

SAVOIR ETRE

ESPRIT PRATIQUE

CONVIVIALITE

ESPRIT D'ÉQUIPE

PERSEVERANCE

CURIOSITE

IMAGINATION

HUMOUR

EMPATHIE

ECOUTE

INGENIOSITE

ESPRIT CRITIQUE

VISION GLOBALE

ILLUSTRER D'UN DESSIN

SAVOIR FAIRE

ANIMER DES ATELIERS

EXPLIQUER UNE DÉMARCHE

REDIGER

REPRESENTER EN SCHÉMA

ORGANISER LE TRAVAIL COLLECTIF

PRENDRE LA PAROLE

MOBILISER SON RESEAU

CREER DES SYNERGIES

METTRE EN SCÈNE

FABRIQUER

CULTURE DE L'INNOVATION

AVOIR UN RESEAU PROFESSIONNEL
DIVERSIFIE

IDENTIFIER LES INNOVATEURS
DE SON TERRITOIRE

SE SENTIR À L'AISE POUR
INITIER UNE EXPÉRIMENTATION

SE SENTIR À L'AISE POUR
EXPLIQUER CE QU'EST
LE DESIGN DES POLITIQUES PUBLIQUES

REFORMULER UN SUJET
DE TRAVAIL

METHODOLOGIE

CONSTRUIRE UNE DEMARCHE
ET MENER DES ENTRETIENS

COMMUNIQUER UNE IDÉE DE
FAÇON CRÉATIVE

PRODUIRE DES IDÉES DÉ-CADRANTES

FAIRE DE LA VEILLE

PLANIFIER ET EVALUER
UN TEST

CONSTRUIRE UNE DEMARCHE
D'IMMERSION

DOCUMENTER UN PROJET

FAIRE UNE MAQUETTE, UN PROTOTYPE

IMAGINER UN SCÉNARIO
D'USAGE