



l'atelier collaboratif

KIT DE FACILITATION



Préparez votre prochain atelier collaboratif

Pertinence

Pourquoi l'organiser ? Quelle est l'urgence ?

Quels sont les impératifs ?

Indiquer les objectifs de l'atelier.

Participants

Quelle est la cible ?

Indiquer qui doit participer et quel sera le rôle de chacun.

Pièges

*Quels sont les risques ?
Comment les surmonter ?*

Indiquer les risques inhérents à l'atelier

Préparation

Indiquer les recherches, les lectures, afin de cadrer et préparer au mieux l'atelier.

Préoccupations Pratiques

*Quel matériel doit-on disposer ?
Ex. post it, brown paper,...*

Indiquer les aspects logistiques de l'atelier.

Produit

*Quel est le livrable attendu en fin de réunion ?
Un plan d'actions ? Des décisions ? Le partage d'informations ? Une solution ?*

MODE OPÉRATOIRE

Objectifs

Apprendre à se poser les bonnes questions et utiliser les cartes pratiques afin de concevoir vos premiers ateliers collaboratifs

- MATERIEL
NECESSAIRE
 - Plateau organisation
 - 2 plateaux pratiques
 - cartes pratiques
 - Des post-it
 - 1 crayon !

ETAPE 1

Placer le plateau « ORGANISATION » devant vous.

Commencer par écrire l'objectif (pertinence) de la réunion sur un post-it et coller-le sur le cadre « Pertinence »

Faire de même pour les cadres «Participants » et « Produit»

ETAPE 2

Placer le plateau «PRATIQUES » à côté du premier plateau.

Sélectionner les pratiques que vous souhaitez animer grâce au jeu de cartes.

Pour connaître le déroulé complet d'une pratique, vous pouvez flasher les cartes grâce au Qrcode.

Utiliser les deux plateaux « PRATIQUES » si vous souhaitez organiser un atelier d'une journée.

ETAPE 3

Reprendre le plateau « ORGANISATION »

Suite aux pratiques sélectionnées, compléter les cadres « Préparation », «Préoccupations Pratiques » et « Pièges » .

Procéder de la même façon que l'étape 1 en écrivant puis en collant les post-it sur les cases.

Carte 1

Carte 2

Carte 3

Commentaires

Commentaires

Commentaires

Carte 4

Carte 5

Carte 6

Commentaires

Commentaires

Commentaires

L'ÉTOILE DE MER 🕒 60-90' Niveau ●  🎯 Décider des améliorations à mettre en œuvre pour faciliter le travail d'équipe. 👤 5-15 🔄 🛡️ Faire le bilan	TOURNE LA TABLE 🕒 30-60' Niveau ●  🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue. 👤 3-5 🔄 🛡️ Faire le bilan	LE SPEED BOAT 🕒 60-90' Niveau ●●  🎯 Partager sur les freins et les leviers en utilisant l'analogie du bateau. 👤 5-50 🔄 🛡️ Faire le bilan
LA RÉTROSPECTIVE 4L 🕒 30-60' Niveau ●  🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue. 👤 5-15 🔄 🛡️ Faire le bilan	LE ROTI AGILE 🕒 1' Niveau ●  🎯 Avoir un feedback à chaud d'une réunion, d'un atelier. 👤 5-50 🔄 🛡️ Faire le bilan	L'ARBRE À POST-IT Niveau ●  🎯 Partager visuellement les problèmes et encourager les solutions. 👤 5-50 🔄 🛡️ Faire le bilan
LA RÉTRO-VERNISSAGE 🕒 60' Niveau ●●  🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue. 👤 5-50 🔄 🛡️ Faire le bilan	LE BOX DES ACCUSÉS 🕒 180' Niveau ●●●  🎯 Réaliser le diagnostic d'une équipe, d'un projet ou d'un processus. 👤 5-15 🔄 🛡️ Faire le bilan	PERFECTION GAME 🕒 5' Niveau ● 10/10 🎯 Récupérer du feedback d'un groupe afin d'améliorer un atelier ou une idée 👤 >5 🔄 🛡️ Faire le bilan

☰ Sur un bateau vers son objectif (une île), l'équipe va exprimer ce qui la freine (le vent) et ce qui la pousse (le moteur).



☰ Demander à chaque participant d'écrire sur 3 cartes vertes ce qui est positif dans le bilan de l'activité puis sur 3 cartes rouges les points d'amélioration.

Chacun passe ensuite ses cartes à son voisin et tente de trouver des idées d'amélioration.



☰ Chacun des participants s'exprime sur un diagramme en forme d'étoile.

Ce diagramme possède 6 axes : "on continue...", "on arrête...", "on fait moins de ...", "on fait plus de ...", "on tente...".

A l'issue d'un vote (ex gommétocratie), l'animateur peut commencer à établir un plan d'action avec le groupe.



Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Source : Star Fish retrospective (thekua.com@rest)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

☰ Représenter visuellement dans un des lieux de vie de l'équipe un arbre sur lequel chaque membre pourra venir déposer les problèmes qu'il rencontre (post-it rose) ou les idées/solutions (post-it vert).



☰ R.O.T.I : Return On Time Invested.
Evaluer le retour sur le temps investi, à la fin d'une réunion ou d'un atelier, sur une échelle de 1 à 5 en faisant voter chaque participant à main levée.



☰ Demander aux participants de lister les forces et les connaissances de l'équipe d'une part et ses axes d'amélioration.



amélioration continue, arbre des solutions

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Source : Lean Thinking

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Source : Mary Gorman and Ellen Gottesdiener

atelier-collaboratif.com

BY-NC

☰ Le facilitateur invite chaque participant à :

noter sur 10 l'idée ou l'atelier

expliquer pourquoi il a mis cette note

proposer des axes d'amélioration pour que la note soit maximale.



☰ Les participants sont séparés en deux groupes travaillant respectivement sur les activités qui fonctionnent bien et les points d'amélioration de l'équipe.

Deux représentants des groupes (le procureur et l'avocat) présentent alors les points de synthèse qui ressortent sous forme de plaidoirie. Le facilitateur joue le rôle de "juge" et effectue la synthèse en prononçant le jugement sous forme de plan d'actions.



☰ Afficher au mur, à la manière d'un vernissage, des points d'amélioration précédemment identifiés et les actions mises en œuvre pour les traiter.

Recueillir ensuite l'avis des participants et, dans un même temps, des axes d'amélioration supplémentaires.

A la suite de cela faites une séance de décodage collaborative sur ce qui aura été écrit.



Source : The Core Protocols (Jim et Michele McCarthy)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Source : Travailler en mode workshop

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

LE PLANNING POKER 🕒 10' Niveau ● 0 1/2 1 🎯 Estimer et prioriser des actions. 3-10 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	LA GOMMETTOCRATIE 🕒 5' Niveau ● ● ● ● ● ● ● 🎯 Prioriser les tâches, idées sous la forme d'un vote. 3-50 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	LA GOMMETTOCRATIE 🕒 5' Niveau ● ● ● ● ● ● ● 🎯 Prioriser les tâches, idées sous la forme d'un vote. 3-50 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider
STORY MAPPING 🕒 120' Niveau ●●● 🎯 Structurer la planification de versions d'un projet. 3-15 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	MoSCoW 🕒 5' Niveau ●● 🎯 Prioriser les tâches et besoins MOA. 3-10 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	LE PRODUIT ROI 🕒 60' Niveau ● 🎯 Prioriser les besoins MOA en calculant le ROI des fonctionnalités. 5-15 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider
DÉCISION PAR CONSENTEMENT 🕒 30' Niveau ●● 🎯 Prendre une décision non consensuelle. 3-10 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	LE CLASSEMENT FORCÉ 🕒 30'-60' Niveau ●● 🎯 Etablir un ordre de priorité sur des sujets précis. 3-10 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider	LE DELEGATION POKER 🕒 60' Niveau ●● 🎯 Comprendre les différents niveaux de délégation. 3-7 ⌂ 🗨️ Prioriser / Décider

Les participants sont invités à placer une ou plusieurs gommettes sur les idées qui séduisent le plus.



Les participants sont invités à placer une ou plusieurs gommettes sur les idées qui séduisent le plus.



Cette pratique bien connue du monde de l'agilité permet non seulement d'estimer des tâches mais également de prioriser des idées ou les fonctionnalités d'un produit.

L'estimation d'un élément se réalise en points, à l'aide de cartes spécifiques en recherchant le consensus au sein du groupe.



Source :Dot Voting

Source :Dot Voting

Source :Agile Estimating and Planning (Mike Cohn)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Cette pratique consiste à mettre d'accord l'équipe métier et l'équipe de réalisation sur les fonctionnalités à réaliser en utilisant le planning poker.



Pour chaque besoin, les participants s'accordent sur l'importance des tâches à réaliser par rapport aux délais prévus.



Le "story mapping" consiste en une organisation en deux dimensions des fonctionnalités du produit.

* L'axe horizontal matérialise la succession (chronologique) des usages de l'utilisateur.

* L'axe vertical matérialise la priorité des fonctionnalités.

En haut celles qui sont indispensables à l'usage, en bas celles qui sont annexes ou ne concernent qu'une fraction des flux d'informations que traite le produit



Source :Lean Management

Source: Jeff Patton

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

Engager une réflexion collective sur les différents niveaux de délégation sur des actions du quotidien en jouant aux cartes avec l'équipe.



Les participants disposent d'une liste d'éléments non hiérarchisés et des critères de classement clairs et compris par tout le monde.
Les participants opèrent alors des choix sur chacun des éléments en fonction des autres.



L'idée consiste à orienter l'équipe vers une prise de décision par consentement et non par consensus.
On va donc chercher à ce que personne ne s'oppose à la décision et non pas à ce que tout le monde soit d'accord.



Source :Jurgen Appelo (Management 3,0)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

atelier-collaboratif.com

BY-NC

1 2 4 TOUS

Niveau

🕒 12'

BIAIS COGNITIFS

Niveau

MATRICE DIXIT

Niveau

🕒 30'

🎯 Cocréer des solutions sur une thématique.

👤 >8

⌂

🗑️

Prioriser / Décider

🎯 Eviter la pensée de groupe

👤 2-20

⌂

🗑️

Prioriser / Décider

🎯 Partager sous forme imagée la perception d'un groupe, d'un projet.

👤 10-30

📦

🗑️

Briser la glace

LA CONSTELLATION

Niveau

🕒 10'

LE RÉSEAU SOCIAL EN PAPIER

Niveau

🕒 30'

L'ALPHABET DES IDÉES

Niveau

🕒 30'

🎯 Mieux se comprendre, se connaître et communiquer.

👤 5-30

📦

🗑️

Briser la glace

🎯 Apprendre à se connaître d'une manière ludique.

👤 5-30

📦

🗑️

Briser la glace

🎯 Se préparer à un brainstorming.

👤 5-20

📦

🗑️

Briser la glace

L'ARBRE À PERSONNAGES

Niveau

🕒 15'

NON MAIS, OUI ET...

Niveau

🕒 5'

CRACHE TA VALDA

Niveau

🕒 90'

🎯 Faire exprimer un état d'esprit grâce au visuel.

👤 5-50

📦

🗑️

Briser la glace

🎯 Adopter une attitude positive et constructive vis-à-vis du groupe.

👤 3-10

📦

🗑️

Briser la glace

🎯 Identifier et prioriser les sujets de préoccupation liés à un thème donné.

👤 5-15

📦

🗑️

Briser la glace

Inviter les participants à choisir des cartes DIXIT qui représentent le mieux son groupe et les autres groupes.



Un biais cognitif est une altération de la pensée logique et rationnelle et qui fausse le raisonnement et le jugement.



Les participants réfléchissent au sujet d'abord individuellement puis par deux, puis par quatre et enfin tous ensemble.



Illustration Marie Cardouat. Les cartes DIXIT sont éditées par Libellud

atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



Source : Liberating Structure

atelier-collaboratif.com



Utiliser cette pratique pour briser la glace au début de votre atelier de créativité et pour connecter les participants au sujet proposé.

Demander aux participants d'imaginer à partir de lettres imposées, des mots en relation avec un sujet donné.

Cette pratique est particulièrement pertinente lorsque le sujet a besoin d'être partagé avec des participants qui ne se connaissent pas.



Utilisez cette technique pour que les participants apprennent à se connaître d'une manière ludique.

Chaque participant commence par rédiger une fiche profil en papier.

Ensuite chacun vient à tour de rôle se présenter en allant coller sa fiche sur un brownpaper.

Enfin, chacun vient matérialiser son réseau en traçant des traits vers les personnes qu'il connaît.



Les participants se positionnent autour de l'objet identifié en fonction des assertions proposées par le facilitateur.



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



Lyssa Adkins

atelier-collaboratif.com



Chaque participant note sur des Post-it (Valda) un élément qui le préoccupe/dérange dans le cadre du sujet abordé puis va les mettre sur l'arbre à Valda.

À tour de rôle, les participants décrochent de l'arbre une Valda dont ils ne sont pas auteur et la présentent au groupe en commençant la phrase par: " MOI, ce qui me préoccupe / dérange, c'est .. ".

Le reste du groupe peut réagir jusqu'à obtenir une parfaite compréhension de la problématique.



Demander à tour de rôle de faire une phrase commençant par "non mais" puis par "oui et".

Débriefing et constater la différence du ressenti entre "non mais" et "oui et".

Faire en sorte que la consigne soit respectée tout au long de l'atelier.



Utiliser un arbre sur lequel sont dessinés des personnages et dont les positions permettent de faire des analogies avec un ressenti ou un état d'esprit.



Source : Travaillez en mode Workshop

atelier-collaboratif.com



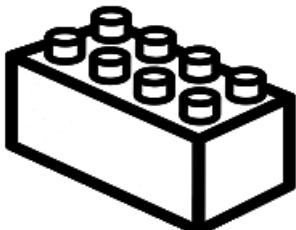
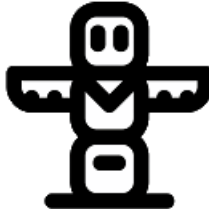
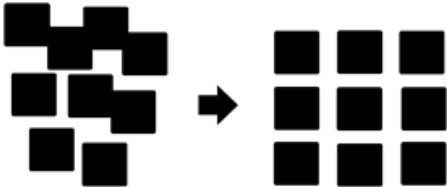
atelier-collaboratif.com



Source : Travaillez en mode Workshop

atelier-collaboratif.com



PRISONNIER, ACHETEUR, VACANCIER, EXPLORATEUR   Mesurer l'engagement des participants lors d'un atelier qui démarre.  10-50  Briser la glace TOTEM  15' Niveau	LA TOUR DES ÉMOTIONS   Créer une tour en Lego représentant l'historique du moral de l'équipe jour après jour  >3  Briser la glace LE BRAINSTORMING  90' Niveau	STORY CUBES®   Partager son état d'esprit avec le groupe  <10  Briser la glace LES ANALOGIES  45' Niveau
  Créer ou recréer des liens positifs entre les membres de l'équipe  4-10  Briser la glace BRAINWRITING  30' Niveau	  Récolter un maximum d'idées originales.  5-30  Générer des idées LE DIAGRAMME D'AFFINITÉ  60' Niveau	  Générer des idées en stimulant l'esprit créatif grâce aux analogies.  5-15  Générer des idées VALUE PROPOSITION CANVAS  60-120' Niveau
  Générer un maximum idées.  5-30  Générer des idées	  Organiser les idées.  5-15  Générer des idées	  Structurer l'élaboration d'une proposition de valeur en s'attachant au profil du client ou de l'utilisateur  5-20  Générer des idées

 Demander à chacun des participants de lancer les Story Cubes® et de raconter une histoire qui correspond aux dés tirés



 A la fin de journée, demander à chaque membre de l'équipe de choisir une brique de Lego® représentant son état d'esprit.

Chaque couleur représente un type d'émotion.

La brique est ensuite empilée sur les autres afin de former une tour.



 Demander à chaque participant d'indiquer anonymement son attitude vis-à-vis de l'atelier qui démarre en tant qu'Explorateur, Acheteur, Vacancier ou Prisonnier.



Rory's Story Cubes

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

Source : Paulo Carali et Taina Caetano

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 Utilisez des analogies entre divers domaines pour générer des idées neuves. Il s'agit de replacer le problème dans un autre domaine de la réalité. Les idées ainsi générées seront ensuite transposées dans le contexte d'origine.



 Appelé également tempête d'idées ou remue-méninges, cette méthode permet de recueillir un maximum d'idées.

Il est principalement utilisé dans les phases de créativité, notamment pour la recherche d'idées d'amélioration en favorisant le travail d'équipe en exploitant le meilleur des idées de chacun.



Source : Alex Osborn

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 Le facilitateur invite les participants à choisir une carte "Animal" du jeu "Totem" qui correspond le mieux au trait de caractère de son collègue



Le jeu de cartes Totem - le jeu qui vous veut du bien

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 Le canevas de proposition de valeur (Value Proposition Canvas) permet :

1- De comprendre le profil du client sur la base de son environnement, ses préoccupations, ses aspirations

2- De proposer une proposition de valeur sur la base des attentes du client.



 Le diagramme d'affinité est un outil généralement employé pour organiser des idées évoquées lors d'un brainstorming (ou autre méthode de recherche d'idées) en les structurant par thèmes ou catégories. Ces thèmes seront établis en fonction des liens existants entre les différentes idées = affinité des idées les unes avec les autres.



Appelé également Diagramme KJ identifiée par les initiales de son auteur : Jiro Kawakita

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 Demandez à chaque participant d'écrire chacune de ses idées sur une feuille A4 et de les passer à son voisin afin qu'il les enrichisse. Cette pratique permet à chaque participant de s'exprimer et de rebondir par écrit sur les idées émises par les autres participants.



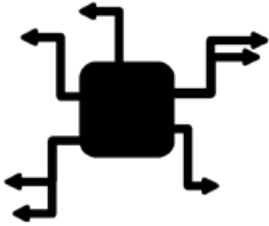
Source : <https://strategyzer.com/>

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

 atelier-collaboratif.com

 BY-NC

LE MINDMAPPING Niveau ● ●	WORLD CAFÉ Niveau ●	DESIGN STUDIO Niveau ● ●
 ● Représenter les idées de façon hiérarchique, facilitant ainsi le choix des actions à mettre en œuvre. ● 5-50	 ● Faire émerger des idées concrètes partagées par tous en s'appuyant sur l'intelligence collective. ● 10-300	 ● Générer un maximum d'idées en un minimum de temps ● 3-25
Générer des idées SCAMPER Niveau ● ●	Générer des idées CRAZY 8 Niveau ●	Générer des idées LES "5 POURQUOI" Niveau ●
 ● Trouver des idées à travers différents angles ● 3-25	 ● Générer une grande variété d'idées ● 3-50	 ● Remonter à la cause racine d'un problème. ● 5-15
Générer des idées QQOQCP Niveau ● ●	Générer des idées LE DUR, LE MOU, LE FLOU Niveau ●	Résoudre des problèmes LE DIAGRAMME ISHIKAWA Niveau ● ●
 ● Rassembler des informations concernant une problématique. ● 5-15	 ● Définir le périmètre de travail d'une équipe. ● 5-15	 ● Identifier les causes à un problème. ● 5-15
Résoudre des problèmes	Résoudre des problèmes	Résoudre des problèmes

📋 Invitez chaque partie prenante du projet à imaginer et dessiner la solution en 3 étapes :

- 1- Dessiner puis pitcher devant un petit groupe pour une critique constructive.
- 2- Recommencer une ou deux fois
- 3 - Voter pour la meilleure solution



Brian Sullivan

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Inviter les participants à faire émerger des propositions en groupes de 4/5 personnes autour d'une table puis à les faire changer de table régulièrement afin de venir compléter les idées des uns avec celles des autres.



Juanita Brown, David Isaacs (Shaping Our Futures Through Conversations That Matters)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Cet outil peut être utilisé dans la résolution de problèmes. Il fournit une représentation en arborescence qui permet de structurer et décomposer en multi-niveaux des idées en fonction d'une situation à analyser.



atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Les " 5 Pourquoi " est un outil de résolution de problème permettant de remonter à la cause racine d'un problème en se posant plusieurs fois la question " Pourquoi " .



Source :5 Why (Lean)

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Prendre une feuille A3 et la plier en 8 (8 cases) pour chaque participant

Chaque membre de l'équipe dessine une idée dans chaque partie.

Debriefing en affichant les dessins



Design Thinking

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 La méthode S.C.A.M.P.E.R. permet, au travers d'une série de 7 questions, de repenser une solution, un concept, un problème en l'abordant sous différents angles.



Alex Osborn & Bob Eberle, "Scamper Games for Imagination Development".

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Le diagramme est utilisé comme outil d'identification des causes à un problème.

Il se présente sous la forme d'arêtes de poissons en classant les causes par catégories.

Les catégories peuvent être libres ou reposer sur des axes prédéfinis comme les 5M : Matière, Matériel, Méthodes, Main d'œuvre, Milieu.



Source :Lean

atelier-collaboratif.com

BY-NC

📋 Les participants devront définir ce qui dans le projet ou l'organisation représente : le DUR, le MOU, le FLOU. Les participants construisent ensuite une synthèse collectivement.



Source :Travailler en mode workshop

atelier-collaboratif.com

BY-NC

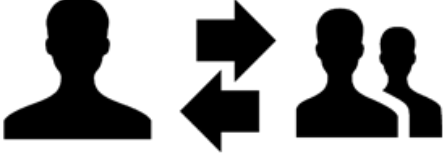
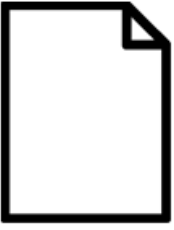
📋 Présenter la grille QQOQCP puis les participants doivent la remplir soit individuellement soit par groupe. Ensuite, le groupe élabore une synthèse de la problématique.



Source :Lean

atelier-collaboratif.com

BY-NC

LA MATRICE DES ATTENDUS 🕒 30'-120' Niveau ●●  🎯 Formaliser et échanger sur les attendus de chaque partie prenante du projet. 👥 5-30 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes LES CHAPEAUX DE BONO 🕒 60' Niveau ●●●  🎯 Diviser la recherche des freins et des leviers, chacune représentée par un chapeau de couleur qui symbolise une façon de penser. 👥 6-15 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes LE LOTUS 🕒 60-120' Niveau ●  🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue. 👥 5-15 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes	LE GEMBA WALK 🕒 Niveau ●●●  🎯 Comprendre, corriger des problèmes rencontrés sur le terrain. 👥 3-10 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes MATRICE SWOT 🕒 60' Niveau ●  🎯 Evaluer la situation d'un service, d'une équipe afin de définir une stratégie. 👥 3-10 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes SIPOC 🕒 60' Niveau ●●●  🎯 Comprendre et améliorer les activités d'un processus ou d'une organisation, 👥 5-15 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes	A3 THINKING 🕒 60' Niveau ●●  🎯 Permet d'identifier, résoudre et suivre un problème. 👥 5-15 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes L'ANTI-PROBLÈME 🕒 45-60' Niveau ●●  🎯 Débloquer une situation lorsque vous vous trouvez à court d'idées. 👥 3-10 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes CO-DEV 🕒 60' Niveau ●●  🎯 Résoudre des problématiques en groupe en bénéficiant de l'expérience de chacun 👥 4-10 ⚙️ 📊 Résoudre des problèmes
--	--	---

 L'A3 Thinking solving est utilisé pour analyser une problématique et pour trouver les solutions adaptées dans un court laps de temps. Construit par une équipe pluridisciplinaire, il décompose la problématique en plusieurs phases pour permettre de la traiter de manière efficace.



 Le Gemba signifie " l'endroit où cela se passe ". Cela peut correspondre au bureau du service, au lieu d'expérience client.

Le Gemba consiste à privilégier l'analyse sur le terrain plutôt que dans un bureau ou une salle de réunion.

L'état d'esprit du Gemba Walk s'applique à tous les niveaux hiérarchiques en allant de la direction jusqu'aux opérationnels.



 Chaque participant renseigne individuellement les attendus envers les autres acteurs : 1 attendu = 1 post-it.

À tour de rôle, chacun vient coller ses attendus sur le tableau et les partage avec l'ensemble du groupe.



 atelier-collaboratif.com



Source :Lean

 atelier-collaboratif.com



Source :Gamestorming

 atelier-collaboratif.com



 Présenter un problème opposé à celui auquel le groupe fait face.

Plus l'opposition adoptée sera extrême, plus l'exercice sera bénéfique.

Demander alors aux participants qu'ils développent différentes manières de résoudre l'anti-problème.



 Classer et prioriser les données externes en Menaces ou Opportunités et les données internes en Forces ou en Faiblesses.

Ensuite tirer des actions à mener sur ces différents stratégiques.



 Cette pratique est utilisée pour structurer la phase de recherche d'idées en évitant la censure.

Chaque chapeau est différencié par une couleur qui correspond à un type de réaction.

Les chapeaux sont attribués aux différents participants leur désignant un rôle.

Ces rôles peuvent changer durant la séance de créativité.



Source :Donna Spencer (" Reverse It ")

 atelier-collaboratif.com



 atelier-collaboratif.com



Source : Edward de Bono

 atelier-collaboratif.com



 Faites exposer et clarifier la problématique auprès d'un groupe de 4/5 personnes autour d'une table puis faire émerger les points de vue de manière collégiale.



 SIPOC signifie Supplier, Input, Process, Output, Customer.

Cette pratique est utilisée pour représenter les bornes des processus à améliorer et identifier les pratiques associées en se recentrant sur les attentes du client.

Le SIPOC se construit par questionnaire: Où commence le processus? Comment fonctionne-t-il ? Où se termine le macro processus ?



 La Fleur de Lotus permet de collecter puis explorer des problèmes en utilisant une représentation de type fleur de lotus.



Source : Claude Champagne et Adrien Payette

 atelier-collaboratif.com



Source :Lean

 atelier-collaboratif.com



Source :Inspiré du Lotus Blossum de Yasuo Matsumura

 atelier-collaboratif.com



COMMENT POURRIONS-NOUS ? Niveau 🕒 10'	LA BOÎTE À PRODUIT Niveau 🕒 120'	RETOUR VERS LE FUTUR Niveau 🕒 90'
 Explorer les différentes perspectives d'un problème pour générer de multiples idées de solutions 5-15 	 Obtenir la vision d'un produit et la partager avec l'équipe chargée de le concevoir. 5-30 	 Partager une vision commune et identifier le chemin à parcourir afin d'atteindre l'objectif. 5-30 
Résoudre des problèmes AVEC DES SI... Niveau 🕒 60'-120'	Partager la vision LE BLASON Niveau 🕒 60-90'	Partager la vision EMPATHY MAP Niveau 🕒 15'
 Se projeter sur des solutions à partir d'une situation imaginaire. 5-50 	 Partager collectivement la vision d'une entité, d'un équipe 5-50 	 Cerner le profil d'un client ou d'un utilisateur type. 5-15 
Partager la vision LE PECHA KUCHA Niveau 🕒 6'40	Partager la vision LE VERNISSAGE Niveau 🕒 120'	Partager la vision BUSINESS MODEL CANVAS Niveau 🕒 120'
 Réaliser une présentation dynamique en utilisant uniquement des images . >5 	 Présenter à la façon d'un vernissage les différentes facettes d'un sujet. 5-50 	 Expliciter le business model d'un service, d'une société 5-10 
Partager la vision	Partager la vision	Partager la vision

L'idée principale est de réaliser une feuille de route en partant de la date de fin et en mettant les participants dans un contexte qui peut être par exemple :

"Nous sommes en janvier 2022. Le projet est un succès total. Rappelez-vous tout ce que nous avons fait pour en arriver là..."



Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

atelier-collaboratif.com



Faire réaliser à un groupe une image visuelle et concrète du produit ou service qu'il est censée développer.

Utiliser une boîte en carton matérialisant le produit, l'équipe aura alors pour objectif de remplir chaque face de cette boîte par des images, du texte ou tout autre visuel.

L'atelier se déroule sur 3 phases : l'introduction, la création de boîtes et la mise en commun du travail avec simulation de vente.



Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

atelier-collaboratif.com



La méthode propose de formuler le problème sous forme de question :

COMMENT POURRIONS-NOUS ?

En proposant différente perspective :

Comment pourrions-nous :

-Résoudre le problème ?

-Amplifier ce qui se passe bien ?

-Limiter les extrêmes ?



« How Might We... » Method (Design Thinking)

atelier-collaboratif.com



Etudier en groupe les caractéristiques d'un profil d'utilisateur en dessinant la tête d'une personne puis demander aux participant de se mettre dans la peau du personnage et de décrire ce qu'il "Pense", " Voit ", " Dit ", " Fait ", " Ressent " et " Entend ".



Source :Scott Matthews

atelier-collaboratif.com



Laisser s'exprimer le collectif sur ce qui constitue leur équipe : ses valeurs, ses croyances, ses objectifs et un slogan qui la définirait au mieux.

Ces 4 dimensions seront ensuite représentées sous la forme d'un blason à l'aide d'image, dessin ou tout autre moyen visuel.



Source : Passer en mode workshop

atelier-collaboratif.com



Mettre les participants dans un contexte fictif en commençant les phrases par "Et si..."

A partir de ce contexte, inviter les participants de se projeter sur des solutions ou des amorces de solutions en réponse à la problématique posée.



atelier-collaboratif.com



Le Business Model Canvas est une matrice visuelle composée de 9 blocs.

Segments de clientèle
La proposition de valeur
Les activités clés
Les partenaires clés
Les relations avec les clients
Les canaux
Les ressources clés



La structure des coûts

Source : <https://strategyzer.com/>

atelier-collaboratif.com



Découper le sujet à présenter en thématiques et mettez en place des stands pour chacune d'entre-elles.

Un animateur se chargera alors d'accueillir à chaque stand une partie du groupe de participants afin de lui présenter son thème.

Ce format permet de dynamiser l'exercice de la redescende d'informations.



Faire une présentation en utilisant uniquement des images et en limitant le temps passé sur chaque image.

Vous capterez l'attention de votre auditoire et votre discours en sera d'autant plus percutant.

La projection de 20 diapositives se succède toutes les 20 secondes (la présentation dure au total 6 minutes et 40 secondes au total).



Source : Astrid Klein et Mark Dytham

atelier-collaboratif.com



SESSION "PRE MORTEM"	IMPACT MAPPING	MÉTHODE DU POINT DE VUE (POV)
🕒 60' Niveau ●●●	🕒 >120' Niveau ●●	🕒 10' Niveau ●
 🎯 Effectuer une analyse dès le lancement d'un projet afin d'en affronter les risques. 👤 5-30  Partager la vision 	 🎯 Représenter visuellement les impacts et hypothèses de développement d'un produit. 👤 >3  Partager la vision 	 🎯 Enoncer le problème au travers du point de vue de l'utilisateur. 👤 4-15  Partager la vision 
PAUSE 🕒 🎯	🕒 🎯	🕒 🎯
 👤	👤	👤
🕒 🎯	🕒 🎯	🕒 🎯
👤	👤	👤



Le point de vue est la perception du problème vue par l'utilisateur.
Il s'agit de décrire le problème sous la forme :

L' [utilisateur]

A BESOIN DE [décrire son besoin]

CAR [le pourquoi du besoin – l'utilité]



Design Thinking - Point of View (POV)
<http://dschool-old.stanford.edu/>
atelier-collaboratif.com



Représenter un arbre de décisions en répondant aux questions suivantes : Pourquoi, Qui, Comment, Quoi



Source : Gojko Adzic

atelier-collaboratif.com



En pré-requis, un atelier "pre-mortem" se tient de préférence lors du lancement du projet, en présence des membres clés de l'équipe, et quand les objectifs et le plan à suivre ont été exposés et assimilés par tous.

L'exercice commence par une question très simple : " Où risquons-nous d'échouer ? "

Cependant, la question peut être formulée de façon plus dramatique : " Pourquoi courons- nous à la catastrophe ? ".



Source : Gary Klein

atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com



atelier-collaboratif.com

