

Organiser vos « moments de créativité » lors des réunions de travail en utilisant au mieux les techniques de créativité.

OBJECTIFS

- Acquérir les techniques de créativité rationnelles basées sur des arrangements nouveaux entre des éléments existants et les techniques non-rationnelles destinées à trouver des solutions originales.
- Etre capable de participer activement à une séance de créativité et d'utiliser la meilleure technique adaptée au problème à traiter.

PARTICIPANTS ET PREREQUIS

- Cadres ingénieurs et techniciens « métiers » impliqués dans les projets de développement des produits, des processus et des procédés de fabrication ou d'administration.
- Nombre de participants : 8/groupe.

PEDAGOGIE

- Participation active des participants grâce à l'étude du cas d'application.
- Documents remis à chaque participant.

VALIDATION DES ACQUIS

- Présentation de l'étude du cas d'application par les participants devant leur responsable hiérarchique.
- Suivi assuré par l'animateur.

ANIMATEUR

- Responsable de projets industriels.

CONDITIONS D'ORGANISATION

- Horaires : ceux de votre entreprise
- Lieu : salle de votre entreprise équipée de tableaux et d'un vidéo projecteur
- Le tarif journalier comprend notre animation, nos moyens pédagogiques, les documents remis aux stagiaires, les frais de déplacement et de séjour de notre animateur.

PROGRAMME et DUREE

- **Phase 1 - Préparation de vos cas d'application - Durée : 1 jour**
Cas réels présentant des enjeux d'actualité pour votre entreprise.
- **Phase 2 - Animation des séquences de formation - Durée : 1 x 2 jours**
 - 1 - PRESENTATION.
 - 2 - TERMINOLOGIE et MOTS CLES.
 - 3 - PROCESSUS d'application des TC.
 - 3.1 Initialisation.
 - Positionnement de la CREATIVITE dans un projet.
 - Constitution d'une équipe de travail pluridisciplinaire.
 - Prise en compte du dossier comportant :
 - l'analyse fonctionnelle des besoins.
 - les objectifs de qualité, coûts, délai.
 - le tableau de bord (équipe, attentes, objectifs, timing, moyens.../...).
 - Identification des techniques d'études et métiers nécessaires
 - Validation du dossier par l'équipe
 - 3.2 Déroulement d'une séance de CREATIVITE
 - Choix des outils à utiliser par rapport aux critères d'innovation :
 - Outils rationnels :
 - Les brevets et documentations.
 - Le « déjà dit ».
 - Les idées au fil de l'eau.
 - L'affinement technologique.
 - Les matrices de découvertes.
 - Outils non rationnels :
 - Le brainstorming.
 - Le brainwriting.
 - Le « concassage ».
 - La morphologie.
 - Les check-lists.
 - L'arbre de décision.
 - Les analyses simultanées.
 - La carte mentale.
 - La bi-association.
 - La synectique.
 - Capitalisation des idées issues de l'application de la CREATIVITE.
 - Processus d'expérimentation « des idées vers des solutions ».
 - 3.3 Réflexes de praticien sur les points essentiels de la CREATIVITE.
 - 3.4 Succès et écueils rencontrés lors des séances de CREATIVITE.
 - 3.5 Modèles organisationnels pratiquant la CREATIVITE.
 - 4 - ENTRAINEMENT aux TC par une mise en situation des participants sur vos cas d'application.
 - 5 - RESULTATS obtenus et présentation.
 - 6 - PROLONGEMENT de la CREATIVITE.
 - 7 - IMPRIMES d'application.
- **Phase 3 - Accompagnement d'applications futures - Durée : à définir**