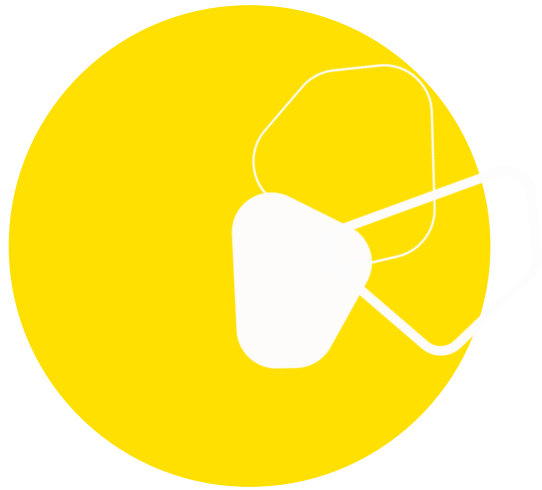


Annexe 2 - PEPS

Programme d'expérimentation par le projet et par les pairs

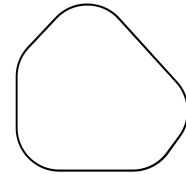


3 espaces

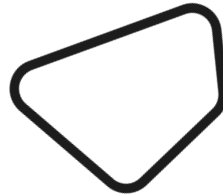
16 workshops collaboratifs

6 sessions de peer-to-peer

2 présentations publiques des projets



IMPULSE Un premier espace pour constituer son équipe en fonction de ses centres d'intérêt. Se rencontrer et s'inspirer des profils atypiques de chacun pour explorer les envies singulières et s'accorder sur une idée de projet commun.



ÉLABORE Dans ce deuxième espace, il s'agit de rentrer dans la phase plus concrète, et de transformer les idées en actions réalisables, en planifiant et en budgétant son projet. Après une phase de prototypage pour affiner ses objectifs, c'est le moment d'identifier des soutiens humains et matériaux, de se répartir les tâches et de communiquer sur son projet.



RÉALISE Ce dernier espace privilégie la mise en place des actions, des événements liés au projet. Eloquence, langage corporel et communication visuelle, pour préparer au mieux le pitch des projets pour la soirée de fin d'année devant un jury de professionnels.

Annexe 2 - PEPS

Programme d'expérimentation par le projets et par les pairs

IMPULSE

#créativité #collecte de données
#gestiondutemps #collaboration
#culturenumérique #communication
#connaissance de soi



LANCER

- Rencontrer son équipe en fonction de ses centres d'intérêts
- Stimuler sa créativité pour faire émerger des idées nouvelles



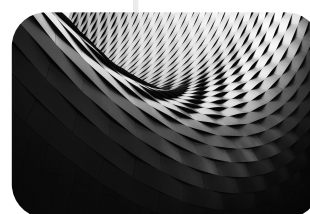
COLLABORER

- Découvrir les profils atypiques qui composent son équipe
- Prise en main d'outils collaboratifs
- Définir des objectifs communs



CONCEPTUALISER

- Storyboarder & scénariser son idée
- Réaliser une vidéo promotionnelle de son idée pour trouver un coach



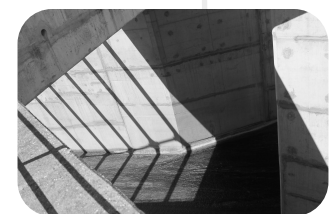
FEEDBACK

- Apprendre à communiquer et à recevoir un feedback constructif
- Développer son sens de l'observation et de l'écoute active



DOCUMENTER

- Explorer l'historique et trouver des sources d'inspiration pour générer des idées innovantes
- Réaliser une veille sur son projet



INTERPRÉTER

- Mapper toutes les données recueillies et identifier son public cible
- Planifier des actions et des ressources
- Réaliser un Business Model

RENCONTRE DES COACHES

Annexe 2 - PEPS

Programme d'expérimentation par le projets et par les pairs



SOIRÉE INTERMÉDIAIRE DES PROJETS DEVANT LES COACHES

Annexe 2 - PEPS

Programme d'expérimentation par le projets et par les pairs



SOIRÉE FINALE DES PROJETS DEVANT UN JURY