



Space • People • Methods

Programme de formation



Sprint Master & Facilitation

*“Conception et facilitation d'ateliers
créatifs et d'intelligence collective”*



MAJ 26/08/2024

Sommaire

Sprint Master & Facilitation	3
Jour 1 : La posture du facilitateur et la gestion des dynamiques de groupe	10
Jour 2 : Organiser des Design Sprints de moins de 5 jours	11
Jour 3 : Faciliter les méthodes de cadrage	11
Jour 4 : Faciliter les méthodes d'idéation et priorisation	12
Coordonnées & Renseignements	14

Sprint Master & Facilitation

Conception et facilitation d'ateliers créatifs et d'intelligence collective

Présentation :

Cette formation, créée et animée par Pauline Thomas, auteure du livre *Design Sprint en pratique* (Éditions Eyrolles), est conçue pour développer vos compétences en facilitation d'ateliers et de Design Sprints. Aux côtés de Pauline, Alex Waltz et Alex Bergère vous aideront à perfectionner votre posture de facilitateur en vous donnant les clés d'une communication verbale et non verbale efficace. À travers l'animation d'un Design Sprint sur deux jours, des exercices pratiques en binôme, des retours d'expérience et des apports théoriques, vous atteindrez l'autonomie nécessaire pour organiser et animer vos propres ateliers avec confiance.

Durée : 4 jours (34 heures)

Horaires : 9h/13h - 14h/18h30

Nombre de participants : 10 participants

Modalité(s) d'enseignement : présentiel

Vos intervenants :

Pauline Thomas : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Senior Designer, Artiste plasticienne

Alex Waltz : Comédien, Formateur en Prise de Parole, Coach

Marc Bergère : Coach professionnel, executive coaching & accompagnement au changement

Objectif & compétences visées :

- Apprendre à structurer, planifier et préparer un sprint.
- Définir le cadre d'un design sprint en identifiant les besoins et les attentes des parties prenantes
- Savoir définir une problématique à résoudre et les objectifs à atteindre.
- Maîtriser la co-construction d'un planning en tenant compte des différentes étapes à mettre en œuvre pour déployer le processus.
- Savoir construire le déroulé d'un Design sprint, choisir les modalités, sélectionner les bon outils en organisant les conditions matérielles, temporelles, logistiques et humaines propice à son bon déroulement.
- Maîtriser un plus large jeu de méthodes de créativité
- Comprendre et acquérir les mécaniques et postures nécessaires pour être facilitateur & sprint master.
- Maîtriser les difficultés et les contraintes inhérentes à une dynamique de groupe en éprouvant vos capacités de médiation.
- Apprendre à maintenir la concentration et les objectifs à atteindre lors des discussions clefs au sein d'un groupe, en renforçant votre habilité à orienter le travail collaboratif et la mise en



mouvement du groupe

- Trouver les réponses et l'attitude appropriées face à contexte donné afin de permettre la participation et l'interaction au sein d'équipes pluridisciplinaires.
- Savoir utiliser différents outils de prototypage, de rendu visuel pour co-construire des représentations du livrable et le visualiser de manière accélérée
- Savoir retranscrire les activités réalisées et récolter du feedback pour évaluer le niveau de satisfaction et permettre au collectif d'être dans une démarche d'amélioration continue de la performance collective.
- Prendre confiance en soi pour réussir ses Design Sprints en toute sérénité.
- Cette formation vous prépare à la certification RS n°6109 "*Conception et facilitation d'ateliers créatifs et d'intelligence collective*" de l'organisme certificateur ORIIONS.
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6109/>

Publics concernés :

- UX Designer
- Facilitateur d'ateliers
- Product Owner et Product Manager
- Directeur d'équipe et Chef de projet
- Consultant
- Responsable innovation
- Directeur Artistique
- Métiers du marketing et de la communication
- Toute personne souhaitant travailler sur son savoir-être et son savoir-faire en situation de gestion et de leadership d'équipe

Pré-requis, matériel nécessaire et recommandations :

- Justifier d'une expérience en conduite de projet
- 2 ans minimum d'expérience en conduite/gestion de projet
- Avoir assisté et/ou organisé un ou deux ateliers
- Avoir déjà suivi une formation Design Sprint ou connaître les principales méthodes de Design Thinking

Validation des acquis :

Les compétences acquises lors de la formation seront évaluées à travers une évaluation individuelle basée sur l'animation de deux activités du Design Sprint Ignite, la première en solo et la seconde en duo. Ces simulations seront évaluées par nos intervenants réalisées devant le groupe d'apprenants, en tenant compte de votre capacité à expliquer et à mettre en œuvre les méthodes appropriées.

Les simulations sont enregistrées et filmées à titre pédagogique.

Certification :

Tous les apprenants sont évalués à travers une évaluation individuelle basée sur l'animation de deux activités du Design Sprint Ignite, la première en solo et la seconde en duo. Les intervenants évaluent

vosre capacité à expliquer et à mettre en œuvre les méthodes appropriées du brief à la restitution sur un cas apporté par Le Laptop. Les simulations sont enregistrées et filmées à titre pédagogique.

Pour les personnes concernées par un financement CPF, France Travail ou région (total ou partiel) ou celles ayant ajouté l'option "certification" payante à l'inscription :

À la fin de votre formation, les acquis seront validés par l'obtention de la certification RS n°6109 "*Conception et facilitation d'ateliers créatifs et d'intelligence collective*" (Certificateur ORIIONS)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6109/>

Cette certification vise à développer et valider les compétences professionnelles nécessaires à la conception, à l'animation et à la facilitation d'intelligence collective, à renforcer la cohésion d'un groupe et accroître la performance collective.

Voici les modalités :

1 - Cas pratique sur la préparation et conception d'un atelier d'intelligence collective avec une soutenance orale

- À partir d'informations lui étant remises, le/la candidat(e) doit dans un premier temps préparer l'atelier en :
 - définissant le cadre de l'intervention, les objectifs, les attentes des différentes parties
 - en construisant un déroulé des étapes de l'intervention
 - en établissant les livrables du processus.
- À l'oral, le/la candidat(e) présente son cas pratique et il/elle est challengé(e) sur les différents éléments fournis par les membres du jury. Le/la candidat(e) doit argumenter et justifier ses choix.

2 - Mise en situation sur la facilitation d'un atelier d'intelligence collective

- Il est demandé au/à la candidat(e) de choisir un atelier et d'en conduire les différentes étapes ; de l'ouverture à la clôture.
- Les membres du groupe seront représentés par les membres du jury ou les autres participants. A l'oral, le/la candidat(e) argumente ses choix.

Grille d'évaluation :

Compétence 1 : Définir le cadre de l'intervention en identifiant les besoins et les attentes des parties prenantes et en validant la requête du commanditaire pour vérifier la cohérence de la demande avec les besoins implicites, définir la problématique à résoudre et les objectifs à atteindre.

Critère 1.1 Les besoins, les attentes, les enjeux et contraintes du commanditaire sont identifiés.

Critère 1.2 La problématique est déterminée

Critère 1.3 Les objectifs définis de l'intervention sont spécifiques, mesurables, atteignables, réalistes et temporels

Critère 1.4 Les éventuels inputs pour enrichir les réflexions sont identifiées

Critère 1.5 Les formats (ex : photos, compte rendu, outils digitaux) des livrables proposés sont en adéquation avec l'intervention. Le choix du livrable est justifié et argumenté.

Compétence 2 : Co-construire un planning en tenant compte des différentes étapes à mettre en œuvre pour déployer le processus.

Critère 2.1 Le design de session tient compte des facteurs clés de succès et des pièges à éviter (monopole de la parole, influence du commanditaire/du groupe, non atteintes des objectifs et du consensus, conflit, etc) qui ont été évoqués avec le commanditaire.

Critère 2.2 Pour chaque bloc d'activité est spécifié l'intention, la cible, le descriptif de l'activité et le livrable.

Critère 2.3 Le rythme est soigné et la durée des activités est cadencée (inclusion, pauses, clôture).

Compétence 3 : Préparer un processus d'intelligence collective en créant le déroulé des étapes, les modalités (présentiel ou distanciel), en sélectionnant les outils à utiliser, en organisant les conditions matérielles, temporelles, logistiques et humaines propice au bon déroulement de l'atelier pour permettre sa réussite.

Le processus d'intelligence collective proposé créé les conditions d'une dynamique de groupe, de réflexion et d'innovation

Critère 3.1 Les blocs d'activités sont variés, rythmés et engageants

Critère 3.2 Le choix des activités est argumenté, justifié et respectueux des besoins des

participants

Critère 3.3 L'outil sélectionné est présenté. Son choix est justifié. La sélection tient compte des objectifs de l'atelier et des attentes des participants

Critère 3.4 Les conditions matérielles, physiques, temporelles, organisationnelles ont été anticipées

Critère 3.5 L'organisation du groupe tient compte de sa composition, de sa taille et de ses complémentarités

Critère 3.6 Le timing prévu est cohérent

Compétence 4 : Ouvrir la session d'intelligence collective par la phase d'inclusion en rappelant le cadre et les objectifs et les livrables de l'atelier et en créant un espace de confiance pour permettre à chacun de se connecter au groupe et transformer le groupe de travail en équipe.

Le/la candidat(e) démontre sa capacité à accueillir les participants pour permettre la création et la mise en mouvement du groupe

Critère 4.1 Présentation du/des facilitateurs

Critère 4.2 Indications concernant le cadre de fonctionnement

Critère 4.3 Rappel des inputs s'il y a, présentation de la thématique, du livrable et des objectifs, présentation des intentions, indications concernant le déroulé

Critère 4.4 Connexion des participants à travers un jeu d'inclusion et icebreaker si nécessaire

Compétence 5 : Accompagner le processus d'intelligence collective d'un groupe en rendant chaque participant (y compris ceux ayant des besoins particuliers) acteur, en facilitant les échanges, en encourageant une participation ouverte, des échanges constructifs et en canalisant l'énergie et libérant les compétences de chacun pour atteindre un résultat partagé et l'objectif visé.

Critère 5.1 Le/la candidat(e) démontre sa capacité à accompagner le groupe en tenant compte des situations de handicap, en permettant à chacun de s'exprimer librement avec des techniques d'écoute active, de questions puissantes, de reformulation, de recadrage, d'observation des comportements.

Critère 5.2 Le/la candidat sait rester neutre et veille scrupuleusement à ne pas faire d'injonction ou de proposition qui amènerait le groupe à prendre des décisions qui ne seraient pas les siennes (et pourraient être assimilées à de la manipulation). Il fait preuve d'éthique et de

déontologie.

Compétence 6 : Conduire un atelier créatif et collaboratif en utilisant les outils et techniques (design thinking, agilité) permettant de stimuler la créativité du groupe, l'expérimentation et l'innovation pour générer de nouvelles idées, les prioriser et décider des actions à mettre en œuvre.

Le/la candidat(e) démontre sa capacité à conduire un atelier

Critère 6.1 Les techniques et méthodes permettant de développer la créativité et l'innovation sont proposées (jeux innovants, facilitation graphique, design thinking, forum ouvert, etc)

Critère 6.2 Toutes les instructions données par le candidat sont claires et impactantes

Critère 6.3 Les instructions sont écrites, affichées et de tailles suffisamment importantes pour être visibles de tous. Elles sont reformulées, le cas échéant, si personnes malvoyantes ou autres situations de handicap.

Critère 6.4 Les idées sont priorisées et hiérarchisées.

Compétence 7 : Utiliser différents outils de prototypage, de rendu visuel pour co-construire des représentations du livrable et le visualiser de manière accélérée (maquette, prototype).

Critère 7.1 La technique de facilitation graphique et de management visuel accompagne le déroulé du processus et synthétise la pensée du groupe

Critère 7.2 Les techniques de maquettage et de prototypage sont acquises pour l'utilisation de l'outil Design Thinking

Compétence 8 : Cadrer et guider le groupe avec bienveillance et empathie dans la résolution de challenge en utilisant les techniques de médiation si on observe des comportements difficiles, recréer un espace sécurisant, donner le meilleur de chacun, collaborer de manière constructive et parvenir à un consensus collectif.

Critère 8.1 Les challenges à relever sont identifiés. Les initiatives et la créativité sont encouragées. Les feedbacks constructifs sont apportés pour recadrer et repositionner les objectifs et livrables à atteindre

Critère 8.2 Les techniques de prise de décision pour aller vers un consensus, de gestion de conflit et de médiation peuvent être utilisées.



Space · People · Methods

Compétence 9 : Utiliser des techniques de gestion de temps afin que le groupe avance ensemble, de manière synchronisée, tout au long de la démarche et que les objectifs de chaque séquence soient atteints.

Critère 9.1 Les pratiques agiles de timebox (durée-objectif – périmètre variable) sont appliquées.

Compétence 10 : Clôturer l’atelier par une rétrospective des activités réalisées pour évaluer le niveau de satisfaction et permettre au collectif d’être dans une démarche d’amélioration continue de la performance collective.

Critère 10.1 La clôture de l’atelier présente une rétrospective des activités

Critère 10.2 La satisfaction des participants est évaluée.

Date limite d’inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : La posture du facilitateur et la gestion des dynamiques de groupe

1 - Adopter la posture du facilitateur et affirmer votre style

Les soft-skills du facilitateur

- Découverte des soft skills du facilitateur
- Identifier ses propres soft skills
- Les soft skills dans la résolution des tensions relationnelles

Le rôle du facilitateur

- Le facilitateur et son champ d'intervention
- Les spécificités du Sprint Master

Les postures et attitudes

- Comprendre les dynamiques de groupe
- L'explicite et l'implicite,
- Le physique et le comportemental,
- Le verbal et le non verbal

Les outils du facilitateur

- La préparation
- Ouverture de la journée
- Icebreakers, Energizers
- Le cadre
- Composer des groupes de travail
- Faciliter à plusieurs
- La clôture
- La restitution

2 - Gérer les dynamiques de groupe difficiles

Atelier Gérer les dynamiques de groupe difficile à partir des cas des participants

- Identifier les types de situations
- Anticiper les situations difficiles en amont et pendant l'atelier
- Comprendre les biais cognitifs en jeu à chaque moment du Sprint

Gérer certains conflits avec les méthodes de communication

- Le conflit (le jeu des positions / les 4 postures)



- La posture assertive
- Techniques d'anticipation et de gestion de conflits (CNV, DESC, ECAPA)
- La « synchronisation »
- Le triangle dramatique
- 1ère approche de la communication pacifique et de l'acceptation de l'autre

Jour 2 : Organiser des Design Sprints de moins de 5 jours

Les principes du Design Sprint

- L'héritage des processus Design et agile
- Les différentes approches Design Sprint IN / O / OUT (exemples)
- Convaincre pour engager les participants

Les types d'ateliers ou Design Sprints

- les sprints pour cadrer un projet
- les sprints pour concevoir une solution, un produit
- les sprints pour refondre ou implémenter une fonctionnalité complexe
- les sprints pour améliorer les process (RH, SI, management)
- les sprints pour définir ou mettre en place une stratégie

S'adapter ou séquencer le format en moins de 5 jours

- S'adapter à la problématique
- S'adapter à la priorité du projet
- S'adapter aux ressources humaines et financières
- S'adapter à la disponibilité des équipes
- S'adapter aux données des métiers

Organiser un Design Sprint

- Convaincre et réunir les participants
- Organiser la logistique
- Organiser les groupes
- Faire un budget
- Mettre en place un plan d'action après l'atelier

Choisir les méthodes-clés à mobiliser à chaque phase du Sprint

- Les processus à connaître
- L'adaptation des méthodes selon l'objectif, le livrable (outputs) , les participants, la durée, les données en entrant (inputs)
- Plongée dans les méthodes de cadrage du Design Sprint Ignite



Jour 3 : Faciliter les méthodes de cadrage

Chacun facilite une des méthodes du Design Sprint Ignite et fait travailler le reste du groupe. Du brief à la formulation du Challenge entré utilisateur, le groupe réagit, pose des questions normalement et parfois sélectionne des questions courantes scriptées. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation. Chaque simulation est débriefée avec le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.

Faciliter une journée d'atelier de cadrage (Design Sprint Ignite)

1. Ouverture et icebreaker
2. Brief et service map
3. Formulation de la problématique
4. User Interviews
5. Jobs to Be Done
6. Sprint Challenge

Jour 4 : Faciliter les méthodes d'idéation et priorisation

Comme la journée précédente, le groupe continue à faciliter une méthode tour à tour, cette fois en binôme. Chaque simulation est débriefée avec le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.

Faciliter une demi-journée d'atelier d'idéation et de priorisation (Design Sprint Ignite)

1. Benchmark
2. Idéation
3. Priorisation
4. Restitution

Clôture

Individuellement et en groupe, les intervenants font un point sur les enseignements à actionner concrètement la semaine prochaine, d'autres à creuser, à proposer dans son équipe à l'avenir.



DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.

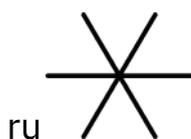


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Space - People - Methods



Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin
75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger
13002 Marseille

01 77 16 65 24

formation@lelaptop.com

www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault

formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric

formation@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano

fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault

psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic

milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475

