

Le Visual Mapping

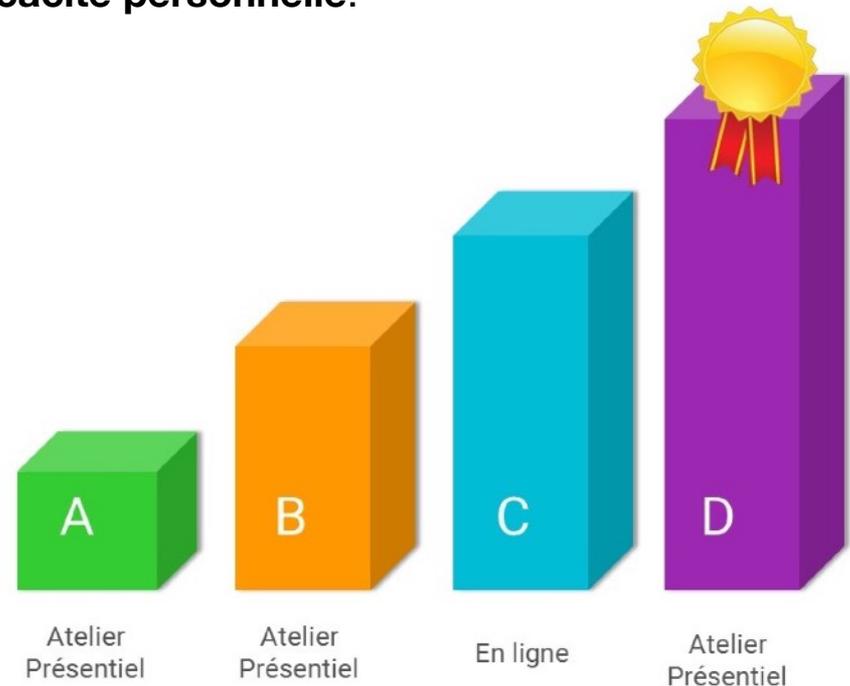


Le Visual Mapping réunit **une sélection des meilleurs méthodes et outils visuels**, complémentaires entre-elles et innovantes.

Il permet de **simplifier, structurer et mieux communiquer** les informations, les idées, les connaissances. Leurs domaines d'application sont, entre-autres, le **management**, la **formation**, la **pédagogie**, **l'innovation** et **l'efficacité personnelle**.

La maîtrise des méthodes et outils du Visual Mapping constitue un socle de **compétences clés** pour les managers, les entrepreneurs, les consultants, les chercheurs, les enseignants et les formateurs.

Le **parcours pédagogique** des ateliers de Visual Mapping (ci-contre) constitue un parcours cohérent et progressif pour développer ces compétences clés.





Dans ce module les participants découvrent les principes de base du Visual Mapping, un langage visuel global. Il apprennent à créer et utiliser efficacement différents types de cartes, afin de « parler ce langage » dans différentes situations professionnelles : présentations, réunions, remue-méninges d'idées, la pédagogie innovante, l'analyse et la synthèse.

Public: jusqu'à 20 personnes

Une attestation vous sera remis à l'issue de la formation . Vous recevrez également **un livret numérique** résumant les points clés de l'atelier et proposant des ressources associées (bibliographie, liens internet, apps...) pour aller plus loin dans votre démarche.

Programme du module A



Mind Mapping



Feuille de route visuelle

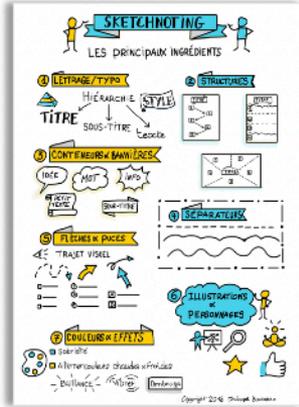


Ressources

7

8

9



6

Utiliser le sketchnoting

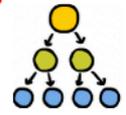
Créer des pictogrammes



5

4

Carte conceptuelle



1

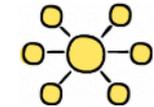
Introduction

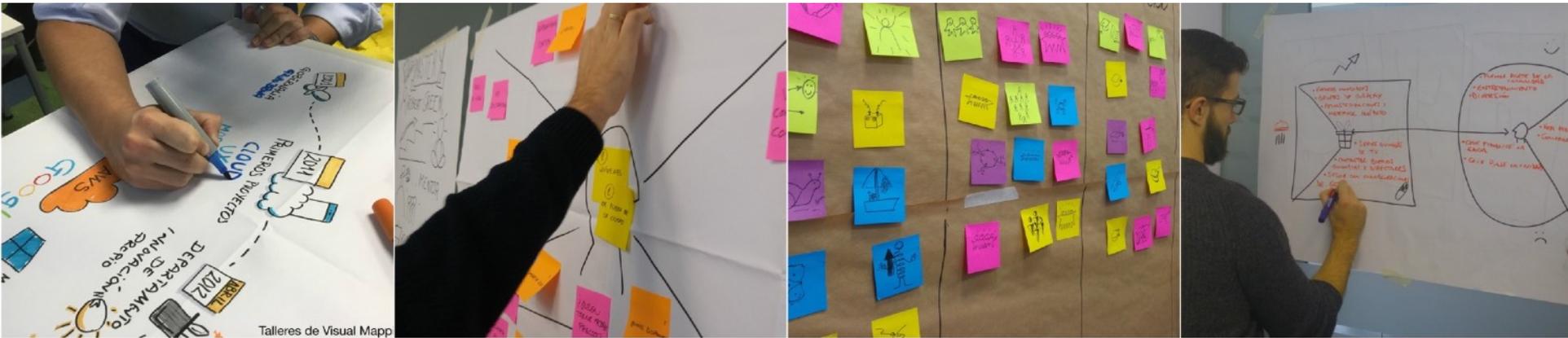
Définition du Visual Mapping

Carte à bulles

2

3





Dans ce module les participants approfondissent les compétences acquises avec l'atelier A et découvrent de nouvelles techniques à mettre immédiatement en pratique : prendre des notes visuelles en direct, techniques et modèles visuel de facilitation, canevas visuels et storytelling avec les storyboard.

Public: jusqu'à 20 personnes

Une attestation vous sera remise à l'issue de la formation . Vous recevrez également **un livret numérique** résumant les points clés de l'atelier et proposant des ressources associées (bibliographie, liens internet, apps...) pour aller plus loin dans votre démarche.

Programme du module B



Utiliser des
canevas
visuels

7

Storytelling et
Storyboard

8



Ressources

9

Intégrer des
principes de
Pensée Design

6



Utiliser des
modèles de
facilitation

5



Mapper &
sketchnoter
en direct

4



Stratégies avancées
de mapping

3

Introduction

1

Réactivation

2





Philippe Boukobza

Facilitateur en pensée visuelle, Philippe intervient dans différents pays d'Europe. Il accompagne les organisations dans le déploiement des méthodes et outils visuels: Microsoft, Indosuez, CNRS, Ministère des solidarités et de la santé, Groupe d'Entraînement et de Recherche en Management (Germe), Département de Vendée, Sanofi, INRA, Université Catholique de Lille, etc...

Co-auteur de deux ouvrages sur le sketchnoting (Éditions Eyrolles), il est partenaire des éditeurs de logiciels de mind mapping XMind et MindMeister.

Il partage ses découvertes sur les blogs heuristiquement.com et visual-mapping.fr

Tarifs et modalités de réservation

Particuliers :

Module A: 240 € ttc Modules A et B: 390 € ttc

Indépendants:

Module A: 300€ ttc Modules A et B: 450€ ttc

Entreprises et conventions de formation :

Module A : 350 € HT Modules A et B : 600 € HT



Pour réserver:

Sur notre billetterie en ligne avec un acompte de 100€ : [cliquer ici](#)

Le solde sera a régler la jour précédent la formation.

Vous pouvez aussi faire le règlement complet au moment de réserver si vous le souhaitez.

Un reçu, la confirmation de votre inscription et le plan d'accès vous seront envoyés par retour de courrier dès réception de votre réservation.

Les tarifs comprennent la **formation**, le **matériel** nécessaire et les **attestations** .

À l'issue de la formation, vous recevrez une attestation et un livret numérique avec un résumé des points clés de l'atelier et les ressources associées (bibliographie, liens internet, logiciels recommandés et applications mobiles).