

## Objectifs

- **Susciter les idées** des collaborateurs, et en faire un atout pour l'entreprise,
- **Mieux comprendre** les clients, susciter et utiliser leur **feedback**,
- **Entrer en résonance** avec les besoins des clients,
- **Elaborer de manière itérative** (agile) des produits qui répondent à ces besoins.

## Axes d'entraînement

### 1. Les 8 attitudes clés du design thinking

- Une démarche de management, en amont d'une réflexion créative,
- Montrer, plutôt que parler,
- Vous appuyer sur des valeurs humaines – et notamment, l'empathie pour vos clients !
- Produire une vision claire avec des faits complexes, en vue d'inspirer les autres,
- Privilégier l'expérimentation,
- Etre conscient du processus,
- Etre orienté vers l'action – du design thinking ou design acting !
- Collaborer, avec des personnalités et des profils divers pour faire émerger des idées innovantes.

### 2. L'empathie, pour comprendre ce dont ont vraiment besoin les clients

- Observer, interagir, s'immerger,
- Apprendre à observer finement,
- Préparer et mener un entretien empathique,
- Interroger les utilisateurs extrêmes,
- Partager en équipe les informations récoltées,
- Elaborer la cartographie du parcours utilisateur.

### 3. Définir le besoin : quel est le problème à résoudre ?

- Vous concentrer sur un problème spécifique et guider les efforts d'innovation,
- Développer un angle d'attaque,
- Creuser les besoins : le pouvoir du « comment », utiliser la checklist.

### 4. Augmenter le potentiel innovant de votre solution

- Trouver un grand volume d'idées dans le spectre le plus large possible,
- Echauffement au brainstorming, son mode d'emploi,
- Méthodes alternatives : le brainstorming avec contraintes, le body storming,
- Sélectionner les idées.

### 5. Prototyper pour donner corps à nos idées et continuer à explorer

- Prototyper pour mieux comprendre les besoins de votre utilisateur,
- Prototyper pour tester en interne,
- Identifier une variable,
- Les principes d'un prototype « agile ».

### 6. Tester avec les utilisateurs pour affiner les solutions trouvées

- Organiser l'expérience du prototype par l'utilisateur,
- Observer activement et recueillir les avis sur cette expérience,
- Restituer les observations,
- Tirer les conséquences pour améliorer le produit.

2 jours - 14h  
de présentiel

1290€ HT  
Collations et déjeuner offerts

+ Renforcement distanciel  
sur demande

## Pour qui

Responsables marketing, responsables R&D et leur équipe, managers désireux de comprendre les ressorts de l'innovation ou souhaitant innover dans leur fonction.

## Mises en application terrain et résultats

- ✓ Individualisation  
8 participants maximum
- ✓ Concret  
Solutions et prises de décisions
- ✓ Entraînement et mise en œuvre  
Acquis applicables en situation de travail

## 2 profils parmi les consultants animateurs



Julie Rouzeau



Christie Vanbremeersch

## 1. EN AMONT

- “ 15 minutes d'échange téléphonique pour définir mes objectifs.
- “ J'ai pu mettre des mots sur des situations que je souhaite améliorer.

## 2. PRÉSENTIEL

- “ Ludique, visuel, digital, j'apprends comme je travaille.
- “ Tout pour la mise en action, le groupe me permet de trouver des solutions
- “ J'ai été surprise et je me suis surprise

## 3. A DISTANCE

- “ Un condensé vidéo de nos échanges et des points saillants de la formation pour les voir et revoir et faciliter la mise en pratique.
- “ Le consultant reste disponible pour m'aider dans la mise en pratique

## 23 Sessions Paris 2018

18-19 janvier  
8-9 février  
29-30 mars  
9-10 avril  
17-18 mai  
28-29 juin

19-20 juillet  
3-4 septembre  
22-23 octobre  
29-30 novembre  
13-14 décembre



Facile d'accès  
(métro, SNCF, RER)  
La Madeleine  
Gare Saint-Lazare  
Auber

4, rue de Castellane - 75008 Paris

Tél. 01 70 38 21 10

Réserver votre session en ligne :

▶ <https://www.devop.pro/formation/manager-avec-le-design-thinking.html>