



Space • People • Methods

Programme des formations



Parcours “Lead Designer”





Space · People · Methods

Sommaire

PARCOURS “LEAD DESIGNER”	3
Module Stratégie UX (2 jours)	5
Module Design Ops (2 jours)	5
Module Sprint Master & Facilitation (4 jours)	5
MODULE “STRATÉGIE UX”	7
Jour 1 : Design Leadership : posture, rayonnement, stratégie Produit & Design	9
Jour 2 : Intégrer l’UX Design dans la stratégie produit	10
MODULE “DESIGN OPS”	12
Jour 1 : Les fondamentaux du Design Ops	14
Jour 2 : Outils et méthodes	15
MODULE “SPRINT MASTER & FACILITATION”	17
Jour 1 : La posture du facilitateur et la gestion des dynamiques de groupe	24
Jour 2 : Organiser des Design Sprints de moins de 5 jours	25
Jour 3 : Faciliter les méthodes de cadrage	26
Jour 4 : Faciliter les méthodes d’idéation et priorisation	26
Coordonnées & Renseignements	28





Space - People - Methods

PARCOURS “LEAD DESIGNER”

Placer le Design au centre de la stratégie d’entreprise en collaboration avec votre équipe et les Métiers. Convaincre, piloter, prioriser, mesurer, faciliter la vision Design.

Présentation :

En 3 modules, soit 8 jours de formation, ayez toutes les cartes en main pour mettre en place une culture du Design au sein de votre équipe et de votre organisation.

Grâce aux approches de Design stratégique et systémique, associées aux techniques de facilitation et de Design Ops, vous apprendrez à vous positionner comme garant de l’expérience client, et comme porteur d’une dynamique de collaboration.

Objectifs & compétences visées :

À l’issue de ce parcours, vous serez en mesure de :

- Orchestrer la collaboration d’un grand nombre de parties prenantes aux points de vue divergents, autour de questionnements stratégiques et opérationnels
- Défendre les fondamentaux du Design et la pratique du Design au sein de l’entreprise
- Faciliter la collaboration de l’équipe Design avec les équipes produit, marketing, métiers, technique
- Organiser un plan d’action Design, avec budget, planning, personnes, moyens, impacts, rituels
- Mettre en place les KPI (Key Performance Indicator) pour mesurer le succès d’un projet ou d’une démarche
- Structurer, planifier et préparer un Design Sprint

Validation des acquis :

Les acquis sont validés à chaque étape du parcours. Pour le détail de chaque modalité d’évaluation, reportez-vous aux informations relatives aux certificats et modules qui composent le parcours.

Durée globale : 8 jours au total (voir durée de chaque composant plus loin)

Horaires : 9h/13h - 14h/18h (selon les modules)

Nombre de participants : 10 maximum

Modalité(s) d’enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel





Space · People · Methods

Publics concernés :

- Les métiers du Design souhaitant acquérir des compétences de management : UX designer, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice) Artistique
- Les métiers du management souhaitant acquérir des compétences de Design : Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner
- Les métiers du produit, de la technique, de la stratégie... qui souhaitent évoluer à l'articulation des problématiques de Design, de stratégie, d'organisation.

Pré-requis :

- Connaissance de l'UX Design, ses méthodes, ses étapes, ses rôles, son vocabulaire
- Connaissance basique de l'Agile, du Lean UX, du Design Sprint
Pour tirer le maximum de cette formation, nous recommandons d'avoir participé à un Design Sprint (par exemple [le Design Sprint](#) du Laptop) ou lu le livre de Pauline Thomas '[Le Design Sprint en Pratique](#)' avant le début du parcours.

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont de chaque module (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Vos intervenants :

- **Module Stratégie UX**

[Marina Wiesel](#) : Lead UX, coach UX, autrice et formatrice en UX Strategy @Octo

- **Module Design Ops**

[Zalihata Ahamada](#) : Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

- **Module Sprint Master & Facilitation**

[Pauline Thomas](#) : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Artiste plasticienne

[Alex Waltz](#) : Comédien, Formateur en Prise de Parole, Coach

[Marc Bergère](#) : Coach professionnel, executive coaching & accompagnement au changement

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5**

Composantes et étapes du parcours “Lead Designer”

Module Stratégie UX (2 jours)

- Design Leadership : posture, rayonnement, stratégie Produit & Design (1 jour)
- Intégrer l’UX Design dans la stratégie produit (1 jour)

Module Design Ops (2 jours)

- Les fondamentaux du Design Ops (1 jour)
- Outils et méthodes (1 jour)

Module Sprint Master & Facilitation (4 jours)

- La posture du facilitateur et la gestion des dynamiques de groupe (1 jour)
- Organiser des Design Sprints de moins de 5 jours (1 jour)
- Faciliter les méthodes de cadrage (1 jour)
- Faciliter les méthodes d’idéation et priorisation (1 jour)



Space · People · Methods



Module “Stratégie UX”



MODULE “STRATÉGIE UX”

Mettre en place votre stratégie UX et aligner les priorités d'une équipe Design avec les objectifs business en milieu agile

Présentation :

Une stratégie UX vise à aligner l'expérience utilisateur avec les objectifs business. Elle fixe des objectifs concrets et mesurables pour les équipes UX, en définissant les méthodes et l'organisation les plus efficaces pour les atteindre, tout en valorisant leur travail. Cette formation vous offre une mise à jour complète des dernières tendances en UX, en constante évolution. Elle vous guidera pour poser les bonnes questions afin de structurer votre stratégie UX, et vous fournira les meilleures pratiques actuelles pour réussir.

Objectifs & compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Définir le niveau de maturité de votre entreprise
- Aligner les objectifs Business avec l'expérience client avec les KPI
- Définir des priorités et objectifs pour une équipe UX avec les OKR
- Intégrer au mieux l'UX dans les processus de conception de votre entreprise
- Méthodes de recherche les plus appropriées pour votre contexte
- Dimensionner les moyens consacrés à l'UX
- Valoriser l'UX et le travail accompli par les équipes UX
- Manager une équipe de designers en interaction avec les développeurs
- Organiser un plan d'action et actionner les résultats

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'un atelier en situation professionnelle en groupe : à partir d'un brief, vous devrez proposer un plan d'action, dérouler les étapes méthodologiques nécessaires UX, des KPIs, un budget, trouver les arguments pour convaincre.
- D'un QCM à la fin des deux jours de formation

Publics concernés :

- Lead UX Designer, chef d'équipe, chef de projet, chef d'entreprise, customer success manager, product manager, product owner
- Et toute personne souhaitant se reconvertir dans un des métiers de l'UX : User researcher, Product Manager, Chef d'équipe, Chef de projet, Product Owner



Space · People · Methods

Durée : 2 jours

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

Nombre de participants : 12 participants maximum

Modalité d'enseignement : en présentiel ou à distance (classe virtuelle)

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Connaissance basique de l'Agile, du Lean UX, du Design Sprint
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Vos intervenant·es :

Marina Wiesel : Lead UX, coach UX, autrice et formatrice en UX Strategy @Octo

Laurent Barbat : UX / Service Designer, Facilitateur

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 4,7/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Design Leadership : posture, rayonnement, stratégie Produit & Design

Les niveaux de maturité des entreprises

- Les différents niveaux de maturité vis-à-vis de la ‘culture UX’
- Évaluer le niveau de maturité d’une entreprise et d’un interlocuteur
- Conséquences du niveau de maturité UX d’une entreprise pour les UX Designers
- Comment contribuer à élever le niveau de maturité UX de son entreprise.
- Les différentes organisations : Imbrication de l’UX avec les autres services concernés par la conception
- Atelier : Dessine-moi ton organisation

Design Vision

- Construire une équipe de designers
- Atelier : Matrice de compétences de l’équipe Design
- Atelier : Réaliser les OKR de l’équipe Design

Enjeux politiques dans les organisations

- Identifier et naviguer les enjeux politiques pour soutenir le design
- Stratégies pour influencer et convaincre les décideurs
- Atelier : Carte des parties-prenantes
- Atelier : Les arguments auxquels sont sensibles chaque partie-prenante

Communiquer et valoriser l’UX dans l’entreprise

- Communication de l’équipe UX sur la connaissance des utilisateurs / clients dans l’entreprise
- Bien communiquer, éviter l’effet ‘silo’ et exemples de bonnes pratiques
- Faire rayonner le design d’expérience
- Travailler sa posture de leader
- Techniques de négociation pour promouvoir la valeur du design, présenter efficacement un produit et un use case produit
- Atelier : Mise en situation et jeux de rôle

Jour 2 : Intégrer l'UX Design dans la stratégie produit

La place du Design dans le cycle de vie d'un produit

- Intégrer UX dans les cycles de conception, dans des organisations traditionnelles et dans des organisations agiles (LEAN UX)
- Explorer (DISCOVERY)
- Construire (BUILD)
- Mesurer/Évaluer (LEARNING)

Présentation de l'atelier de la journée :

Bâtir une stratégie design sur un produit : Utiliser l'UX design pour explorer, construire et mesurer un produit

Atelier : Product Discovery - Stratégie produit UX et Business

- Situation réelle/désirée pour mettre en lumière la valeur utilisateur
- Méthodes de priorisation des problématiques
- Atelier : priorisation des problématiques remontées du terrain
- Atelier : brainstorming des opportunités
- Atelier : priorisation des opportunités
- Impact de l'UX sur le business (et vice-versa)
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ?
- Importance de définir une vision pour l'UX
- Atelier : Vision produit
- Atelier : Jeux de rôle vision produit avec sponsor

Atelier : Product Build - Aligner UX, Business et Tech

- Introduction à la storymap comme outil de découpage produit
- Atelier : Définir les priorités de développement, User Story Map
- Atelier : Rédaction d'une User Story

Atelier : Product Learning - Définir et mesurer les indicateurs d'impact

- Définition de KPIs utiles à la fois pour l'UX et pour le business.
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ?
- Atelier : Identifier les indicateurs d'impact sur les fonctionnalités priorisées
- Atelier : Argumentaire à adopter pour les commanditaires



Module “Design Ops”



MODULE “DESIGN OPS”

Coordonner les méthodes de travail, les modes de collaboration, et la valorisation de l’activité de Design.

Présentation :

Le Design Ops (ou *DesignOps*, pour *Design Operations*) vise à faciliter l’activité de design : par la mise en place de processus et d’indicateurs, le choix et l’adoption d’outils, l’établissement de rituels et de canaux de communication, le développement et la valorisation des compétences de design, le *knowledge management*... Il s’agit de Design de Service ou d’Expérience, mais cette fois le service et l’expérience sont ceux du designer !

Si le Design Ops est pratiqué depuis toujours dans toutes les équipes de Design, il devient souvent une activité ou un rôle à part entière quand l’équipe prend de l’ampleur (*scale up*), notamment dans les équipes de Product Design des entreprises du digital.

Objectifs & compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Défendre les fondamentaux du Design Ops et la pratique du Design au sein de l’entreprise
- Identifier les activités de Design Ops nécessaires pour améliorer l’efficacité, la cohérence et la collaboration au sein d’une équipe Design
- Lancer, structurer, organiser ces activités, matérialisées dans une roadmap actionnable
- Mettre en place les bons outils en fonction des enjeux, des capacités et des besoins

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés par :

- un QCM
- la participation active aux ateliers pratiques au cours de la formation : en équipe, sur la base d’un cas pratique proposé par Le Laptop, vous créerez une cartographie de l’équipe de Design, une roadmap Design Ops, une cartographie des rituels, modéliserez le contexte de lancement d’un Design System, créerez une cartographie des enjeux, et définirez des méthodes de suivi de l’activité de l’équipe Design.

Publics concernés :

- Lead UX Designer, UX Researcher, Customer Success Manager
- Product Ops, Research Ops, Content Ops, et DevOps
- Product Manager, Product Owner, Chef d’équipe, Chef de projet, Chef d’entreprise



Space · People · Methods

Durée : 2 jours

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

Nombre de participants : 16 participants maximum

Modalité d'enseignement : en présentiel ou à distance (classe virtuelle)

Pré-requis :

- Connaître les fondamentaux des processus de Design, les étapes, les métiers, les outils, les livrables (en ayant suivi notre formation [UX Design](#), par exemple)

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenante :

[Zalihata Ahamada](#) : Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

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 4,7/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Les fondamentaux du Design Ops

Le Design Ops : origines, définition, équipes

Du design de système au Design Ops

- Les différentes organisations qui emploient Design Ops et les différentes structures d'équipe Design Ops
- Atelier pratique: cartographier la structure et le process de l'équipe Design

How we get work done : méthodes de travail

- Design ops research : Auditer les activités Design Ops / comprendre les besoins de l'équipe Design et de l'organisation
- Créer une roadmap Design Ops
- Atelier pratique : Roadmap

How we work together : modes de collaboration

- Aligner les rituels de l'équipe Design en coordination avec les équipes Produit et Tech
- Gérer les talents Design : recrutement, onboarding, cartographie et gestion des compétences
- Structurer la collaboration et la communication de l'équipe Design
- Les difficultés et comment les contourner
- Atelier pratique : cartographie des rituels de l'équipe, quels rituels en asynchrone ?

How our work creates value : valorisation de l'activité de Design

- Soutenir la création et la mise en œuvre d'une stratégie Design
- Optimisation du Design : allocation des ressources, partage des bonnes pratiques



Space · People · Methods

Jour 2 : Outils et méthodes

Cette journée vous permettra de vous focaliser sur les outils du quotidien du Design Ops. Pilotage du Design System, gestion des outils et automatisation des processus de l'équipe Design : vous apprendrez à utiliser les bons outils pour structurer et soutenir le développement et la qualité du travail de votre équipe Design.

Automatiser et faciliter le travail de l'équipe : outils logiciels

- Suivre les processus d'achat et de gestion des outils
- Suivi, documentation et automatisation : les outils du quotidien du Design Ops (Slack, Airtable, Notion, Jira, Coda, Google Suite, Zapier, etc)
- Automatisation de la veille et gestion des connaissances de l'équipe Design : le Knowledge management
- Atelier pratique : automatisation

Booster la cohérence et l'efficacité du travail de Design : le Design System

- Auditer un Design System pour l'initier ou le faire évoluer (définition du besoin design, tech et product, état des lieux des assets, analyse des processus de création, d'utilisation et de documentation du Design System)
- Benchmark des bonnes pratiques
- Comment la roadmap guide l'évolution du Design System et améliore son adoption pour les parties prenantes et contributeurs
- Aligner plusieurs Design Systems : stratégie opérationnelle
- Atelier pratique : créer une roadmap Design System en cohérence avec l'organisation, sa structure, ses ressources et ses enjeux

Optimiser et défendre le travail de l'équipe de Design : les métriques

- Cas pratique - Mettre en place le suivi de l'activité des différents types de designers (Product Design / Content / Research / Localisation / Illustration et Motion...) en alignement avec les équipes Product et Tech.
- Design team Analytics : suivre l'adoption, l'engagement, l'évolution et la performance d'un Design System
- Design advocacy : identifier ses alliés et ses détracteurs, développer la compréhension des métiers du Design, faire rayonner le travail des designers.

Echanges et partage

- Echange de pratiques : les difficultés et comment les contourner
- Partage de cas d'usage





Module “Sprint Master & Facilitation”

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



MODULE “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 bons outils en organisant les conditions matérielles, temporelles, logistiques et humaines propices 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 clés 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.



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)



Space - People - Methods

- 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

Vos contacts pédagogiques :

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

