

PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – GRAPHISME & PRINT

Réf. CM02021 **DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ** L'ESPRIT MIS AU SERVICE DE L'ART

PUBLIC :

Toute personne souhaitant développer sa créativité.

PRÉ-REQUIS :

AUCUN

OBJECTIFS :

La formation DEVELOPPER SA CREATIVITE a pour objectifs de:

- Maîtriser les techniques utilisées pour créer.
- Comprendre le processus de la création.

DURÉE :

2 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans le brainstorming artistique.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020
Dernière mise à jour 03/09/20
Version : 1

Vous avez un besoin de formation sur comment **DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur le développement créatif et la mise en service de l'esprit au service de la création. Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

Partout en France : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...

CONTENU

La créativité : comment ça marche ?

- Les différents types de créativité.
- Les différentes phases du processus créatif.
- Test d'auto-évaluation : quel est votre profil créatif ?
- Identifier ses freins : les détourner positivement.
- Repérer ses champs « spontanés » de créativité.
- Explorer ses ressources créatives personnelles.
- Travaux pratiques.

Le « parcours créatif » ou looping

- S'échauffer : un préalable indispensable.
- Poser le problème : percevoir puis analyser.
- Produire des idées : imaginer.
- Confronter les idées : trouver des solutions.
- Évaluer les solutions : trier et sélectionner.
- Mettre en œuvre les solutions : innover.

Fin de la première journée

- Bilan de la journée.
- Validation des acquis via un quiz.

La boîte à outils > s'approprier les techniques créatives

- Le Brainstorming et le « Brainposting ».
- Les cartes Eyreka, le « Far away ».
- Le tableau double entrée.
- La carte mentale. Schéma heuristique.
- Le concassage. Les matrices de découvertes.
- Les techniques aléatoires, analogiques, projectives.
- De la segmentation à l'analyse.
- De l'analyse au verdict.
- Le rêve éveillé. Le « TONI », les « 3 vœux », le mot « hasard », etc.
- Expérimentation des différentes techniques et jeux créatifs.
- Travaux pratiques.

Évaluer et trier les idées produites

- La méthode du « coup de cœur ».
- La méthode des critères. L'avocat de l'ange.
- Le vote à points, le vote pondéré.

PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – GRAPHISME & PRINT

Réf. CM02021 **DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ**
L'ESPRIT MIS AU SERVICE DE L'ART

PUBLIC :

Toute personne souhaitant développer sa créativité.

PRÉ-REQUIS :

AUCUN

OBJECTIFS :

La formation DEVELOPPER SA CREATIVITE a pour objectifs de:

- Maîtriser les techniques utilisées pour créer.
- Comprendre le processus de la création.

DURÉE :

2 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans le brainstorming artistique.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020

Dernière mise à jour 03/09/20

Version : 1

SUITE CONTENU

Fin de formation

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.

