

E-LEARNING LANCER ET MANAGER UN PROJET D'INNOVATION

10 SEMAINES (30 HEURES)

La satisfaction des clients et l'écoute de ses besoins constituent des éléments de preuve de l'efficacité d'une entreprise, d'un produit ou d'un service. Il est donc crucial de placer le client au centre de la réflexion, lui faciliter son quotidien.

Cette formation a pour objectif de vous donner les clés et les outils pour mettre en place vos projets d'innovation. À travers ces 10 semaines de formations vous découvrirez des méthodologies, des techniques et des outils liés au Design Thinking, Méthodes Agiles, Lean Start-up, etc.

Objectifs

- S'appropriier le concept d'innovation,
- Acquérir les principaux repères d'une démarche d'innovation et les outils associés.
- Rejoindre une communauté de pairs et partager vos idées et vos pratiques.

Méthodes pédagogiques

Composantes : 40% théorie, 60% tests et exercices

- Des supports de formation interactifs, des vidéos, des quizz, des exercices de mises en pratique des connaissances.
- Un/e formateur/trice en posture de facilitation et d'apport de concepts pour développer vos compétences en situation

Méthode d'évaluation

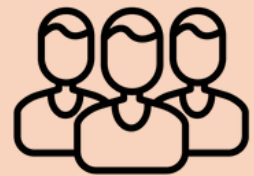
- L'atteinte des objectifs sera évaluée par un quizz d'évaluation des connaissances à chaque semaine de formation.

Modalités d'accès

- A la demande accédez à votre formation en e-learning sur la plateforme Rise-Up et formez-vous à devenir un manager de l'innovation. En envoyant une demande de contact, nous vous donnerons accès au contenu pour une durée de 6 mois.

Accessibilité handicap

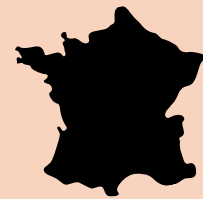
- Nous consulter au préalable, nous envisagerons l'accès et les adaptations éventuelles.



Public :
Tout public



Modalités de formation :
E-learning



Zone d'accès :
Toutes les régions françaises

Prérequis :
Aucun

E-LEARNING LANCER ET MANAGER UN PROJET D'INNOVATION

10 SEMAINES (30 HEURES)

Semaine 1 : Qu'est-ce que l'innovation ?

- Les différentes étapes de l'innovation
- Développer sa culture de l'innovation

Semaine 2 : Développer son empathie. Se mettre dans la peau du client.

- Qu'est-ce que l'empathie ?
- Les méthodes de récolte de données
- Les méthodes d'analyse de données

Semaine 3 : Préparer une séance de créativité

- Introduction au 7P
- Les techniques de créativité

Semaine 4 : Animer une séance de créativité et capitaliser

- Développer ses compétences de facilitateur
- Lancer et maintenir l'énergie d'un atelier
- Capitaliser

Semaine 5 : Créer un prototype

- Qu'est-ce qu'un prototype ?
- Comment en construire un ?
- La boîte à outils du prototypage.

E-LEARNING LANCER ET MANAGER UN PROJET D'INNOVATION

10 SEMAINES (30 HEURES)

Semaine 6 : Proposer votre idée à vos clients

- Tester son innovation auprès de ses clients
- Mesurer les résultats du test

Semaine 7 : Apprendre à Pitcher

- Qu'est-ce qu'un elevator Pitch ?
- Raconter une histoire
- Construire son argumentaire

Semaine 8 : Améliorer son idée

- Faut-il pivoter ou insister ?
- L'itération
- Déployer son idée

Semaine 9 : Le lean Start-up

- Qu'est ce qu'un projet d'innovation ?
- Introduction au Lean Start-up
- Les étapes du Lean Startup

Semaine 10 : Les méthodes Agiles

- L'équipe projet
- La planification des tâches en méthode Agile
- Les rituels Agiles