

Axe	Acquis d'apprentissage	Modalité d'acquisition de la connaissance	Modalité d'évaluation de la connaissance
1. Décrire et questionner la stratégie et le modèle d'activité d'une organisation dans le cadre d'un projet de transformation numérique	Savoir - Connaître la typologie des organisations - Connaître les principaux modèles d'activité du numérique - Contextualiser un projet (économiquement, sociologiquement, politiquement...) - Appréhender les dimensions juridiques d'un projet numérique	- Cours en ligne - Cours d'initiation à l'entrepreneuriat / e-business model - Vidéo sur la stratégie d'entreprise - Cours droit du numérique / biens communs / logiciels libres/ Big data - Vidéos / conférence sur la transformation numérique, Art numérique - Cours de game design - Série d'articles / interviews - Cours présentiels - Podcast	- Quiz - Oral
	Savoir-faire - Maîtriser la méthodologie d'élaboration d'un business model induit par les technologies numériques	- Ateliers de mise en pratique présentiels - Mise en place de cas pratiques numériques adaptés au modèle GRP LAB, modèle	- Livrable détaillé - Grille d'auto-évaluation - Grille d'évaluation - Présentation/oral

	- Savoir effectuer une veille stratégique - Savoir construire un diagnostic socio-technologique d'une organisation - Savoir réaliser un test de maturité digitale au sein d'une organisation - Savoir problématiser l'expression d'un besoin	complémentaire de CANVAS - Exercice d'application Mise à disposition d'outils en ligne (modèle CANVAS, GRP LAB LAB, Ect.) - Test de maturité digitale à faire auprès des entreprises par le biais d'un test. - Mise en place d'un atelier design sprint pour apprendre à problématiser. - Serious Game	
	Savoir-être - Savoir identifier les personnes ressources - Observer, écouter, interpréter l'environnement d'une organisation et ses composantes (y compris dans ses dimensions interculturelles) - Adopter une posture critique vis-à-vis des enjeux du numérique et de ses impacts.		
2. Proposer et expérimenter des	Savoir - Connaître et savoir mobiliser les technologies numériques : imprimantes 3D, blockchain, IA,	- Cours en ligne et/ou cours en présentiels Ex : Communication digitale	- Quiz - Présentation/oral

solutions technologies et / ou organisationnelles par l'usage du numérique	data-science, RA / RV, UX- Design, IoT, Cybersécurité... - Identifier les potentiels, les limites et les risques généraux d'un projet numérique (environnement, politique, social, éthique, économique, juridique / légal, technique) - Savoir estimer le coût d'un développement technologique (ressources humaines et financières) - Connaître l'écosystème numérique et d'innovation en lien avec le territoire (fablab, cci, coworking, incubateurs...) - Comprendre les ressorts de la créativité et des processus créatifs (divergence / convergence) - Connaître les méthodes et outils liés à la créativité et la co- création	Industrie du futur UX design et design thinking Innovation technologique Sécurité numérique Management des risques - Conférences - Visite de Fablabs - Série d'articles / interviews - Podcasts - Vidéos	
	Savoir-faire - Savoir rechercher / explorer des sources de données, informations - Savoir conduire une veille prospective - Utiliser les outils de co-création itérative et incrémentale	- Ateliers présentiels - Atelier en Fablab - Travail sur les projets avec les coaches - Atelier design sprint pour générer des idées et les challenger - Phase de terrain avec	- Livrable détaillé - Production d'une POC - Production d'un prototype - Auto évaluation / conception de sa boîte à outils personnelle - Grille d'auto-évaluation - Grille d'évaluation

	- Animer des ateliers / groupes de travail - Prototyper une solution - Identifier et utiliser les éléments clés de communication d'un projet	- entretiens qualitatifs et quantitatifs auprès des utilisateurs du programme. - Partenariat Fablab tout le long du programme pour créer et prototyper une solution - Session de pitch - Visite d'entreprises - Réalité Virtuelle	- Présentation/oral
	Savoir-être - Savoir travailler de manière collaborative (ex : confronter ses idées dans une équipe pluri-disciplinaire) - Conduire une mobilisation d'acteurs - Démystifier / revendiquer le droit à l'erreur - Oser, prendre des risques mesurés, sortir du cadre de sa zone de confort.	- Travail collaboratif sur les projets - Ateliers - Escape Game - Team Building - Jeux de rôle - Exercice de démarchage - Conférence / intervention speaker - Débat	- Appréciation comportementale tout au long du projet (observation mentor) / open badge - Auto analyse évolutive
3. Conduire un projet d'innovation numérique au sein d'une organisation	Savoir - Connaître des modes d'innovation : open-innovation - Connaître les concepts de managements par objectifs (SMART)	- Cours en ligne et/ou Ateliers/cours présentiels Et/ ou Serious games Ex : - Gestion de projet de la transformation digitale - Propriété intellectuelle	- Quiz - Oral

	- Connaître les concepts de gestion de projets (lean management, agilité) - Connaître les principes de la propriété intellectuelle	Gestion du changement Gestion budgétaire et commerciale - Vidéo (ex : sur open-innovation) - Série d'articles / interviews - Podcasts	
	Savoir-faire - Savoir gérer les risques d'un projet - Savoir appliquer les différents types de management - Identifier les personnes ressources de l'équipe - Savoir communiquer efficacement sur son projet en interne comme en externe - Utiliser les méthodologies de gestion de projet (ex : design thinking, méthodes agiles, méthodes expérimentales, frugalité, amélioration continue...) - Etre en capacité d'accompagner le changement au sein d'une organisation (management du changement) - Mettre en place des indicateurs pertinents en fonction des objectifs	- Travail collaboratif sur les projets des entreprises - Ateliers présentiels - Session de pitches - Visite d'entreprises - Mise en place d'outils de gestion de projet = plateforme collaborative de travail, utilisation d'outils de gestion de projet (Trello, Gantt, Sack..) - Réalité Virtuelle	- Livrable détaillé - Grille d'auto-évaluation - Grille d'évaluation - Présentation/oral (Argumentation choix des outils)

	- Savoir travailler avec des réseaux d'acteurs - Planifier et animer une réunion - Savoir suivre un budget		
	Savoir-être - Savoir se positionner au sein d'une équipe pluridisciplinaire (se connaître, identifier ses forces et faiblesses) - Développer sa capacité de leadership - Tirer sa force du collectif - Savoir faire preuve d'adaptabilité - Adapter une posture favorisant l'intelligence collective	- Travail collaboratif lors des ateliers et sur les projets des entreprises - Exercice des 4 profils en gestion de projet pour se positionner au début du projet en termes de compétences - Test de personnalité - Atelier de communication non violente / communication interpersonnelle - Débat	- Appréciation comportementale tout au long du projet (observation mentor) / open badge - Auto analyse évolutive