

EDGY #101

Design d'entreprise 101

DÉCOUVRIR LE DESIGN D'ENTREPRISE
à travers le jeu « La Partie Prenante »

Leaders

Managers

Accompagnants

3H30

Expérimenter le design d'entreprise EDGY
pour en **parler** à ses équipes avec clarté

Comment s'approprier EDGY ?

EDGY est un outil de design puissant si on en a saisi la portée. Comment appréhender sa force et sa simplicité ?

Cette formation offre une première immersion concrète dans le design d'entreprise à travers le jeu « La Partie Prenante ».

En expérimentant différentes décisions et rôles, les participants découvrent les principales composantes d'une entreprise – son identité, son fonctionnement, ses offres et ses relations – et observent comment elles interagissent au sein d'un même système.

Conçue comme une expérience ludique et collective, cette session de formation permet de comprendre la logique systémique d'une organisation et **d'acquérir un premier langage commun pour en parler, en équipe, de façon claire et structurée.**

À propos
de cette
formation

Public visé

Facilitateurs internes, chefs de projet, managers, dirigeants

Objectifs

- ✓ Appréhender la notion de design d'entreprise
- ✓ Comprendre les principales composantes d'une entreprise et les relations qui les relient à travers une expérience ludique et collaborative.
- ✓ Expérimenter la dynamique d'un système organisationnel pour en saisir la complexité et les interdépendances.
- ✓ Apprendre à parler d'EDGY de manière claire et convaincante à son équipe ou à d'autres tiers.

Prérequis
Aptitudes
Durée

Pas de prérequis

Être en situation d'accompagner des démarches

3H30 en présentiel ou en distanciel.



Compétences

- ✓ Reconnaître les principales composantes d'une entreprise et comprendre la manière dont elles interagissent et s'influencent mutuellement au sein d'un même système.
- ✓ Être en capacité de définir la notion de design d'entreprise et de son utilité pour certaines problématiques d'évolution pour communiquer sur l'intérêt de ce type de pratique.

Méthodes mobilisées

Cette formation, 100% expérientielle, permet de vivre de manière ludique les notions clés du design d'entreprise EDGY.

« Découvrir le design d'entreprise » est un atelier participatif et ludique basé sur le jeu « La Partie Prenante », suivi par une discussion en groupe, un débrief collectif et un temps sur la prise de parole auprès de tiers.

La session se termine par une mise en situation expérientielle servant à l'évaluation individuelle des apprentissages issus de l'expérience.

Modalités d'évaluation

L'évaluation se réalise au travers de mise en situation expérientielle sur 2 critères :

1. Capacité à appréhender la notion de design d'entreprise systémique EDGY ;
2. Capacité à communiquer sur l'approche et sur son expérience à des tiers.

Délais d'accès

Les formations catalogues peuvent être mises en œuvre sous un délai de 4 semaines. Les formations nécessitant une adaptation (ingénierie d'adaptation / contextualisation) requièrent un minimum de 2 mois.

Séquence pédagogique



Accessibilité

Possibilité d'aménager le contenu et les modalités de cette formation pour permettre la participation des personnes en situation de handicap : merci de nous contacter au besoin.

Tarifs intra-organisation

Devis sur demande
Nos formations sont éligibles aux dispositifs de financement

Format

Présentiel (recommandé) ou en distanciel avec adaptation des mécaniques de jeu.

Nos formations peuvent être adaptées aux enjeux et aux spécificités de l'organisation (intégrer un projet managérial par exemple) sur devis intégrant une adaptation pédagogique.



Programme détaillé



Découvrir le design d'entreprise à travers le jeu « La Partie Prenante »

Session #1 - unique

- 1. Accueil et mise en place**
Présentation du jeu et des objectifs de la séance.
- 2. Première expérimentation**
Découverte des composantes d'une entreprise et de leurs interactions à travers une entreprise fictive.
- 3. Débrief collectif**
Identification des grandes dimensions et premières observations sur leurs liens.

Pause

- 4. Deuxième expérimentation**
application sur un sujet réel pour ancrer les apprentissages.
- 5. Introduction au design d'entreprise**
mise en perspective et rôle de la facilitation pour créer une compréhension commune.
- 6. Restitution finale**
prise de parole pour parler d'EDGY de manière claire à son équipe ou à des tiers.
- 7. Conclusion :** synthèse des apprentissages et exercices simples pour continuer à observer les interconnexions au quotidien.

Exercices post-atelier

Suggestion pour une prolongation autonome

1. Exercice 1 – Cartographier son environnement immédiat
2. Exercice 2 – Observer les interconnexions au quotidien

Calendrier proposé en inter entreprise

LES SESSIONS A LA CARTE

Découverte non stop (mensuel)



20 janvier



17 février



19 mars



16 avril



19 mai

LES PARCOURS

Parcours *Premières Notions* EDGY #1-2006-1



20 janvier



28 janvier



29 janvier

Comprendre et pratiquer EDGY en tant que partie prenante

$$3H30 + 2 \times 7H00 = 17H30$$

Parcours *Premières Notions* EDGY P#1-2006-2



19 mars



14 avril



15 avril

Comprendre et pratiquer EDGY en tant que partie prenante

$$3H30 + 2 \times 7H00 = 17H30$$