

L'innovation

## Marketing de l'innovation

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | MKG-INNOV | Évaluation qualitative de fin de stage |  
Formation délivrée en présentiel ou distanciel <sup>(1)</sup>

Formations Multimédia › Les essentiels de la créa › L'innovation



### À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Adopter le savoir-être et le savoir-faire lié à l'innovation
- Manier des outils de créativité simples à réutiliser une fois la formation achevée
- Animer une réunion de créativité ou un brainstorming
- Maîtriser le Design Thinking
- Découvrir les méthodes pour lancer une démarche d'innovation parmi vos collègues et dans votre entreprise.

### Niveau requis

Aucun.

### Public concerné

Directeurs, responsables marketing, responsables innovation ou recherche et développement et chefs de produit ou de projet. Tout collaborateur travaillant dans l'innovation et la création et le lancement d'un produit, d'un service ou d'une solution en B2B et B2C.

### Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

#### (1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel \* (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes \*\* démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

\* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. \*\* Ratio variable selon le cours suivi.

# Programme

## **Qu'est-ce que la créativité et l'innovation ?**

- Les enjeux de l'innovation pour votre entreprise
- Les différents domaines d'application
- Les différents types d'innovation

### **Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Avez-vous les soft skills d'un innovateur ?

## **L'innovation en entreprise**

- Les conditions nécessaires à la mise en place des innovations dans un climat serein
- L'art de concevoir une offre qui va être achetée
- Les avantages concurrentiels
  - Performances techniques
  - Simplicité d'utilisation
  - Prix
  - Service
  - Design...
- L'innovation
  - Par la création ou la différenciation
  - Par les coûts
  - De rupture
- Acceptation de l'innovation
- Cycle de vie d'un produit

### **Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Etablir un diagnostic de l'innovation pour son entreprise

## **Définir le cadre optimal pour stimuler l'innovation**

- Connaissance du marché
- Compréhension du marché et des nouveaux usages
- Considérer les influences externes
- L'analyse de la valeur
- Structurer son approche du marché
- Le cycle de vie du produit
- L'innovation est-elle rentable ?
- La stratégie de l'océan bleu pour trouver des terres encore non-explorées

### **Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Le "business model" Canvas

## **L'innovation ouverte (open innovation)**

- La co-construction avec les clients, les partenaires et les fournisseurs
- Le studio créatif
- Le "focus group"

### **Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Plan d'actions sur les prochains mois

## **Animer une réunion de créativité ou un brainstorming**

- Préparation de la réunion : initier le plus tôt possible le travail de créativité
  - Savoir définir des objectifs clairs, pour la réunion mais aussi pour le travail demandé
  - Constituer son équipe créative et multi-disciplinaire
  - Savoir créer un moment privilégié dédié au lâcher-prise
- Animer en toute bienveillance pour faire émerger les idées
  - Savoir libérer toute la créativité du groupe et l'accompagner tout au long du processus
  - Débloquent les impasses créatives
  - Savoir recentrer le débat quand il le faut
- Achever une réunion et la clore en donnant la bonne impulsion pour la suite du projet
  - Donner des objectifs SMART
  - Veiller à l'avancée du projet entre les réunions
  - Le tableau de bord lié aux méthodes Agiles

### **Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Exemples de Ice Breakers
- Savoir positionner sa propre démarche pour l'améliorer dès la prochaine réunion

## **Introduction au Design Thinking**

- Dans quel cas l'utiliser ?
- L'état d'esprit du Design Thinking, résolument tourné vers l'utilisateur final
- Exemples de produits et services innovants développés en Design Thinking
- Les 5 phases du Design Thinking et leurs différents outils
  - Immersion et empathie
  - Analyse
  - Idéation
  - Prototypage
  - Implémentation

### **Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)**

- Travail sur un projet simple pendant toute les étapes du Design Thinking, en groupe et avec l'aide de votre formateur

## **Modalités d'évaluation des acquis**

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)