

MANAGEMENT - GÉNÉRER DE L'INNOVATION

1 jour - 7 heures

ERMES SOLUTIONS EN PARTENARIAT AVEC L'INSTITUT EUROPEEN DES POLITIQUES PUBLIQUES

FORMATION
NON- CERTIFIANTE

TOUT
PUBLIC

SESSIONS
À LA DEMANDE

► OBJECTIF :

Apporter des outils et méthodes pour stimuler sa créativité. Détecter les freins éventuels à l'innovation. Faire jaillir des idées nouvelles venant de la base, interagissant entre-elles. Trouver les partenariats transverses.



► PRÉREQUIS :

Prérequis : aucun. Toute personne souhaitant développer sa créativité.

► MÉTHODE :

1. Notre approche est basée sur une méthode participative et interactive. La formation/action est constituée d'un ensemble de pratiques et méthodes de stimulation par l'idée, agrémenté d'exemples et de mise en situation: Mind mapping, exercices, échanges.

► EN PRÉSENTIEL* :

- Intra-entreprise
- Inter-entreprise

*POSSIBILITÉ DE DISTANCIEL



► FIN DE FORMATION :

Évaluation portant sur une étude de cas et un QCM. Satisfaction des stagiaires et obtention d'une attestation de fin de formation.

► PÉDAGOGIE :

1. Utilisation d'une pédagogie collaborative et partage d'expérience.

POUR ALLER
PLUS LOIN



PNL
ANALYSE TRANSACTIONNELLE
COMMUNICATION NON-VIOLENTE
PROCESS COMM

MANAGEMENT - GÉNÉRER DE L'INNOVATION

1 jour - 7 heures

JOUR 1

1ÈRE DEMI-JOURNÉE

Apports théoriques

Contexte

- Le cerveau fonctionnement,
- Les intelligences rationnelles, cartésiennes et les intuitives,
- De l'idée à la réalisation,
- La pensée conditionnée,
- Apprendre à détecter le cadre des conventions, de l'académisme, de la norme pour mieux en sortir.

Fondamentaux

- Définition de la créativité,
- Comment adopter une posture et un regard neuf,
- Savoir poser le cadre pour pouvoir en sortir,
- Identifier les terrains d'expression et les bénéfices de la créativité (produits, process, motivation, changements...)
- Exercices de mises en situation.

Développer sa créativité

- Les 2 grandes familles : l'imaginaire et le réel,
- Imaginaire : Brainstorming, analogie,
- Exercices de mises en situation,
- Réel : exploration, configuration, modélisation.

Sélectionner les bonnes idées

- L'évaluation : passer des idées nouvelles aux idées réalisables,
- La sélection : savoir passer de 100 idées à « la bonne idée ».

2ÈME DEMI-JOURNÉE

Mise en application

Quels outils?

- Utilisation des outils de stimulation de la créativité,
- Recherche de solutions communes,
- Partage d'idées,
- Mind Mapping,
- Cartes heuristiques.

ERMES SOLUTIONS

Technopole Hélioparc
2 avenue du Pres Pierre Angot
64000 PAU

contact@ermes-solutions.com

www.ermes-solutions.com

PATRICK LOUART

Directeur

06.30.89.86.24

VICTORINE LOUART

Responsable Formation

07.81.90.40.01