





Programme de la formation

Devenir Manager de l'innovation

-  En groupe sur site
-  14 heures sur 2 jour(s)
-  Salarié en poste, Indépendant et dirigeant · De 5 à 12 participants
-  Sur devis

Description courte

L'innovation ne se décrète pas, elle se favorise. Quelles sont alors les conditions à réunir pour débiter une démarche d'innovation ?

2 jours pour entrer en territoire de créativité et d'innovation, comprendre les processus, révéler ses talents créatifs, identifier les freins à l'innovation, adopter la posture managériale adéquate et explorer les méthodes et outils qui feront de vous un manager de l'innovation.

Une formation intense entre concepts et réalité, privilégiant les cas concrets et les échanges pour démystifier l'innovation.

Profil des participants

Cadres dirigeants, responsables innovation, managers stratégiques et de proximité

Prérequis

Avoir une bonne connaissance de son entreprise et de ses valeurs, connaître ses enjeux stratégiques. Etre manager d'équipe ou de projet.

Objectifs

- favoriser la démarche de créativité et d'innovation par la mise en pratique d'un management collaboratif adapté
- identifier les obstacles à la créativité et l'innovation et mettre en place les actions nécessaires
- comprendre les enjeux de l'innovation et s'appropriier la démarche pour développer une culture pérenne d'innovation
- reconnaître et développer ses propres talents créatifs et ceux de ses équipes pour favoriser l'émergence de projets

Aptitudes et compétences visées / attestées

- Savoir mobiliser sa propre créativité et celle de ses collaborateurs
- Créer un environnement managérial facilitant l'expression et la concrétisation d'idées collectives
- Maîtriser une méthode et des outils de créativité et innovation

Contenu

1ère journée : De la créativité à l'innovation : favoriser l'émergence des talents

Démystifier la créativité et l'innovation

- Comprendre le processus de créativité et identifier ses talents créatifs
- Explorer les formes et territoires de l'innovation

Générer des idées

- Organiser une séance de créativité et tester des méthodes de créativité
- Innover pour ses clients avec le design de service

2ème journée : De l'idée au projet : manager l'innovation

Manager l'incertitude et la complexité

- L'effectuation et le changement de paradigme induit par l'innovation
- Nourrir la démarche et déjouer la résistance au changement

Créer l'environnement propice à l'innovation

- Challenger les freins à l'innovation
- Mettre en place les conditions favorables à une démarche d'innovation

Pédagogie et organisation

- Méthodes pédagogiques

Structure d'une journée : alternance de théorie (40% du temps), d'ateliers pratiques, jeux ou études de cas (40% du temps) et de partage d'expériences et feed back (20% du temps).

Priorité donnée aux images, aux cas pratiques et à l'interactivité.

Alternance de sessions de 45mn en présentiel pour donner un rythme dynamique

Outils de facilitation et d'animation : jeux pédagogiques, brainstorming, discussion en co-construction, co-développement ou management visuel

- Matériel pédagogique

Jeux et matrices pédagogiques, post-its et images, papiers, crayons et ciseaux

Ordinateur et vidéoprojecteur

Paperboards et feutres

En fonction des contraintes sanitaires, les jeux ou méthodes nécessitant de partager un support entre les participants peuvent être dématérialisés. Le cas échéant, les méthodes d'animation sont adaptées et des outils collaboratifs en ligne en open source sont proposés.

Les participants apportent leur ordinateur portable et tout le monde dispose d'une connexion internet pour accéder aux outils en ligne.

Positionnement et Modalités d'évaluation des acquis

- **Test de positionnement en amont :**

Questionnaire envoyé au préalable aux participants pour connaître leur niveau de connaissance et de pratique de l'innovation

- **Evaluation des acquis /compétences liées aux objectifs opérationnels définis :**

Créativité et management de l'innovation

Quiz de connaissances réalisé à la fin de la formation - % de réussite indiqué dans l'attestation de fin de stage - compte pour 50% de l'évaluation finale

Design de service

Exercice en sous-groupes - Qualité des rendus : journée type du persona, parcours utilisateur et matrice de choix - note de 1 à 5 pour chaque document - total transmis sous forme de % - compte pour 50% de l'évaluation finale

Mode de validation

Attestation de fin de formation indiquant le pourcentage final d'évaluation des acquis

Modalités et délai d'accès

Inscription au plus tard 15 jours avant la date de la formation

Référent handicap

PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP : (*mise en place de compensation...*)

Contact : Référent handicap 02 51 84 95 55 / 06 28 70 45 28 / nadiahadjeri@cadresenmission.com

Intervenant

Valérie Cailliez - Consultante-Formatrice- Enseignante en Stratégie et Innovation

- Accompagnement de dirigeants et porteurs de projet dans la définition et mise en place de leur stratégie
- Ingénierie pédagogique et animation de formations en créativité et innovation, design thinking et design de services, gamification, entrepreneuriat et création d'entreprise, industrie 4.0 et écoresponsabilité
- Conceptrice de jeux d'entreprise activateurs de l'intelligence collective avec le collectif jeuxdenjeux