



FORMATIONS EN DESIGN ET INTELLIGENCE COLLECTIVE

Formations entre 1 et 3 jours
Un premier pas vers le design
Un voyage apprenant

bis
itinéraire.
bis

Itinéraire Bis est une agence de design au service de l'intérêt général. Nous accompagnons les acteurs publics dans la co-conception de services et de lieux accessibles, responsables et vecteurs de liens. Nos méthodes sur-mesure embarquent les agent·es, les élu·es et les citoyen·nes.



Nous avons à cœur de transmettre nos outils et méthodes pour qu'ils puissent servir l'innovation publique et territoriale et développer une culture de la co-conception.

« Notre pédagogie est simple : il faut faire pour apprendre, se questionner sur sa production et recommencer. »

Arnaud Wink, co-fondateur d'Itinéraire Bis

Pour transformer les organisations en profondeur et les acculturer aux méthodes de projets innovants, nous proposons plusieurs modules de formation. →

Formation

Un premier pas vers le design

Design de service et intelligence collective : parcours initiatique

>> 1 jour | X heures

Les objectifs du voyage

- **Sensibiliser** les acteurs publics de toutes catégories à la **méthodologie globale d'une approche centrée usager**.
- **Acculturer** les agents au **processus et outils** du design de service public et de **co-conception**.

Qu'allez-vous découvrir ?

- Le design de service appliqué à l'**amélioration** et à la **transformation des services publics**, avec des temps de mise en pratique sur-mesure et adaptés aux enjeux de la collectivité ;
- Les bases de l'**intelligence collective**, pour faire contribuer vos collègues aux projets ;
- Des **outils de mise en pratique**, notamment la pensée visuelle.

À qui s'adresse cette formation ?

Aux agent·es de toutes catégories qui souhaitent se sensibiliser à l'approche d'une conception centrée sur les besoins des usager·ères-citoyen·nes

La formation ne nécessite aucun prérequis

Un·e formateur·ice n'embarque jamais plus de 20 personnes par formation !

Je repars avec :

2 jeux

Les cartes itinéraires méthodologiques
Le jeu du booster de l'intelligence collective

10 outils et canevas

Techniques de prototypages rapides de solutions
Techniques de créativité
Techniques d'animation de groupe
Techniques de prises de notes graphiques

3 supports de cours

" Du design industriel au design des politiques publiques "
" Narration et prototypage "
" Animer un atelier d'intelligence collective "

LE DESIGN DES POLITIQUES PUBLIQUES ?

Échauffement créatif

« Qu'est-ce que
le design pour moi ? »

Théorie

*Du design industriel au design
des services public*

Mise en pratique

Développer une démarche adaptée avec les cartes «itinéraires méthodologiques»



RACONTER ET TESTER UNE SOLUTION



Théorie

Narration et prototypage

Dessiner, maquetter, tester pour
mettre en œuvre une solution
et trouvé son appétence

Mise en pratique

Test express d'un service public avec les techniques de prototypes rapides de solutions

ANIMER PAR L'INTELLIGENCE COLLECTIVE



Théorie

Animer un atelier d'intelligence collective

Mise en pratique

Organiser un atelier avec le « jeu du booster de l'intelligence collective »

Remise en mouvement → Comment stimuler la créativité ?

LA PENSÉE VISUELLE

Théorie

*Penser visuellement
pour créer un langage commun*

Mise en pratique

Tester la facilitation graphique
et «raconter la journée
de formation a mes collègues»



Fin de journée

Réflexivité conviviale

Un voyage apprenant

Formation design de services :
parcours endurance

>> **3** jours

Les grands objectifs de la formation :

→ Donner aux agents toutes les clés de compréhension et les accompagner à devenir des pilotes de **l'innovation par le design de services**.

→ **Accompagner** les changements de posture des agents en les **sensibilisant au design par l'action** et ainsi leur permettre de savoir quand et comment faire appel au design pour leurs projets.

→ Explorer la démarche de **design de service sur un terrain**, à travers un cas pratique, pour faire comprendre aux agents comment implémenter ces méthodes dans leurs projets.

Un-e formateur-ice n'embarque jamais plus de 20 personnes par formation !

À qui s'adresse cette formation ?

Aux agent-es, chef-fes de projets, chef-fes de service, qui souhaitent conduire des démarches avec l'approche design de service.

La formation ne nécessite aucun prérequis

Qu'allez-vous découvrir ?

- Une **formation-action** qui parcourt les grandes étapes d'un projet mené avec l'**approche centrée usager-ères** (citoyen-nes et agent-es) ;
- Des **outils et méthodes participatives** à réinvestir dans vos projets, avec votre équipe ;
- Un **mode de pensée** qui sort des processus administratifs et qui se nourrit des **apprentissages concrets du terrain**.

Je repars avec :

1 guide d'immersion

2 jeux

Les cartes itinéraires méthodologiques
Le jeu du booster de l'intelligence collective

Une quinzaine d'outils

Avec notamment : le parcours utilisateurs, la carte mentale, des techniques de créativité, des techniques de prototypage rapides de solutions, le caneva expérience idéale, le caneva idée forte, etc.

6 supports de cours

Avec notamment :
"Du design industriel au design des politiques publiques",
"Animer un atelier d'intelligence collective",
"Faire une bonne veille inspirante",
"Narration et prototypage"

Tous les canevas (trames directrices à remplir) utilisés lors de la formation me sont également transmis pour que je puisse les utiliser dans mes projets.

jour 1

LE DESIGN DES POLITIQUES PUBLIQUES ?

Échauffement créatif

« Qu'est-ce que le design pour moi ? »

Théorie

*Du design industriel au design
des politiques publiques* et
présentation de cas concrets



DÉJEUNER PARTAGÉ

Si possible, on cuisine ensemble !

EN ROUTE POUR L'IMMERSION

Mise en pratique

Visiter, observer,
rencontrer, capter et collecter
en contexte réel

LANCEMENT DU CAS PRATIQUE

Mise en pratique

Défrichage du sujet, réaliser une **carte mentale** pour ouvrir le sujet et problématiser

PRÉPARATION À L'IMMERSION DE TERRAIN

Théorie

Les outils de l'immersion de terrain - aller à la rencontre des usager-es-citoyen·nes

Mise en pratique

Réaliser le **programme d'immersion** adapté à la problématique, «quels lieux visiter et qui rencontrer ?»



Fin de journée

Temps d'échange et réflexivité conviviale



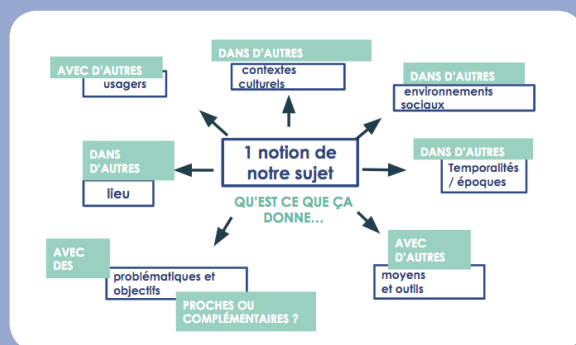
RAPPORT D'IMMERSION

Mise en pratique

- Synthétiser et partager les apprentissages de l'immersion
- Mettre à plat les **parcours utilisateurs** et créer des **personae**



VEILLE INSPIRANTE



Théorie

*Faire une bonne
veille inspirante*

Mise en pratique

Partage des veilles entre les groupes

IDÉATION

Théorie

Techniques de créativité

Mise en pratique

Imaginer le maximum de solutions pour notre problème



DÉJEUNER PARTAGÉ

On cuisine ensemble ?

Remise en mouvement

IMAGINER UNE EXPÉRIENCE IDÉALE

Mise en pratique

Proposer un service public innovant
qui réponde à la problématique du
cas pratique



Fin de journée

Temps d'échange
et réflexivité conviviale

NARRATION ET PROTOTYPE

Échauffement créatif

Présentation

Narration et prototypage

Maquettage des solutions

Maquetter un service public
avec les **techniques de prototypages
rapides de solutions...**



DÉJEUNER PARTAGÉ

Si possible, on cuisine ensemble !

COMMENT PRÉSENTER UN PROJET ?

Théorie

Focus sur le pitch

Mise en pratique

Dérouler sa présentation en format Pecha-Kucha, (20 diapo, 20 secondes par diapo)

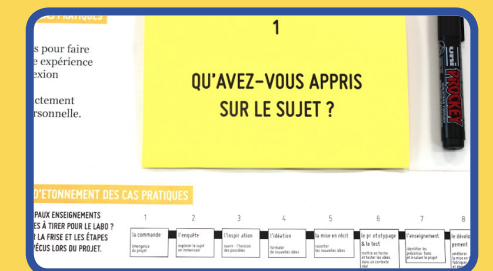
PRÉSENTATION ACTIVE DES PROJETS



Amélioration des solutions
grâce aux retours
des participant·es

Qu'est-ce que j'ai appris ?
Avec quoi je repars ?
Quels outils je vais réutiliser dans mon quotidien ?

TEMPS DE RÉFLEXIVITÉ



Fin de journée

Temps d'échange
et réflexivité conviviale

Un voyage collectif

Formation à l'intelligence collective : parcours relais

>> 1 jour | 7 heures

Les grands objectifs de la formation :

- Faciliter les **coopérations** inter-acteur·ices et renforcer la **cohésion** des collectifs par l'**expérimentation** de nouvelles **méthodes collaboratives** ;
- Participer à l'**évolution des pratiques managériales**, former et **outiller** les cadres et agent·es des collectivités dans une perspective **d'essaimage** des bonnes pratiques ;
- Encourager l'inter-connaissance pour **fluidifier les pratiques** et **faciliter la mise en œuvre** de projets **transversaux**.

À qui s'adresse cette formation ?

Aux cadres, agent·es, chef·fe de projets, chef·fe de services, qui souhaitent consolider les dynamiques de coopérations et d'apprentissages réciproques.

"Je ne mènerais plus mes réunions comme avant"

Qu'allez-vous expérimenter ?

- Une **formation-action** avec des temps de **mise en action** : l'intelligence collective s'apprend et se vit physiquement.
- Des **outils et méthodes collaboratives** à réinvestir dans votre quotidien de travail et à adapter aux spécificités des équipes.
- Des techniques de **facilitation** et des postures de coopération pour **stimuler les réunions, la collaboration des équipes au quotidien ou ponctuellement lors de projets transversaux**.

Tous les canevas (trames directrices à remplir) utilisés lors de la formation me sont également transmis pour que je puisse les utiliser dans mes projets.

Je repars avec :

Des fiches méthodologique d'intelligence collective

Offrant un ensemble de techniques d'animation, d'outils et canevas favorisant la créativité collective

1 jeu

Le jeu Booster de l'intelligence collective et ses cartes méthodes

Des outils

Avec notamment : le world café, le débat mouvant, des techniques de créativité, le photolangage, l'accrochage convivial, etc.

3 supports de cours

"Les échauffements : mettre en condition une équipe"
"Animer un atelier d'intelligence collective"
"Penser visuellement pour créer un langage commun"

POURQUOI BRISER LA GLACE ?

Échauffement collaboratif actif : "À équidistance"

Théorie

Les échauffements : mettre en condition une équipe

Mise en pratique

Créer un brise glace en sous-groupe et le tester en plénière

FICHES MÉTHODOLOGIQUES DES OUTILS DU DESIGN ET DE L'INTELLIGENCE COLLECTIVE



ANIMER PAR L'INTELLIGENCE COLLECTIVE

Théorie

Animer un atelier d'intelligence collective

Mise en pratique

Organiser un atelier avec le “jeu du booster de l’intelligence collective”

On va partir en
équipe, on pourra
ratisser plus large !

Remise en mouvement “Comment stimuler la créativité ?”

DÉJEUNER PARTAGÉ

On cuisine ensemble ?

[illegible]

OUTILLER L'IDÉATION COLLECTIVE PAR LE DESIGN

Théorie :

Présentation d'outils pour générer des idées collectivement et des outils d'aide à la décision



DÉSAMORCER UNE SITUATION

Théorie

Études de cas pratiques*

Mise en pratique

Jeux de rôles et théâtre forum

LA PENSÉE VISUELLE

Théorie

*Penser visuellement
pour créer un langage commun*

Mise en pratique

Tester la **facilitation graphique**
et “raconter la journée
de formation aux collègues”

Fin de journée

Réflexivité conviviale



NOS FORMATEUR·ICES :



Arnaud Wink
Designer

Designer engagé sur la coopération et le travail d'équipe j'aime allier intelligence collective et conception de services publics.

J'aime voir les projets se concrétiser ; mon approche pratique permet de faire atterrir les projets.

La pédagogie et la transmission font partie de ma manière de pratiquer mon métier au quotidien.



Gaétan Barbé
Designer

Designer engagé sur les questions de l'inclusion, j'aborde les projets avec une vision systémique. Comprendre les leviers d'action est pour moi la base de solutions qui peuvent modifier un système dans sa globalité.

La pertinence d'une approche vient selon moi d'un aller retour permanent entre la théorie et la pratique, la vision et l'action.

J'aime insuffler des idées nouvelles pour répondre de manière plus créative à des problèmes complexes.



Marlène Simonessa
Designer

Enthousiaste, positive, je mets mon attitude collaborative et mes qualités de communication au service d'une approche responsable des pratiques de design.

J'aime comprendre un sujet dans sa profondeur en le nourrissant de données socio-psychologiques qui permettent de s'assurer de la pertinence des réponses apportées.

J'aime aussi transmettre mon métier et mon expérience, je serai ravi de vous accompagner dans ces formations.



Les + des formateurs praticiens du design

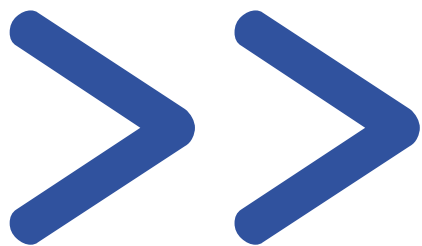
Des formations dynamiques animées comme des ateliers d'intelligence collective

Des formations basées sur notre expérience d'accompagnement des collectivités

Des sujets de formation choisis en fonction de votre organisation

Nous considérons que notre rôle de formateur·ices est avant tout :

- de **rendre lisible** et de **donner du sens** à la démarche design appliquée aux services publics ;
- de **faire découvrir** et **d'aider les agent·es** à maîtriser les outils et les méthodes adaptés à leur configuration de projet ;
- de permettre aux participant·es **d'expérimenter les changements de posture** favorables à l'intelligence collective ;
- **d'accompagner les organisations à intégrer ces changements** pratiques et culturels dans la conduite de l'innovation.



ILS ONT SUIVI NOS FORMATIONS :

“Design de Politiques Publiques” pour l'INSP – Institut National du Service Public de Strasbourg et Paris (avec la Chaire Innovation Publique), nombreuses interventions depuis 2016 ;

“Parler et pense Usagers”, pour la Région Sud (via le CNFPT) ;

“Prototypage rapide de projets territoriaux” pour le C.F.P.A. de Montmorot et le CNFPT ;

“User centric Innovation” chez SAP – pour l'École Polytechnique – Executive Education ;

“Design de service appliqué au secteur public ”, formation de 20 agents pendant 18 mois dans le cadre de “La Transfo Paris” (Mairie de Paris), avec la 27ème Région ;

“Conception de produits et services innovants” pour HEC Paris ;

“Design et Nudge pour repenser nos politiques publiques” formation pour la Région Île de France ;

“Méthodologie de projet” et “Outils du design numérique” pour le master “Innovation, design, société” de l'Université de Nîmes ;

Intervention dans le Master UX-Design (User Experience Design) pour l'Université de Technologie de Compiègne (UTC) ;

Intervention dans le Master “Innovation By Design” de l'Ensci-Les Ateliers, Paris ;

Intervention dans le “Master Ville Durable” pour l'École de design Nantes Atlantique ;

“La création d'un Laboratoire d'innovation” pour le département du Val-de-Marne ;

“Les outils de l'immersion de terrain” pour le département du Val-D'oise.

INFOS PRATIQUES

Taille du groupe : 8 minimum à 15 personnes maximum.

Lieu : idéalement dans vos locaux,
ou dans un lieu sélectionné pour l'occasion.

Prix : en fonction de la taille du groupe, de la localisation
et des moyens de la collectivité.

Si vous êtes intéressé par nos formations
ou si vous avez des questions, n'hésitez pas
à nous envoyer un mail à cette adresse :

hello@itineraire-bis.com



Ou appelez
directement Arnaud

06 83 74 85 74