



Formation Intra ou Extra entreprise

Public et prérequis

Formation ouverte à tous, aucun prérequis

Durée

14 heures réparties sur 2 Jours continus ou discontinus, en présentiel (Paris, Province)

Tarifs :

1450€ TTC par participant
Intra ou sur mesure : nous contacter

Dates 2024

01, 02 Février
19, 20 Septembre
07, 08 Novembre

Accessibilité :

Formation accessible aux personnes en situation de handicap. Contactez-nous : flammable@flammable.fr

Candidatures :

- Jusqu'à 3 Jours avant le début de la formation
- Délai de réponse : 48H en moyenne
- Conditions d'admission : entretien de motivation

Évaluation des compétences :

- Quiz interactif
- Cette formation est validée par un certificat de réalisation

Formateur : Lucie Cabourdin

Présidente de Flammable, titulaire d'un Certificat en Innovation Corporate de l'université de Stanford, ex Global Head of Development (Banijay Group), experte en créativité.

<https://www.linkedin.com/in/lucie-cabourdin/>

Moyens pédagogiques :

Mises en situation, ateliers pratiques, jeux d'immersion et apprentissage théorique.

Contact :

Flammable
3 Passage Bullourde
75011 Paris
flammable@flammable.fr

LA BOÎTE À OUTILS DE L'IDÉATION : 10 TECHNIQUES DE CRÉATIVITÉ GUIDÉE POUR INNOVER AU QUOTIDIEN

DESRIPTIF

Le Brainstorming est mort, vive le Brainstorming ! Bien qu'il soit l'outil de génération d'idées créatives le plus plébiscité en entreprise, les études les plus récentes montrent que cette technique de résolution collective de problèmes, inventée par le publicitaire Alex Osborn en 1953, est souvent peu efficace, voire contreproductive car mal exécutée. Pour être pleinement effectif, le brainstorming requiert le respect d'un certain nombre de règles... Mais qui les connaît ? En outre, le brainstorming n'est pas la seule méthode de résolution créative de problèmes, loin s'en faut. Quel que soit votre problème (artistique, technique, logistique, organisationnel, relationnel...), que vous soyez seul ou en groupe, d'autres méthodes existent pour vous permettre de trouver des solutions originales ou pertinentes. C'est ce que nous vous proposons de découvrir dans ce programme qui vous initiera à 10 techniques de créativité guidée que vous pourrez mettre en pratique immédiatement dans vos tâches professionnelles, quelles que soient vos fonctions ou votre secteur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Définir son problème de manière inspirante, propre à générer une recherche optimale et créative de solutions.
- Organiser des séances de brainstorming efficaces
- Mettre en pratique des méthodes de créativité collectives alternatives au brainstorming comme le brainwriting
- Mettre en œuvre des outils actionnables individuellement, comme le mind mapping, l'association, l'analogie ou SCAMPER.
- Maîtriser l'outil exclusif D.I.S.R.U.P.T.T.®
- Se conditionner pour sortir volontairement du cadre, savoir mettre en œuvre certains outils de pensée « out of the box », tels que la provocation ou la méthode Walt Disney pour innover radicalement.



PROGRAMME

Il sera demandé à chaque participant de venir avec une idée de problématique concrète pour laquelle il/elle souhaite trouver des solutions originales, pertinentes ou innovantes : « Je veux élargir mon fichier client. », « Je veux simplifier un process. », « Je veux créer un nouveau concept (ou un nouveau produit). », « Je veux résoudre un conflit. »... Chacune des 10 techniques au programme sera présentée et mise en œuvre immédiatement : à la théorie suivra un atelier de mise en pratique de chacune d'entre elles, dans lequel les participants, guidés par la formatrice, réfléchiront seuls et/ou en groupe à la résolution créative de leur problématique et de celles des autres.

À la fin du stage, les participants auront mis en pratique les 10 techniques de créativité guidée présentées lors de la formation. En plus d'avoir probablement d'ores et déjà trouvé de nombreuses solutions pertinentes à la problématique de leur choix, ils repartiront avec la maîtrise d'une boîte à outils actionnable dans tous contextes, professionnels ou non.

J1 – MATINÉE : ÉCOUTER ET OBSERVER (3H30)

- DÉFINITION DU PROBLÈME
- OUTIL 1/ THÉORIE + ATELIER : LE BRAINSTORMING (+ LA PURGE)
- OUTIL 2 : THÉORIE + ATELIER : LE BRAINWRITING
- OUTIL 3 : THÉORIE + ATELIER : LE MINDMAPPING (+ LE DIAGRAMME D'AFFINITÉS)

J1 – APRÈS-MIDI : DÉCONSTRUIRE, RELIER (3H30)

- OUTIL 4 : THÉORIE + ATELIER : L'ASSOCIATION (+ LA COMBINAISON)
- OUTIL 5/ THÉORIE + ATELIER : LA PENSÉE ANALOGIQUE
- OUTIL 6/ THÉORIE + ATELIER : SCAMPER

J2 – MATINÉE : OSER (3H30)

- OUTIL 7 : THÉORIE + ATELIER : LA PENSÉE PARADOXALE (+ LA PROVOCATION)
- OUTIL 8 : THÉORIE + ATELIER : LE FUTUR IDÉAL (+ LE RÊVE ÉVEILLÉ)
- OUTIL 9 : THÉORIE + ATELIER : LA MÉTHODE WALT DISNEY

J2 – APRÈS-MIDI : JOUER (3H30)

- OUTIL 10 : THÉORIE + ATELIER : L'OUTIL EXCLUSIF FLAMMABLE D.I.S.R.U.P.T.T.®