

# Marketeurs : développer sa créativité

## Libérer son potentiel créatif pour exceller dans le marketing

Cours Pratique de 2 jours - 14h  
Réf : CMK - Prix 2024 : 1 530€ HT

Les marketeurs sont en première ligne du management des offres de produits, de services, de parcours et d'expérience client. Au regard des évolutions rapides de leur environnement (technologiques, exigences clients, position des concurrents, réglementaires, modes de communication...), ils se doivent d'apporter en permanence de bonnes idées d'optimisation des offres existantes, voire de nouvelles offres. Dans ce contexte, un développement de leurs aptitudes créatives constitue un atout majeur.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Identifier, dans son environnement, les conditions favorables à la créativité

Se doter d'outils, de méthodes et de pratiques pour entretenir l'esprit d'innovation dans l'élaboration de ses offres

Évaluer et trier ses idées de façon judicieuse

### EXERCICE

Apports théoriques et exercices pratiques.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2024

### 1) Comprendre les ressorts de la créativité

- Le fonctionnement du cerveau.
- Les différences entre imagination, créativité, sérendipité, illumination, idéation, invention et innovation.
- La créativité : un don ou un savoir à acquérir ?
- Les facteurs bloquants.
- Les éléments facilitateurs.
- Les prérequis dans les savoirs, les savoir-être et les savoir-faire.
- Les principaux processus : définition, focalisation, production, sélection, divergence et convergence.

*Exercice : Tests de créativité.*

### 2) Muscler ses savoirs et ses savoir-être

- Développer son ouverture, son écoute, son sens de l'observation, sa curiosité, son irrationalité et sa flexibilité.
- Développer son imaginaire.
- Faire travailler sa pensée latérale.
- Accroître ses capacités de matérialisation de ses idées.
- Optimiser son environnement au quotidien.

*Exercice : Jeux de stimulation de sa pensée latérale.*

### 3) Multiplier les idées

- Les principes sous-jacents aux outils.
- Les analogies factuelles.
- Les matrices morphologiques et les cartes mentales.

### PARTICIPANTS

Les directeurs marketing, chefs de projet marketing, responsables de marketing digital, chef de produit.

### PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Les matrices de découverte et le concassage.
- L'inversion, le scénario du pire.
- Les stimuli au hasard.
- La défautologie, l'incarnation sensorielle et l'autopsie.

*Exercice : Tests d'outils de créativité sur des cas pratique.*

#### 4) Évaluer, sélectionner et présenter les meilleures idées

- Le travail de déclinaison des idées brutes.
- Les outils pour évaluer et classer les idées : les six chapeaux, les grilles, les tests...
- Les outils pour présenter les idées : le concept et la matrice PPCO ( Plus – Potentiel – Craintes – Options).

*Exercice : Pitcher une idée.*

## LES DATES

---

Nous contacter