



FORMATION

Innovier dans le bâtiment pour accélérer la transition écologique

Dans un contexte où l'innovation est devenue indispensable pour répondre aux défis des transitions énergétiques, environnementales, digitales et sociétales, vous - architectes, paysagistes, ingénieurs, maîtres d'ouvrage - êtes au cœur de cette évolution. Apprenez à concevoir et intégrer des solutions innovantes dans vos projets, en accord avec les normes réglementaires et les exigences du marché. Acquérez les compétences nécessaires pour anticiper les besoins futurs et rester à la pointe de votre profession.



COMPÉTENCES CLÉS

1. **Proposer des idées innovantes** : pour les projets de construction et de rénovation.
2. **Appliquer des solutions innovantes** : dans les projets de construction et de rénovation.
3. **Justifier les choix innovants** : en fonction des exigences du marché et des normes réglementaires.
4. **Évaluer les risques et les avantages** : des solutions innovantes.
5. **Collaborer avec les parties prenantes** : pour mettre en œuvre les solutions innovantes de manière efficace et durable.

PROGRAMME

1^{ère} séquence :

Définition, exemples et parcours de l'innovation

- Principaux types d'innovation dans le BTP : outils, services, solutions techniques
- Exemples d'innovation en Nouvelle-Aquitaine
- Pourquoi et comment innover ?
- Parcours de l'innovation : de l'idée au marché
- Comment financer l'innovation ?

2^{ème} séquence :

Innovation technique, cadre réglementaire et assurance

- Document de référence et évaluation technique : règle professionnelle, NF DTU, ATEx, ATec, ...
- Garanties et responsabilités des acteurs
- Spécificités du produit : marquage CE, label et certification
- Produits traditionnels et procédés innovants : une question d'assurance et de retours d'expériences

MODALITÉS

Suivant la programmation.

Présentiel ou distanciel

- Exposés de théorie, de cas pratiques et d'exemples concrets, suivis de périodes de questions-réponses
- Exercices d'application individuels ou en sous-groupes : études de cas, quiz, exercices pratiques ou jeux de rôle

PUBLICS

- Architecte
- Chef d'équipe
- Collaborateur
- Maîtrise d'ouvrage publique
- Paysagiste concepteur
- Programmiste, AMO

7h

THÉORIE ●●●○○

PRATIQUE ●●○○○