



Space • People • Methods

# Programme des formations



## *Parcours “Lead Designer”*



MAJ 17/05/2023

## PARCOURS “DESIGN MANAGEMENT”

Placer le design au centre de votre stratégie d’entreprise, en apprenant à élaborer une vision Design, et encadrer, piloter et faciliter une démarche centrée utilisateur.

---

### 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 :

Les cours démarrent à 9h, et terminent entre 18h et 19h, en fonction des 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.

→ **Votre inscription est soumise à un entretien, un examen de votre parcours et un test de connaissance.**

## 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 :

- **Certificat Stratégie UX**

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

[Frédéric Fuchs](#) : Expert en Stratégie UX, Recherche Utilisateur

- **Certificat Design Ops**

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

- **Certificat 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



## Composantes et étapes du parcours “Design Management”

### **Certificat Stratégie UX (2 jours)**

- Stratégie UX (1 jour)
- Design Ops : créer une culture du design (1 jour)

### **Design Ops (2 jours)**

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

### **Certificat Sprint Master (4 jours)**

- La posture du facilitateur (1 jour)
- La boîte à outils du facilitateur (1 jour)
- Faciliter un atelier de cadrage (1 jour)
- Organiser un atelier puis actionner le projet (1 jour)

\*

## *Certificat “Stratégie UX”*

\*

# CERTIFICAT “STRATÉGIE UX”

Mettre en place votre stratégie UX et gérer les priorités d'une équipe agile

---

## Présentation :

Une stratégie UX cherche à aligner l'expérience utilisateurs et les objectifs business. Elle définit des objectifs mesurables pour les équipes UX, définit les moyens et l'organisation la plus appropriée pour les atteindre, et valorise le travail des équipes.

Cette formation fait un point sur l'état de l'art, en évolution rapide. Elle vous fera vous poser les bonnes questions pour mettre en place votre Stratégie UX, et vous donnera les bonnes pratiques actuelles.

## 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 :

- De quizz
- D'un atelier en situation professionnelle en groupe et en individuel : à partir d'un brief, vous devrez proposer un plan d'action, une méthodologie UX, des KPIs, un budget, trouver les arguments pour convaincre.

## 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

**Durée :** 2 jours

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



Space · People · Methods

**Nombre de participants** : 16 participants maximum

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

### **Pré-requis et matériel nécessaire**

- Connaissance basique de l'Agile, du Lean UX, du Design Sprint
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Capacité à gérer une équipe
- Méthodes et rigueur
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)



# Déroulé de la formation

## Jour 1 : Stratégie UX

### 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
- Atelier : Carte des parties-prenantes
- Atelier : Les arguments auxquels sont sensibles chaque partie-prenante

### Aligner UX et Business

- Impact de l'UX sur le business (et vice-versa)
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ?
- Définition de KPIs utiles à la fois pour l'UX et pour le business.
- Prioriser les fonctionnalités à développer : Définir les critères et utiliser différentes matrices de priorisation.
- Importance de définir une vision pour l'UX
- Études de cas
- Atelier : Définir les KPI à mesurer selon son secteur de son entreprise (e-commerce/service public/éditorial)
- Atelier : Définir les priorités de développement
- Atelier : Définir sa vision pour l'UX et définir les étapes pour la mettre en œuvre.

### 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.





## **Jour 2 : Design Ops : Créer une culture du design**

### **La place de l'UX design en agile : design & produit - un nouveau monde**

- Intégrer UX dans les cycles de conception, dans des organisations traditionnelles, et dans des organisations agiles (Lean UX)
- Les nouveaux métiers, responsabilités et compétences : Coach Agile, Product Owner, Product Manager, User Interface Designer, User Experience Designer, UX researcher, Product Designer, Design Ops...
- La place du Design dans le cycle de vie d'un produit

### **Design management - coaching, vision et recrutement**

- Accompagner/coacher les designers de manière individuelle
- Accompagner/coacher une équipe de designers
- Atelier : composer une équipe complémentaire (Skill matrix)
- Atelier : définir des objectifs communs et mesurables (OKR)

### **Design ops - standardisation des pratiques**

- Mettre à disposition des outils pour centraliser les données : Design system, research repository, base de données design et content system
- Bien communiquer, éviter l'effet 'silo' et exemples de bonnes pratiques.

### **Design leadership - posture, rayonnement et stratégie produit & design**

- Faire rayonner le design d'expérience
- Travailler sa posture de leader
- Bâtir une stratégie design sur un produit : transformer une opportunité business en user story

### **Atelier : Construire un plan d'action**

- Analyse et synthèse du brief sous forme de cartographie d'expérience
- Priorisation des problématiques
- KPI
- Story-map
- Stratégie de recherche et moyens adéquats
- Budget consacré : Coûts, équipements, intérêt des résultats et impact en fonction du contexte et du cycle de développement.
- Argumentaire à adopter pour les commanditaires



Space · People · Methods



## *Certificat “Design Ops”*



## CERTIFICAT “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 créez une cartographie de l’équipe de Design, une roadmap Design Ops, une cartographie des rituels, modéliserez le contexte de lancement d’un Design System, créez 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

**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

# 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 : comprendre les besoins de l'équipe Design et de l'organisation
- Présentation du cas pratique / Auditer les activités Design Ops
- 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
- Structurer la collaboration et la communication de l'équipe Design
- Gérer les talents Design : recrutement, onboarding, cartographie et gestion des compétences
- Les difficultés et comment les contourner
- Atelier pratique : cartographie des rituels de l'équipe

### **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



## **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 System 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





Space · People · Methods

\*

## *Certificat “Sprint Master & Facilitation”*

\*



# CERTIFICAT “SPRINT MASTER & FACILITATION”

## Faciliter un atelier et organiser un plan d'action : savoir-être & savoir-faire

---

### Présentation :

Expérimenter des méthodes de facilitation avec des apports sur la communication verbale et non verbale sous forme d'exercices de découverte et d'expérimentations, d'analyses, d'échanges, d'apports théoriques, de mise en place de règles opératoires et de mise en application. Vous serez en capacité d'organiser et faciliter vos propres ateliers de manière confiante et autonome, tout en appréhendant votre propre style de facilitation et en maîtrisant les règles de collaboration.

### Objectif & compétences visées :

- Apprendre à structurer, planifier et préparer un sprint.
- 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 clefs au sein d'un groupe, en renforçant votre habilité à orienter le travail collaboratif.
- Trouver les réponses et l'attitude appropriées face à contexte donné afin de permettre la participation et l'interaction au sein d'équipes pluridisciplinaires.
- Prendre confiance en soi pour réussir ses Design Sprints en toute sérénité.

### Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- de simulations filmées, devant un groupe. Chaque simulation est évaluée en situation professionnelle par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.
- d'une évaluation individuelle écrite, réalisée à partir d'un brief

**Durée :** 4 jours (34 heures)

**Horaires :** 9h/13h - 14h/19h

**Nombre de participants :** 7 participants

**Modalité(s) d'enseignement :** présentiel





Space · People · Methods

### **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
- Toutes personnes 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 :**

- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Méthodes et rigueur
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- Empathie et écoute
- Avoir lu le livre "Design Sprint en pratique" de Pauline Thomas
- Avoir déjà suivi une formation Design Sprint ou connaître les principales méthodes de Design Thinking
- Avoir assisté ou même organisé un ou deux ateliers
- Aimer la méthode et être convaincu de sa valeur et de sa pertinence



# Déroulé de la formation

## Jour 1 : La Posture de Facilitateur

Le parcours proposé sera une alternance d'exercices de découverte et d'expérimentations, d'analyses, de synthèses / constats, d'apports théoriques, de mise en place de règles opératoires et de mise en application dans le champ professionnel. Apports sur la communication verbale et non verbale (diagramme de Merhabian) posture, ancrage, voix, regard, respiration...)

### L'expression (moi)

- Séquence d'ouverture / Règles du jeu
- Se confronter, en douceur, à une 1ère PPP
- Identifier ce qui se passe en situation d'exposition
- Les 3 vecteurs de transmission du message (Visuel, Vocal, Verbal)

### Les émotions

- Identifier les émotions de base
- Les émotions / les postures qu'elles génèrent
- Les postures d'ancrage et de fuite en réaction au stress
- Le stress « pénalisant », que faire pour l'appivoiser
- Les meilleurs outils
- Éprouver les effets de la respiration diaphragmo-abdominale
- Le feedback corporel

### La caisse à outils

- Libérer les gestes co-verbaux
- Les "outils" respiration, corps, voix et regard

### La relation (moi et l'autre)

- La communication, comment ça marche ?
- L'entropie, ou déperdition du message
- L'autre, cet inconnu (identifier les différences de perception individuelle)
- Le cadre de référence
- Les registres du langage (factuel-conceptuel-émotionnel)
- Focus : réaliser à quel point il est difficile de les identifier et comment les incompréhensions, voire conflits, naissent ici.
- Les attitudes de Porter en situation de communication
- L'écoute active (méthodologie)

### L'échange difficile

- Le conflit (le jeu des positions / les 4 postures)
- La posture assertive
- Techniques d'anticipation et de gestion de conflits (CNV, DESC, ECAPA)
- La « synchronisation »



Space - People - Methods

- Le triangle dramatique
- 1ère approche de la communication pacifique et de l'acceptation de l'autre.

### **Animer, s'exprimer ensemble**

- Travailler en mode collaboratif
- Argumentation, dialectique, rhétorique et maïeutique
- S'aguerrir à la situation de prise de parole dans un cadre bienveillant (incarner son message, être en congruence, être à l'écoute, argumenter...)

## **Jour 2 : La Boîte à Outils du Facilitateur**

La deuxième journée vous permet de créer votre boîte à outils, savoir quand, comment, pourquoi les utilise-t-on. Il est essentiel de savoir identifier les méthodes pour mieux répondre à la problématique de votre commanditaire. Être facilitateur nécessite de vous adapter au contexte du projet, de la demande, de la temporalité, de la problématique... Vous aurez besoin de vous approprier les méthodes en les testant, en trouvant votre style pour vivre pleinement le processus d'intelligence collective et embarquer vos groupes.

### **Facilitation, les grands principes**

Le rôle du facilitateur

- Comprendre les dynamiques de groupe
- Composer des groupes
- Faciliter à plusieurs

### **Facilitation, les méthodes à chaque étape du processus**

Quel cadre méthodologique de Design choisir ?

- Design Sprint
- Design Thinking
- Creative Problem Solving
- UX
- Design de Service
- Gamestorming
- Lean UX
- Quelle méthode choisir ? Quand ? Pourquoi ? Comment ?
  - Ouverture de la journée
  - Icebreakers, warmups
  - Formulation de la problématique
  - Energizers
  - Idéation
  - Convergence
  - Prototypage
  - Test
  - Priorisation
  - Clôture





Space · People · Methods

### **Simulations filmées sur une méthode de son choix**

Mise en pratique : chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une méthode de son choix, le groupe réagit, pose des questions.

Chaque simulation est débriefée avec le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'explication des méthodes. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.

## **Jour 3 : Faciliter un Atelier de Cadrage**

Cette troisième journée représente la synthèse des deux premières journées, avec pour objectif de mener le groupe vers la conception d'une problématique réaliste et d'une première priorisation d'idées.

Chaque participant facilitera une méthode tour à tour, le groupe posera des questions. Les intervenants joueront différents types de personnalités afin d'intégrer des points théoriques sur la gestion des dynamiques de groupe difficile. 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 journée d'atelier de bout en bout (Design Sprint Ignite)**

- Ouverture et icebreaker
- Synthèse du brief
- Formulation de la problématique
- Interviews
- Persona / Jobs to Be Done
- Idéation
- Priorisation

### **Gérer les dynamiques de groupe difficiles**

- Comprendre et gérer les types de personnalités
- Dynamiques de groupe difficile
- Comprendre les biais cognitifs à chaque moment du Sprint

### **Simulations filmées sur un atelier d'une journée**

Chacun facilite une des méthodes du Design Sprint Ignite et fait travailler le reste du groupe. Du brief à la priorisation des solutions en fin de journée. Le groupe réagit, pose des questions, tente de déstabiliser le facilitateur. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation. Chaque simulation est évaluée anonymement par le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.



## **Jour 4 : Organiser un atelier puis actionner le projet**

### **Organiser un plan d'action de bout en bout**

- Définir le challenge, les enjeux, les attentes
- Définir la durée pour quel objectif ?
- Convaincre et réunir les participants
- Organiser la logistique
- Organiser les groupes
- Faire un budget
- Mettre en place un plan d'action après l'atelier

### **Atelier individuel et restitution collective**

- Préciser le brief du client
- Formuler une problématique
- Organiser les interviews
- Convaincre les participants et décideurs
- Choisir le cadre méthodologique et la durée
- Détailler un budget

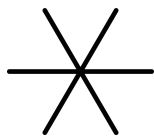
### **Confirmer ses acquis : Simulations express**

Chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une des méthodes du design sprint, le groupe réagit, pose des questions. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation à chacun.

Cette dernière passe permet de confirmer ses acquis, de clôturer la formation avec confiance.

### **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.

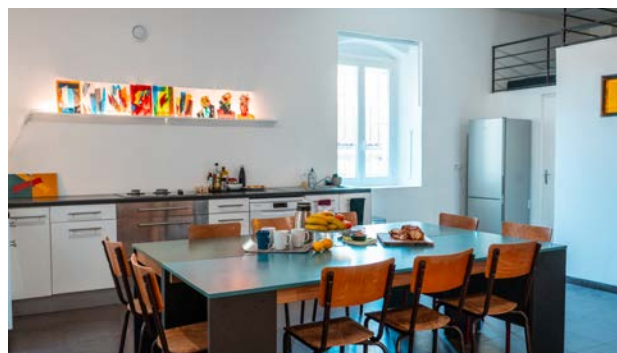


## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.

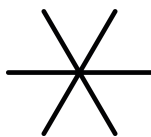


**L'Atelier Joliette (13002)** est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





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](mailto:formation@lelaptop.com)  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Vos contacts pédagogiques :**

Rachel Donnat  
[rachel@lelaptop.com](mailto:rachel@lelaptop.com)

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475

