

TOUT POUR L'INNOVATION

CREATIVE MINDED

là où l'imagination devient la force
motrice du génie, propulsant
chaque idée vers l'infini des
possibilités.



SAFRAN

TIMELINE DE LA SESSION DE CRÉATIVÉ "DAREWIN"



TIME LINE EVENEMENT SAFRAN

Objectifs de la session 2h

Lancer une réflexion créative concrète autour d'un projet clé.

- Mettre les participants en dynamique de co-construction.
- Utiliser un format ludique, stimulant et structuré.

Proposition d'itinéraire 2h - "Sprint Créatif INNOVATREK"

Icebreaker & Introduction (15 min)

- Jeu express "1 mot pour un monde" : chaque participant tire une carte-mot (objet, sensation, métier, etc.) et l'associe au projet du jour. Effet brise-glace créatif.
- Introduction rapide : objectifs + rythme + livrable attendu en fin de session.

Défi Créatif : Mission & Contraintes (30 min)

- Jeu de Cartes "Défi-Mission" (issu de la phase "Définir la mission") :
- Les participants tirent un objectif projet + une contrainte inspirante (ex. : budget limité, jeune public, 100% digital...).
- Travail par sous-groupes : formuler une mission claire et engageante en 3 phrases.
- Pitch flash de chaque groupe en 1 minute.

Créativité Guidée : Booster les Idées (45 min)

- Animation d'un mini "ToolJam" avec 2 outils au choix
- SCAMPER (réinterprétation du projet en le triturant de 7 façons).
- Lotus Blossom Express (8 idées autour d'une idée centrale en 20 min).

Objectif : faire émerger 2 à 3 pistes concrètes par groupe, à partir de leur mission.

Structuration : Lancer les dés du Réalisme (25 min)

- Mini "Roulette des enjeux" ou "Dés du Réalisme" :
- Chaque groupe confronte ses idées à 1 ou 2 enjeux parmi : Budget / Marché / Réglementation / Time-to-Market.
- Travail de consolidation : sélectionner 1 idée, préciser sa faisabilité + 1 levier d'accélération.

Restitution Flash & Conclusion (5 min)

- Pitch final de 1 minute par groupe.
- Synthèse de l'animateur : tendances, points forts, pistes à approfondir.



TIME LINE EVENEMENT SAFRAN (DISTANCIEL)

Itinéraire 2h – Sprint Créatif à Distance

Brise-glace créatif & Cadre (10 min)

Icebreaker “Zoom créatif” :

- Question visuelle : “Une image/emoji pour représenter comment vous voyez l’innovation ?”
- Tour de salle éclair avec visuels.
- Présentation des règles du jeu, outils utilisés, et attentes.

Défi Mission & Contexte (25 min)

En sous-groupe (tableau collaboratif partagé) :

- Chaque groupe tire un défi mission (préparé en amont sous forme de cartes virtuelles).
- Il rédige une mini-mission projet claire et originale en 3 phrases.
- Back en plénière : chaque groupe colle sa mission sur un board partagé et fait un pitch de 1 min.

Idéation structurée – SCAMPER Digital (40 min)

Travail en groupe sur une idée via SCAMPER digitalisé :

- Template en 7 colonnes (Substitute / Combine / Adapt...).
- Chaque participant pose une idée post-it par colonne → 7 à 10 idées émergent.
- Discussion : sélection de 2 idées à approfondir.

Challenge Réalité & Enjeux (30 min)

“Roulette des Enjeux” en ligne :

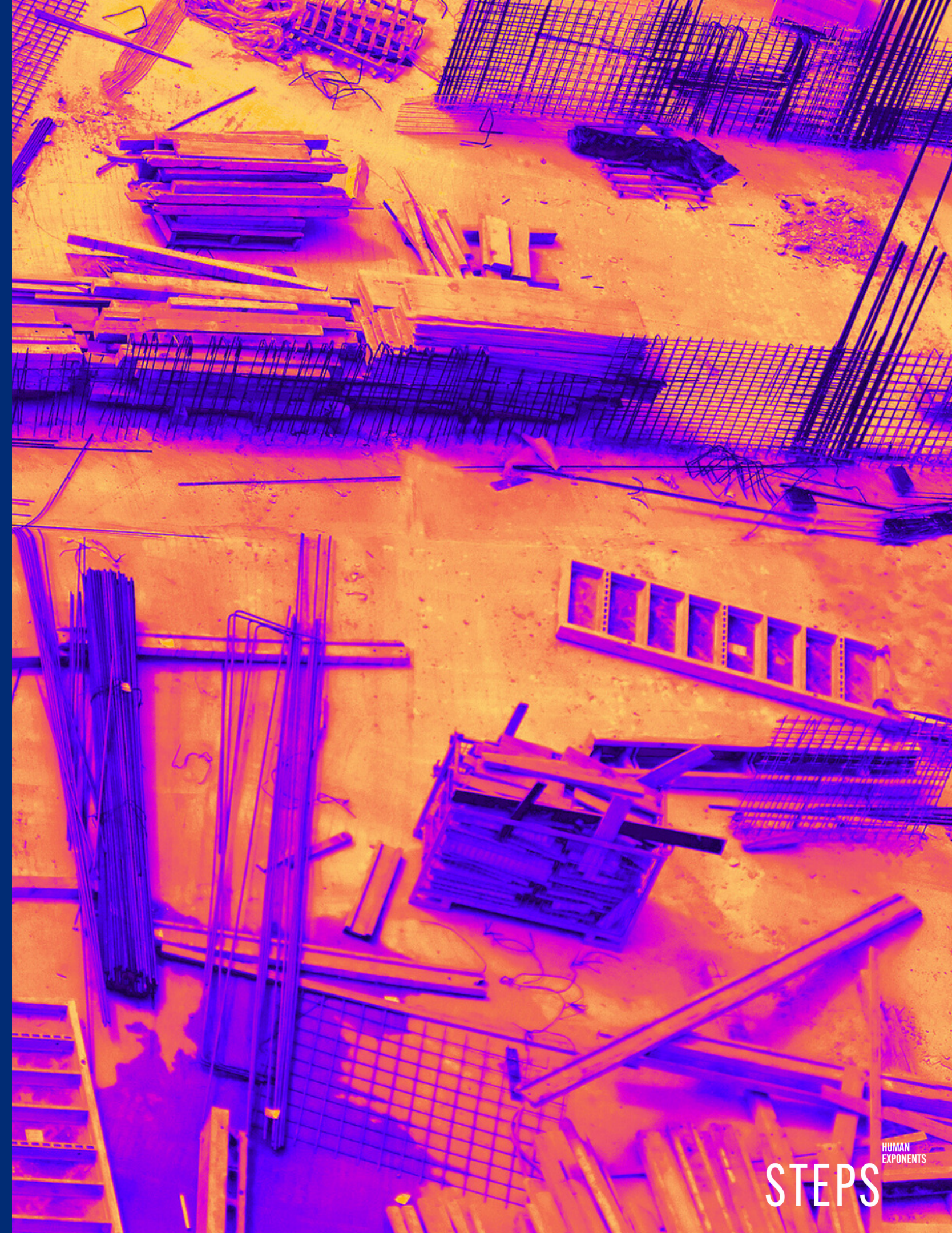
- Enjeux comme Budget / Concurrence / Délais / Ressources.
- Le groupe doit adapter ou pivoter son idée en 15 min selon les contraintes tirées.
- L’idée est de faire réfléchir à la faisabilité et à la mise en œuvre, malgré les obstacles.

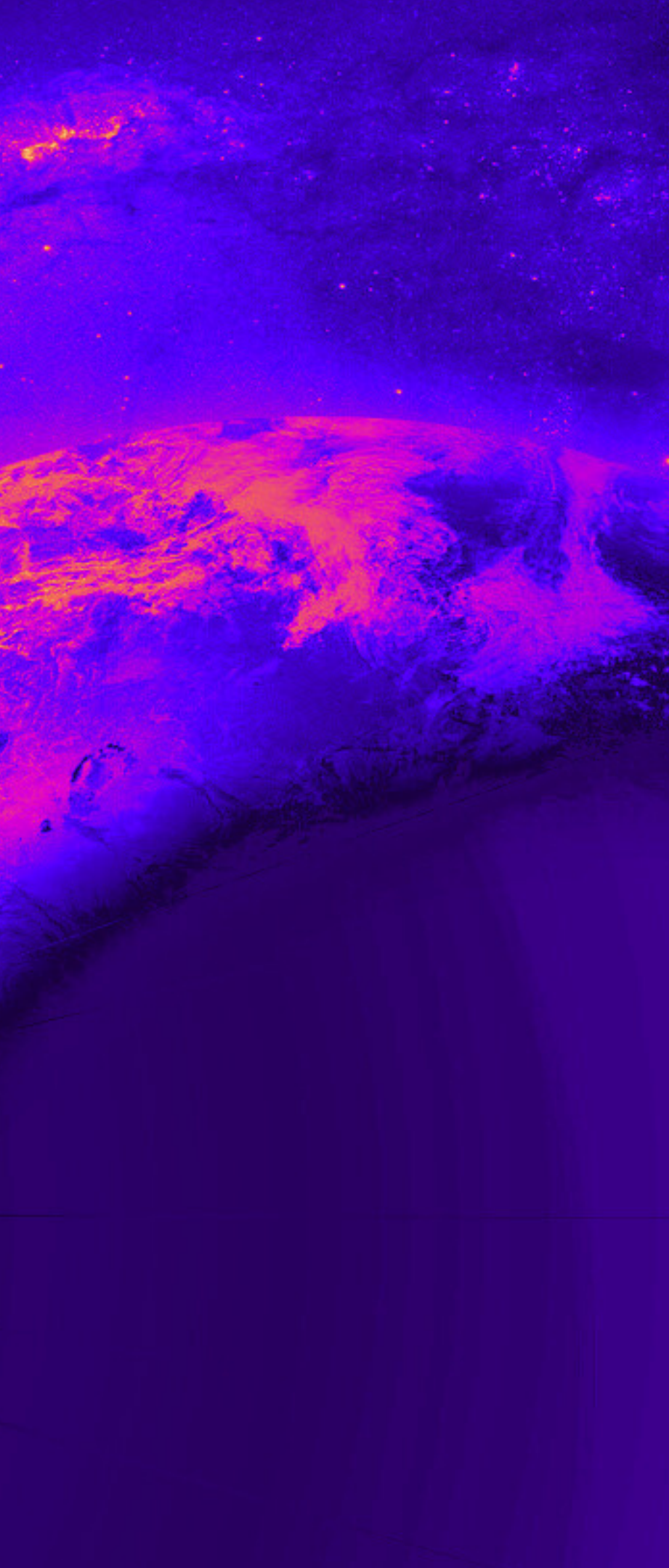
Pitches + Synthèse collective (15 min)

Chaque groupe pitch son idée ajustée en 1 slide / 2 minutes.

- Retour avec une synthèse live des points forts, des idées clés, et des prolongements possibles.
- Clôture avec un mot de la fin visuel.

TIMELINE DE LA JOURNÉE MATURATION "DAREWIN"





TIME LINE EVENEMENT SAFRAN

1 Matin : Consolidation et Validation Technique

Accueil & Cadre de la Journée

- Rappel des objectifs de la journée
- Présentation des experts techniques et créatifs
- Explication du processus de présélection

Analyse Critique avec les Experts Techniques

- Chaque équipe présente rapidement son projet
- Un expert technique interne Safran challenge la faisabilité technique, la pertinence marché, et les contraintes réglementaires
- Séance de Q&A et d'ajustements en temps réel

Atelier d'Optimisation & Feuille de Route

- Consolidation des retours techniques
- Affinage du projet avec des critères concrets (budget, marché, régulation, faisabilité)
- Structuration des prochaines étapes pour rendre le projet plus robuste

Pause déjeuner & networking

2 Après-midi : Structuration & Entraînement au Pitch

Introduction au Pitch & Vulgarisation Technique

- Comment présenter un projet technique à un public non-expert
- Techniques de vulgarisation et storytelling pour donner du sens à l'innovation
- Exemples inspirants de pitches réussis

Coaching Personnalisé & Ateliers Pitch

- Travail en petits groupes avec nos coaches
- Construction du storytelling : Problème → Solution → Valeur Ajoutée
- Clarté du message : moins de jargon, plus d'impact
- Techniques vocales et gestuelles

Premiers Pitches & Feedbacks

- Chaque équipe présente son pitch (5 min)
- Feedback immédiat des coaches et des experts techniques
- Ajustements et perfectionnement

Sélection des Projets Finalistes

- Évaluation selon des critères définis (créativité, faisabilité, impact, clarté du message)

Conclusion & Prochaine Étape

- Debriefing général
- Plan d'action pour les équipes retenues

TIMELINE DE "THE FINAL RUNWAY DAREWIN"

UNE DERNIÈRE RÉPÉTITION FUN ET IMPACTANTE AVANT LE
GRAND SHOW



TIME LINE EVENEMENT SAFRAN

1 Warm-Up & Brise-glace (45 min) "L'Échauffement du Speaker"

- Exercices de prise de parole express : gestion du stress, voix, posture.
- Challenge des 60 secondes : chaque équipe explique son projet avec une contrainte ludique (ex. "explique ton projet à un enfant de 10 ans" ou "vends-le en 3 mots").

"Improvisation Challenge"

- Un coach donne une contrainte surprise à chaque équipe (ex. "Votre pitch est maintenant un trailer de film").
- Objectif : apprendre à s'adapter, simplifier et rendre impactant leur discours.

2 Le "Crash Test" devant un pré-jury (2h00 - ajustable) "Le Jury Renversant"

- Chaque équipe fait son pitch de 5 minutes devant un pré-jury composé de :
- Un expert technique (challenge faisabilité)
- Un communicant (impact & storytelling)
- Un "perturbateur" (pose des questions inattendues)

🔄 Feedback immédiat & Coaching Flash

- Chaque équipe reçoit 5-7 min de retours concrets pour ajuster leur pitch.
- Dernière session de retouche en mini-groupes avec des coaches.

3 LE "TALENT SHOW" (45 min) - Fun et impact garanti ! Concept : Une dernière montée en puissance, mais avec du jeu !

"Pitch Remix" (chaque équipe pioche un défi final)

Pitch accéléré : "Présentez votre projet en 30 secondes top chrono !"

Pitch inversé : "Un membre du jury doit pitcher votre projet à votre place."

Pitch dramatique : "Rendez votre pitch digne d'un discours de film épique."

Pitch décalé : "Expliquez votre projet comme si vous étiez un vendeur de téléachat."

Coûts du Projet Safran : Aperçu Financier

<u>Investissement total :</u>	quantité	coût unitaire	coût total
2 sessions de créativité (une session physique - 2h et une digital - 2h) ■ Ingenierie de formation ■ Animation complète de la journée ■ Encadrement ■ Déroulement jusqu'à 40 participants maximum	2	2500€	5000€
journée d'activité (journee de maturation) ■ Ingenierie de formation ■ Animation complète de la journée ■ Encadrement ■ Déroulement jusqu'a 40 participants maximum	1	8700€	8700€
journée d'activité (the final runway) ■ Ingenierie de formation ■ Animation complète de la demi-journée ■ Encadrement ■ Déroulement jusqu'a 40 participants maximum	0,5	4500€	4500€
Total HT			18200€
TVA (20%)*			3640€
Total TTC			21840€