



**COMPTE-RENDU  
HAPPY ACTION 29 JUIN  
2018**

**WISEO**

# HAPPY ACTION DU 29 JUIN 2018 EN COLLABORATION AVEC VISEO.

OLIVIA LISICKI, JON HAUET, MÉLISANDE BOUSQUET, JÉRÔME ALLIX.



# PREMIÈRE PARTIE : PRÉSENTATION

Privilégier des cycles courts de conception de solution en étant agile.

Favoriser l'intelligence collective pour créer l'engagement

Comprendre les problèmes avant de trouver une solution par le design thinking.

# PREMIÈRE PARTIE : PRÉSENTATION

## LES TROIS PILIERS DU CHANGE

**Culture digitale**



Vous aider à acculturer votre entreprise aux nouveaux usages digitaux, aux valeurs induites, à la connaissance des outils et pratiques

**Emergence de nouveaux outils et nouvelles postures**



Accompagner l'émergence de nouveaux métiers, la prise en main de nouveaux outils, la définition de nouveaux process.

**Management et organisation**



Insuffler des nouvelles techniques de management basées sur la coopération, qui favorisent la créativité et l'innovation et qui engagent les collaborateurs.

# PREMIÈRE PARTIE : PRÉSENTATION



## USER CENTRIC

Se positionner du point de vue du collaborateur. **Observer les utilisateurs**, en tirant parti des méthodologies du **Design Thinking** et **Lean Startup**



## ÉQUIPE AGILE & PLURIDISCIPLINAIRE

Des réponses sur-mesure adaptées à vos enjeux business et votre métier.



## VISIBLE & MESURABLE

Communiquer sur les réalisations. **Impliquer** les collaborateurs. Définir des **indicateurs de performances** d'une démarche de change.



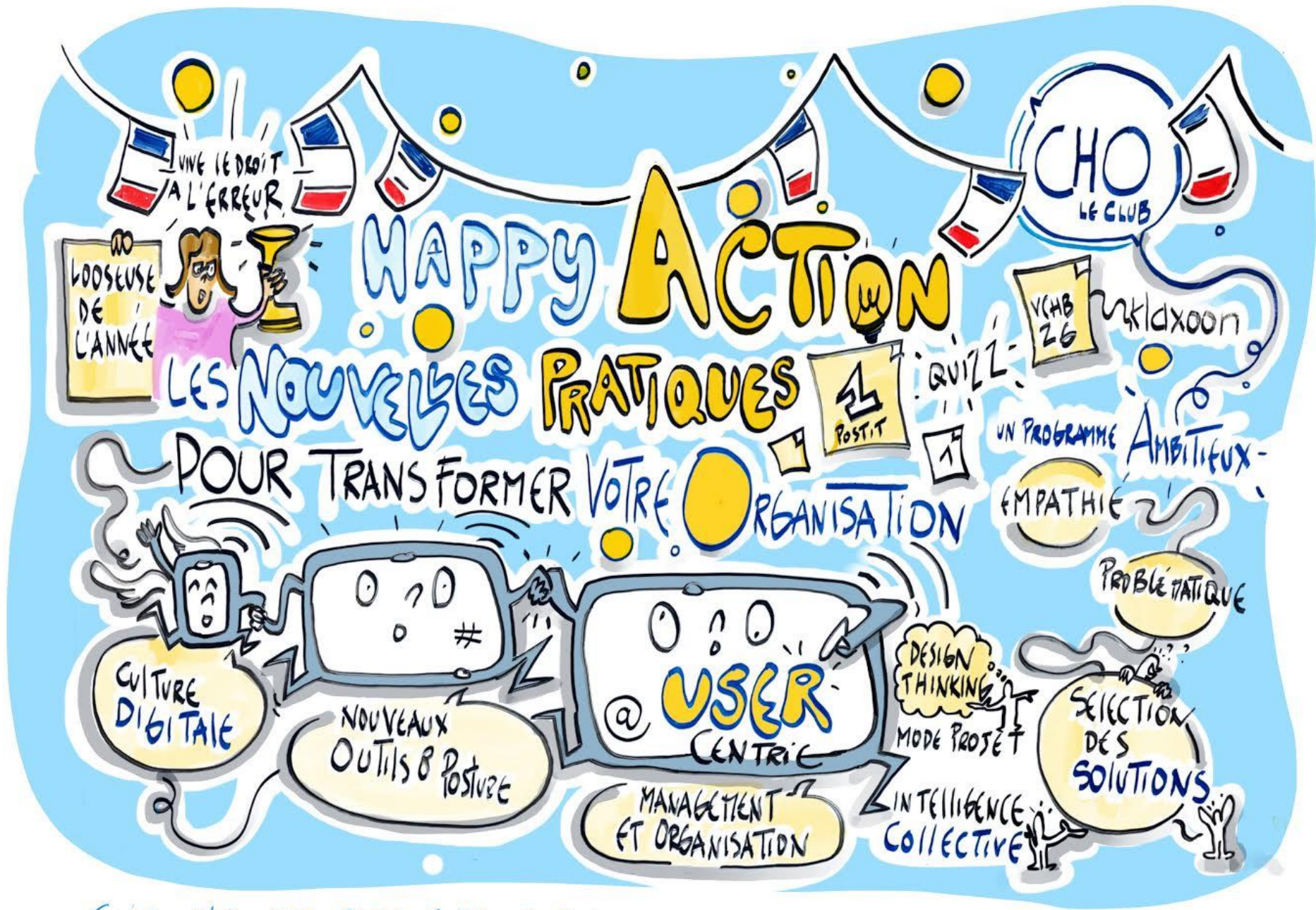
## CO-CRÉATION

La conduite du changement comme **catalyseur culturel** en interne, autour de nouvelles méthodes de collaboration qui réunissent **l'ensemble des parties prenantes**.



## CONCRET & RYTHMÉ

Des actions rapides et concrètes pour stimuler l'intérêt, l'engagement et la motivation des équipes.



# DEUXIÈME PARTIE : DÉCOUVERTE EMPATHIQUE, SPEEDMEETING

Quel animal  
totem  
représente  
ton état  
d'esprit ce  
matin ?

Transformation  
du problème /  
aspiration en  
question

Atteindre  
QUOI ?

Résoudre :  
POURQUOI ?

# TROISIEME PARTIE : WORLD CAFE



Tirer des  
cartes  
« dans la  
peau de... »

PITCH  
3mn

Réaliser un  
mapping  
de  
solutions



# QUATRIEME PARTIE : DESIGN DES SOLUTIONS

50mn pour  
proposer  
un Minium  
Viable  
Change

PITCH  
3mn

Modélisation  
créative :  
Quick win en  
volume

## PROBLÉMATIQUE

Revalider la problématique principale à adresser



## SOLUTION PROPOSEE

Décrire la solution proposée pour répondre à la problématique



## QUICK WIN

Décrire la ou les expérimentations réalisables en 3 mois.  
Qui ? Quand ? Comment ?



## Indicateurs clés

Un à deux indicateurs permettant de qualifier le succès de l'expérimentation

Modèle à  
suivre pour  
le MVC

