

## Focus

Le Design Thinking est une méthode de gestion de projet et d'innovation basée sur **L'INTELLIGENCE COLLECTIVE** qui suit un processus méthodique : partir des utilisateurs pour identifier leurs besoins ou leurs freins, générer un maximum d'idées en un temps court, en choisir une et la tester rapidement sous forme de prototype pour la faire évoluer.

### LA MÉTHODOLOGIE REPOSE SUR CINQ GRANDES ÉTAPES :

- Empathie (se mettre à la place des utilisateurs, internes ou externes à l'organisation)
- Définition (cadrer et trouver la bonne problématique)
- Idéation (générer un maximum d'idées)
- Prototypage (rendre tangible la solution retenue)
- Test (soumettre le prototype aux utilisateurs pour récolter des feedbacks qui vont permettre d'améliorer la solution)
- Le Design Thinking est orienté vers l'action en privilégiant l'expérimentation et la collaboration.

## Objectifs pédagogiques

Découvrir les étapes clés du Design Thinking et la posture de facilitation

S'approprier la démarche empathique centrée sur l'utilisateur

Découvrir la méthodologie du Design Thinking par la pratique

Mettre en œuvre et faciliter des ateliers collaboratifs

## Contenu

### Origines et principes de la méthodologie Design Thinking

- Comprendre l'origine et la finalité du Design Thinking
- Découvrir les étapes de la démarche Design Thinking
- Atelier pratique : Tester la démarche Design Thinking en vivant un atelier « express ».

### Intégrer les fondements de la démarche Design Thinking

- Découvrir l'approche empathique centrée sur l'utilisateur
- Comprendre l'intérêt de l'intelligence collective
- Définir la co-conception et l'innovation
- Comprendre la gestion de projet en itération et en Test & Learn (tester pour apprendre et améliorer)
- Adopter la posture de résolution de problème

### Atelier Fil rouge 1, la phase d'immersion :

#### Apprendre à connaître les utilisateurs

- Mener des entretiens efficaces
- Cartographier ses utilisateurs grâce à 3 outils : le persona, le parcours client, la carte d'empathie

### Atelier Fil rouge 2, la phase de définition :

#### Définir la problématique

- Clarifier les besoins utilisateurs et les freins utilisateurs
- Formuler le défi à résoudre avec la question : « Comment pourrions-nous ? »

### Atelier Fil rouge 3, la phase d'idéation :

- Générer des idées, les trier et en retenir une
- Comprendre et appliquer les principes de convergence et de divergence
- Animer une séance de créativité pour générer de nombreuses idées avec plusieurs outils de créativité

## Compétences visées

Concevoir et mettre en œuvre des ateliers collaboratifs

Identifier les outils à utiliser à chaque étape du processus de Design Thinking

Adopter une approche centrée sur l'utilisateur final

Faire produire collectivement des idées avec des outils de créativité

Distinguer les différentes postures collaboratives, dont la posture de facilitation

### Atelier Fil rouge 4, la phase de prototypage : Réaliser un prototype et rédiger un pitch

- Réaliser un prototype rapide de son produit ou service
- Construire le pitch de présentation

### Atelier Fil rouge 5, la phase de tests : Recueillir des feedbacks d'utilisateurs

- Présenter le prototype à des utilisateurs
- Recueillir et synthétiser les feedbacks des utilisateurs
- Définir la prochaine étape

### Concevoir, cadrer et faciliter un processus de Design Thinking

- Comprendre les rôles de sponsor et de facilitateur
- Constituer des équipes pluridisciplinaires et/ou hétérogènes
- Définir le cadre (sujet du défi, attendus, livrables, contraintes, organisation et logistique...)
- Concevoir le déroulé de l'atelier
- Intégrer des brises-glace et des exercices énergisants
- Adopter la posture de facilitation

### Faciliter des ateliers courts avec des objectifs précis

- Générer des idées (idéation)
- Co-construire une vision commune en amont d'un projet
- Faire le bilan d'un projet de manière créative et efficace

### Après le présentiel

- Accès à des ressources complémentaires, théoriques et pratiques. Questionnaire d'auto-diagnostic à 3 mois.

## Pré-requis

Condition nécessaire : apporter son ordinateur portable ou sa tablette

## Public

Toute personne en charge d'un projet d'innovation ou qui souhaite intégrer la démarche Design Thinking dans la gestion de projets avec une forte composante humaine : Dirigeants, Managers, Responsables d'équipe, Chefs de projet, Consultants, Coachs, Professionnel·les de l'accompagnement, Entrepreneurs...

## Méthode

Expérimentations pratiques, individuelles et collectives, de toutes les étapes du Design Thinking. Mise en situation au travers d'un cas pratique « fil rouge » tout au long de la formation.

Apports méthodologiques et éclairages théoriques.

Temps réflexifs personnels et échanges entre pairs.

## Évaluation

Un questionnaire d'évaluation sous forme de QCM est à compléter à l'issue de la formation

## Intervenant

**Stéphane CAZENAVE** - Consultant en Digital Learning, facilitateur en intelligence collective, formateur de formateurs. Stéphane a plus de 15 ans d'expérience dans la conception et le déploiement de projets digitaux et de transformation des organisations. Sa pratique d'accompagnement repose sur le principe de co-conception et l'utilisation des méthodes de créativité. Sa pratique de formation repose sur la posture de facilitation et s'inspire de la pédagogie expérientielle.

21 h

805 €  
(prix en inter)