



Formation : Animer un atelier en co-conception

Les ateliers de co-conception sont des mines d'or d'informations pour la conception de produits, services et offres. Ils permettent de mettre en lumière les besoins utilisateurs, leur difficulté et leur compréhension mais également de proposer des solutions tout en confrontant ses idées initiales face à des vrais clients.

Pour les mener à bien, cela nécessite une préparation pour choisir correctement ses exercices, travailler sa posture d'animateur et limiter les biais et dérives.

Au travers d'exemples et d'exercices de mise en pratique, le stagiaire est amené à acquérir les éléments pour réussir son atelier de co-conception.

Objectifs pédagogiques :

Organiser son atelier : #Brief #CheckList #Retroplanning #GuideAnimation

- Apprendre à recueillir un brief d'atelier
- Créer son guide d'animation
- Gérer son planning, son matériel et sa check list

Maîtriser les techniques d'animation : #IceBreaker #Warmu #Idéation #Posture #Biais

- Savoir mettre à l'aise les participants avec les icebreakers et les techniques de warm up
- Acquérir les techniques d'animation d'idéation, d'exploration et de convergence
- Trouver la juste posture d'animateur
- Limiter les biais de son atelier

Mettre en œuvre les résultats #Rapport #Visualisation #OutilDaideDécision

- Maîtriser les techniques de Visualisation
- Rédiger un compte rendu
- Prioriser et aider à la décision

Livrables de la formation :

- Cahier de formation
- 20 fiches pratiques de techniques d'animation
- Check list de l'animateur
- Une bibliographie complète



Public cible :

- Métiers en lien avec le design et l'innovation : chef de projet, UI designer, webdesigner, Directeur artistique, Chef de projet innovation,
- Métiers de l'expérience utilisateur : UX designer, UX strategist, UX scientist
- Métiers du marketing et de la communication : responsable communication, responsable marketing, chargé d'études, planner stratégique, community manager
- Directeur d'agence

Prérequis :

Aucun, à part une appétence pour le travail de groupe

Nombre de participants :

De 6 à 10 en présentiel

Calendrier :

Dès le 1^{er} mars 2018

Durée :

L'atelier se déroule de 9h00 à 12h30 puis de 14h à 17h30

Un travail préparatoire est demandé

Lieu :

France et Europe (disponible en Français, possible en Anglais et en Espagnol)

Programme :

1. Définitions et objectifs des ateliers de co-conception
2. Préparation de l'atelier

Récolter le brief (problématisation, contraintes)

Gérer son projet (retroplanning, budget, lot)

Recruter ses participants (légal, pratique, public cible)

Rédiger son guide d'animation

 Rédiger et Timer son ODJ

 Expliquer les règles

 Choisir son icebreaker

 Choisir son Warm up

 Rédiger sa Conclusion

Choisir ses techniques (individuelles et collectives) avec entre-autre :

 Idéation/ Génération

 Exploration

 Convergences

 Projective

 Techniques pour le numérique

3. Animation de l'atelier :

Anticiper les dérives et gérer les mécaniques de groupe

Prévoir son matériel

Travailler sa posture d'animateur

Anticiper sa prise de notes

4. Rédiger le rapport

Présenter les limites

Mettre en forme ses données

Tirer des conclusions

Evaluation :

Outre les exercices individuels et collectifs, une évaluation de fin de formation aura lieu sous forme de QCM.