



## Réparez votre processus d'innovation

### Maîtriser le process d'innovation en adoptant la double posture de l'Entrepreneur et du Venture Capitalist

#### DESCRIPTION

En matière d'innovation, bien souvent, ce ne sont pas les idées qui manquent mais la méthode.

Particulièrement en cette période de crise, vous voyez les idées fuser d'un peu partout dans le monde, en France ou dans votre entreprise. Mais les moyens eux seront à l'avenir durablement limités. Pourquoi alors prendre le risque de gaspiller ces rares ressources en brainstormings sans lendemain, en revues épuisantes et prototypes abandonnés ?

Pour surmonter cette injonction paradoxale, vous avez besoin de réparer votre processus de gestion des projets innovants pour vous assurer d'investir dans les bons sujets. La période de télétravail actuelle est idéale pour prendre ce recul et proposer des changements structurants.

Pour réparer votre processus d'innovation, nous vous proposons un webinaire gratuit mardi 26 mai pour :

- diagnostiquer les paradoxes et lacunes qui minent votre process actuel d'innovation
- comprendre les piliers d'un process d'innovation
- adapter ces principes à votre contexte d'entreprise, grâce à une série de canvas pragmatiques que vous découvrirez en séance : thèse d'investissement, stratégie de sourcing d'idées, one-pager pour pitcher un concept, carte d'expérimentation, etc.
- identifier les prochaines actions pratiques que vous pouvez lancer demain pour améliorer la gestion des projets innovants dans votre entreprise

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Savoir identifier les enjeux et obstacles de l'innovation en entreprise

Appréhender les piliers d'une démarche d'innovation efficace

Définir un plan d'action personnalisé pour réparer l'innovation de votre organisation

#### PUBLIC CIBLE

Manager

Responsable produit

Chef de projet

Responsable innovation / pôle digital

Directeur des systèmes d'information

Consultant

#### PRÉ-REQUIS

- Aucun pré-requis, webinaire ouvert à toute personne intéressée par le thème de l'innovation.

#### Classe à distance

DESIGN ET INNOVATION

Code :

**DINOV**

Durée :

**0,3 jour (1,5 heure)**

Exposés :

**50%**

Cas pratiques :

**25%**

Échanges d'expérience :

**25%**

#### Sessions à venir :

16 mar. 2021

Formation à distance / 200 eur

1 juin 2021

Formation à distance / 200 eur

Tarif & dates intra :

**Sur demande**

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La classe virtuelle alternera présentation théorique, retours d'expérience concrets des formateurs et participants, pastilles inspirantes, exercice individuel ou par équipe sur des canvas à remplir.

## PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## POUR ALLER PLUS LOIN :

- Compte rendu du petit-déjeuner " A la recherche de l'innovation perdue "
- Vidéo " The Myths of Innovation " de Scott Berkun, USI
- Article " Décomposition d'une startup success story "
- Article " Faut-il être schizophrène pour Innover dans un grand groupe et en particulier dans les banques ? "
- Article " Innovation : le bon casting au bon moment "
- Ouvrage " The Innovator's Dilemma "
- Ouvrage " New: 15 approches disruptives de l'innovation "
- Ouvrage " 10 faces of Innovation "

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### L'INNOVATION CASSÉE

- Décalage entre discours et réalité de l'innovation en entreprise (injonctions)
- Les causes racines des blocages de l'innovation

#### MANAGEMENT DE L'INNOVATION

- S'inspirer de l'Entrepreneur
- S'inspirer du Venture Capitalist
- Gouvernance
- Acculturation

#### LES PILIERS D'UNE DÉMARCHE D'INNOVATION EFFICACE

- Stratégies de sourcing d'innovation
- Techniques d'exploration
- Expérimenter avec un service opérationnel sans développeur
- Croître en restant centré utilisateur et impact
- Stratégie de pérennisation dans ou hors de l'entreprises

#### MISE EN MOUVEMENT

- Stratégie de changement
- Vos prochaines actions

## **EXCLU** *Intégrer le design d'expérience utilisateur dans vos projets*

### **UX Design, Lean Startup et Design Thinking**

#### **DESCRIPTION**

Les entreprises investissent de plus en plus dans le design centré utilisateur car le retour sur investissement est considérable : +32% de chiffre d'affaires en moyenne. Cette formation s'adresse à tous ceux qui souhaitent maîtriser l'ensemble des fondamentaux du design d'expérience : UX Design, Design Thinking, Design Sprint et Lean UX.

À l'issue de ce parcours de 5 jours (3 jours + 2 jours), vous serez capable de concevoir et de réaliser de manière autonome un projet ou un produit, de la définition de la problématique aux tests utilisateurs. A noter qu'il peut s'agir de tout type de projet (exemples d'application : site internet, logiciel, jeu vidéo, design d'espace, design de process, bornes digitales, etc.).

#### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Réaliser un projet avec une approche frugale (démarche lean)  
Formuler les problématiques projet  
Distinguer la cible et définir les besoins utilisateurs  
Générer des idées et converger vers une solution rapide à mettre en place  
Prototyper des solutions  
Évaluer le produit/service suite à sa sortie

#### **PUBLIC CIBLE**

Chef de projet fonctionnel / AMOA  
UI designer  
Web designer  
Développeur  
Coach agile  
Chef de projet transformation digitale

#### **PRÉ-REQUIS**

• La connaissance des fondamentaux en agile est un plus mais n'est pas obligatoire.

#### **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique du formateur, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

#### **PROFILS DES INTERVENANTS**

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

#### **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

#### **Stage pratique en présentiel DESIGN ET INNOVATION**

Code :  
**UXDDT**

Durée :  
**5 jours (35 heures)**

Exposés :  
**30%**

Cas pratiques :  
**50%**

Échanges d'expérience :  
**20%**

#### **Sessions à venir :**

24 mar. - 9 avr. 2021  
Formation à distance / 4 150 eur

23 juin - 9 juil. 2021  
Paris / 4 150 eur

8 - 24 sept. 2021  
Paris / 4 150 eur

17 nov. - 3 déc. 2021  
Paris / 4 150 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

**POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Ouvrage "Méthodes de design UX: 30 méthodes fondamentales pour concevoir des expériences optimales", Carine Lallemand
- Ouvrage "Stratégies de design UX: Accélérer l'innovation et réduire l'incertitude", Antoine Visonneau
- Ouvrage "100 Things Every Designer Needs to Know About People", Susan Weinschenk

## *Programme pédagogique détaillé par journée*

### *Jour 1 - Formuler les problématiques projet*

#### EXPLIQUER LES GRANDS PRINCIPES DU DESIGN D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

- Design Thinking
- UX Design
- Lean management et Lean UX
- Design Sprint

#### PLANIFIER UN PROJET AVEC UNE DÉMARCHE LEAN ET ORIENTÉE UTILISATEUR

- Organisation, types d'ateliers et de livrables
- Mise en pratique : "Brief projet et planning UX"

#### IDENTIFIER LES ENJEUX BUSINESS

- Techniques pour comprendre le WHY du projet
- Mise en pratique : "Atelier vision"

#### ANALYSER L'EXISTANT

- Benchmark concurrentiel
- Les grands principes ergonomiques

### *Jour 2 - Distinguer la cible et définir les besoins utilisateurs*

#### FIXER UNE CIBLE PRIORITAIRE EN DÉBUT DE PROJET

- Définir des hypothèses de cible - UX + data
- Mise en pratique : "Atelier de proto-persona"

#### VALIDER LA CIBLE ET SES BESOINS

- Panorama des recherches utilisateurs qualitatives
- Posture et attitude de l'observateur
- Mise en pratique : "Observation sur le terrain et conversation"

#### APPROFONDIR LES BESOINS DE LA CIBLE

- Carte d'expérience, points de contact et service blueprint
- Mise en pratique : "Atelier de carte d'expérience"

### *Jour 3 - Générer des idées et converger vers une solution rapide à mettre en place*

#### DÉMONTRER L'INTÉRÊT D'UNE DÉMARCHE LEAN ITÉRATIVE ET COLLABORATIVE

- La conception dans l'organisation agile
- Mise à jour des problématiques projet

#### ANIMER UN ATELIER POUR DÉFINIR UN CONCEPT

- Les astuces pour animer et faciliter un atelier
- Mise en pratique : "Atelier de brainstorming et priorisation"

## ANIMER UN ATELIER POUR FORMALISER UN CONCEPT

- Parcours utilisateur, storyboard et storytelling
- Mise en pratique : "Bande dessinée, roman photo, legos et pâte à modeler"

### *Jour 4 - Prototyper des solutions*

#### RÉALISER UN PROTOTYPE EN PAPIER

- L'intérêt du low definition prototype
- Mise en pratique : "6to1 - 6 croquis pour une solution"

#### RÉALISER UN PROTOTYPE SUR UN LOGICIEL

- Des wireframes fonctionnels aux maquettes en couleurs
- Mise en pratique : "Découverte des logiciels Sketch et Invision"

### *Jour 5 - Évaluer le produit/service suite à sa sortie*

#### MESURE DE L'IMPACT D'UN PRODUIT

- Objectifs et indicateurs clés de performances
- Outils et modèles d'évaluation UX

#### RÉALISER DES TESTS UTILISATEURS

- Conseils pour la préparation, l'animation et la synthèse
- Mise en pratique : "Guerilla tests"



# Design de Service : concevoir un service fondé sur l'expérience utilisateur

## Sensibilisation à l'UX et au Design de Service

### DESCRIPTION

Depuis une vingtaine d'années, nous sommes passés d'une société du produit à une société des services. L'expérience d'un client avec une marque ne se limite plus à l'usage que l'on fait du produit mais devient globale, à travers différents points de contacts, physiques (ex: magasins, livraisons) et digitaux (ex: applications, sites web).

Le travail de l'UX Designer est d'orchestrer l'articulation entre ces points afin que le client - mais aussi l'employé du service - dispose de la meilleure expérience possible.

Cette formation vous permettra d'appréhender la méthode UX dans sa globalité et de vous familiariser avec les outils du design de service, afin de les utiliser dans vos projets.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

S'approprier et comprendre la méthodologie UX dans le domaine du Design de Service

S'initier à la technique du Service Blueprint, le livrable indispensable en Design de Service

Se familiariser avec les principaux outils de prototypage et de tests appliqués au Design de Service (jeu de rôle, maquettage, popup store, etc.)

Acquérir les pratiques pour pouvoir mettre en application tout ou partie de la méthode sur des périmètres concrets

### PUBLIC CIBLE

Chef de projet

Chef de produit

Direction Marketing

Direction de l'organisation

Direction de l'expérience client

Directeur artistique

Graphiste

Toute personne peu ou pas expérimentée en UX et Design de Service.

### PRÉ-REQUIS

- Pas de pré-requis

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique du formateur, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

### PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs

### Stage pratique en présentiel DESIGN ET INNOVATION

Code :  
**UXDDS**

Durée :  
**2 jours (14 heures)**

Exposés :  
**30%**

Cas pratiques :  
**40%**

Échanges d'expérience :  
**30%**

### Sessions à venir :

29 - 30 mar. 2021  
Paris / 1 630 eur

21 - 22 juin 2021  
Paris / 1 630 eur

9 - 10 sept. 2021  
Paris / 1 630 eur

29 - 30 nov. 2021  
Paris / 1 630 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## Programme pédagogique détaillé par journée

### JOUR 1

#### INTRODUCTION À L'UX DESIGN

- Définition du design et de l'expérience utilisateur
- Qu'est-ce qu'une bonne/mauvaise expérience ?
- Construire un produit ou une expérience

#### INTRODUCTION AU DESIGN DE SERVICE

- Définition et principes
- Vision de l'expérience utilisateur à 360°

#### PRÉSENTATION DES MÉTHODOLOGIES UX

- Processus de design
- Design thinking
- Design sprint
- Lean UX

#### PRÉSENTATION DU CAS "FIL ROUGE" DE LA FORMATION

#### RECHERCHE UTILISATEUR

- L'importance d'aller sur le terrain
- Méthodes et posture
- Mise en pratique : "Stakeholder map"
- Mise en pratique : "Guide d'entretien"
- Mise en pratique : "Guérilla interviews : partir en recherche utilisateur sur le terrain"

#### CARACTÉRISER LES UTILISATEURS AVEC LES PERSONAS

- Théorie et présentation
- Mise en pratique : "Réaliser un persona"

#### CARTOGRAPHIER L'EXPÉRIENCE POUR IDENTIFIER LES "POINTS DE DOULEUR"

- Théorie et présentation
- Mise en pratique : "Experience Map"

#### POSER LA VISION DU SERVICE

- Mise en pratique : "Elevator Pitch"

### JOUR 2

#### GÉNÉRER DES IDÉES DE SOLUTION

- Méthodes et pratiques d'idéation
- Mise en pratique : "How Might We"
- Atelier d'idéation : brainwriting, storyboarding...

## CONSTRUIRE ET UTILISER UN SERVICE BLUEPRINT

- Définition et objectifs
- Comment construire un Blueprint
- Retour d'expérience sur des cas concrets
- Mise en pratique : "Construire le Blueprint de son service"

## PROTOTYPER ET TESTER EN DESIGN DE SERVICE

- Méthodes et outils
- Atelier de prototypage : jeu de rôle, maquettage, moodboard, business canvas, popup store...

## RESTITUTION DU CAS FIL ROUGE À L'ENSEMBLE DU GROUPE

## CLÔTURE

## **NEW** *Business modelling : identifier un modèle d'affaire innovant*

**Construire le plan de développement financier de son produit / ou service**

### DESCRIPTION

L'innovation de produit ou de service est au centre du renouvellement des organisations. Mais il est essentiel de s'assurer de la viabilité économique de son innovation. Le Business Modelling est au cœur du processus de décision, qu'il s'agisse d'évaluer des options stratégiques, de nouveaux investissements ou des opérations existantes.

Cette formation prépare à s'interroger et à construire le modèle de valeur de votre produit ou service innovant. A travers des exemples concrets, vous apprendrez à calculer la taille d'un marché, le go-to-market, et le potentiel que représente votre produit. Vous serez également en mesure d'évaluer le besoin de financement et la manière de présenter votre business plan.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les enjeux d'un business model  
Élaborer ou évaluer des prévisions d'activité  
Évaluer la rentabilité économique et financière du projet  
Savoir appréhender les risques du projet  
Simuler son scénario avec un prévisionnel à 18 mois et à 5 ans  
Valoriser ses produits et ses services  
Savoir présenter le projet de façon convaincante

### PUBLIC CIBLE

Product owner  
Intrapreneur  
Product manager  
Portfolio manager  
Innovateur  
Responsable de projet  
Equipe finance

### PRÉ-REQUIS

- Connaissance de base du bilan et du compte de résultat.

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique du formateur, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

### PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

**Stage pratique en présentiel**  
DESIGN ET INNOVATION

Code :  
**AGBUP**

Durée :  
**1 jour (7 heures)**

Exposés :  
**30%**

Cas pratiques :  
**30%**

Échanges d'expérience :  
**40%**

#### Sessions à venir :

3 mai 2021  
Formation à distance / 925 eur  
1 oct. 2021  
Paris / 925 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## Programme pédagogique détaillé par journée

### *Matin*

#### DIFFÉRENTS TYPES DE FINANCEMENT

- Cycle de financement et rôle des investisseurs
- Typologie des financeurs
- Portfolio management

#### OUTILS À DISPOSITION POUR CRÉER ET VALIDER SON MODÈLE D'AFFAIRE

- Présentation des différents modèles d'affaire
- Présentation et appropriation des outils (Business model Canvas, Proto Business Plan Canvas, etc.)
- Mise en pratique : "Construire les outils pour évaluer son projet"

### *Après-midi*

#### CONSTRUIRE SON BUSINESS PLAN (PRÉVISIONNEL FINANCIER)

- Présentation et lecture d'un business plan
- Définition des hypothèses : paramètres, revenus, marges et coûts
- Mise en pratique : "Savoir lire et analyser son business plan"
- Mise en pratique sur un cas personnel depuis la conception du business plan à la présentation orale

#### BILAN ET CLÔTURE

- Retour d'expérience
- Questions/Réponses
- Évaluation de la session

# Lean Startup en entreprise

## Mettre en place le Lean Startup pour innover efficacement

### DESCRIPTION

Le Lean Startup a été imaginé par des startpers américains pour s'assurer du succès du produit avant d'investir plus avant. De grandes entreprises ont compris l'intérêt de cette méthode pour limiter les risques sur leurs produits innovants. Au travers de cette formation, vous découvrirez les principes et la démarche du Lean Startup en l'appliquant au travers d'un jeu pédagogique sur une étude de cas. A l'issue des deux jours, vous serez en mesure d'appliquer cette méthode en prenant en compte les contraintes d'une entreprise.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les principes et les étapes du Lean Startup

Savoir appliquer la méthode en pratique

Se faire une conviction sur l'intérêt et les points de vigilance de l'application en entreprise

### PUBLIC CIBLE

Product owner

Product manager

Responsable digital

Responsable innovation

Responsable marketing

### PRÉ-REQUIS

- Aucun

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Présentation des concepts et de la démarche.

Mise en pratique au travers du jeu Startopoly – simulation par groupe sur une étude de cas "fil rouge".

Questionnement et échanges avec les participants, enrichis de retours d'expérience pratique.

### PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

### Stage pratique en présentiel DESIGN ET INNOVATION

Code :

**AGLSU**

Durée :

**2 jours (14 heures)**

Exposés :

**25%**

Cas pratiques :

**50%**

Échanges d'expérience :

**25%**

### Sessions à venir :

4 - 5 mai 2021

Formation à distance / 1 630  
eur

4 - 5 nov. 2021

Paris / 1 630 eur

Tarif & dates intra :

**Sur demande**



**POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Toutes nos formations Agile et Lean
- Formation "Lean Startup en entreprise : mettre en place le Lean Startup pour innover efficacement" (AGLSU)
- Ouvrage "Running Lean" - Ash Maurya
- Ouvrage "The Lean Startup" - Eric Ries
- Ouvrage "The four steps to the Epiphany" - Steve Blank
- Ouvrage "Business Model Generation" - Alex Osterwalder
- Ouvrage "Value Proposition Design" - Alex Osterwalder
- Ouvrage "Lean Analytics" - Alistair Croll with Benjamin Yoskovitz
- Ouvrage "Lean UX" - Jeff Gothelf with Josh Seiden
- Site internet Leanstack
- Startup lessons learned
- Article "What, exactly, is a Product Manager?"
- Les meetups Lean Startup Workshop et Lean Startup en entreprise

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### INTRODUCTION AU LEAN STARTUP

- Découvrir la promesse du Lean Startup
- Les principes directeurs de la démarche
- Les 3 grandes phases : découverte, validation, croissance

#### DE L'IDÉE AU BUSINESS MODEL : LE LEAN CANVAS

- L'outil Lean Canvas pour documenter son modèle d'affaire en une seule page
- Jeu Startopoly : "Commencer par équipe à remplir les cases Client et Problème du Lean Canvas du cas fil rouge"

#### VALIDER L'INTÉRÊT POUR LE PROBLÈME

- Les entretiens « découverte » pour identifier des problèmes potentiels
- Les entretiens de validation des problèmes pour converger sur les problèmes prioritaires
- Autres outils : immersion, observation, sondage, groupes, etc.
- Jeu Startopoly : "Définir les hypothèses et conduire un entretien problème sur le cas fil rouge. Pitcher les investisseurs sur les apprentissages pour obtenir des fonds supplémentaires à la poursuite des expérimentations."
- Points de vigilance sur la mise en application en entreprise

#### VALIDER L'INTÉRÊT POUR LA SOLUTION

- Formuler une proposition de valeur unique sous forme de bénéfice utilisateur
- Identifier les principaux éléments de solution
- Les entretiens solution pour valider la pertinence de la solution en fonction de la cible
- Jeu Startopoly : "Formuler et tester sa proposition de valeur par les entretiens solution. Pitcher les investisseurs pour obtenir des fonds supplémentaires."
- Points de vigilance sur la mise en application en entreprise

### Jour 2

#### VALIDER L'ADOPTION PAR LE MINIMUM VIABLE PRODUCT (MVP)

- Le concept de MVP : attention aux buzzword !
- Tester la proposition de valeur
- Jeu Startopoly : "Imaginer un MVP utilisable à moindre coût. Pitcher les investisseurs pour obtenir des fonds supplémentaires."
- Points de vigilance sur la mise en application en entreprise

#### LES MÉTRIQUES

- Métriques actionnables versus métriques de vanité
- Le framework de métriques "pirates" AARRR : Activation, Acquisition, Rétention, Revenu, Réferral
- Se focaliser sur la métrique clé du moment

#### LE PRODUCT / MARKET FIT

- Quand passer au déploiement à large échelle

- Le pivot

## LA PHASE DE PASSAGE À L'ÉCHELLE

- Communiquer
- Les évolutions : le mode run en Lean Startup
- Organisation en équipe entre product discovery et delivery agile

## METTRE EN PLACE

- Accompagnement au changement : leviers, freins et réponse aux objections en entreprise
- Sur quel type de projet l'appliquer ?
- Quelle petite action pour commencer demain ?

**NEW** *Initiation aux outils no-code*

**Développer sa première application grâce aux outils no-code**

**DESCRIPTION**

\*Ce module a été conçu spécifiquement pour la formation à distance.\*

Les solutions no-code sont un atout majeur pour les profils non-techniques pour leur permettre de développer des applications rapidement et avec facilité. Encore faut-il connaître les risques et identifier les bons cas d'usage. Nos experts vous proposent de vous accompagner dans l'adoption de cette démarche et la prise en main des principaux outils.

A l'issue de cette initiation d'une journée, vous serez en mesure de réaliser par vous-même votre première version utilisable ("produit minimum viable") avec les outils SquareSpace, Zapier, Airtable et Glide, etc.

Cette formation est organisée en partenariat avec >Contournement>, leader français du conseil sur le no-code, auteur du manifeste no-code.

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

S'approprier la démarche et savoir cadrer une idée pour commencer un prototype fonctionnel sans coder  
Identifier les outils no-code les plus adaptés à associer pour sa solution  
Prendre en main certains outils no-code tels qu'Airtable, Zapier ou Bubble

**PUBLIC CIBLE**

Chef de projet digital  
Product owner  
Chargé d'innovation  
Consultant  
Coach

Toute personne non développeur souhaitant sortir la première version d'un produit sans attendre des mois de développement.

**PRÉ-REQUIS**

- Aucune connaissance de langage de développement n'est requis.

**MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Ce module a été conçu spécifiquement pour la formation à distance. Il est composé de deux matinées séparées pour maintenir la concentration et permettre à chacun de s'exercer seul dans l'intervalle.

La formation alterne présentation par le formateur, exercice pratique individuel sur un cas fil rouge (développer une marketplace), avec support individuel du formateur, mais aussi debrief et questions/ réponses.

Les participants bénéficient à l'issue de la formation d'une séance de coaching collectif d'1 heure.

**Classe à distance**  
DESIGN ET INNOVATION

Code :  
**DNOCO**

Durée :  
**1 jour (7 heures)**

Exposés :  
**25%**

Cas pratiques :  
**50%**

Échanges d'expérience :  
**25%**

**Sessions à venir :**

31 mai 2021  
Formation à distance / 600 eur  
13 oct. 2021  
Paris / 600 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

## **PROFILS DES INTERVENANTS**

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

## **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## **POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Site de > Contournement >
- Le "no-code manifesto"
- Ressources "Nocode" proposées par le site Nocoders
- Appli mobile Nocoders sur les outils du no-code
- Podcasts No-code par > Contournement >

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Première demi-journée

#### INTRODUCTION AU NO-CODE

- Le mouvement no-code et l'apparition d'une nouvelle génération d'outils
- Saisir le lien entre les approches no-code et les approches Lean Startup et Minimum Viable Product
- Exemples d'applications réalisées en no-code

#### CRÉER UN SITE WEB SIMPLE EN NO-CODE

- Mise en pratique : "Création d'un site web simple avec SquareSpace"
- Panorama des outils (Weebly, Carrd, Strikingly, SquareSpace, Webflow, etc.)
- Pièges à éviter

#### BASES DE DONNÉES ENRICHIES EN NO-CODE : GÉRER ET VISUALISER

- Exercice pratique : "Création d'une base avec AirTable"
- Fonctionnalités clés : vues, field types, formulaires, etc.
- Les blocks : cartes, design de pages, visualisations, Gantt, reconnaissance d'images, etc.

### Deuxième demi-journée

#### INTERCONNECTER DES OUTILS NO-CODE

- Mise en pratique : "Automatiser des actions entre les outils no-code avec Zapier"
- Exemples de cas d'usages et de "zaps" populaires
- Zapier : fonctionnalités avancées de Zapier
- Les alternatives : IFTTT, Integromat, n8n, etc.
- Les conseils des experts

#### CRÉER UNE APPLICATION SUR MOBILE NO-CODE

- Mise en pratique : "Créer une application mobile avec GoogleSheets et Glide"
- Glide : fonctionnalités avancées (relations entre table, etc.)
- Les alternatives pour applications mobile
- Les conseils des experts

# Développer une application sans savoir coder

## Mise en pratique des outils "No Code"

### DESCRIPTION

Les solutions no-code sont un atout majeur pour toutes les organisations qui souhaitent se démarquer et s'adapter aux marchés actuels en constante évolution. Adopter ce mode de développement, c'est permettre à tous, y compris les profils non-techniques, de développer des applications rapidement et avec facilité. Encore faut-il connaître les risques et identifier les bons cas d'usage. Nos experts vous proposent de vous accompagner dans l'adoption de cette démarche et la prise en main des principaux outils.

A l'issue de ces deux jours, vous serez en mesure de réaliser par vous-même votre première version utilisable ("produit minimum viable") avec des outils tels que Bubble, Zapier, Airtable ou encore Glide.

Cette formation est organisée en partenariat avec *>Contournement<*, leader français du conseil sur le no-code, auteur du manifeste no-code.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

S'approprier la démarche et savoir cadrer une idée pour commencer un prototype fonctionnel sans coder (avec Airtable, Zapier, Strikingly...)  
Identifier les outils no-code les plus adaptés à associer pour sa solution  
Prendre en main certains outils no-code tels qu'Airtable, Zapier ou encore Bubble

### PUBLIC CIBLE

Chef de projet digital  
Product owner  
Chargé d'innovation  
Consultant  
Coach

Plus largement, toute personne non développeur souhaitant sortir la première version d'un produit sans attendre des mois de développement.

### PRÉ-REQUIS

- Aucune connaissance de langage de développement n'est requis.
- Lors de la dernière demi-journée consacrée au développement, les non-développeurs pourront continuer à réaliser leur Minimum Viable Product (MVP) sans code avec le support d'un des animateurs.

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Formation principalement composée d'exercices pratiques qui fourniront aux participants des outils qu'ils pourront mettre en oeuvre immédiatement dans leurs projets actuels.

Echanges sur les contextes des participants et retours d'expérience du formateur, complétés d'apports théoriques. Les participants bénéficient à l'issue de la formation d'une séance de coaching collectif d'1H.

### Stage pratique en présentiel DESIGN ET INNOVATION

Code :  
**NOCOD**

Durée :  
**2 jours (14 heures)**

Exposés :  
**25%**

Cas pratiques :  
**50%**

Échanges d'expérience :  
**25%**

### Sessions à venir :

10 - 11 juin 2021  
Paris / 1 630 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

## **PROFILS DES INTERVENANTS**

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

## **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## **POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Site de > Contournement >
- Le "no-code manifesto"
- Podcasts No-code par > Contournement >
- Ressources "Nocode" proposées par le site Nocoders
- Appli mobile Nocoders sur les outils du no-code



## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### INTRODUCTION AU NO-CODE

- Le mouvement no-code et l'apparition d'une nouvelle génération d'outils
- Saisir le lien entre l'approche no-code et les approches Lean Startup et Minimum Viable Product
- Exemples d'applications réalisées en no-code

#### CRÉER UN SITE WEB SIMPLE EN NO-CODE

- Mise en pratique : "Création d'un site web simple avec un website builder"
- Panorama des outils (Weebly, Carrd, Strikingly, Squarespace, Webflow...)
- Pièges à éviter

#### BASES DE DONNÉES ENRICHIES EN NO-CODE : GÉRER ET VISUALISER

- Exercice pratique : "Création d'une base avec AirTable"
- Fonctionnalités clés : vues, field types, formulaires, etc.
- Les blocks : cartes, design de pages, visualisations, Gantt, reconnaissance d'images, etc.

#### INTERCONNECTER DES OUTILS NO-CODE

- Mise en pratique : "Automatiser des actions entre les outils no-code avec Zapier"
- Exemples de cas d'usages et de "zaps" populaires
- Zapier : fonctionnalités avancées de Zapier
- Les alternatives : IFTTT, Integromat, n8n, etc.
- Les conseils des experts

#### CARTOGRAPHIE DES OUTILS NO-CODE PAR CAS D'USAGE

- Appbuilder
- Traitement des données
- Automatisation
- Paiement
- Formulaires
- Chatbots ...

#### MISE EN APPLICATION SUR LE PROJET DES PARTICIPANTS

- Recommandations de combinaison d'outils no-code sur les projets des participants

### Jour 2

#### CRÉER UNE APPLICATION AVEC BUBBLE

- Prise en main de Bubble
- Mise en pratique : "Réaliser une première application avec Bubble"
- Conseils des experts

#### ECO-SYSTEME DE BUBBLE

- Extensions de Bubble : Facebook/Google connect, TinderPile,

- Templates
- Tutoriels

## MISE EN APPLICATION SUR LE PROJET DES PARTICIPANTS

- Atelier : "Comment réaliser votre MVP en no-code ?"
- Remplir son backlog
- Coaching : vos prochaines étapes

## *Favoriser la créativité et accélérer l'innovation*

### **S'approprier les dynamiques, méthodes et outils pour innover au quotidien**

#### **DESCRIPTION**

Les grandes entreprises cherchent auprès du monde des start-ups ou des tiers lieux collaboratifs les solutions innovantes pour assurer leur croissance ou travailler sur leur propre ubérisation. Notre conviction est qu'aujourd'hui, les organisations peuvent trouver de l'intérieur des réponses pertinentes. Pour passer un cap elles doivent se doter d'une capacité d'innovation structurelle qui agisse en profondeur sur la culture de l'entreprise et permettent aux collaborateurs de développer des innovations au quotidien.

Durant la formation, nous dépassons l'effet tendance ou buzzword et cherchons à donner du fond et de la perspective aux termes d'innovation continue ou de rupture.

La formation permet d'appréhender le dilemme de l'innovateur et ses écueils au travers de retours d'expérience et de cas pratiques. Elle développe les pistes organisationnelles, humaines, ainsi que les moyens à mettre en œuvre pour favoriser et créer l'émergence d'une capacité d'innovation structurelle. Elle donne aux collaborateurs les clés pour innover et révèle les intrapreneurs de l'organisation.

Ces deux jours permettent de choisir les outils et méthodes adaptées au contexte et au moment pour s'engager et réussir les projets (ex : agile, business/Lean Canvas, pitch, design thinking, lean-startup, growth hacking). Vous vous sentirez ainsi plus à l'aise pour innover, légitimer votre temps et votre démarche.

#### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Définir le concept d'innovation et les types d'innovation possibles (continue ou de rupture)

Créer le lien entre transformation digitale et innovation

Appréhender le dilemme de l'innovateur

Adapter les enjeux et les attentes aux besoins de chaque horizon d'activités (mature, émergente, naissante)

Découvrir des outils, des méthodes, des démarches de chaque horizon pour innover au quotidien

Comprendre la dynamique d'une équipe innovante

Développer les savoir-être innovants au sein d'une équipe

#### **PUBLIC CIBLE**

Manager

Responsable produit

Chef de projet

Responsable innovation / pôle digital

Directeur des systèmes d'information

Consultant

#### **PRÉ-REQUIS**

**Séminaire en présentiel**  
DESIGN ET INNOVATION

Code :  
**SINNO**

Durée :  
**2 jours (14 heures)**

Exposés :  
**25%**

Cas pratiques :  
**25%**

Échanges d'expérience :  
**50%**

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

- Participation active tout au long de la formation.

## **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

La pédagogie est articulée autour de réflexions théoriques structurantes sur l'innovation et de nombreux exemples et cas réels décortiqués ensemble. Elle permet de mettre au clair les formes et types d'innovation, leurs différences et points communs . Elle est basée sur les bonnes pratiques d'acteurs du marché et le partage d'expériences entre participants.

## **PROFILS DES INTERVENANTS**

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

## **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## **POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Compte rendu du petit-déjeuner " A la recherche de l'innovation perdue "
- Vidéo " The Myths of Innovation " de Scott Berkun, USI
- Article " Décomposition d'une startup success story "
- Article " Faut-il être schizophrène pour Innover dans un grand groupe et en particulier dans les banques ? "
- Article " Innovation : le bon casting au bon moment "
- Livre " Innovator's Dilemma "
- Livre " Disruption "
- Livre " 10 faces of Innovation "

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### OUVERTURE

- Tour de table et attentes des participants
- Présentation des deux journées

#### LE LIEN ENTRE DIGITAL ET INNOVATION

- Cerner l'impact du digital sur le monde et les entreprises
- Définir le Digital comme le stade actuel de l'Innovation technique ?
- Quand le client est le lien entre transformation digitale et innovation
- S'approprier les 8 piliers de la transformation digitale
- Se concentrer sur un pilier majeur focus agile ou comment aller vers l'agile
- Atelier pratique : L'agile par le jeu

#### GRILLE DE LECTURE DES « INNOVATIONS »

- Prendre de la hauteur sur « qu'est-ce qu'innover » – réflexion historique
- Définir la disruption et l'innovation continue : définitions, différences et points communs
- Identifier l'ordre des ruptures (technique, éco, usages)

#### DÉVELOPPER SA CULTURE D'INNOVATION ET SON SAVOIR-ÊTRE INNOVANT

- Se mettre dans la peau de l'avocat du diable
- Distinguer les 10 nuances d'innovateurs (selon Tom Kelley d'IDEO)
- Découvrir son profil d'innovateur par un travail en binôme
- Atelier "Caractéristiques d'une équipe innovante"
- Utiliser le bon prototype au bon moment : prototyper avec les moyens à disposition.

#### CLÔTURE DE LA PREMIÈRE JOURNÉE

### Jour 2

#### COMPRENDRE ET FAVORISER LE DÉVELOPPEMENT DE L'INNOVATION

- Comprendre le dilemme de l'innovateur (selon Clayton M. Christensen)
- Articuler les 5 principes du dilemme
- Découvrir le dilemme empiriquement par une illustration emblématique
- Définir une opportunité par ses RPV (Ressources, Process et Valeurs)

#### RÉSOUTRE LE DILEMME DE L'INNOVATEUR

- Comprendre et maîtriser les 3 horizons de l'innovation
- Identifier les enjeux et les besoins pour chacun des horizons
- Atelier "quels profils pour quels horizons"
- Se situer pour adapter les outils & méthodes, les profils et les organisations selon les horizons

#### BILAN ET PERSPECTIVES

- Feedback des participants

- Recommandations et plan de progrès individuel
- Conclusion