

**2 JOURS**

E-Learning 15min



Présentiel 14h



Distanciel 14h

# DÉVELOPPER L'OUVERTURE À L'INNOVATION



## PUBLICS CONCERNÉS

- Consultant, manager ou tout responsable souhaitant développer l'innovation dans son environnement professionnel



## PRÉ-REQUIS

- Aucun



## OBJECTIFS

- Comprendre l'innovation aujourd'hui
- Repérer ses résistances à l'innovation
- Connaître le cycle de l'innovation et son processus
- Créer les conditions d'un environnement favorable à l'innovation
- Intégrer la posture de facilitateur « Mindset »
- Diffuser concrètement l'état d'esprit « innovation » au sein de l'entreprise
- Expérimenter le processus de l'innovation de A à Z
- S'entraîner à animer des séquences créatives d'innovation
- Découvrir la méthode Design Thinking



Cette formation s'adresse à tout consultant, manager ou responsable qui souhaite développer et mettre en place un contexte favorable pour booster les capacités d'innovation grâce à des méthodes et des outils efficaces.

Grâce à cette formation, vous allez :

- Créer un environnement propice à l'innovation
- Découvrir différents outils et méthodes
- Mettre en mouvement les capacités d'innovation de vos équipes ou dans le cadre de vos missions

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### 1. COMPRENDRE L'INNOVATION AU 21<sup>E</sup> SIECLE

- Définir l'innovation dans un monde VUCA
- Identifier les innovations majeures par leur caractéristique à partir d'exemples marquants de la fin de 20<sup>e</sup> et au début du 21<sup>e</sup> siècle
- Lever les croyances limitantes sur sa capacité à innover

**Exercice collectif :** Les ballons et les valises

- Les phases dans la vie d'une innovation
  1. Phase de recherche
  2. Phase de développement
  3. Phase de diffusion
  4. Phase de maturité et de déclin
- Le processus de l'innovation
  5. Créer les conditions de l'innovation
  6. Définir des cibles
  7. Approfondir la problématique
  8. Générer des idées
  9. Sélectionner les projets
  10. Développer les projets

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

### Plateforme pédagogique :

accessible dès 15 jours avant le présentiel et pendant 3 mois

**Présentiel** : alternance de théorie, d'exercices et de mises en situation

## SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pendant la formation, chaque participant utilise un support qui reprend les concepts et différents points traités et des exercices d'application et d'entraînement.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- A Clichy sur Seine 92110 et à Paris :
- Une salle de formation + une terrasse pour les pauses, accessible par métro, bus et gare
  - PC, relié à un écran LCD pour vidéo-projeté
  - Paper-board
  - Accueil café

## MODALITÉS

- INTER ou INTRA à partir de 5 participants

## FINANCEMENT

Pour les adhérents de l'OPCO ATLAS, cette formation est disponible en Action collective.

Pour toute question sur ce dispositif de financement, contactez nos conseillères formations :

- Par téléphone : 01 47 39 02 02
- Par mail : [info@evoluteam.fr](mailto:info@evoluteam.fr)

## FORMATION À DISTANCE

Pendant toute la période de votre formation, pour toute question relative à la plateforme ou pour toute assistance technique, notre équipe pédagogique en charge des modules e-Learning, répondra à vos questions

- de 10h à 17h30 au 01 47 39 02 02
- ou sur l'adresse mail : [contact@creativelearning.digitalcamp.fr](mailto:contact@creativelearning.digitalcamp.fr)

## 2. FACILITER L'INNOVATION DANS L'ENTREPRISE

- Déterminer les conditions à favoriser pour permettre l'innovation au niveau de :
  - L'entreprise
  - Les équipes
  - Les clients
  - Soi-même
- Le rôle du facilitateur dans la création de l'environnement
  - Créer un climat de sécurité et la confiance – cultiver la curiosité et le doute – donner le droit à l'erreur et au risque – butiner les idées...

**Théâtre forum** : créer la posture du facilitateur

- Les outils d'installation de cet environnement « Creative Mindset »

## 3. EXPERIMENTER LE PROCESSUS DE L'INNOVATION

- Expérimenter le groupe de travail en innovation
  1. Créer les conditions de l'innovation : instaurer les règles du jeu
  2. Définir des cibles (marché) : la persona et la carte d'empathie
  3. Approfondir la problématique : étude internet / consommateur / professionnel / articles ...
  4. Générer des idées (divergence) : Technique du « Brainwriting »
  5. Sélectionner les projets (convergence) : Matrice « Now, How, Waouh »
  6. Développer les projets : Prototypage « Product box »

**Mise en situation** sur un cas proposé

## 4. FAIRE SES PREMIERS PAS DE FACILITATEUR EN INNOVATION

- Expérimenter des séquences d'animation de groupe de travail sur l'innovation

Les participants facilitent tour à tour des séquences de créativité innovantes dans chaque étape du processus de l'innovation

- Préparation d'un workshop (les 7P)
  - Instaurer les règles du jeu
  - Animer avec la bonne posture
  - Brainstorming / pro-action café / hors-bord / SOAR / Diagramme d'affinité / Vote à pastille (dot point)
- La logique et les étapes du Design Thinking
  1. Centrage client (empathie)
  2. Définir le besoin
  3. Rechercher des idées (idéation)
  4. Prototyper (storyboard et storytelling)
  5. Tester la solution (grille d'évaluation)

### ○ Plan de progrès individuel (PPI) et clôture de la session

- Élaborer son Plan de progrès individuel sur la base du Starfish « rétrospective en étoile de mer »
- Validation des apports par rapport aux attentes
- Quizz de fin de formation
- Conclusion et clôture du stage