



4# CONCEPTUALISE TON IDÉE

Construis un concept économiquement viable

1/ PROBLÉMATIQUE

Le problème auquel nous souhaitons répondre

Constat : Déséquilibre entre employeurs et salariés / demandeurs d'emploi

3/ CIBLES & BÉNÉFICIAIRES UTILISATEURS

A qui s'adresse-t-on ? Que leur apporte-t-on ?

Personnes volontaires / en reconversion / ^{passionnés} état d'esprit ++ ^{changer de paradigme} ok pour le changement

Personnes ok pour entrer ds la logique de compétences

Aucune discrimination (de salariés, de jeunes, de vieux, de blancs, de noirs, de TH, de riches, de pauvres...)

ok pour prise de risque / aimer la liberté (initiatives) } ds le cadre d'1 projet

être indépendant / autonome

Entreprises qui peuvent bousculer leur process

PARTICIPATIF

4/ COMMENT CA MARCHE ?

Quel est notre modèle économique ?

PROJET EXPERIMENTAL :

Cibler ds entreprises qui sont d'accord pour bousculer leurs représentations / leurs process de Passions

Former les personnes à se vendre / se valoriser = Banque de Talents de Compétences

Former les entreprises à ce nouveau process

CASSER LES CODES

2/ NOTRE CONCEPT

Comment nous répondons à ce problème

→ Rééquilibrer le rapport entre employeurs et ressources humaines
Remettre le DESIR / les COMPÉTENCES de chacun
Je PASSION / le SENS

Les Hommes / comme apporteurs de Ressources / de Compétences
qui apportent leurs compétences / leurs valeurs

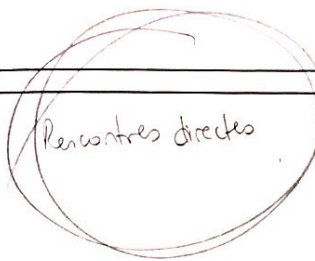
Egaliser la relation entre l'employeur et le collaborateur

Nous sommes ds entrepreneurs individuels -

Un nouvelle catégorie d'employés
~~employeurs~~

un partenaire
un richesse humaine
acteurs

Apporteur de Compétences





5# LES PROCHAINES ÉTAPES

Quel est notre plan d'actions pour les 6 prochains mois ?

EQUIPE N°

1/ MES BESOINS (apports conjoints du monde économique et du monde de l'insertion)

BESOINS HUMAINS

30 bousculeurs / participants
 15 entreprises
 Un chef d'orchestre / pilote
 pilotage collaboratif

BESOINS MATÉRIELS

Un lieu dédié, open space, mis à disposition
 Une université / une école de pour accueillir
 Valeurs = dynamique / créativité / fraîcheur

AUTRES ACTIFS

(base de données, logistique...)

Paper Board géant de compétences
 de passions
 d'envies
 proposé par les "bousculeurs"
 qui mettront les compétences

4/ ÉTAPES D'EXPÉRIMENTATION

1 Identifier les participants potentiels
 entreprises et bousculeurs

3

5 expérimentation
 Rencontres directes
 entre bousculeurs
 et entreprises

2 les former
 pour changer les
 représentations

4

29/03/2018

31/12/2018
 GO OU NO GO
 Pour passer à l'échelle

6/ INDICATEURS

Quelles sont les données clés de mesure

d'impact social :

d'impact économique :