait-on faire du Design Thinking ?