



## Formation Intra ou Extra entreprise Public et prérequis

Professionnels de l'audiovisuel ou de toute autre industrie créative, personnes susceptibles de manager des créatifs dans tous secteurs, y compris non artistiques, managers d'équipes d'innovation...

### Durée

14 heures, 8 modules répartis sur 2 Jours continus ou discontinus, en présentiel (Paris, Province) ou distanciel

### Tarifs TTC :

1550€ TTC par participant  
Intra ou sur mesure : nous contacter

### Dates 2024

08, 09 Février  
26, 27 Septembre

### Accessibilité :

Formation accessible aux personnes en situation de handicap. Contactez-nous : [flammable@flammable.fr](mailto:flammable@flammable.fr)

### Candidatures :

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

### Évaluation des compétences :

- Quiz interactif
- Formation validée par un certificat de réalisation

Taux de satisfaction moyen : 93%

### 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](mailto:flammable@flammable.fr)

# MANAGER DES CRÉATIFS

## DESCRIPTIF

Manager des créatifs, une tâche passionnante, mais difficile ! Si vous êtes en position, vous en êtes conscient, et si vous convoitez des fonctions de management, sachez que votre tâche sera double : vous aurez la responsabilité de déclencher une flamme incandescente, fragile, vacillante, qu'il ne s'agira pas d'éteindre. Mais vous aurez aussi la responsabilité de déclencher la bonne flamme, celle qui sera suffisamment risquée pour être nouvelle, mais pas trop risquée pour ne pas effrayer vos supérieurs, vos clients, vos actionnaires... tout cela à un moment où l'innovation est souvent une question de survie pour les entreprises. Manager, futur manager de créatifs, quel que soit votre profil, ce programme est conçu pour vous fournir des clés qui vous aideront à appréhender avec sérénité ces missions hautement stratégiques.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les différentes personnalités créatives, recruter les bons profils et les faire collaborer
- Constituer une équipe optimale, mettre en place les bons outils pour évaluer, faire grandir et garder les talents
- Créer les conditions idéales à l'inspiration et l'idéation
- Adapter son management pour obtenir le meilleur de chacun
- Maîtriser certains outils pratiques d'idéation dont la méthode exclusive Flammable D.I.S.R.U.P.T.T.®.
- Implémenter une gestion rationnelle des idées / projets d'innovation
- Maîtriser certaines techniques de persuasion pour favoriser la vente des idées en interne ou à l'extérieur
- Surmonter les freins à l'exécution



## PROGRAMME

### J1 – MATINÉE

#### MODULE 1 : LE TERREAU CRÉATIF, SPÉCIFICITÉS (1H30)

Se lever le matin avec pour mission de stimuler la créativité de son équipe, c'est à la fois une mission de rêve et une tâche effrayante. Ce module permet de prendre de la hauteur sur vos fonctions, comprendre les fondements de la créativité et l'innovation, en quoi votre rôle est unique au sein de votre structure et nécessite une organisation spécifique.

#### MODULE 3 : LES CLÉS D'UN MANAGEMENT FAVORISANT CRÉATIVITÉ ET INNOVATION (2H)

La Grèce Antique ou la Florence de la Renaissance l'ont prouvé, la créativité est un produit délicat qui ne naît que lorsque certaines « planètes » sont alignées. Rien de magique dans tout cela pour autant, mais la création d'un environnement favorable en termes de pratiques managériales, process, routines et culture,

#### MODULE 2 : LA BONNE ÉQUIPE (1H30)

Les profils créatifs sont divers, particuliers, difficiles à identifier et à trouver, mais ils sont aussi parfois difficiles à manager, à faire grandir ou à évoluer au sein d'une équipe. Ce module explorera le versant Ressources Humaines de vos fonctions : qui recruter ? Comment constituer une équipe complémentaire ? Comment garder les talents ? Comment organiser son service ?

#### MODULE 4 : L'OUTIL DE GÉNÉRATION D'IDÉES CRÉATIVES D.I.S.R.U.P.T.T.® (2H)

Manager des créatifs, c'est donner l'exemple et aider son équipe à générer des idées nouvelles. Les aider en créant les bonnes conditions extérieures certes, mais les aider aussi concrètement dans l'idéation. Marre du brainstorming ? Ce module va vous faire découvrir un autre outil d'idéation, DISRUPT®.

### J2 – MATINÉE

#### MODULE 5 : LEADERSHIP DE L'INNOVATION, DE MANAGER À MENTOR (1H30)

Parlons de vous désormais. Quel est votre style de management ? Est-il adapté à votre matière première, à vos recrues spécifiques et à l'objectif particulier de votre cellule ? Ce module explore à travers des cas pratiques différents styles de management et vous propose des solutions pour stimuler l'effacement vos équipes.

### J2 – APRÈS-MIDI

#### MODULE 7 : LA « VENTE » DES IDÉES : CLÉS DE PERSUASION DES SCIENCES SOCIALES (2H)

Lorsque l'on gère un service d'innovation, on doit aussi transmettre les idées de l'équipe, les communiquer à l'extérieur, soit à vos supérieurs, soit à des clients. Mais comment vendre une idée qui n'a pas d'équivalent ? Comment rendre tangible quelque chose de nouveau, qui n'a jamais existé ? Quelques clés de persuasion issues des sciences sociales vous seront sans nul doute

#### MODULE 6 : GESTION RATIONNALISÉE DES PROJETS ET IDÉES (2H)

Créativité ne veut pas dire désorganisation. Si les projets d'innovation ne correspondent pas au même espace-temps que les autres projets de l'entreprise, ils doivent néanmoins être gérés de manière rationnelle. Sur quels critères sélectionnez-vous vos projets ? Quand abandonner ? Que faire des idées abandonnées ? L'innovation se gère comme un portefeuille de bourse.

#### MODULE 8 : SURMONTER LES FREINS À L'EXÉCUTION (1H30)

La dernière étape de la vie d'une idée, et non des moindres, est son exécution. Sans exécution, une idée reste une idée et ne passe jamais le cap de l'innovation. Mais l'exécution nécessite de transmettre, tester, affiner l'idée, de faire des erreurs, de recommencer. Ce module vous aidera à appréhender cette étape à hauts risques de manière plus sereine.