

# Design Thinking

## Classe virtuelle

- ★ Formation certifiante
- ♿ Aménagements spécifiques possibles
  - Modalité : classe virtuelle
  - Durée : 4 demi-journées, 17 heures
  - Langue : français
  - Certification incluse
  - Nombre de participants : min 4 – max 6



### Objectifs pédagogiques

- 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



### Modalité d'inscription

#### PUBLIC CIBLE

- Directeur marketing
- Dirigeant, Entrepreneur
- Consultant, Chef de produit, Chef de projet
- Designer, UX/UI Designer
- Tout manager qui souhaite piloter et porter des projets d'innovation

#### PRÉREQUIS

- Aucun

#### RECOMMANDATIONS QRP

- Il est souhaitable mais pas indispensable que les participants aient une certaine compréhension de la gestion de projet
- Une lecture préparatoire est fournie en amont, il est conseillé de la lire avant d'assister à la formation



## Programme de la formation

La formation se décompose en 3 parties :

- 1 heure de E-learning avec de la documentation, des vidéos, des quizz pour découvrir le Design Thinking
- 2 heures de Onboarding pour une introduction au design thinking, faire connaissance et présenter le projet fil rouge
- 14 heures de formation dédiées à l'application de la méthode collaborative, organisées sur 4 demi-journées, comme suit :

### SESSION 1

#### ❖ THÉORIE

- 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
- 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 interviews (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
- 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

#### ❖ EXERCICES PRATIQUES

- Icebreaker avec jeu Thiagi
- Atelier : fil rouge
- Atelier : réalisation d'interviews, d'un persona, d'une carte d'empathie.
- Atelier : « How Might We » – « Comment pourrions-nous ? » pour définir la problématique et le challenge du projet

## SESSION 2

### ❖ THÉORIE

- 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

### ❖ EXERCICES PRATIQUES

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

## SESSION 3

### ❖ THÉORIE

- 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 story-board en équipe
  - Découvrir différents types de prototypages
  - Présentation et prise en main du prototype à l'aide d'outils (papier, outils en ligne...)

### ❖ EXERCICES PRATIQUES

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

## SESSION 4

### ❖ THÉORIE

- 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

### ❖ EXERCICES PRATIQUES

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

### Adaptation du programme pour les formations intra-entreprise

QRP International est spécialisé dans l'adaptation et la personnalisation de formation pour les entreprises. Si votre organisation souhaite adopter Design Thinking et certifier votre personnel, les formations intra-entreprise sont généralement la meilleure option. Les formations au sein de votre entreprise peuvent être dispensées selon notre programme standard ou adaptées pour répondre aux besoins de votre organisation.



## Compétences et débouchés

- Bloc de compétences : non
- Passerelles : non
- Débouchés : la certification permet de valider des acquis et facilite l'accès aux postes tels que UX/UI designer, développeur, consultant, chef de produit, chef de projet
- Suites de parcours possibles : facilitation d'ateliers Design Thinking, UX design, marketing digital



## Points forts de la formation

- Formation ludique (activités de groupe, jeux et scénario) permettant de mettre en application la philosophie et les pratiques Design Thinking
- Les participants sont mis au défi de penser en termes de principes Design Thinking, tout au long de la formation, pour mieux comprendre leur application lors de leur retour en milieu professionnel
- Equivalence à 14 PDU pour les certifications PMP® avec le PMI



## Déroulement de la formation

### CONVOCACTION

10 jours avant le début de la formation, une convocation vous sera adressée comprenant vos identifiants pour vous connecter à la plateforme, la lecture préparatoire et les détails pratiques pour suivre la formation à distance.

### HORAIRES

Les horaires peuvent varier selon les conditions du formateur et des candidats.

### INFORMATIONS PRATIQUES

Pour participer à l'une de nos formations en classe virtuelle, vous aurez uniquement besoin d'un PC (ou autre appareil compatible), d'une bonne connexion internet, d'un navigateur mis à jour (tel que Firefox, Chrome ou Internet Explorer) et si possible d'un casque audio avec micro. Vous pouvez accéder aux sessions de formation à partir de votre ordinateur, iPhone, iPad ou de vos appareils Android.



## Prise en compte des stagiaires en situation de handicap

QRP France adapte ses modalités d'accueil, de durée, les méthodes et les supports pédagogiques et les méthodes d'évaluation et de suivi de formation pour tenir compte du handicap potentiel de certains participants (mobilité réduite, malvoyants) selon le décret n°2006-26 du 9 janvier 2006 relatif à la formation professionnelle des personnes handicapées ou présentant un trouble de santé invalidant. De plus, QRP France propose entre autres une solution aux malvoyants pour passer les certifications.

**Si vous êtes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter afin que nous puissions répondre au mieux à votre demande.**



## Modalités pédagogiques et d'évaluation

Les méthodes pédagogiques employées par nos formateurs et formatrices s'appuient sur l'expérience active des participants, la créativité et le co-développement. Chaque séquence pédagogique est organisée en quatre grands « temps forts » :

- Une phase de découverte
  - L'apport méthodologique ou théorique
  - La mise en application
  - La synthèse
- 
- **Partie théorique :**

Formation à distance animée en visioconférence (Zoom, Webex, Bluejeans) par un formateur accrédité qui alterne exposé théorique des concepts et quiz exercices pratiques en groupe via des plateformes interactives (Trello, Klaxoon, Mural, ...).

- **Partie pratique :**

La formation permet d'expérimenter sur un projet fil rouge cette méthode d'innovation centrée sur l'humain, qui implique une co-création entre les différentes parties prenantes d'un projet et un prototypage itératif. La formation est également accompagnée de mise en situation, d'ateliers ludiques, de jeux et d'exercices permettant d'illustrer les concepts. Les participants sont invités à coopérer entre eux, discuter, affronter leurs points de vue etc.

Partie théorique	Partie pratique
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les supports PDF personnalisés avec vos réalisations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'accès au groupe privé Facebook de Mastermind Design Thinking</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les fiches méthodes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le passage de la certification</li></ul>



## Examen

À la fin de la formation les candidats devront répondre à un quiz et présenteront leur projet fils rouge réalisé en équipe tout au long de la formation, cette présentation sera effectuée sous forme de Pitch auprès du Jury pour le passage de la certification.



## Suivi et évaluation

- Feuille d'émargement
- Attestation de suivi de formation
- Questionnaire de satisfaction



## Profil des formateurs

Nos formateurs sont sélectionnés parmi notre réseau de spécialistes ayant plus de 20 ans d'expérience dans leur domaine de compétence. Toujours actifs dans leur secteur, les formateurs QRP font face aux mêmes défis que les participants, ce qui leur permet d'apporter des exemples concrets pour illustrer la formation. Dès leur arrivée chez QRP, ils suivent un programme interne de «formation des formateurs», en parallèle du processus d'accréditation. Tous nos formateurs sont accrédités, souvent sur plusieurs Bonnes Pratiques afin qu'ils puissent faire des liens entre différentes méthodologies.



## Contacts

QRP France S.A.R.L. - 60 Avenue Charles de Gaulle - CS 60016 - 92573 Neuilly-sur-Seine Cedex  
SIRET: 511 380 065 00033 - TVA: FR41511380065 - N° Organisme Formation: 11 92 17061 92

[france@grpinternational.com](mailto:france@grpinternational.com)

+33 (0)1 82 88 33 49

Mis à jour le : 12/05/2023