

Design Thinking Appropriation

Durée: 2 Jours **Réf de cours: GKDTAP** **Méthodes d'apprentissage: Intra-entreprise & sur-mesure**

Résumé:

Au-delà des mots, vivez une expérience.

En 2 jours, nous vous proposons de vous approprier la puissance de la démarche Design Thinking à l'aide d'un cas concret. Pas à pas, vous mettez en œuvre la méthode et trouvez des solutions innovantes au cas proposé. De retour dans votre entreprise, vous savez comment faire pour utiliser la démarche.

Mise à jour : 15.07.2023

Public visé:

Toute personne désirant s'approprier une méthode d'innovation.

Objectifs pédagogiques:

- | | |
|---|--|
| ■ Définir le Design Thinking | ■ Découvrir les outils nécessaires à la démarche |
| ■ Comprendre les principes du Design Thinking | ■ Travailler sa posture au regard de la démarche |
| ■ S'approprier la démarche en 7 étapes (Rolf Faste) | |
-

Pré-requis:

Aucun

Contenu:

Découvrir et s'approprier le cas utilisé pour expérimenter la démarche Design Thinking

Principes et étapes du Design Thinking

- Dès les années 50 !
- Les grands principes du Design Thinking
- Les étapes du Design Thinking : 3 selon Tim Brown, 5 selon Jeremy Gutsche, 7 selon Rolf Faste
- Avantages et inconvénients du Design Thinking
- Le Design Thinking et d'autres approches d'innovation (Lean Startup, Lean Canvas ...)

Mise en œuvre du Design Thinking en 7 étapes

- Définir : Identifier le problème à régler, prioriser le projet et déterminer ce qui en assurera le succès
- Rechercher : définir une problématique à résoudre
- « Brainstormer » : proposer des idées sans barrière pour répondre aux besoins des clients finaux.
- Prototyper : élaborer des brouillons
- Sélectionner : l'idée la plus novatrice et en même temps faisable et rentable
- Mettre en place : c'est la phase de fabrication « matérielle »
- Tenir compte des feed-back : noter les points d'amélioration

Et pour mon entreprise ?

- Comment mettre en œuvre le Design Thinking ?

Méthodes pédagogiques :

Les + pédagogiques : Pédagogie active et ludique : une expérience de Design Thinking, des vidéos, des exercices en sous-groupe ... 80% pratique et 20% théorie
PAID : Plan d'Action Individuel de Développement (outil d'aide à la mise en œuvre terrain)
Un support de cours en français est remis à chaque participant

Autres moyens pédagogiques et de suivi:

- Compétence du formateur : Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées et ont au minimum cinq ans d'expérience d'animation. Nos équipes ont validé à la fois leurs connaissances techniques (certifications le cas échéant) ainsi que leur compétence pédagogique.
- Suivi d'exécution : Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est signée par tous les participants et le formateur.
- Modalités d'évaluation : le participant est invité à s'auto-évaluer par rapport aux objectifs énoncés.
- Chaque participant, à l'issue de la formation, répond à un questionnaire de satisfaction qui est ensuite étudié par nos équipes pédagogiques en vue de maintenir et d'améliorer la qualité de nos prestations.

Délais d'inscription :

- Vous pouvez vous inscrire sur l'une de nos sessions planifiées en inter-entreprises jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la formation sous réserve de disponibilité de places et de labs le cas échéant.
- Votre place sera confirmée à la réception d'un devis ou ""booking form"" signé. Vous recevrez ensuite la convocation et les modalités d'accès en présentiel ou distanciel.
- Attention, si vous utilisez votre Compte Personnel de Formation pour financer votre inscription, vous devrez respecter un délai minimum et non négociable fixé à 11 jours ouvrés.