

# Sébastien Onze

Concepteur . Formateur . Auteur . Graphiste

Créatif et réactif !



## PROFIL

Passionné par l'écriture, la communication, le développement personnel et les jeux, je suis curieux de tout domaine centré sur l'humain. Mon métier revient souvent à transmettre des savoirs ou des messages de façon claire, ludique et concrète. Pour cela, j'aime engager mon auditoire dans une histoire qui le concerne, au plus près de ses émotions. J'aborde mon travail comme une aventure et adore me lancer des défis. Mon projet idéal concilie la rigueur, le partage et le plaisir !

## PARCOURS

### Formateur et ingénieur pédagogique (freelance)

2000 - 2014 / 2020 - aujourd'hui

AICEF (MONTREUIL), LETTRE EN LIEN (PARIS), CGA 06, AGERA SOADRA, CGAI SAÔNE ET LOIRE, CG DE CHAMPAGNE, CGA HAUTE NORMANDIE, CGA LANDES DE GASCOGNE, ABCPL, CGA SAINT-MALO, CGA2, CEGAPA, ARAPL NICE, FRANCE GESTION PARIS, BIOSÈNS (PARIS), TANIT (PARIS), CFPJ (PARIS), DEVOP (PARIS), EFE (PARIS) SLTI PARIS

### Directeur et animateur des ateliers d'écriture créative

Points de Suspension

2003 - 2013

POINTS DE SUSPENSION (PARIS), INTERVENTIONS POUR : CENTRE SOCIOCULTUREL LA LUTÈCE (VALENTON), CENTRE INTER-MÉDIATHÈQUES DES HÔPITAUX DE PARIS, ASSOCIATION DU PERSONNEL DU MINISTÈRE DE LA CULTURE (PARIS), ASSOCIATION DU PERSONNEL DU C. N. C. (PARIS), MÉDIATHÈQUE FRANÇOIS MITTERRAND (ULIS), BIBLIOTHÈQUE MOUFFETARD (PARIS), ACTIV' & COMPAGNIE (PARIS), FIRMENICH (NEUILLY)

### Graphiste (freelance)

2009 - 2014 / 2020 - aujourd'hui

MARABOUT, LE NOUVEL ATILA, TANA EDITIONS, PIKTOS, INTER EDITIONS, MANGO, OUTLIER EDITIONS, QUALICE CONSULTING, LE PUBLIC SYSTÈME, TANIT FORMATION, HÉBÉLOME CONSEIL, SOUN PRODUCTIONS, LE RENDEZ-VOUS RIVE GAUCHE

### Concepteur rédacteur évènementiel / teambuilding / jeux (freelance)

2012 - 2014 / 2020 - aujourd'hui

LE PUBLIC SYSTÈME (PARIS), TANIT FORMATION (PARIS), SOUN PRODUCTIONS (PARIS)

### Directeur de formation / chargé de projet évènementiel

2014 - 2020

SOUN PRODUCTIONS (PARIS)

## CONTACT

### Téléphone

06 46 02 99 31

### Email

onzesebastien@gmail.com

### Site

www.sebastien11.com

## DIPLÔMES

### MAÎTRISE

Lettres modernes

Sorbonne Paris IV

### BACCALAURÉAT A1

# Sébastien Onze

Formateur . Concepteur . Auteur . Graphiste

## COMPÉTENCES

### FORMATEUR ET INGÉNIEUR PÉDAGOGIQUE

- 45 formations en efficacité professionnelle, communication écrite et orale, développement personnel, management, marketing, vente
- Tous secteurs, spécialisé PME, PMI, professions libérales / banques et assurances / laboratoires pharmaceutiques
- Création d'e-learning / blended learning, dont design et programmation sur Articulate 360
- Direction pédagogique et coordination de formateurs
- Création / révision de catalogue de formation
- Ingénierie pédagogique en accompagnement de conférenciers experts
- Création de kits de formation express

### CONCEPTEUR EN JEUX / MARKETING / EVENTS

- Direction de projets formation, team building et évènementiel : prise de brief, brainstorming, présentation client, suivi et réalisation
- Tous public, spécialisé management, ventes et market
- Conception, rédaction, design de supports de vente, dont eadv
- Serious games en présentiel ou digital : wargame concurrentiel, mises en situation, training, parcours client, brainstorming, learn & share, design thinking...
- Création de RP originales : théâtre interactif, controverses, conférences participatives, création de courts métrages...
- Spécialisé en escape games

### AUTEUR

- *Accédez aux sources cachées de votre personnalité* (avec Stefano Scribani, InterEditions)
- *Écrire sa vie* (avec Cécile Bonifas, Ed Mango)
- *150 défis d'écriture pour en finir avec la page blanche* (Ed Mango)
- *Petit livre à offrir à un amateur d'énigmes* (Ed Tana)
- *Petit livre à offrir à son frère ou sa sœur* (avec Raphaëlle Vidaling, Ed Tana)
- *Petit livre à offrir en guise de rayon de soleil* (avec Raphaëlle Vidaling, Ed Tana)
- *Escape game : Le piège de l'espace* (Ed Marabout)
- *Escape game - Fureur viking* (Ed Marabout)
- *Escape game - Le secret du Nautilus* (Ed Marabout)

### GRAPHISTE

- Visuels tous supports, print et web
- Institutionnel : powerpoint, prezi, plaquette, logo, charte graphique...
- Culture et édition : couvertures et maquettes intérieures de livres / ebooks / invitations / affiches...
- Pour la relecture : compétences de rédacteur / correcteur

## LOGICIELS

### BUREAUTIQUE

Word, Excel, spécialisé en Powerpoint

### DESIGN

Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, Prezi

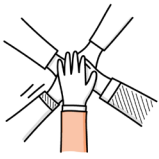
### DIGITAL

Articulate 360, Wix

## LANGUE

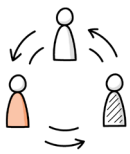
### ANGLAIS

courant



## Management et leadership

- **MANAGER UNE ÉQUIPE, LES FONDAMENTAUX**  
*Encadrer, motiver, responsabiliser*
- **AUTONOMIE, INNOVATION ET CO-CONSTRUCTION**  
*L'engagement libre et responsable au cœur de mes équipes*
- **DEVENIR MANAGER COACH**  
*Accompagner pour autonomiser*
- **MANAGER ET MOBILISER UNE ÉQUIPE PROJET**  
*Associer, autonomiser et mobiliser les personnes sur la durée*
- **L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE AU CŒUR DE L'ACTION**  
*Communiquer, accompagner, associer, challenger*
- **PILOTER LA PERFORMANCE DE SES ÉQUIPES**  
*Développer les compétences et accompagner ses collaborateurs*
- **AFFIRMER SON LEADERSHIP AVEC LA COMMUNICATION ASSERTIVE**  
*Manager en toute confiance, associer les talents*
- **CONDUIRE UN ENTRETIEN SENSIBLE**  
*Recadrage, conflit, évaluation, annonce...*
- **OUVRIR SON RÉPERTOIRE RELATIONNEL**  
*Manager avec la méthode Masques & Attitudes*



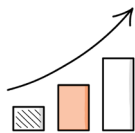
## Intelligence relationnelle

- **S’AFFIRMER POUR RÉUSSIR**  
*Renforcer son assertivité et investir ses projets avec conviction*
- **DÉNOUER LES OPPOSITIONS ET LES CONFLITS**  
*Gérer les comportements avec la communication assertive*
- **LA RÉUNION EFFICACE SANS PERTE DE TEMPS**  
*Soignez votre réunionite aigüe !*
- **CONSTRUIRE DANS UN CHANGEMENT PERMANENT** *Gérer son stress, trouver ses repères et saisir les opportunités*
- **PRENDRE LA PAROLE EN PUBLIC**  
*Une attitude et des mots qui portent*
- **LES FONDAMENTAUX DE LA NÉGOCIATION**  
*Comprendre les enjeux et adopter la bonne posture*
- **RÉUSSIR SON ENTRETIEN D’EMBAUCHE**  
*De la préparation à la conviction*
- **DÉVELOPPER SON INTELLIGENCE RELATIONNELLE** *Méthode Masques et Attitudes*
- **DEVENIR FORMATEUR OCCASIONNEL**  
*Animer des formations professionnelles et impactantes*
- **CRÉER UN ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE / DE LOISIR**  
*Conception, réalisation, animation*
- **CONCEVOIR UN LEARNING GAME**  
*Transmettre par le jeu, pour vos apprenants, collaborateurs ou clients*
- **CRÉER DES MODULES D'E-LEARNING**  
*Les clés de la pédagogie digitale*



## Expression et créativité

- ÉCRIRE POUR FAIRE AGIR  
*Clarté et style de vos écrits professionnels*
- STORYTELLING  
*Mieux qu'un argumentaire : une histoire vraie*
- THIS IS MY TEAM  
*Valeurs, forces et engagements d'une équipe, d'un groupe ou d'une marque*
- SCOOP RUN !  
*once oir une communication interne qui suscite l'ent ousiasme*
- BOOSTEZ VOTRE EFFICACITÉ AVEC LE MIND MAPPING  
*rou er des idées, prendre des notes, présenter un pro et*
- ANIMER UN ATELIER D'ÉCRITURE  
*u rir l'imaginaire et les mots*
- ÉCRIRE UN LIVRE PRATIQUE  
*our transmettre une mét ode, un sa oir ou une e périence*
- CRÉER UN SITE VITRINE AVEC WIX  
*é elopper un site professionnel et sur mesure, en quelques clics*
- PENSEZ PUB !  
*l est temps de ous faire remarquer*
- PILOTER UN PROJET ÉVÈNEMENTIEL  
*e la conception au our*
- PRÉVOIR ET ANIMER UN STAND  
*ttirer et se démarquer, en toute con i ialité*



## Accueil, conseil et vente

- SELLING ACADEMY  
*Améliorer ses pratiques, gagner en assertivité, booster ses ventes*
- L'ART DE L'ARGUMENTAIRE  
*Attitudes et arguments pour persuader avec conviction*
- DU CLIENT CONQUIS AU CLIENT FIDÈLE  
*Créer une relation de confiance sur le long terme*
- SE DIFFÉRENCIER PAR NOS ENGAGEMENTS  
*Le client au cœur de l'entreprise*
- LA VENTE ACCOMPAGNÉE DE LA TABLETTE TACTILE *Mise en place d'un projet marketing / selling*
- ADAPTER SA COMMUNICATION AUX CLIENTS  
*Méthode Masques & Attitudes*



## Développement professionnel

- **ÉCRIRE POUR FAIRE AGIR**  
*Clarté et style de vos écrits professionnels*
- **UNE MÉMOIRE À TOUTE ÉPREUVE**  
*Mémoriser noms, chiffres, listes, argumentaires...*
- **GÉRER SON TEMPS ET SES PRIORITÉS**  
*Gagner en organisation et performance*
- **GAGNER 4 HEURES PAR SEMAINE EN GÉRANT MIEUX SES MAILS**  
*12 principes pour communiquer efficacement et gagner du temps*
- **CONCRÉTISEZ VOS PROJETS**  
*De l'idée initiale à sa réalisation*
- **CHALLENGER MINDSET**  
*Les 5 clés de la démarche proactive*
- **L'ESPRIT DE SYNTHÈSE, À L'ÉCRIT ET À L'ORAL**  
*Comprendre l'essentiel, clarifier ses messages*
- **TRANSFORMEZ VOTRE STRESS EN ÉNERGIE MOTRICE**  
*9 actions simples pour rester positif et dynamique*

# Formats originaux de formation

Sébastien Onze



## KIT FORMATION

### CLÉ EN MAIN, POUR ANIMATEUR NON FORMATEUR

Des directeurs régionaux doivent entraîner leurs équipes sans avoir le temps de maîtriser le support ? Une entreprise souhaite déployer une campagne de sensibilisation sans formateurs dédiés ? Le kit gère le déroulé et ses activités. Animer n'a jamais été aussi zen !

- Powerpoint avec voix off / animations ou vidéos
- Activités d'échanges / mises en pratiques / jeux / improvisations... : compte à rebours à l'écran pour gérer le temps
- Suivant les cas :
  - l'animateur se forme en amont via le tutoriel
  - l'animateur n'a besoin d'aucune préparation
- Possibilité de gamification avec matériel pédagogique ludique : cartes, plateau de jeu, buzzers, mots aimantés... Le groupe relève des défis et gagne des points pour une victoire finale



## ESCAPE LEARNING GAME

### PIÉGÉS DANS LA FORMATION !

Les participants, héros d'une histoire, doivent triompher des épreuves de ce jeu collaboratif. Dans cette version orientée formation, les énigmes permettent d'apprendre et retenir tout en s'amusant.

- Diverses formules :
  - Escape game en salle. Décor et accessoires installés par l'animateur
  - Escape game parcours. Idéal pour découvrir un lieu.
  - Escape game jeu de société. Matériel dans une boîte. Animateur optionnel. Une tablette tactile / un jeu de cartes gère le déroulé et les indices.
- Idéal pour une formation flash, sensibilisation à une thématique, découverte produit, ou bien comme icebreaker d'ouverture
- Jusqu'à 200 personnes si besoin, par groupes
- Budget très variable en fonction de la demande et du matériel. Possibilité de capitaliser sur des énigmes déjà conçues.



## CONFÉRENCE PARTICIPATIVE

### TOUS ACTEURS DU SAVOIR

Le public croyait assister à une conférence, il se retrouve participer à des échanges et expériences... La formation version show, possible à plusieurs centaines de personnes.

- Chaque point clé est lié à une activité à accomplir pour le public. Exemples :
  - Votes réactions assis / debout, échanges au micro catch box
  - Challenge collectif
  - Expérience sociale
  - Mise en situation sur scène
  - Controverse préparée en équipes
- Version théâtre interactif : des comédiens jouent des situations difficiles. Le public leur vient en aide pour qu'ils s'en sortent.
- Possibilité d'utiliser les téléphones pour des sondages, quiz, nuages de mots
- Une animation placée aussi sous le signe de l'humour

# Formats originaux de formation

Sébastien Onze



## JEU DE SOCIÉTÉ SERIOUS GAME

CHALLENGE, PLAISIR ET COMMUNICATION

Un plateau, des pions, des cartes... le jeu permet une meilleure appropriation. Toute thématique de formation peut donner lieu à un jeu de société. Il sert d'ice-breaker (pour ouvrir un sujet), ou peut se décliner sur toute une session, en plusieurs épisodes.

- Jeu de simulation, d'anticipation et de prise de décision  
(par exemple situations de vente, face à divers clients)
- Jeu de communication, de soutien et d'information  
(par exemple réunissant des patients sur leurs parcours de soin)
- Jeu de brainstorming, de recherche de solution et d'engagement  
(par exemple pour installer une nouvelle organisation interservices)
- Jeu d'apprentissage, pour s'approprier tout élément  
(par exemple des normes, un argumentaire...)



## E-LEARNING DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LE STORYTELLING AU CŒUR DE LA FORMATION

Le participant accompagne un personnage et l'aide à prendre des décisions. L'histoire évolue en fonction des choix. Plongé dans des situations concrètes, on comprend mieux les enjeux et les solutions. Un quiz final renforce les acquis.

- Game design simple et efficace. Nanolearning par une succession de petits objectifs à accomplir. Scoring valorisant.
- Storytelling :
  - Histoire proche de celle du participant (même poste, mêmes situations...)
  - Histoire métaphore (enquête d'espionnage, gestion d'un restaurant...)
- Divers traitements possibles :
  - Vidéos avec acteurs
  - Personnages 3D ou dessinés, avec voix off
- Programmé sur Articulate 360, intégrable à toute plateforme ou bien logiciel exécutable sans connexion internet



## VISUAL THINKING

ATELIERS DE PARTAGE ET RÉFLEXION PAR L'IMAGE

La pensée visuelle (connue surtout pour le doodling et le mindmapping) est une démarche analogique, intuitive et non linéaire. Cette approche concrète permet de tenir compte de nombreux facteurs, tout en demeurant synthétique. L'aspect émotionnel (freins, motivations, identité, valeurs...) fait aussi partie du processus.

- Jeu de 54 cartes :
  - Photos métaphores de rôles, d'obstacles, d'actions, de ressentis...
  - Visuels ouverts aux interprétations, non connotés positifs ou négatifs
  - 30 pratiques possibles : partage d'opinions, identification d'un problème, jeu des présentations, engagement à long terme, best practices, organisation d'équipes, innovation, créativité, business plan, persona, etc.
  - Remis à chaque participant avec le guide pratique
- Autres techniques : mindmapping, draw my team, fresque, etc.