DE L'IDÉE AU MARCHÉ

Construire un projet entrepreneurial viable

RÉFÉRENCE	DATES DE SESSION	DURÉE / FORMAT
LE-FOR-01 / PROG-ENT-01	7 au 11 décembre 2026	5 jours • 35 heures • 100 % présentiel

01 PUBLIC, PRÉREQUIS ET RECONNAISSANCE

Public : porteurs de projets entrepreneuriaux, personnes souhaitant créer, structurer ou tester une activité ; inscription ouverte aux particuliers et aux salariés adressés par leur entreprise.

Prérequis : aucun diplôme ni expérience entrepreneuriale exigés. Une maîtrise des usages numériques courants est recommandée pour les ateliers intégrant l'intelligence artificielle.

Reconnaissance : formation non certifiante, ne délivrant ni diplôme, ni titre professionnel, ni certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique. Une attestation de fin de formation est remise aux participants.

02 FINALITÉ ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Transformer une idée initiale en projet structuré et testable à partir d'hypothèses de marché, d'un modèle économique, d'une stratégie de lancement et d'une restitution argumentée.

01 Formuler une opportunité à partir d'un problème client, d'une cible et d'une proposition de valeur.

02 Utiliser un outil d'IA pour explorer et structurer des hypothèses tout en vérifiant ses résultats.

03 Construire un premier modèle économique à l'aide du Business Model Canvas.

04 Identifier les hypothèses critiques du marché, analyser la concurrence et définir un test ou un MVP.

05 Déterminer les premières actions de lancement et les équilibres économiques à surveiller.

06 Présenter un projet entrepreneurial et justifier ses principales décisions.

03 INFORMATIONS CLÉS DE LA SESSION

Dates et horaires	Lieu	Effectif
Lundi 7 au vendredi 11 décembre 2026 9h00–12h30 et 13h30–17h00	Le Campus Paris — Immeuble Le Campus Paris 6 rue des 3 Fontanot, 92000 Nanterre	4 à 12 participants

04 PROGRAMME ET PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

La formation comprend sept séquences, réparties sur cinq journées (35 heures). La progression et les activités sont adaptées aux besoins identifiés lors du positionnement initial.

Séq.	Séquence	Durée	Contenu / mise en pratique
01	Faire émerger une idée	½ jour	Innovation, problème client, cible et proposition de valeur ; formulation et confrontation des idées.
02	Utiliser l'IA pour concevoir un projet	½ jour	Usages de l'IA, formulation de prompts et esprit critique ; challenge « 1 startup en 45 minutes ».
03	Structurer le projet entrepreneurial	1 jour	Risques, association, réseau, modèle économique ; Business Model Canvas.
04	Valider le marché et la viabilité	1 jour	Validation d'hypothèses, concurrence, cinq forces, MVP et préparation du pitch.
05	Atelier d'idéation	½ jour	Travail collectif de divergence, convergence et sélection d'idées testables.
06	Préparer le lancement	½ jour	Statuts, coûts, reprise, premiers clients et pilotage financier.
07	Serious game « Startup Arena »	1 jour	Création, pitch, quatre tours de décisions et débriefing stratégique en équipes.

05 MODALITÉS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Formation collective exclusivement en présentiel. Alternance d'apports opérationnels, d'études de cas, de travaux de groupe, d'exercices individuels, de simulations entrepreneuriales et d'usages critiques de l'IA. Les participants travaillent sur une idée ou un cas entrepreneurial et construisent progressivement leurs livrables.

Moyens mis à disposition : salle de formation, connexion Wi-Fi, écran ou vidéoprojecteur, paperboard et supports pédagogiques numériques. Chaque participant apporte son ordinateur portable. Les exercices d'IA sont réalisés avec des outils disponibles en version gratuite ; aucun abonnement ni coût additionnel d'outil IA n'est nécessaire.

06 PRODUCTIONS ATTENDUES

Formulation de l'idée et proposition de valeur ; premiers éléments du Business Model Canvas ; hypothèses marché à tester ; esquisse de MVP ; feuille de route de lancement et présentation argumentée du projet.

07 SUIVI ET ÉVALUATION DES ACQUIS

Moment	Modalités
À l'entrée	Questionnaire individuel de positionnement : expérience, maturité du projet, besoins et attentes.
Pendant la formation	Exercices et mises en situation observables, productions individuelles, feedback du formateur et ajustements si nécessaire.
En fin de formation	Présentation argumentée du projet et évaluation individuelle au regard des six objectifs pédagogiques, à l'aide d'une grille d'appréciation. Questionnaire de satisfaction.

Le serious game « Startup Arena » est un outil d'apprentissage collectif ; le classement des équipes ne constitue pas à lui seul l'évaluation individuelle des acquis.

08 FORMATEUR ET ORGANISATION PRATIQUE

Formateur : Damien Morlier — entrepreneuriat et intrapreneuriat.

Lieu : Le Campus Paris, immeuble Le Campus Paris, 6 rue des 3 Fontanot, 92000 Nanterre. Session en présentiel du 7 au 11 décembre 2026, de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 17h00. Effectif : 4 à 12 participants. L'ouverture de la session est conditionnée à un minimum de 4 inscrits.

09 MODALITÉS D'ACCÈS ET D'INSCRIPTION

Demande d'information ou d'inscription par email auprès de Lab Experia. Un échange préalable permet de vérifier les objectifs du candidat, ses besoins et l'adéquation du programme. Les documents contractuels et les informations pratiques sont ensuite transmis ; l'inscription est confirmée après validation du dossier.

Délai de réponse : sous 2 jours ouvrés après réception de la demande. Date limite de demande d'inscription pour cette session : 2 décembre 2026. Délai d'accès : entrée programmée le 7 décembre 2026, sous réserve des places disponibles, de la validation du dossier et, le cas échéant, de la prise en charge financière. Une demande tardive peut ne pas permettre la finalisation des formalités avant le début de la session.

10 TARIFS ET MODALITÉS DE FINANCEMENT

Tarif : 4 000 € HT par participant pour l'ensemble des cinq jours (35 heures). Aucun coût supplémentaire lié aux outils d'intelligence artificielle utilisés pendant les exercices. Pas de paiement échelonné proposé.

Modalités de financement : financement individuel ou prise en charge directe par l'entreprise. Un financement par un organisme tiers peut être étudié selon la situation du bénéficiaire et les règles du dispositif concerné ; il reste soumis à l'éligibilité et à l'accord préalable du financeur. Aucune prise en charge par un dispositif particulier n'est garantie.

11 ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Lab Experia étudie en amont les besoins individuels d'aménagement pour les personnes en situation de handicap et recherche, selon la situation, des adaptations pédagogiques ou organisationnelles. L'accessibilité et les conditions d'accueil du lieu sont vérifiées pour la session. Si les adaptations nécessaires ne peuvent pas être proposées, une orientation vers des interlocuteurs ou organismes spécialisés est recherchée.

Référent handicap : Damien Morlier — damien.morlier@labexperia.com — 06 71 45 20 41. Il est recommandé de signaler les besoins d'aménagement dès la demande d'inscription.

12 RÉSULTATS, CONTACT ET INFORMATIONS LÉGALES

Nouvelle formation : les indicateurs spécifiques de satisfaction, d'atteinte des objectifs pédagogiques et de réalisation du parcours ne sont pas encore disponibles. Ils seront publiés après les premières sessions, dès que des données fiables auront été recueillies.

Information et inscription : Damien Morlier — damien.morlier@labexperia.com — 06 71 45 20 41 — www.labexperia.com.

Lab Experia • 7 rue Jean Mermoz, 92500 Rueil-Malmaison • SIRET 10643524100018 • Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11923134492. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.