



La créativité au service de l'innovation

PANORAMA - Développer la capacité à produire de nouvelles idées au service de la création de valeur en période de changement.



Atelier de Formation

PUBLIC VISÉ

Tout.e professionnel.le souhaitant découvrir différentes approches de la créativité et leurs impacts sur la création de valeur.

PRÉREQUIS

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

CONTACT

Francis PAPAZIAN
formation@thecamp.fr

📍 Objectifs

Niveau : Fondamental

- ✦ Spécifier la notion de créativité au niveau individuel et organisationnel
- ✦ Distinguer la notion de créativité et d'innovation
- ✦ Découvrir comment la créativité peut résoudre des problèmes complexes
- ✦ Expérimenter la méthode de design utopique au service d'un futur souhaitable
- ✦ Découvrir l'impact de la "culture managériale de l'idée" sur l'innovation

★ Contenu

Module 1 - Connaître les mécanismes de son cerveau pour mieux innover - 3H

- ✦ Analyse de la créativité par les neurosciences
- ✦ Décryptage des mécanismes cognitifs pour mieux les maîtriser
- ✦ Impact de ces savoirs sur le management

Module 2 - Résolution de problèmes par la créativité - 3H

- ✦ Présentation de la méthode Creative Problem Solving
- ✦ Expérimentation de la phase de Clarification
- ✦ Expérimentation de la phase de Transformation et modélisation
- ✦ Expérimentation de la phase de Mise en Oeuvre
- ✦ Posture réflexive sur les avantages et les limites de cette méthode

Module 3 - Application de la méthode Design Utopique à une problématique concrète : évolution du système économique - 3H

- ✦ Posture utopique
- ✦ Analyse critique du réel
- ✦ Vision imaginaire utopique
- ✦ Concrétisation et expérimentation

Module 4 - Le management des idées - 3H

- ✦ Pourquoi mettre en place un système de management des idées
- ✦ Principes et exemples concrets d'un système de management des idées
- ✦ Organisation de la remontée des résultats de la créativité venant du terrain

Formateur(s)



ZIMMERMANN Jules

Jules est formateur, enseignant et facilitateur indépendant. Il est diplômé à l'ENS en sciences cognitives. Aujourd'hui, il utilise ses connaissances pour aider les individus et organisations à mieux se connaître pour mieux agir. Il intervient lors de conférences et d'ateliers pour des entreprises, des grandes écoles et des tiers-lieux.



SABOURAUD Rémi

Rémi a été créatif en agence de communication et à la télévision, puis a découvert que le processus créatif du modèle CPS (Creative Problem Solving) était un outil que l'on pouvait employer au service de diverses ambitions. Spécialisé dans l'accompagnement créatif des équipes projets, il crée depuis plusieurs années des concepts dans les champs culturels et sociétaux !



JUGE Frédéric

La double expérience (DSI et black belt Lean six sigma), de Frédéric lui permet de former, conseiller et accompagner les organisations dans la mise en place de l'excellence opérationnelle et plus particulièrement des "percées". D'après le Larousse, une percée est "un progrès rapide, spectaculaire, réalisé malgré les obstacles". Les projets qu'il mène s'appuient sur une méthodologie structurée, mesurable et collaborative au service d'un triple objectif : la satisfaction du client, des collaborateurs et de l'actionnaire. Les résultats obtenus sont très significatifs et rapides mais leur pérennité repose (aussi) sur un changement d'attitude managériale.



MICHELET Olivier

Olivier est sociologue et sémiologue. Il conçoit des processus de Strategy Design (intégrant les apports du Design Thinking et de la créativité). Il développe et partage des outils d'inspiration fondés sur des univers forts (mythes, archétypes, héros, utopies) en associant également les dimensions du jeu et des techniques théâtrales. Membre du conseil de l'association CréaFrance, il anime régulièrement des ateliers au sein de conférences internationales dédiées à la créativité et à l'innovation (CréaConférence en Italie ; CréaJamDays à Berlin).

Modalités

Modalités pédagogiques

Les Ateliers de Formation à distance constituent une expérience interactive mêlant des temps d'apprentissage, des activités collaboratives et du networking.

Renforcer l'expérience :

- ✦ Les liens de connexion vous sont envoyés une semaine avant le début de votre atelier pour pouvoir les tester en amont
- ✦ La formation commence à 9H00 et se termine à 12H00
- ✦ Pour rendre confortable l'expérience à distance, un sas de connexion a lieu un quart d'heure au début de votre atelier avec un collaborateur informaticien thecamp

Respecter le rythme biologique et ancrer les apprentissages :

- ✦ Des pauses régulières pour se conformer aux mécanismes d'attention du cerveau
- ✦ Une alternance de théorie et mise en pratique autour des problématiques des participants
- ✦ Des travaux en sous-groupe
- ✦ Via la plateforme thecamp formation, des contenus numériques vous sont remis avant et après l'atelier pour vous inspirer puis favoriser les ancrages

Favoriser la prise de recul :

- ✦ Un temps de respiration entre chaque atelier
- ✦ Des approches théoriques et pratiques originales

Encourager le networking :

- ✦ Un groupe identique de 7 à 15 personnes pendant les 4 modules
- ✦ Un espace pour échanger virtuellement ses cartes de visite et faire part de ses besoins

Moyens et supports pédagogiques

- ✦ Exposés
- ✦ Échanges d'expériences
- ✦ Exercices dirigés issus des sciences cognitives
- ✦ Méthode Creative Problem Solving
- ✦ Supports pédagogiques numériques remis au participant via son espace thecamp formation

Modalités d'évaluation et de suivi

- ✦ **Avant la formation** : les attentes des participants sont récoltées à l'aide d'un sondage digital
- ✦ **Au cours de la formation** : une évaluation formative sera réalisée par l'intervenant pour s'adapter au mieux aux besoins du participant
- ✦ **A l'issue de la formation** : un questionnaire de satisfaction sera renseigné par chaque participant afin qu'il évalue la pertinence des contenus de la formation au regard de sa pratique professionnelle