

Opleiding : Design Thinking, het ontwikkelen van innovatieve producten en diensten

creativiteitslaboratorium

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. DSH

Prijs : 1420 € V.B.

★★★★☆ 4,4 / 5

BEST

Design Thinking is een collaboratieve, naar buiten gerichte innovatiemethode. Het wordt gebruikt om problemen op te lossen en ideeën te genereren. In dit laboratorium word u ondergedompeld in de experimenten en krijg u de tools in handen die u nodig hebt om innovatieve producten en diensten te ontwikkelen.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De gebruiker centraal stellen in de strategie en nieuwe bronnen van groei vinden door innovatie
- ✓ Innovatieve diensten en/of producten bedenken op een eenvoudige en operationele manier
- ✓ Beheers de belangrijkste stappen van de Design Thinking-methode
- ✓ Inzicht in de basisprincipes van experience design en storytelling
- ✓ Design thinking coördineren met andere innovatiebenaderingen

Doelgroep

Productmanagers, projectmanagers, innovatiemanagers, senior executives, marketing- en communicatiemanagers, of iedereen die meer wil leren over innovatie en creativiteit.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

DEELNEMERS

Productmanagers, projectmanagers, innovatiemanagers, senior executives, marketing- en communicatiemanagers, of iedereen die meer wil leren over innovatie en creativiteit.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen speciale kennis vereist.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

Praktische modaliteiten

Rollenspel

Een situatieoefening, gericht op de verschillende stadia van Design Thinking. Het gebruik van een immersief creativiteitslaboratorium.

Leer methodes

Actief onderwijs gebaseerd op experimenteren door productie. Praktische toepassing met behulp van meeslepende methoden en voortdurende beoordeling.

Opleidingsprogramma

1 De principes van de Design Thinking-methode begrijpen

- Het proces van Design Thinking definiëren.
- De gebruiker begrijpen en een ervaring ontwerpen.
- Creëer uw eigen ecosysteem.
- Een cultuur van onderzoek vestigen.
- Uw multidisciplinaire team en organisatie opbouwen.
- Ga de uitdaging aan en verken het onderwerp.

Praktisch werk

Creëer uw ecosysteem. Stel de kwesties voor uw productlancering aan de orde: de rode draad door het creativiteitslaboratorium.

2 Inspiratie

- Verplaats uzelf in de schoenen van uw toekomstige gebruiker.
- Het systeem en de markt begrijpen en weten hoe het te onderzoeken.
- Toon echte empathie voor zijn gebruikers.
- Ervaring in het veld uitbreiden met hulpmiddelen.
- Uw onderzoek samenvatten: "Persona" en "Customer Journey Map".
- Zoek de "uitdaging" met behulp van de wrijvingspunten.

Oefening

Bouw uw gereedschapskist op en oefen inspirerend.

3 Ideeën oefenen

- Beheers de regels van brainstormen.
- Genereer nieuwe ideeën.
- Maak een muur van inspiratie.
- Teken uw ideeën.
- Nieuwe concepten bedenken.
- Snelle, goedkope prototypes van wenselijke oplossingen.
- Feedback van gebruikers omzetten in haalbare en uitvoerbare oplossingen.
- Volg een iteratief proces.

Praktisch werk

Experimenteren met ideeëngeneratietechnieken. Onderdompeling in de praktische productie van een versie.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

4 Implementatie vergemakkelijken

- Presenteren met storytelling: van functionele specificaties tot industrieel prototype.
- Het industriële prototype begrijpen als communicatiemiddel.
- Het betrekken van alle entiteiten: van industrieel prototype tot industriële productie.
- Profiteer optimaal van feedback van gebruikers. Een verbeteraanpak hanteren.
- Bepaal de productievolumes.
- Voldoen aan normen en innovatie beschermen.
- Verkoopteams helpen een innovatie te verspreiden.

Rollenspel

Een implementatieproject opzetten. Ideeën presenteren met behulp van een innovatieve methode (storytelling).

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 28 mei, 28 mei, 18 juni, 23 juli, 8 sep.,
24 sep., 24 sep., 29 okt., 26 nov., 26 nov.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 28 mei, 23 juli, 24 sep., 26 nov.

LILLE

2026 : 24 sep.