PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG

Réf. : DT

Cette offre de formation est éligible à MON COMPTE FORMATION
moncompteformation.gouv.fr

RS 6636

Design Thinking

Collaboratif online
(intra entreprise)

5 semaines d'apprentissage
8H e-learnings + 6H ½ de projet
5 visios de 1H30
Equivalent à 22H

Tutorat online

5 semaines d'apprentissage
8H e-learnings + 8H de projet
5 tutorats de 60MIN
Equivalent à 22H

A votre rythme

8H e-learnings

D+HINKING
DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

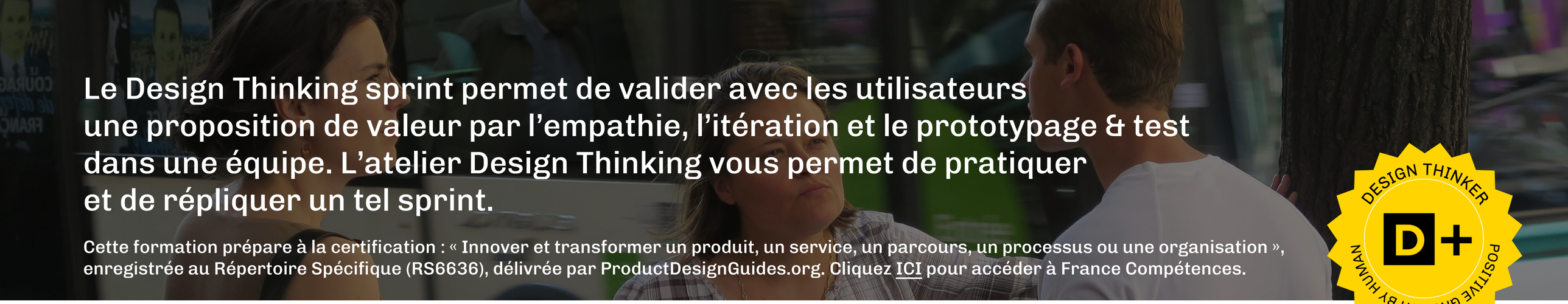
Mise à jour
05/03/2026



Concevoir une Proposition de Valeur répondant aux besoins critiques des utilisateurs avec une méthodologie réplicable.

Ce Design Thinking sprint s’ancre dans les fondamentaux du

- Design Thinking de Stanford,
- L’agence d’innovation IDEO.



Le Design Thinking sprint permet de valider avec les utilisateurs une proposition de valeur par l'empathie, l'itération et le prototypage & test dans une équipe. L'atelier Design Thinking vous permet de pratiquer et de répliquer un tel sprint.

Cette formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. Cliquez ICI pour accéder à France Compétences.

Audience

Quiconque souhaitant expérimenter le Design Thinking en mode Sprint
Web : designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web
DSI : Chef de projet digital, product manager, product designer, product owner
Marketing : responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque
RH : responsable RSE, de la transformation, formation

Objectifs

Expérimenter le Design Thinking sprint afin de trouver l'adéquation entre un problème et une solution sous forme de proposition de valeur avec l'aide de l'IA:

01 - Comprendre et formuler le défi.
02 - Observer et gagner en empathie en interviewant les utilisateurs.
03 - Identifier les besoins critiques du persona.
04 - Brainstormer des solutions avec des techniques d'idéation
05 - Rendre tangible des solutions.
06 - Tester en recueillant le feedback d'utilisateurs.
07 - Itérer jusqu'à trouver l'adéquation.
08 - Implémenter dans l'organisation.

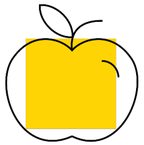


Nos méthodes d’innovation professionnalisantes uniques

Nos atouts sont de :

- Etre à la pointe méthodologique en innovation et transformation
- Développer des formats d’apprentissage hybrides expérientiels
- Accompagner les apprenants avec des facilitateurs praticiens
- Autonomiser par la mise en pratique sur des projets
- Fournir un kit de sprint (canevas, cartes méthodologiques…)

Vous êtes en mesure de répliquer les méthodes agiles en présentiel et en distanciel.



Formats pédagogiques

En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.
Collaboratif online (intra entreprise) : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel avec des apprenants.
Tutorat online : accompagnement individuel en distanciel avec un tuteur.
A votre rythme : accès au e-learning uniquement.
En intra, possible en présentiel ou hybride sur mesure.



Facilitation d'apprentissage

Découvrez les facilitateurs en 1 clic

Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.
Aisance avec l'informatique de bureau.



Vos bénéfices

Une compétence professionnalisante.
Une employabilité améliorée.
Un Taux Journalier plus élevé.
Une méthode pratico-pratique
Des outils pour répliquer le sprint.
Un accès permanent au e-learning avec des mises à jour.

Un certificat publiable sur LinkedIn.
Un réseau exclusif.
Possibilité de devenir facilitatrice ou facilitateur d'apprentissage avec nos parcours.

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Basé sur le modèle européen d'innovation
PRODUCT DESIGN GUIDES

Le processus du Design Thinking sprint

Vous partez d'un domaine d'innovation pour aboutir à une Proposition de Valeur suffisamment validée par les utilisateurs.

7 étapes articulées et outillées qui vous permettent d'innover et de transformer l'offre d'une organisation.
En complément il est recommandé de faire la formation de facilitation & design d'ateliers collaboratifs. Cela vous permettra de faciliter des ateliers de Design Thinking en utilisant ce processus et ses outils plus facilement.

DEFINIR LES BESOINS CRITIQUES

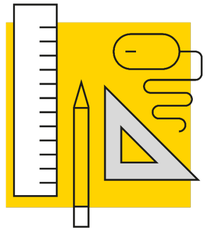
CONCEVOIR ET TESTER UNE PROPOSITION DE VALEUR

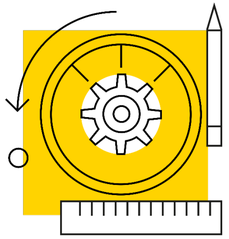


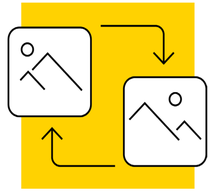


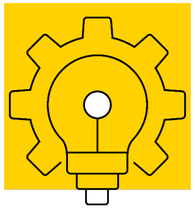












Modules	01. Comprendre	02. Rencontrer	03. Définir	04. Brainstormer	05. Prototyper	06. Tester	07. Itérer	08. Implémenter
Objectifs	Formuler et comprendre la problématique	Gagner en empathie en interviewant des utilisateurs	Identifier les besoins critiques du persona	Brainstormer des solutions avec des techniques d'idéation	Rendre tangible des solutions	Tester en recueillant le feedback d'utilisateurs	Itérer jusqu'à trouver l'adéquation	Implémenter dans l'organisation.

Le programme

Vous suivez un processus articulé en 7 étapes et outillé pour vous permettre d'appliquer la méthode agile sur un projet professionnel, personnel ou simulé. Des modules thématiques viennent compléter votre apprentissage par le faire sur des points méthodologiques précis. Afin de vous aider à appliquer cette méthode agile dès aujourd'hui, cet apprentissage inclut un kit de sprint pour l'implémenter dans votre organisation.

INTRODUCTION

Le Design Thinking sprint est la méthode agile pour trouver la Proposition de Valeur dans un domaine d'innovation, l'adéquation entre un problème identifié et une solution. L'équipe de Delivery UX peut ensuite en faire une expérience et la développer. Ce processus s'appuie sur les 2 phases du design. Il s'agit avant tout de comprendre les besoins critiques des utilisateurs. Ensuite, en itération, il s'agit de concevoir et de tester un prototype à tester et itérer.
Ce sprint fait partie des méthodes agiles.
Vous découvrez les principales approches d'innovation centrées sur l'humain au-delà du Design Thinking.

DEFINIR LES BESOINS CRITIQUES

01 COMPRENDRE

Formuler le défi

Il est critique de bien définir le domaine d'innovation et de formuler le défi de départ. Cela se fait en échangeant avec le décisionnaire et avec des experts afin de comprendre les enjeux.

- Identifier les parties prenantes
- Interviewer les experts
- Formuler le défi
- Constituer l'équipe

Tout au long du parcours, les participants utilisent l'IA comme copilote de Design Thinking : préparation des phases d'empathie, structuration des problématiques, soutien à l'idéation et synthèse des enseignements issus des tests. L'IA est mobilisée pour gagner en rapidité et en rigueur dans la démarche d'innovation, sans se substituer aux méthodes terrain : les apprentissages restent fondés sur des observations réelles, des expérimentations et des tests utilisateurs, et sur une validation humaine.

Le programme

02 RENCONTRER

Gagner en empathie en interviewant des utilisateurs

Rencontrer les utilisateurs d'une future solution potentielle permet de gagner en empathie avec eux. Les besoins critiques sont alors identifiés. Et un persona ancré dans la réalité peut être choisi.
Vous découvrez des méthodes de recherche.

- Elaborer les guides d'entretiens
- Mener les entretiens
- Partager les découvertes
- Utiliser la carte d'empathie
- Créer un persona

03 DEFINIR

Le besoin prioritaire

Vous continuez la convergence en synthétisant vos découvertes. Les besoins du persona sont identifiés.

- Prioriser les besoins critiques
- Formuler le besoin critique du persona

CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

04 BRAINSTORMER

Des solutions à tester

A partir du besoin critique le plus important, vous brainstormez des idées de solution. Vous suivez une séquence efficace d'idéation. Vous conceptualiser des solutions choisies. Vous sélectionnez le concept à prototyper.
Vous découvrez des techniques d'idéation.

- Brainstormer des solutions
- Conceptualiser des solutions
- Selectionner le concept à prototyper

05 PROTOTYPER

Rendre tangible une idée choisie

Une idée n'est pas très utile en soi tant qu'elle n'est pas rendue tangible et prototypée. Ici, il s'agit de faire un prototype de basse fidélité avec comme unique but de recevoir du feedback.
Vous découvrez des techniques de prototypage.

- Choisir un prototype
- Prototyper avec le scénario d'usage

Le programme

06 TESTER

Tester pour itérer

La finalité d'un prototype est le test. Il va permettre d'améliorer l'idée de solution ou de passer à l'idée suivante. Le test se prépare avec un protocole. Les testeurs sont identifiés.

- Tester
- Partager le feedback

07 ITERER

Itérer encore et encore

L 'équipe de Discovery évalue le feedback reçu et décide de l'étape suivante. Cela se sent dans l'estomac et l'expérience permet de réduire les risques de cette décision. Celle-ci est soumise au décisionnaire.

- Choisir l'étape suivante
- Présenter la recommandation

08 IMPLEMENTER

En amélioration continue

Lorsqu'il est décidé de mettre en œuvre la solution, des membres de l'équipe de Discovery accompagne l'équipe suivante. Une feuille de route est définie pour graduellement développer les fonctionnalités.

- Définir la feuille de route

Vous débriefez sur le potentiel du Design Thinking dans votre organisation

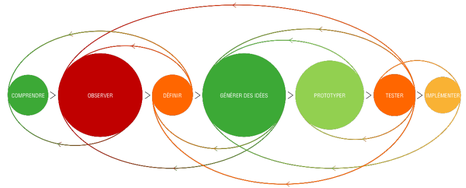
PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Les e-learnings sont disponibles à des partenaires avec un contrat de partenariat via ProductDesignGuides.org

Des outils

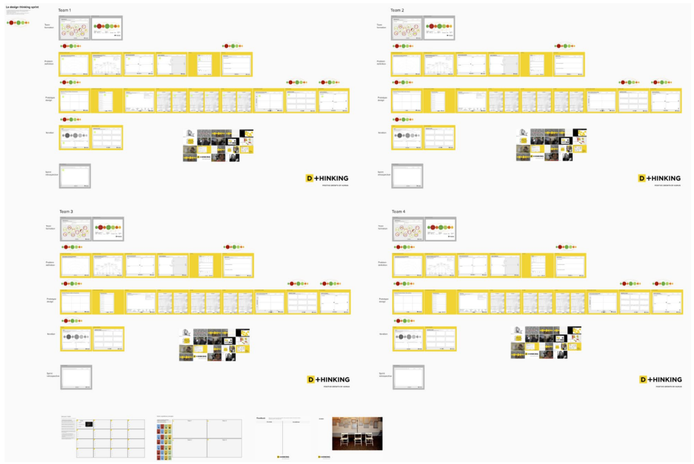
Des outils pour répliquer ce sprint en présentiel ou en distanciel.

- Plus de 17 canevas
- Des cartes méthodes électroniques
- 1 livret design thinking sprint









Allez dehors
Besoins fonctionnels, émotionnels, sociaux
Biais cognitifs
Brainstorming
Business model
Cadrage avec décisionnaire
Carte des découvertes
Carte d'empathie
Carte de feedback
Carte de sélection des idées
Discovery
Equipe de design
Etre en immersion
Fiche concept
Formulation du défi
Gagner en empathie
Guide d'entretien
Inférence
Interview semi-ouvert
Interview
Itération
Observer
Parties prenantes
Pépites
Persona
Point de vue
Protocole de test
Prototype en itération
Proposition de valeur
Protocole de test
Prototypage
Séquence d'idéation
Service scénario
Techniques d'interview
Utilisateurs extrêmes

Des compétences, des techniques et des connaissances

Le séquençage pédagogique

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des jeux, des quiz et des vidéos.
Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.
Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.
Il est IMPORTANT de suivre les e-learnings avant les visio afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1
E-learning : Introduction du design thinker
Visio #1 : La démarche d'apprentissage, le défi, l'équipe

Semaine 2 : DU DEFI A L'INTERVIEW
E-learning : 01 Comprendre et observer
E-learning : 02 Interviewer
Visio #2 : La préparation des interviews
En autonomie : Interviews en équipe et partage (3H)

Semaine 3 : DU PARTAGE AU BESOIN
E-learning : 03 Partager les découvertes
Visio #3 : Le partage des découvertes
E-learning : 04 Définir le point de vue
En autonomie : L'identification du besoin et le persona (2H)

Semaine 4 : DU BRAINSTORM AU PROTOTYPE
E-learning : 05 Brainstormer des idées de solution
E-learning : 06 Sélectionner l'idée à creuser
Visio #4 : Le brainstorm et le prototypage
En autonomie : Le test (2H)

Semaine 5 : DU TEST A L'ITERATION
E-learning : 07 Tester votre idée
E-learning : 08 Itérer
Visio #5 : L'itération et la conclusion
E-learning : Conclusion du design thinker

En autonomie : Constitution du dossier projet (2H)

Les modules e-learning

Ils se constituent des modules du Design Thinking sprint et de modules thématiques.



Introduction



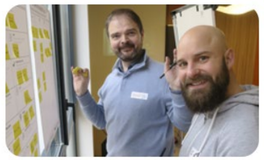
Comprendre et observer



Interviewer



Partager les découvertes



Définir le point de vue



Brainstormer des idées de solution



Sélectionner l'idée à creuser



Tester votre idée



Itérer



Conclusion

La certification

3 types de parcours pour devenir certifié :

Collaboratif online (intra entreprise)

Vous rejoignez des apprenants chaque semaine avec un praticien pour appliquer la méthode.

Tutoré online

Un praticien vous accompagne individuellement chaque semaine au moment convenu pour appliquer la méthode.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org & France Compétences à l'issue de la formation suivie activement, d'un quiz et d'un oral réussis.

A votre rythme

Vous suivez le e-learning à votre rythme et appliquez la méthode en complète autonomie.
Vous ne pouvez pas bénéficier d'un financement CPF.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org et France Compétence à la suite d'un quiz et d'un oral de certification réussis.



Certificat Dthinking



Certificat France Compétence

Ce que vous recevez

Des pairs

Des compétences

Des outils

De la documentation

Certificat


PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG
12 DECEMBER 2023
CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS
DESIGN
THINKING
Your name here
DESIGN THINKING
FUNDAMENTAL SKILLS

Open Badge

Cette formation inclut l’Open Badges suivant :



Exemples de vos compétences suivantes





Cliquez sur l’image pour accéder à la description de la formation

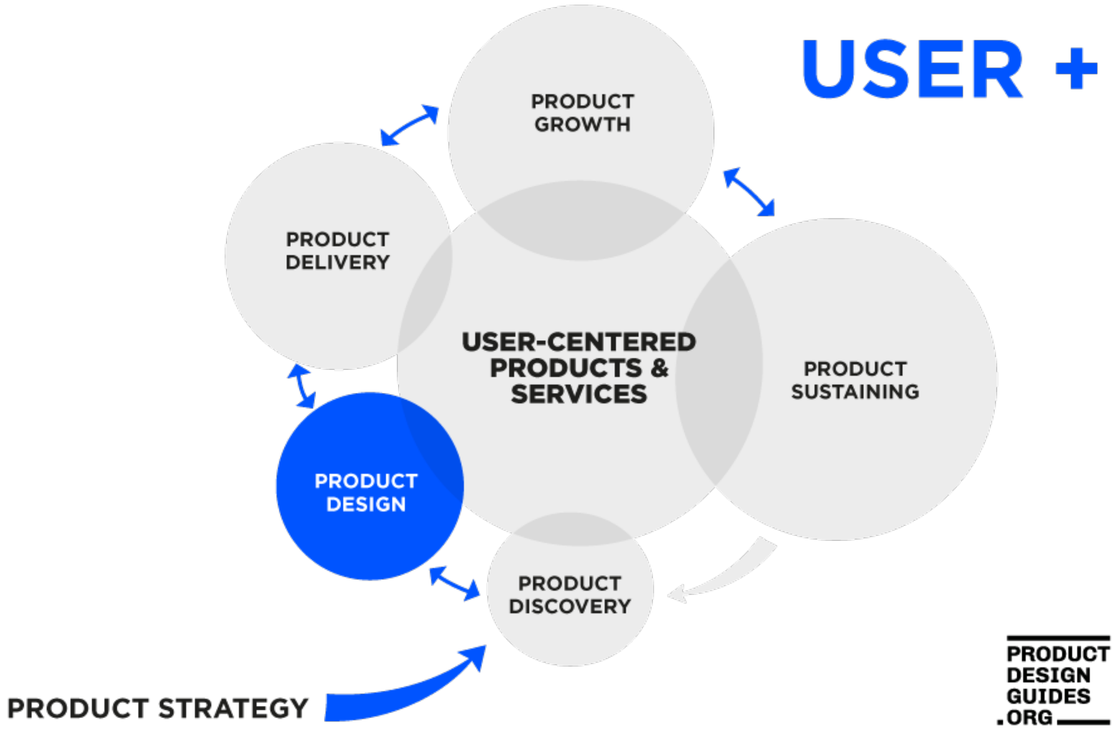
La compétence

La compétence en Design Thinking est essentielle à la Product Design Team.
Elle apporte cette capacité à comprendre les utilisateurs, explorer leurs besoins et leurs usages, puis transformer les problèmes identifiés en opportunités et en solutions à expérimenter.
Cette équipe délivre ce qui est nécessaire pour permettre à la Product Delivery Team de développer des solutions qui ont été explorées, prototypées et testées auprès des utilisateurs et des parties prenantes.

Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de ProductDesignGuides.org

Cette compétence est associée au plier Product Design du Value Operating Model (VOM).

Découvrez le modèle



Le réseau de la facilitation

Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d’apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d’apprentissage ou coach d’équipe, un réseau de pairs pour collaborer et monter en compétences.

Découvrez le réseau



Notre engagement RSE

Environnemental

- Transport public, vélo ou VTC
- Re-utilisation des imprimés
- Absence de locaux physiques
- Préférence pour le distanciel pour minimiser les transports
- Tri sélectif lors d'ateliers en présentiel
- Matériels électroniques de qualité pour une utilisation pluriannuelle dont des téléphones de chantier incassables

Social

- Transparence des devis avec les facilitatrices et facilitateurs
- Tarifs horaire et journalier plus élevé que la moyenne du secteur avec un partage de la valeur créée
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

- Développement d'apprentissages premium constamment améliorés
- Feedback des apprenants sur le site sans filtre
- Accès facilité pour les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs

Notre raison d'être

Aider les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «**Different thinking**».

L’expérience des apprenants !

D+HINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

