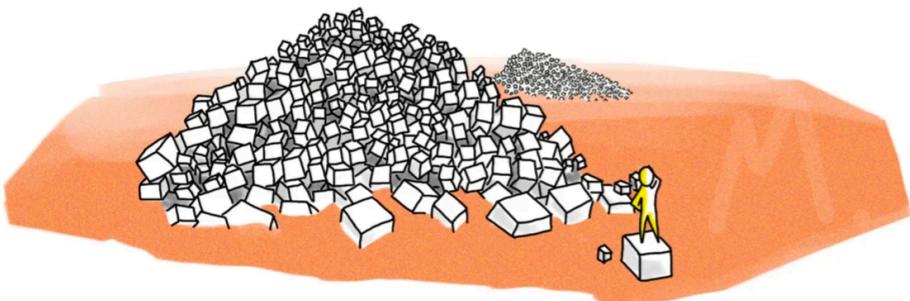


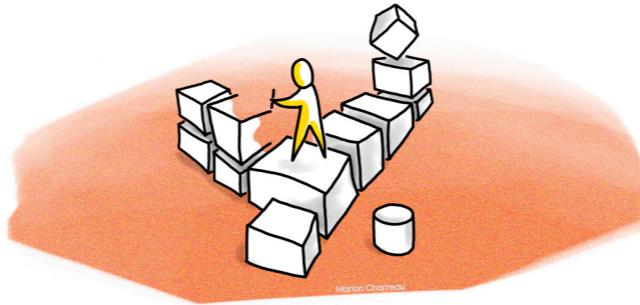


Catalogue de formations

Architectes des idées



Le dessin comme
langage



Organisez vos idées et votre travail
avec des cartes mentales

Créateurs de récits
(sans limites)



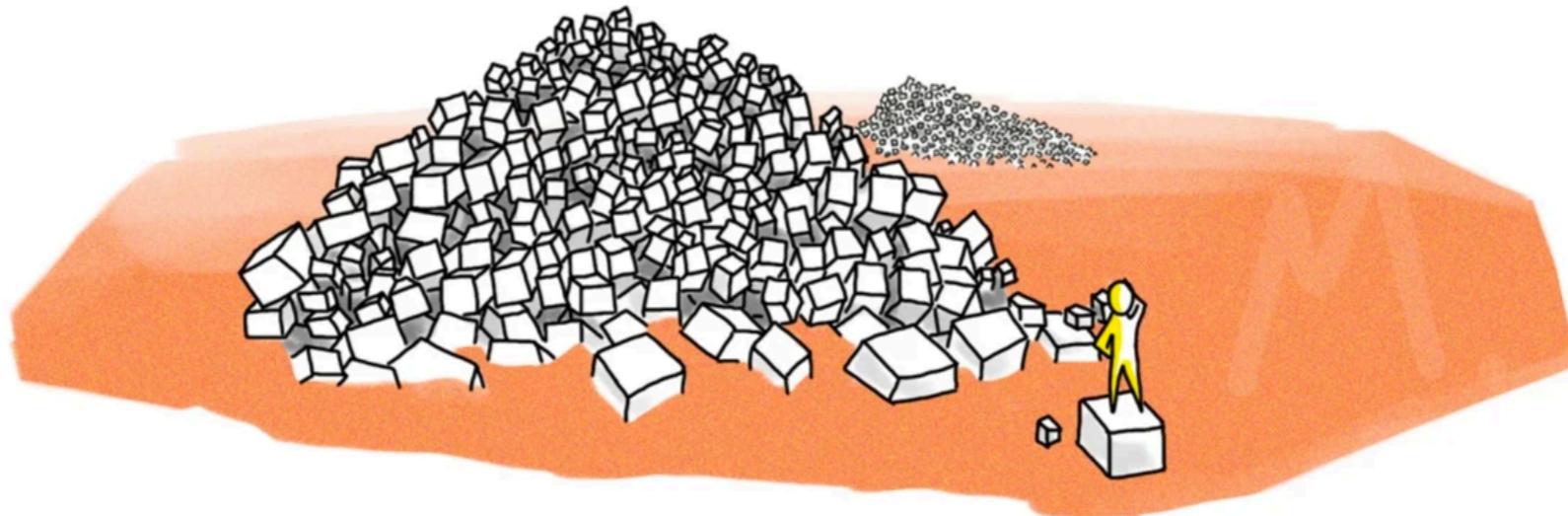
Donnez forme à vos idées
et communiquez-les visuellement

Maîtrisez l'art de la
conception narrative
en 3 dimensions



Architectes des idées

Organisez vos idées et votre travail
avec des cartes mentales



Un voyage d'expériences pratiques pour devenir l'architecte de vos idées, organiser et prioriser vos tâches, synthétiser l'information, penser globalement.



Objectifs pédagogiques

Être capable d'utiliser les cartes mentales pour:

- Gérer et organiser l'information efficacement, seul ou en équipe
- Conserver une vision globale et en même temps, capter les détails
- Faire de nouveaux liens et libérer le potentiel de votre créativité
- Mieux comprendre vos interlocuteurs et détecter les questions adéquates
- Prioriser vos tâches pour obtenir un plan d'action visuel
- Animer des dynamiques de travail collaboratif
- Trouver des solutions
- Mémoriser mieux et à long terme
- Synthétiser l'information et clarifier des thèmes complexes
- Présenter vos idées avec confiance
- Apprendre facilement et rapidement



Programme format en ligne

Jour 1

- Qu'est-ce qu'une carte mentale?
- Cartographier l'information pendant un entretien
- Identifier les freins et les accélérateurs de la créativité
- Concevoir des pictogrammes

4 séances de 3h
réparties en 4 jours

Avec des propositions
d'entraînement et un
accompagnement
asynchrone entre les
séances

Zoom

8 à 14 personnes

Jour 2

- Gestion de l'information et créativité
- Organiser et prioriser ses tâches avec une carte
- Questionner le problème efficacement
- Se connecter à la bonne information au bon moment
- Se concentrer et rester attentif

Jour 3

- Expérimenter les aptitudes des deux hémisphères cérébraux
- Prendre des notes et approfondir les règles de construction d'une carte
- Multiplier la capacité de sa mémoire sans efforts
- Lire une carte et de rappeler de beaucoup d'informations sans effort

Jour 4

- Réactiver ses connaissances en respectant un rythme naturel
- Résoudre un problème avec une carte
- Synthétiser l'information d'un texte pour en faire une présentation claire
- Connaitre les possibilité du programme de Mind mapping XMIND
- Élaborer un plan d'action collectif en faisant une carte en équipe



Programme format présentiel

Jour 1

- Qu'est-ce qu'une carte mentale?
- Cartographier l'information pendant un entretien
- Identifier les freins et les accélérateurs de la créativité
- Concevoir des pictogrammes
- Gestion de l'information et créativité
- Organiser et prioriser ses tâches avec une carte

2 séances de 5h
réparties en 3 jours

Avec des propositions
d'entraînement et un
accompagnement
asynchrone entre les
séances

Jour 2

- Questionner le problème efficacement
- Se connecter à la bonne information au bon moment
- Se concentrer et rester attentif
- Multiplier la capacité de sa mémoire sans efforts
- Lire une carte et de rappeler de beaucoup d'informations sans effort
- Unique et multiple

Zoom

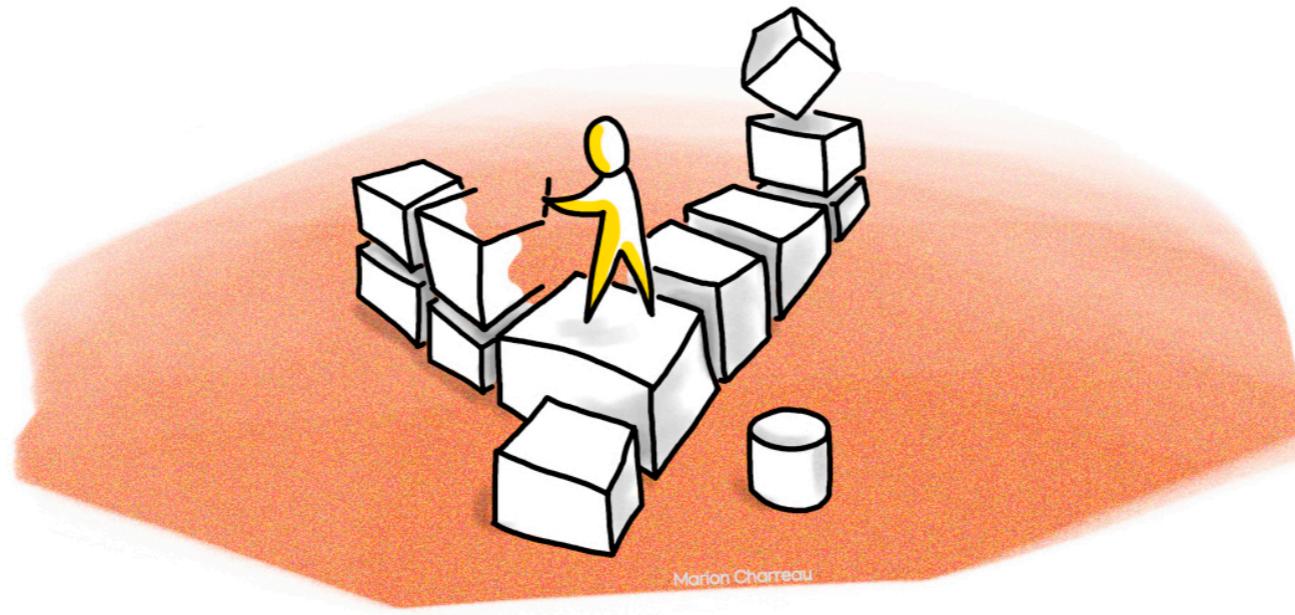
8 à 14 personnes

Jour 3

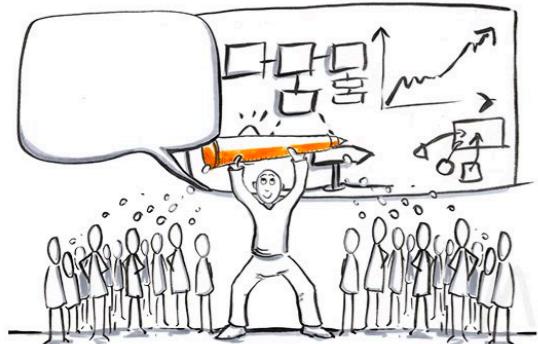
- Réactiver ses connaissances en respectant un rythme naturel
- Expérimenter les aptitudes des deux hémisphères cérébraux
- Prendre des notes et approfondir les règles de construction d'une carte
- Résoudre un problème avec une carte
- Synthétiser l'information d'un texte pour en faire une présentation claire
- Connaitre les possibilités du programme de Mind mapping XMIND
- Élaborer un plan d'action collectif en faisant une carte en équipe

Le dessin comme langage

Donnez forme à vos idées et communiquez-les visuellement

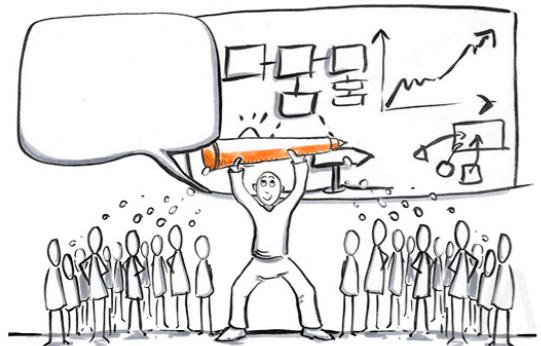


Un atelier et un manuel pour apprendre à voir, utiliser le dessin comme langage pour mettre en forme les idées, clarifier des thèmes complexes ou abstraits et les communiquer simplement.



Objectifs pédagogiques

- Se réconcilier avec le dessin
- Utiliser le dessin comme langage
- Transformer un savoir, un concept ou une information en image
- Dessiner pour capturer ou approfondir une idée
- Créer des contenus visuels simples et sympathiques
- Dessiner pour capter l'attention et aider les autres à comprendre
- Clarifier des situations problématiques
- Synthétiser des informations complexes
- Mettre en scène l'information et les savoirs
- Appliquer des techniques visuelles: sketchnoting, scribing, storyboarding



Programme format en ligne

Jour 1

- ¿Qu'est-ce que le Visual thinking? ¿Que signifie dessiner?
- Le secret: se mettre en mode visuel
- Augmenter son vocabulaire visuel à partir de formes simples
- Du concret à l'abstrait
- Dessiner et expliquer un thème abstrait

**4 séances de 3h
réparties en 4 jours**

Avec des propositions
d'entraînement et un
accompagnement
asynchrone entre les
séances

Jour 2

- Pour quoi dessine-t-on?
- Développer sa grammaire visuelle et hiérarchiser l'information
- Différentes manières de structurer l'espace
- Synthétiser un processus visuellement
- Le dessin comme support d'accompagnement d'une présentation

Zoom

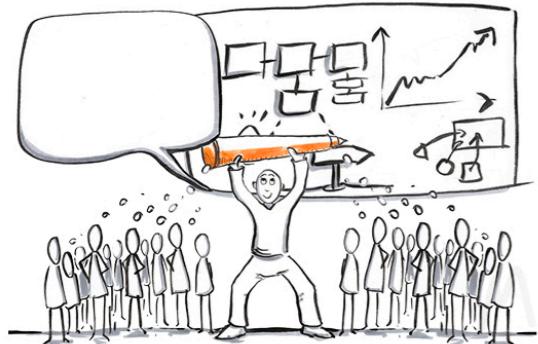
8 à 14 personnes

Jour 3

- Découvrir des techniques et des possibilités de communication avec le dessin
- Exemples pratiques dans un contexte collaboratif
- Clarifier une consigne ou une demande
- Sketchnoting: prendre des notes visuelles en direct

Jour 4

- Dessiner des images pour les autres
- Révéler les concepts clés d'un discours
- Storyboarding: le pouvoir de la narration visuelle



Programme format présentiel

Jour 1

- ¿Qu'est-ce que le Visual thinking? ¿Que signifie dessiner?
- Le secret: se mettre en mode visuel
- Augmenter son vocabulaire visuel à partir de formes simples
- Du concret à l'abstrait
- Dessiner et expliquer un thème abstrait

3 séances de 5h
réparties en 3 jours

Avec des propositions
d'entraînement et un
accompagnement
asynchrone entre les
séances

Jour 2

- Pour quoi dessine-t-on?
- Développer sa grammaire visuelle et hiérarchiser l'information
- Différentes manières de structurer l'espace
- Synthétiser un processus visuellement
- Le dessin comme support d'accompagnement d'une présentation
- Sketchnoting: prendre des notes visuelles en direct

Zoom

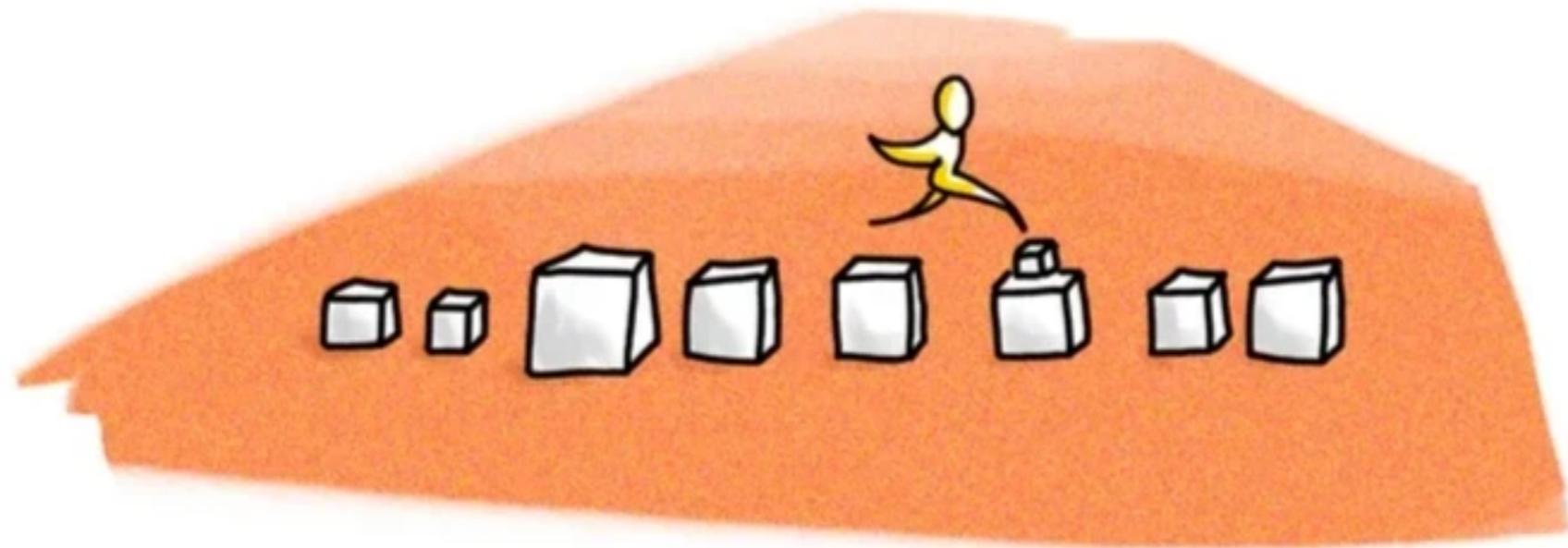
8 à 14 personnes

Jour 3

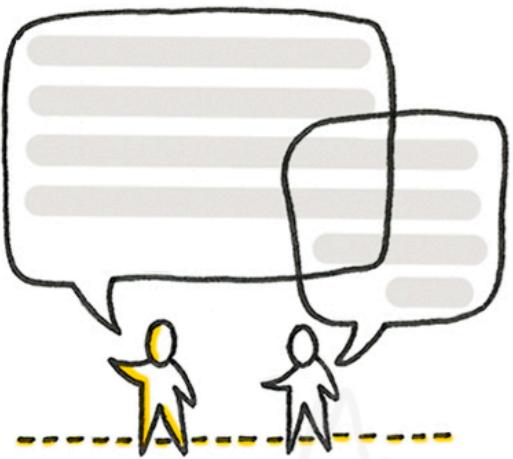
- Découvrir des techniques et des possibilités de communication avec le dessin
- Exemples pratiques dans un contexte collaboratif
- Clarifier une consigne ou une demande
- Dessiner des images pour les autres
- Révéler les concepts clés d'un discours
- Storyboarding: le pouvoir de la narration visuelle

Créateurs de récits (sans limites)

Maîtrisez l'art de la conception narrative en 3 dimensions

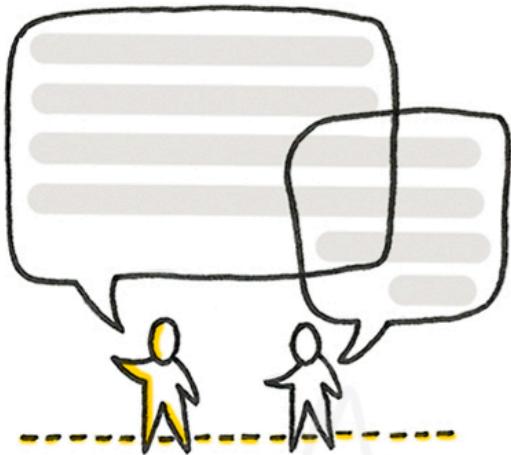


Un atelier de co-création pour donner forme à des histoires nouvelles que résonnent chez leur public. Vous obtenez un script verbal et visual de ce que vous souhaitez communiquer. Atelier basé sur le livre *The Storyboard Method®*



Objectifs pédagogiques

- Proposer un cadre reproductible permettant de créer des présentations du début à la fin
- Apprendre à se servir de l'histoire comme ossature pour présenter ses idées
- Savoir créer et sélectionner les informations pour s'adresser à des publics différents
- Apprendre à mettre en forme les informations pour créer une histoire avec un début, un développement et un dénouement
- Savoir quand et comment employer des accroches efficaces pour éveiller l'intérêt du public
- Utiliser des dessins simples pour visualiser les idées et clarifier les concepts
- Maîtriser l'utilisation du storyboard dans tous les contextes de communication
- Innover en construisant du sens partagé
- Être capable de concevoir un récit verbal et visuel qui connecte avec un public en particulier



Le programme en 4 étapes et 10 outils

FOCUS: Comment générer et sélectionner des idées, et développer des contenus (jours 1 et 2)

Outil 1: Carte des publics possibles

Outil 2: Carte de mon public

Outil 3: Quadrant des 4 questions

Outil 4: Roue des contenus

ORGANISER: Comment organiser les informations pour construire un scénario (jours 2 y 3)

ONLINE:

4/5 séances de 3h

+ Travail entre les sessions

Zoom + Mural

PRESENTIEL:

3/4 séances de 5h

6 à 12 personnes

Outil 5: La trame mobile

Outil 6: Accroches

VISUALISER: Utiliser le langage visuel pour construire un storyboard (jours 3 y 4)

Outil 7: Guide de vocabulaire visuel

Outil 8: Storyboard

CONNECTER: Comment mettre en marche une histoire (jour 5)

Outil 9: Règles d'or pour concevoir des diapos

Outil 10: Règles d'or pour parler en public