

DEVENIR CRÉATIF

3 JOURS (21 HEURES)

L'objectif de cette prestation est donc de nous conseiller et de nous accompagner tout au long de la conception du projet dans le process de créativité, afin de relever ce défi de renouveau.

Objectifs pédagogiques

- Proposer d'un ensemble de méthodes de créativité
- Conseiller sur les méthodes de créativité
- Concevoir des ateliers
- Animer des ateliers
- S'immerger auprès des usagers
- Construire, suivre et améliorer un projet
- Dynamiser et rendre efficace le collectif
- Accompagnement au déploiement

Méthodes pédagogiques

Composante : 30% théorie; 40% pratique, 30% échanges

- Formations ludiques basées sur des ateliers, mises en situation, travaux de groupe et individuel
- Un/e formateur/trice en posture de facilitation et d'apport de concepts pour développer vos compétences en situation

Méthode d'évaluation

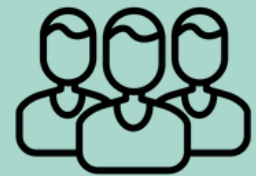
- L'atteinte des objectifs sera évaluée par un quizz d'évaluation des connaissances

Modalités d'accès

- Cette formation est organisée en fonction des demandes avec un minimum de 4 et un maximum de 12 stagiaires

Accessibilité handicap

- Nous consulter au préalable, nous envisagerons l'accès et les adaptations éventuelles.



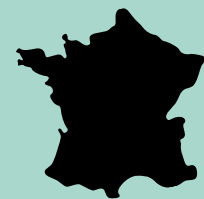
Public :

Tout public



Modalités de formation :

En présentiel ou distanciel



Zone d'accès :

Toutes les régions françaises

Prérequis :

Aucun

DEVENIR CRÉATIF

3 JOURS (21 HEURES)

JOUR 1

Module 1 : Observer

Partie 1 : La boîte à outils de l'observation

- Découvrir et observer
- Rencontrer et interagir

Méthodes : Récolte et analyse de données : observations, entretiens, enquêtes, focus group , persona, carte d'empathie, parcours client

Partie 2 : Immersion, récolte de données

Méthodes d'empathie : observations in situ, entretiens individuels , focus Group, questionnaire exploratoire, sondes culturelles, état de l'art

Méthodes : carte d'empathie, personas, parcours client

Module 2 : Diagnostiquer

Partie 1 : La boîte à outils du diagnostic

- Faire ressortir un besoin
- Aboutir à un angle d'attaque

Méthodes : Carte de point de vue, diagramme d'Ishikawa, tri des problématique rencontrées, phrase de besoin, atelier tri des problématiques, carte de point de vue

DEVENIR CRÉATIF

3 JOURS (21 HEURES)

JOUR 2

Module 3 : Générer des idées

Partie 1 : La boîte à outils de l'idéation

- Générer des idées
- Confronter ses idées

Méthodes : Technique du Brainstorming / Remue-Méninges, technique associative, technique analogique, technique aléatoire, technique du concassage

Brainworking, brainwalk, sketchstorm, SAMPER, atelier « et si », idéation silencieuse puis libre, mindmapping, papillon voting, matrice XY, catégorisation

DEVENIR CRÉATIF

3 JOURS (21 HEURES)

JOUR 3

Module 4 : Prototyper

Partie 1 : La boîte à outils du prototypage

-Concrétiser l'idée

Méthodes : papier, post-it, crayon, légo, matériel de créativité, parcours client, dessin, maquette, affiches, sketching d'interface, maquette pâte à modeler, storyboard, affiche publicitaire

Partie 2 : Immersion, récolte de données

Méthodes d'empathie : observations in situ, entretiens individuels, focus Group, questionnaire exploratoire, sondes culturelles, état de l'art, carte d'empathie, personas, parcours client

Module 5 : Tester

Partie 1 : La boîte à outils du test

-Proposer l'idée aux clients

-Améliorer l'idée

Méthodes : entretiens usagers, feedbacks, points forts / points faibles, itération

Partie 2 : Immersion, récolte de données

Méthodes d'empathie : observations in situ, entretiens individuels, focus Group, questionnaire exploratoire, sondes culturelles, état de l'art

Méthodes : carte d'empathie, personas, parcours client