

### Référentiel de compétences et d'évaluation

Famille de compétences	Compétences	Résultat attendu, observable et mesurable	Modalité d'évaluation
1. Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique de l'innovation et de l'agilité	1.1. Parler le langage et maîtriser les codes de l'innovation et de l'agilité	Le participant restitue l'univers des start-up et comprend le vocabulaire spécifique à cet écosystème	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un quiz est organisé en fin de séquence pour valider la bonne acquisition des compétences par le participant.</li> <li>• Un approfondissement des compétences est proposé en situation de travail, à l'occasion d'une mission du participant au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation, sous l'encadrement d'un tuteur</li> </ul>
	1.2. Définir les caractéristiques, avantages et limites des principales méthodologies agiles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant liste et distingue les rôles des différentes parties prenantes d'une démarche agile dans une application méthodologique scrum</li> <li>• Le participant restitue les grands principes du manifeste agile</li> <li>• Le participant distingue principes et méthodologies agiles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un quiz est organisé en fin de séquence pour valider la bonne acquisition des compétences par le participant.</li> <li>• Un approfondissement des compétences est proposé en situation de travail, à l'occasion d'une mission du participant au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation, sous l'encadrement d'un tuteur</li> </ul>
	1.3. Appréhender la notion de travail collaboratif : principes, outils, modalités de mise en oeuvre, postures	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant restitue les principes et les ressorts du travail collaboratif</li> <li>• Le participant liste les principes clés du travail collaboratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un quiz est organisé en fin de séquence pour valider la bonne acquisition des compétences par le participant.</li> <li>• Un approfondissement des compétences est proposé en situation de travail, à l'occasion d'une mission du participant au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation, sous l'encadrement d'un tuteur</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
2. Identifier et qualifier un problème utilisateur	2.1. Identifier ses publics-cibles et interagir avec eux pour connaître leurs besoins et aspirations	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant prépare et organise des entretiens auprès de ses publics cibles en faisant preuve d'écoute active et d'empathie</li> <li>• Le participant restitue les entretiens et fait la différence entre verbatim et analyse</li> <li>• Le participant modélise des personas</li> </ul>	Le participant qualifie, de manière itérative, les caractéristiques de son projet dans un Business Model Canvas - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final
	2.2. Modéliser le parcours d'expérience de ses cibles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant cartographie le parcours d'expérience de ses personas, phase par phase</li> </ul>	L'évaluation des compétences est réalisée par un tuteur, dans le cadre d'une mise en situation de travail organisée sous forme de mission au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation.

### Référentiel de compétences et d'évaluation

Famille de compétences	Compétences	Résultat attendu, observable et mesurable	Modalité d'évaluation
3. Définir sa stratégie de positionnement marché pour formaliser son projet	3.1. Réaliser une étude de marché	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant cartographie, sur deux axes, les acteurs du marché sur lequel il se positionne</li> <li>• Le participant sait placer son entreprise dans la cartographie d'acteurs et argumenter son choix</li> <li>• Le participant mobilise des outils pour positionner son projet par rapport aux concurrents existants et potentiels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant qualifie, de manière itérative, les caractéristiques de son projet dans un Business Model Canvas - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
	3.2 Concevoir un dispositif de veille concurrentielle et sectorielle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant conçoit et organise un dispositif de veille</li> <li>• Le participant configure un rapport de veille concurrentielle ou sectorielle</li> <li>• Le participant restitue et diffuse les apprentissages de sa veille</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
	3.3. Définir et valider la proposition de valeur de son projet	Le participant explicite et rédige la proposition de valeur de son projet, c'est-à-dire la valeur apportée par son projet aux publics qu'il cible	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant qualifie, de manière itérative, les caractéristiques de son projet dans un Business Model Canvas - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
	3.4. Construire le business model de son projet grâce au Business Model Canvas	Le participant utilise la matrice du Business Model Canvas pour élaborer un système d'offre en fonction des attentes de ses publics et de contraintes de son projet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant qualifie, de manière itérative, les caractéristiques de son projet dans un Business Model Canvas - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
	3.5. Élaborer le pitch de son projet pour en faire une présentation orale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant construit le pitch de présentation de son projet</li> <li>• Le participant sait mobiliser les techniques et adopter les bonnes postures pour présenter son pitch quelqu'en soit l'auditoire</li> </ul>	Le participant réalise un pitch de son projet devant le jury final, qui procède à une évaluation de la performance réalisée (sur le fond et sur la forme)
4.1. Tester une solution (MVP) pour valider un besoin de marché	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant élabore un protocole de tests de sa solution</li> <li>• Le participant synthétise les retours des utilisateurs vers des solutions faisables et viables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>	

### Référentiel de compétences et d'évaluation

Famille de compétences	Compétences	Résultat attendu, observable et mesurable	Modalité d'évaluation
4. Déterminer la solution la plus adaptée aux besoins de ses cibles et l'améliorer en continu	4.2. Prototyper une solution : conception, priorisation fonctionnelle, production, test	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant liste et spécifie les principes et fonctionnalités cœur de sa solution dans un backlog d'actions</li> <li>• Le participant documente les éléments de son projet et les priorise</li> <li>• Le participant réalise un prototype rapide et peu coûteux des solutions désirables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
	4.3. Analyser l'organisation et la réalisation du travail pour l'améliorer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant organise des sessions de démonstration et de retours d'expérience au sein de son équipe</li> <li>• Le participant organise le feedback individuel et collectif au sein de son équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant réalise des exercices de mise en pratique encadrés par l'équipe en charge de la formation - qui lui propose un feedback à chaud, en situation.</li> <li>• Un approfondissement des compétences est proposé en situation de travail, à l'occasion d'une mission du participant au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation, sous l'encadrement d'un tuteur</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final</li> </ul>
5. Organiser et animer l'intelligence collective avec agilité	5.1. Préparer et animer une session collective	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant restitue les fondamentaux de la facilitation</li> <li>• Le participant fixe l'objectif et l'ordre du jour d'une session collective (atelier, réunion)</li> <li>• Le participant prépare l'environnement général de l'atelier</li> <li>• Le participant mobilise des techniques pour démarrer une session et saisir l'énergie d'un groupe</li> <li>• Le participant explique les processus méthodologiques à un groupe</li> <li>• Le participant identifie et gère les situations d'inconfort en animation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant réalise des exercices de mise en pratique encadrés par l'équipe en charge de la formation - qui lui propose un feedback à chaud, en situation.</li> <li>• Un approfondissement des compétences est proposé en situation de travail, à l'occasion d'une mission du participant au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation, sous l'encadrement d'un tuteur</li> </ul>
	5.2. Organiser et planifier son activité et celle de ses collaborateurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant organise le travail de ses collaborateurs grâce à des outils partagés</li> <li>• Le participant gère le planning de son équipe de manière agile</li> </ul>	L'évaluation des compétences est réalisée par un tuteur, dans le cadre d'une mise en situation de travail organisée sous forme de mission au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation.
	5.3. Suivre et mesurer l'avancement des objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant définit de bons objectifs (mémorables, qualitatifs, inspirants)</li> <li>• Le participant crée et met à jour un tableau de bord de suivi des objectifs</li> <li>• Le participant communique sur la tenue des objectifs</li> </ul>	L'évaluation des compétences est réalisée par un tuteur, dans le cadre d'une mise en situation de travail organisée sous forme de mission au sein d'une équipe qui conduit des projets d'innovation.

### Référentiel de compétences et d'évaluation

Famille de compétences	Compétences	Résultat attendu, observable et mesurable	Modalité d'évaluation
6. Conduire un projet d'innovation au sein d'une organisation	6.1. Développer sa sphère d'influence pour déployer une stratégie de communication au sein d'un contexte organisationnel complexe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant cartographie l'ensemble des parties prenantes et qualifie leurs relations au projet dans un sociogramme</li> <li>• Le participant rédige la stratégie de communication de son projet</li> <li>• Le participant identifie et déploie des moyens de communication avec les parties prenantes de l'organisation</li> <li>• Le participant sait recevoir et organiser des contributions de parties non prenantes au projet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant réalise des exercices de mise en pratique encadrés par l'équipe en charge de la formation - qui lui propose un feedback à chaud, en situation.</li> <li>• Le participant revient, de manière réflexive sur son processus d'acquisition et d'activation des nouvelles compétences dans un mémoire de fin de formation - ce livrable fait l'objet d'une revue et d'une appréciation par le jury final.</li> </ul>
	6.2. Incarner le rôle de coach pour accompagner le collectif dans la transformation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le participant est capable de mettre son compétences au service de la stratégie de transformation de l'organisation</li> <li>• Le participant transfère ses méthodes, techniques et postures à d'autres parties prenantes de l'organisation</li> </ul>	Le participant réalise un pitch de son projet devant le jury final, qui procède à une évaluation de la performance réalisée (sur le fond et sur la forme) et apprécie sa posture de coach