PROGRAMME DE FORMATION

Créativité et innovation : méthodes et outils

Management, RH & Développement professionnel

RÉFÉRENCE	VERSION	ÉDITION	DOMAINE
WF-0717	V2026-005	3 novembre 2026	Management, RH & Développement professionnel

DURÉE	MODALITÉ	PROGRAMME	SANCTION
14 h	Distanciel asynchrone (e-learning)	4 modules 12 leçons	Attestation et certificat de réalisation

Objectifs pédagogiques

- Distinguer créativité, idée et innovation, et repérer les freins personnels, collectifs et organisationnels à la créativité.
- Reformuler un problème en défi créatif ouvert et précis.
- Produire un grand nombre d'idées seul ou en groupe à l'aide de techniques de divergence adaptées.
- Animer une séance de production d'idées en respectant ses règles et en faisant participer chacun.
- Regrouper, évaluer et sélectionner des idées selon des critères explicites.
- Transformer une idée en concept, la prototyper simplement, la tester auprès d'utilisateurs et la présenter pour obtenir un soutien.

L'essentiel de la formation

Public visé

Salariés, managers, chefs de projet, membres d'équipes d'amélioration, indépendants et créateurs d'activité qui veulent produire des idées nouvelles, animer une séance de créativité et faire aboutir une idée jusqu'à un premier test, quel que soit leur métier.

Prérequis

Aucun prérequis.

Disposer d'un ordinateur avec une connexion internet, d'un micro et de haut-parleurs ou d'un casque ; papier, feutres et notes repositionnables, ou un tableau collaboratif au choix (aucun outil imposé).

Modalités et déroulement

Formation à distance, accessible en ligne, en 14 heures réparties en quatre modules. Un cas fil rouge suit l'équipe projet de la Cartonnerie Vellard, fabricant fictif d'emballages, qui veut réduire le plastique de calage et simplifier les retours de ses clients. Chaque leçon associe une courte vidéo de mise en situation ou d'explication et une fiche de synthèse à deux mises en situation corrigées (exercices de production d'idées chronométrés, études de cas, scénarios à embranchements, conversations simulées, rédactions) ; un projet personnel, sur un défi de son choix ou sur le défi fourni, se construit d'atelier en atelier. Temps de formation : environ 68 % de mises en situation, 19 % d'apports et 13 % d'évaluation. Accompagnement par un formateur par messagerie.

Méthodes pédagogiques

- Positionnement en début de parcours
- Apports en vidéo : explications et démonstrations
- Mises en situation et scénarios à décisions
- Études de cas
- Exercices d'application et mises en pratique corrigées
- Atelier de synthèse en fin de module
- Quiz et QCM d'auto-évaluation
- Accompagnement et retours du formateur

Répartition du temps de formation : **19 %** théorique · **48 %** pratique · **33 %** évaluation

Moyens pédagogiques et techniques

- Plateforme de formation en ligne, accès individuel à distance
- Vidéos pédagogiques
- Fiches de synthèse
- Quiz et exercices interactifs en ligne
- Correction des productions sur grille de critères
- Messagerie avec le formateur

Modalités d'évaluation

Positionnement initial (non éliminatoire) ; retour détaillé sur chaque scénario et chaque conversation simulée ; productions d'idées, fiches concept, prototypes et présentations vérifiés sur grille critériée ; quiz en fin de leçon ; évaluation finale composée d'une étude de situation, d'une présentation simulée et d'un questionnaire. Seuil de réussite interne : 70 %. Les critères portent sur la méthode (nombre, variété, critères, traces de test), jamais sur une « originalité » jugée au goût de l'évaluateur.

Sanction

Une attestation de fin de formation et un certificat de réalisation sont remis au participant sous réserve de la réalisation du parcours.

Cette formation n'est pas présentée comme préparant à une certification enregistrée : elle ne comprend ni inscription ni présentation à des épreuves de certification, et n'ouvre droit à aucune délivrance de certification ni au financement par le CPF.

Modalités et délais d'accès

La demande d'inscription peut être effectuée par téléphone, par courrier électronique ou au moyen du formulaire en ligne.

Un entretien ou un questionnaire de positionnement permet de vérifier l'adéquation de la formation avec les besoins, le niveau initial et les prérequis du candidat.

L'inscription devient définitive après validation du dossier administratif, acceptation des documents contractuels et, le cas échéant, confirmation du financement.

Les accès à la plateforme sont généralement activés sous 48 à 72 heures ouvrées après validation complète du dossier.

Les formations à distance sont proposées en entrées et sorties permanentes, sous réserve des délais ou dates imposés par le financeur ou le certificateur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Vidéos sous-titrées et transcrites, fiches compatibles avec les lecteurs d'écran, navigation au clavier ; chaque production peut être remise par écrit, à l'oral ou sous forme de croquis ; les exercices chronométrés peuvent être allongés. Référent handicap joignable à handicap@will-formation.com pour étudier toute adaptation (durée, supports, modalités).

Tarif de la formation

Prix : **1 110 €**

Financement : prise en charge possible par les organismes financeurs, selon les critères d'éligibilité applicables.

Qualiopi processus certifié

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION. Certificat QUA25070009. WILL FORMATION — Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 30 000 € — NDA 11757059675 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État) — SIRET 893 713 180 00014 — 01 85 09 25 99 — info@will-formation.com — www.will-formation.com

Programme détaillé

4 modules, 12 leçons — durée totale 14 h.

01 Comprendre la créativité et poser le défi

1. Créativité, idée, innovation : de quoi parle-t-on ?
2. Repérer et lever les freins à la créativité
3. Atelier — formuler le défi créatif

02 Produire des idées

1. Remue-méninges et écriture silencieuse
2. Techniques pour stimuler les idées
3. Atelier — préparer et animer une séance de production d'idées

03 Choisir et développer les idées

1. Regrouper et enrichir les idées
2. Évaluer et choisir les idées
3. Atelier — du concept au prototype

04 Tester, présenter et faire vivre l'innovation

1. Tester auprès des utilisateurs
2. Présenter et défendre une idée
3. Atelier — mon dossier d'innovation et la suite à donner