

# Table des matières

<b>G5 — Développer un concept de transfert pour une unité de formation</b> .....	3
<b>1. Comprendre le Design Thinking dans le transfert</b> .....	3
<b>2. Matrice d'application (EditTable)</b> .....	3
<b>3. Détail des phases et outils</b> .....	4
<b>4. Suivi des itérations</b> .....	4
<b>□ Bibliographie &amp; Ressources</b> .....	5



# G5 — Développer un concept de transfert pour une unité de formation

Précédent	<a href="#">MDD</a>
Suivant	<a href="#">G5 Transfert</a>



## G5 — Développer un concept de transfert pour une unité de formation

- Identifier les besoins réels des apprenants et des managers (Phase Empathie)
- Formuler la problématique de transfert sous forme de "Comment pourrions-nous..." (Phase Définition)
- Générer des idées de solutions de transfert sans censure (Phase Idéation)
- Concevoir un prototype de dispositif de transfert (Phase Prototypage)
- Tester le prototype et recueillir les feedbacks (Phase Test)

## 1. Comprendre le Design Thinking dans le transfert

Le Design Thinking permet de dépasser les formations standards pour créer des **dispositifs sur-mesure** qui facilitent l'application des acquis en situation de travail.

### Les 5 étapes clés :

- **Empathie** : Comprendre l'utilisateur (l'apprenant, son manager, son contexte).
- **Définition** : Synthétiser les besoins et définir le problème central.
- **Idéation** : Produire un maximum d'idées de solutions.
- **Prototypage** : Rendre les idées tangibles rapidement.
- **Test** : Confronter le prototype à la réalité et itérer.

graph TD
 A[Empathie] --> B[Définition]
 B --> C[Idéation]
 C --> D[Prototypage]
 D --> E[Test]
 E -- Feedback --> A
 E -- Validation --> F[Déploiement Transfert]
 style A fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px
 style F fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px

## 2. Matrice d'application (EditTable)

Utilisez ce tableau pour planifier vos actions pour une unité de formation spécifique.

<edittable>

Étape Design Thinking	Outils suggérés	Livrable attendu	Statut
Empathie	Entretiens, Observation, Persona	Carte d'empathie, Profils utilisateurs	En attente
Définition	Vote par points, Affinités	Énoncé du problème (HMW)	En attente
Idéation	Brainstorming, SCAMPER	Liste de 20+ idées de transfert	En attente
Prototypage	Maquette, Storyboard, Role-play	Prototype basse fidélité	En attente
Test	Test utilisateur, Pilote	Rapport d'itération, Décision Go/No-Go	En attente

</edittable>

### 3. Détail des phases et outils

#### Phase 1 : Empathie - Immersion terrain

Pour réussir le transfert, il faut comprendre les **freins** et les **leviers** environnementaux.



**Outil : La Carte d'Empathie** Que voit-il ? Que dit-il ? Que fait-il ? Que ressent-il ?

#### Phase 2 : Définition - Cadrage du problème

Il s'agit de transformer les observations en une problématique actionnable. **Exemple de reformulation** : “Comment pourrions-nous aider les managers à intégrer les nouveaux outils CRM dans leur routine hebdomadaire sans alourdir leur charge ?”

#### Phase 3 : Idéation - Divergence

Règle d'or : **Quantité avant qualité**. Pas de jugement à cette étape.

mindmap root((Idées Transfert)) Mentorat Pair-à-pair Reverse mentoring Nudging Emails automatiques Affiches QR Code Gamification Challenge inter-équipes Badges de compétence Outils Checklists plastifiées Micro-learning mobile

#### Phase 4 & 5 : Prototypage et Test

Réaliser un test à petite échelle (ex: sur une seule équipe) avant le déploiement global.

### 4. Suivi des itérations

**Point de vigilance** : Le Design Thinking est itératif. Il est normal de revenir à l'étape “Empathie” si le test révèle une incompréhension du besoin réel.

## ▢ Bibliographie & Ressources

- Brown, T. (2009). \*Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations\*. Harper Business.
- IDEO U. (2023). \*Design Thinking for Learning\*. [En ligne]
- [Wikipedia : Design Thinking](#)

## ▢ Bibliographie

- **Pastré, P.** (2011). \*La didactique professionnelle\*. Presses Universitaires de France.
- **Le Boterf, G.** (2000). \*Construire les compétences individuelles et collectives : Agir et réussir avec compétence\*. Éditions d'Organisation.
- **Gaonac'h, D.** (2007). \*Les théories de l'apprentissage\*. Armand Colin.
- **Astolfi, J.-P.** (2008). \*La saveur des savoirs\*. ESF éditeur.
- **Kolb, D. A.** (2015). \*Experiential learning: Experience as the source of learning and development\* (2nd ed.). Pearson Education.
- **Vygotski, L. S.** (1997). \*Pensée et langage\*. La Dispute.
- **Lamailloux, B.** (2018). \*Construire et animer une session de formation\* (2e éd.). Dunod.

« Un concept didactique sans fondement théorique est un navire sans boussole ; une théorie d'apprentissage sans traduction pratique est une boussole sans navire. »

## ▢ Navigation

Précédent	<a href="#">MDD</a>
Suivant	<a href="#">G5 Transfert</a>

[g5](#), [transfert](#), [design](#), [thinking](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : [Eugénie Decré] | Version : 1.0}}

From: <https://wiki.eugeniedecre.com/> - **Formation en Conscience**

Permanent link: [https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:g5\\_transfert:g5\\_design\\_thinking&rev=1778838031](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:g5_transfert:g5_design_thinking&rev=1778838031)

Last update: **2026/05/15 11:40**

