



FOR
DIF

Formation en
direction d'institutions
de formation

**FORMATION
COURTE
CRÉATIVITÉ**

FORMATION COURTE CRÉATIVITÉ

Une formation courte pour entrevoir d'autres manières d'aborder ses défis au quotidien : Développer un esprit créatif, se familiariser avec de nouveaux outils et mettre en valeur les atouts et l'unicité de chacun•e.

S'autoriser à être créatif, pour autoriser son entourage à l'être.

Encourager l'expérimentation et la co-crédation pédagogique inspirée des méthodes du design.

JOUR 1

20% de théorie, 80% de pratique

- **S'INITIER À LA FACILITATION GRAPHIQUE :**
Dessiner pour penser autrement et se faire comprendre.

JOUR 2

50% de théorie, 50% de pratique

- **COMPRENDRE L'INNOVATION :**
Acquérir de nouveaux outils.

JOUR 3

10% de théorie, 90% de pratique

- **PRATIQUER L'INNOVATION :**
A vous de jouer !

JOUR 1

20% de théorie, 80% de pratique.

S'INITIER À LA FACILITATION GRAPHIQUE : Dessiner pour penser autrement et se faire comprendre.

Une approche visuelle simple et efficace pour capter, organiser et clarifier vos idées... en temps réel.

Parce que vous savez déjà faire des merveilles avec 26 lettres... imaginez tout ce que vous pourrez exprimer avec un alphabet visuel infini !

Au menu : bonne humeur, énergie, créativité, écoute active et esprit de synthèse.

Les grands axes de cette journée :

- Prendre confiance en son trait : Dessins de pictogrammes, idéogrammes, métaphores et concepts.
- Représenter personnages et émotions : Styliser des attitudes.
- S'initier au lettrage et à l'écriture manuscrite : Soigner vos titres, textes et prises de notes (pour vous et les autres !)
- Lier et hiérarchiser des éléments graphiques : Connecteurs et conteneurs.
- Développer votre esprit de synthèse : Savoir extraire l'essentiel d'un message.
- Aider vos équipes à se sentir écouté : Construire une vision commune à travers un visuel.

JOUR 2

50% de théorie, 50% de pratique.

COMPRENDRE L'INNOVATION : Acquérir de nouveaux outils.

Dégommer le mythe de l'artiste créatif inaccessible et bâtir sa légitimité créative intérieure. Découvrir ce « savoir-être » et en prendre la posture. Décortiquer ensemble des exemples remarquables, et s'inspirer de ces approches.

Au menu : Méthodologie, théories, contexte et bonnes pratiques.

Les grands axes de cette journée :

- Définition et cadrage : Qu'est-ce que la créativité ? La différence avec l'innovation ? L'approche design ? Qu'est-ce qu'une posture créative ? Un leadership inspirational ? ...
- Comprendre les 7 étapes du design thinking.
- Définir et construire un contexte propice pour être innovant et embarquer ses équipes.
- Analyser et commenter des innovations majeures (produits, services, process...) et mieux les comprendre. S'interroger sur le contexte sociale, technique, politique, législatif qui favorise/freine une innovation)
- Tour d'horizons de méthodologies et d'outils (les consultants virtuels, la bascule mentale, l'ambidextérité entrepreneuriale ...)
- Mise en pratique de ces méthodologies, sur la base d'un sujet d'actualité, hors-champ de votre activité habituelle.

JOUR 3

10% de théorie, 90% de pratique.

PRATIQUER L'INNOVATION : A vous de jouer !

Au menu : Collaborations, expérimentations, découvertes et plaisir !

Les grands axes de cette journée :

-Mise en application de ces théories sur votre cas concret : Tester sa capacité à modifier son regard sur une situation.

-Oser adopter une nouvelle posture, oser s'exprimer avec de nouveaux outils, oser expérimenter, oser ! ...

À partir de problématiques choisies en cours, à venir ou fictifs, les groupes devront construire une démarche conseil, tournée vers l'innovation.

Ces sujets au cœur de leur activité habituelle devront être traités à partir de la méthode design pour cerner les enjeux, constats, freins et opportunités qui conditionneront l'orientation de l'innovation.

Chaque groupe présentera en fin de séance ses recommandations sur la manière d'accompagner le dossier vers l'innovation.

