

# Entreprendre une démarche d'innovation

2 j (14 heures)

Ref : MINNO

## Public

Toute personne participant à la démarche d'innovation de l'entreprise : direction générale marketing, commercial, ressources humaines, production, recherche et développement, achats

## Pré-requis

Aucun

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Questionnaire préalable de positionnement  
Nombreux exercices pratiques et mises en situation, échanges basés sur la pratique professionnelle des participants et du formateur, formation progressive en mode participatif  
Vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Appréhender le rôle de facilitateur
- Permettre d'instaurer une véritable culture innovante de l'entreprise
- Booster la créativité au sein des équipes
- Favoriser l'intelligence collective de tous dans les processus d'innovation et de changement

## Programme détaillé

### INSTALLER LE CLIMAT CREATIF

---

- Expérimentation de différents « energizers » pour se présenter autrement, se dynamiser
- Connaître les règles d'or d'une séance d'intelligence collective
- Adopter les postures favorables à la créativité

Entreprendre une démarche d'innovation

S'entraîner aux deux modes de pensées (divergente et convergente)

Favoriser la dynamique de groupe et l'engagement de chaque participant

## **S'APPROPRIER LA METHODE DU DESIGN THINKING**

---

Expérimentation de la méthode du design thinking sur une problématique de l'entreprise

Introduction aux techniques de créativité appliquées selon chaque étape de la méthode

## **LES ETAPES CLES D'UNE SEANCE DE CREATIVITE**

---

Définir le besoin de changement, problématiser, entrer en empathie avec les personnes concernées

Cadrer et choisir un angle d'attaque

Générer des idées, diverger et converge à l'aide de critères

Structurer les idées en solutions et concevoir un prototype ou protocept

Tester la solution, son usage, ses forces et faiblesses

Envisager la ré-itération

## **ACCOMPAGNEMENT AU ROLE DE FACILITATEUR**

---

Concevoir son guide d'animation, bien choisir techniques et exercices

Animer avec dynamisme et bienveillance

Enrichir les résultats et savoir les présenter

Communiquer, transmettre et engager

## **ACCOMPAGNEMENT A LA MISE EN PLACE DE LA METHODE ET SUIVI**

---

Aide à la conception du guide d'animation, choix des techniques adaptées à la problématique

Supervision lors de l'animation pour de- briefer sur la posture de l'animateur, du groupe ressource

---