

Formation DCT : *Transformation numérique & Innovation*

Objectif général	Sensibiliser les étudiants et les collaborateurs d'entreprise à la transformation numérique et à l'innovation
Durée	

Objectifs spécifiques / secondaires (identification des grandes parties de la formation)

Objectif Evaluer, analyser, applique, comprendre, connaître, savoir-faire,....	Durée estimée	Titre possible
Obj1 : Connaître les nouvelles technologies du numérique	2h	Les nouvelles technologies du numériques : impacts et enjeux
Obj2 : Décrire et questionner la stratégie et le modèle d'activité d'une organisation dans le cadre d'un projet de transformation numérique	2h	Stratégie d'entreprise et innovation
Obj 3 : Proposer et expérimenter des solutions technologiques ou organisationnelles	2h	La créativité au service de l'entreprise : pourquoi ? Comment ?
Obj 4 : Conduire un projet de transformation numérique	2h	Management de projets numériques

Construction de l'arbre d'objectifs :

Objectif spécifique (Module)	Objectifs pédagogiques (séquence)	Objectifs opérationnels / activités / tâches
1 – Savoir mobiliser les nouvelles technologies numériques (3D, blockchain, IA, data-science, RA/RV, UX-Design, IoT, Cybersécurité) en fonction du besoin dans le cadre d'un projet	1.1 Saisir les enjeux de la transformation digitale pour une TPE / PME	1.1.1 Savoir définir la transformation digitale 1.1.2 Avoir des notions sur la situation des TPE / PME en France vis-à-vis du numérique 1.1.3 Connaître les grandes tendances du digital à venir
	1.2 Comprendre les mécanismes de l'économie collaborative	
	1.3 Adopter une posture critique vis-à-vis des impacts du numérique sur la société	1.3.1 Argumenter ses opinions sur un sujet en lien avec le numérique 1.3.2 Avoir une vue globale des usages du numérique et de leurs impacts
	1.4 Savoir mobiliser les membres de l'écosystème numérique et d'innovation en lien avec un territoire (FabLab, Tiers-Lieux, Incubateurs,...) en fonction du besoin d'un projet	1.4.1 Définir les missions de chacun des membres de l'écosystème 1.4.2 Identifier les ressources mobilisables au sein de ces lieux en fonction des besoins d'un projet 1.4.3 Conduire une réunion / un groupe de travail
2 – Décrire et questionner la stratégie numérique d'une organisation	2.1 Comprendre le fonctionnement d'une entreprise (en le différenciant de celui d'une startup).	2.1.1 Connaître les rôles des différents services d'une entreprise ainsi que leurs interactions. 2.1.2 Savoir définir une startup
	2.2 Maîtriser la méthodologie d'élaboration d'un business model	2.2.1 Savoir identifier les activités et ressources clés d'une entreprise 2.2.2 Savoir schématiser les relations entre les différents acteurs
	2.3 Maîtriser les principaux types de business models du numérique	2.3.1 Comprendre le processus d'ubérisation de l'économie 2.3.2 Identifier le type de business model d'une entreprise

	2.4 Comprendre la différence entre l'innovation produit, l'innovation valeur, et l'innovation processus	2.4.1 Savoir définir l'innovation produit 2.4.2 Connaître le concept d'open-innovation 2.4.3 Savoir définir l'innovation processus 2.4.4 Savoir définir l'innovation-valeur (stratégie Océan Bleu)
	2.5 Savoir conduire un test de maturité digitale au sein d'une organisation	2.5.1 Savoir utiliser un test de maturité digitale 2.5.2 Savoir restituer les résultats à un dirigeant de manière claire et diplomatique
	2.6 Savoir observer, écouter et interpréter l'environnement d'une organisation et ses composantes (y compris dans ses dimensions interculturelles)	2.6.1 Faire preuve d'écoute active 2.6.2 Maîtriser les fondements de la communication interpersonnelle 2.6.3 Situer une organisation dans son écosystème
3 – Proposer et expérimenter des solutions technologiques ou organisationnelles	3.1 Savoir problématiser l'expression d'un besoin	3.1.1 Savoir recueillir les besoins des utilisateurs d'un service / produit 3.1.2 Savoir traiter les informations obtenues 3.1.3 Savoir remettre en question la problématique initiale à l'aune des données recueillies.
	3.2 Oser prendre des risques mesurés, sortir du cadre de sa zone de confort	3.2.1 Remettre en question ses croyances, et compétences
	3.3 Comprendre les ressorts de la créativité et des processus créatifs (convergence / divergence)	3.3.1 Intégrer les valeurs du Design Thinking dans une démarche de travail collaboratif 3.3.2 Connaître les postures et attitudes favorisant la créativité
	3.4 Savoir utiliser au moins une méthode liée à la créativité et la co-création	3.4.1 Maîtriser les étapes et outils du design thinking
	3.5 Savoir utiliser des outils de prototypage d'une solution	3.5.1 Connaître les différents types de prototype 3.5.2 Identifier divers outils de prototypage en fonction du besoin

	3.6 Faire preuve d'adaptabilité et d'ouverture d'esprit	3.6.1 Maîtriser les concepts du lean startup 3.6.2 Etre ouvert aux critiques sur le travail produit
4 – Conduire un projet de transformation numérique	4.1 Identifier les potentiels, les limites et les risques généraux d'un projet numérique (environnement, politique, social, éthique, économique, juridique, technique...)	4.1.1 Savoir réaliser un diagramme PESTEL et une matrice SWOT 4.1.2 Avoir des notions de propriété intellectuelle
	4.2 Savoir suivre un budget, un planning de réalisation et un cahier des charges	4.2.1 Maîtriser au moins un outil de management visuel 4.2.2 Maîtriser une méthodologie de gestion de projet agile 4.2.3 Organiser et assurer un reporting des activités auprès d'un commanditaire
	4.3 Savoir se positionner au sein d'une équipe pluridisciplinaire et travailler de manière collaborative	4.3.1 Identifier son rôle au sein d'une équipe 4.3.2 Savoir utiliser des outils de travail collaboratifs
	4.4 Savoir présenter oralement un projet à des parties prenantes ou des tiers extérieurs	4.4.1 Exprimer ses idées de manière structurée et argumentée 4.4.2 Etre en capacité de remettre en question son travail et de l'inscrire dans une nouvelle perspective