



Techniques de créativité et outils d'animation

1/ Dispositions spécifiques

Contexte :

Dans le cadre d'une démarche d'innovation, les acteurs mobilisent diverses méthodes d'animation et de créativité afin de produire des idées neuves, réalisables et à fort potentiel de création de valeur pour l'entreprise, le territoire ou plus généralement les différentes parties prenantes.

L'efficacité d'une séance de créativité collective repose en grande partie sur l'animateur, sur son expérience des techniques à mobiliser, sur ses talents d'animation du groupe, mais aussi sur sa conduite d'un point de vue formel de la séance. En tant que garant et pilote des règles méthodologiques, il va favoriser le déclenchement de nouvelles idées en écoutant, notant et éventuellement relançant sur un axe ou en utilisant une autre méthode.

Il est donc important pour l'animateur de maîtriser un ensemble d'outil de créativité et d'animation complémentaires pour aider au mieux le groupe projet.

Objectifs :

- Savoir expliquer les fondements théoriques des différents outils et méthodes de créativité et d'accompagnement des processus d'innovation
- Savoir choisir et utiliser les différentes techniques d'animation d'une séance de créativité de groupe depuis la phase de génération d'idées, l'évaluation des idées, jusqu'à leur maturation.
- Prendre du recul, savoir apprécier la pertinence et les limites de ces méthodes au regard des objectifs de l'entreprise ou du groupe projet.
- Savoir produire les différentes méthodes en les adaptant et en les combinant selon le contexte.
- Savoir animer des séances créatives et instaurer des dynamiques de groupe.

Pré-requis :

- Avoir des notions de gestion de projet
- Animer ponctuellement des temps de réunion collectives

Méthodes pédagogiques :

Des méthodes classiques d'apport de connaissances par exposé et de vérification de leur compréhension, complétées par des séances applicatives des outils d'animation sur des cas concrets.



Modalités d'évaluation des acquis :

Quizz d'évaluation à froid concernant les différents points du programme.

Résultat visé :

Grâce à une bonne compréhension des outils d'animation et de créativité, vous pourrez choisir la méthode la plus adaptée à votre projet.

Amélioration continue :

Evaluation de la formation par le stagiaire en fin de formation.
Le livret d'accueil des stagiaires est disponible sur demande.

2/ Programme

Journée 1 :

Matin :

- Quelques points clés sur l'innovation et la créativité
- Présentation de méthodes d'animation et de créativité (ex : 6 chapeaux, 6/3/5, 9 écrans, matrices de découvertes et morphologiques, SCAMMPERR)

Après-midi :

Séance pratique (sur cas proposé par l'animateur ou par le groupe)

Journée 2 :

Matin :

- Présentation d'outils de stimulation (Ex : SIT, TRIZ, ALIENNOR)
- Présentation de méthode d'évaluation des idées, de capitalisation, et de maturation (Ex : Value Mapping tool)

Après-midi :

- Séance pratique
- Retour sur la formation