



## ENJEUX

Les organisations réinventent leur proposition de valeur, leurs stratégies et leurs modèles. Elles doivent surmonter des problèmes complexes, mettre en œuvre des transformations sous contrainte, changer de culture et de fonctionnement, élaborer de nouveaux produits, services et solutions. Ces défis exigent l'engagement de nombreux acteurs : décideurs, contributeurs, opérateurs, utilisateurs...

Le codesign est une approche innovante, interactive et performante pour accompagner ces démarches, orientée vers l'action. Systémique, itérative et réursive, elle conjugue leadership et collaboratif, exploration et expérimentation, créativité et résultat, pour faciliter la dynamique d'équipes, l'émergence d'idées et leur concrétisation durable en actions et résultats, avec un maximum d'appropriation et d'impact.

## PUBLIC

Dirigeants d'organisations, directeurs et chefs de projets métier et d'innovation, directeurs d'entités opérationnelles ou fonctionnelles, responsables de démarches pilotes...

Consultants, facilitateurs, coachs, animateurs de réseaux et communautés socio-professionnelles, coordinateurs de programmes, responsables pédagogiques, formateurs, enseignants, ...

## OBJECTIFS

Renforcer sa capacité à identifier et qualifier des problématiques critiques, complexes et urgentes. Savoir définir et cartographier un contexte, des objectifs, un écosystème, des trajectoires et livrables.

Se former à la conception et au développement collaboratif de solutions, à la facilitation de projets dans le secteur privé ou public : entreprises, initiatives, organisations sociales ou éducatives.

S'engager dans une démarche en réseau ouvert (interdisciplinaire, multiculturel, multi-partenarial) pour contribuer à faire évoluer les pratiques, comportements et référentiels.

## MODALITÉS

### Calendrier

- ✓ Des sessions de 3 jours (Lu-Me), toutes les 5 semaines, à partir du 30 janvier 2017 ... (5 à 7 sessions au choix)
- ✓ Mentorat et "peer to peer" en temps ajustable

**Durée totale de la formation** 140 h

## EQUIPE

L'équipe pédagogique et d'intervenants compte les acteurs les plus avancés en codesign, actifs dans de nombreuses organisations en France et à l'international : Centre de Recherches Interdisciplinaires, Codesign-it!, The Value Web, Strategyzer (Business Model Generation), Ways of Working, Wild is the Game, Collaboration King, Collaboration in Organizations, d-School (ENPC), Housatonic, Okoni, Innovation Arts, Matter Group, nod-A, Picté, Story@Board, Tomorrow Makers, Airbus, AirFrance, Alliance Française des Designers, réseau ASE, Greenhouse (Deloitte), Devoteam, Forum Economique Mondial, Française des Jeux, Technip, The Difference (PWC)...

### Équipe pédagogique

Sophie Pène, Université Paris Descartes / CRI  
Greg Serikoff, Codesign-it! / The Value Web  
Sébastien Rocq, Codesign-it! / Office et Culture  
Chloé Renault, Les Amis Du Nénuphar / HEC Paris  
Matthieu Saint-Raymond, FDJ  
Adrien Anglivié, Wild is the Game / The Value Web  
Betty Dhamers, Ways of Working  
Nicolas Wauquiez, L'Elastique / Popalecran

**Lieu principal** Codesign-it!,  
6 bis Rue du 4 Septembre, 75002 Paris, France

**Capacité d'accueil maximum** 25 participants

### Tarifs

- ✓ Coût de la formation : Entreprise 3900 €  
Individuel, service public et associatif 900 €
- ✓ Frais de dossier : 300 €

# CONTENUS

## Module 1 - L'environnement socio-économique des organisations

La gouvernance, les modèles d'entreprise. Les plateformes et initiatives. Le cycle de vie et le fonctionnement des entités et programmes. La conduite de projet. Les cultures et identités. La responsabilité et l'éthique, ...

## Module 2 - Les grands principes du codesign

Problématisation, collaboratif et leadership, écosystèmes, rythme, itérations, visualisation, modélisation, récursivité, jeu, émergence, inclusivité, empathie, écoute, expérimentation, prototypage, disruption, ...

## Module 3 - Le cadrage d'une démarche de codesign

Qualification du problème, contexte, intention et sens, acteurs et contributeurs, représentations, processus, livrables, médias, productions, moyens, résultats, actions, ...

## Module 4 - La facilitation de démarches collaboratives

Donner de l'autonomie, accompagner une dynamique des groupes, communautés et réseaux professionnels ou sociaux. Neutralité et exemplarité. Maïeutique. Animation et conduite des équipes. Transfert et connexion des savoirs. Espaces collaboratifs physiques et numériques, outils et référentiels, ...

## Module 5 - L'innovation et le codesign

Business modèles, chaînes de valeur, processus non-linéaires et "sauvages", résistances, tensions créatives, expérimentations, incrémentations et ruptures, signaux faibles, feedback, ...

# VALIDATION

L'évaluation porte sur 3 aspects :

- ✓ Les enseignements que les étudiants tirent du processus d'expérimentation et de projet qui est un des fils conducteurs du DU
- ✓ La qualité des contributions des étudiants aux contenus et articles de fond que publie chaque promotion du DU
- ✓ La capacité à mobiliser les concepts et techniques abordées en sessions de formation.

L'obtention du diplôme est également conditionnée par l'assiduité aux sessions et la production itérative d'une synthèse d'expérimentation.

Le diplôme est délivré par l'Université Paris Descartes avec le soutien du Centre de Recherches Interdisciplinaires

# INSCRIPTION

Admission sur CV, lettre de motivation et entretien

✓ Candidature & Inscriptions :  
<http://app.parisdescartes.fr/cgi-bin/WebObjects/CanditOnline.woa>

✓ Renseignements :  
[formations@codesign-it.com](mailto:formations@codesign-it.com)

# PARCOURS

## Expérimentation & Pédagogie Inversée

La formation est conçue comme un apprentissage par l'expérimentation et la pédagogie inversée. Le design du séquençage et des modules, la mise à disposition des contenus, les échanges avec les intervenants sont évolutifs et non-linéaires.

## Questionnement & Recherche de solutions

Le parcours individuel et collectif favorise l'émergence des questionnements, la recherche et l'élaboration de réponses appropriées, les échanges entre les participants et l'équipe pédagogique.

## Apprendre en faisant

L'acquisition des compétences est rythmée par les simulations, les scénarios et l'élaboration itérative d'une expérimentation réelle.

Cette approche comporte une alternance entre :

- ✓ Ateliers de partage et de transposition des acquis
- ✓ Confrontations avec des professionnels confirmés
- ✓ Publication de points de vue, synthèses, solutions
- ✓ Recherche, exploration documentaire
- ✓ Entretiens de feedback
- ✓ Cours théoriques pour la maîtrise des fondamentaux
- ✓ Retours sur les expérimentations initiées
- ✓ Prototypage de solutions

**CODESIGN**