

CONTENU DES ATELIERS PÉDAGOGIQUES ET COMPÉTENCES ACQUISES

ATELIER CRÉATIVITÉ – BOOSTER SON BRAINSTORMING !

Pôle « Libérer les idées »

- Les règles de base : démarrer un atelier efficacement et se conditionner à être créatif
- Les astuces pour bien conduire un atelier et susciter la créativité
- L'art de sélectionner les idées
- Exercice de mise en pratique

Compétences acquises : Savoir préparer et diriger une séance de brainstorming efficace.

ATELIER INNOVATION : VENDRE D'ABORD, CONSTRUIRE ENSUITE

Pôle « Méthodologie d'innovation »

« Pas besoin d'un produit pour vendre l'idée » : apprendre à utiliser les outils modernes pour vendre ses produits avant de les fabriquer :

- Garantir le succès commercial de ses projets d'innovation
- Réunir des fonds à l'avance pour les réaliser
- Eviter de perdre du temps sur des développements qui ne se vendront pas
- Maximiser le retour sur investissement

Les architectes vendent sur plan et ne construisent qu'après : pourquoi pas vous ?

Compétences acquises : Détection d'opportunité d'innovation | Validation commerciale | Business planning de projet d'innovation.

ATELIER FAVORISER L'INNOVATION DANS UNE ÉQUIPE

Pôle « Méthodologie d'innovation »

- Les bonnes pratiques pour innover en 4 points
- Le management de l'innovation
- La culture de l'innovation
- L'open innovation
- Les défis de l'innovation

Compétences acquises : Déploiement d'une démarche de l'innovation qui fonctionne.

ATELIER INNOVER AVEC LE DESIGN

Pôle « Méthodologie d'innovation »

- Comment innover en partant des besoins et des usages de vos utilisateurs ?
- Une méthode de conception inclusive et systémique
- Un atout génial pour vos projets : un diagnostic de terrain et l'identification de potentiels d'innovation, la co-création et la concrétisation de solutions de manière agile, une façon de travailler participative et efficace.

Compétences acquises : Compréhension des enjeux du Design | Initiation au Design Thinking | Prise en main des outils du Design

ATELIER STRATÉGIES DE COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Pôle « Stratégie Numérique »

L'objectif de cet atelier est de comprendre les enjeux clés et d'appliquer des outils pratiques dans sa vie professionnelle :

- Les différents réseaux sociaux et leur intérêt
- Les différents rôles d'un site Internet
- Le référencement et les stratégies de contenu
- Le prototypage rapide d'un site ou service en ligne

Compétences acquises : Identifier les différents leviers de communication numérique | Comprendre les facteurs de succès de chacun.

ATELIER RÉUSSIR SON PITCH

Pôle « Faire pétiller son ADN »

- Les attitudes et postures de communication - Mise en pratique 1
- Au cœur du Pitch : une accroche, une histoire, des faits et des valeurs ajoutées - Mise en pratique 2
- La crédibilité des arguments - Mise en pratique 3

Compétences acquises : Savoir se présenter | Valoriser son activité ou un projet avec crédibilité et de façon à accrocher l'intérêt | Susciter l'adhésion et la curiosité | Adopter aisément une posture de communication qui véhicule de la confiance et exprime son charisme.

ATELIER OSER SE RÉVÉLER

Pôle « Faire pétiller son ADN »

- Gagner en confiance, prendre sa place, affirmer sa posture,
- Savoir valoriser ses talents et ses qualités
- S'affirmer davantage, développer son charisme grâce à sa posture
- S'exprimer par un message simple, clair et direct
- Découvrir de nouvelles capacités
- Développer sa créativité

Compétences acquises : Créer du lien | Dépasser sa timidité et oser | Gagner en aisance | Assumer sa posture aussi bien sur un plan personnel que professionnel | Empathie | Ecoute active

ATELIER LE BOIS, UN MATÉRIAU SOUPLE ?

Pôle « Fabrication »

- Apprendre à utiliser une découpe laser
- Découvrir la facilité d'utilisation, construire des objets à la manière des puzzles 3D, dont les participants dessineront eux-mêmes les pièces.
- Apprendre à découper le bois de façon astucieuse pour le rendre docile ; lui imposer des courbes et des arrondis en volume comme s'il était un matériau souple et malléable.

Compétences acquises : Notions de dessin 2D | Baptême de « découpe laser » | Les bases pratiques de l'utilisation de la découpe laser | Initiation au fablab : une mini usine pour tous

