## Gagner en créativité



### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**



Découvrir et maîtriser les techniques fondamentales de dressages des entrées, plats et desserts.

Découvrir les éléments de décor simple ou élaborés.

Réaliser la personnalisation, la thématisation d'une recette de votre restaurant.

### **PROGRAMME**

#### 1.La créativité culinaire :

- La satisfaction des sens et du goûts.
- Maîtriser les accords des couleurs.
- Les formes des éléments graphiques
- Le choix du contenant.
- Le dressage, l'organisation de l'espace.

#### 2. Les éléments décors.

- Les éléments de décor simples.
- Les éléments de décor à base de sauces
- Les éléments de décor à base de légumes
- Les décors à base de pâtes salées.
- Les éléments de décor à base de pâtes sucrées.
- Les associations de produits.

# 3. Production de recettes à partir du thème de votre restaurant et de votre personnalité :

- 2 Entrées revisitées ou créatives.
- 2 Plats revisités ou créatifs.
- 2 desserts revisités ou créatifs.

#### 4. La rentabilité face la créativité des cuisiniers :

- La création de plats du jour à bon ratio.
- La valorisation des produits.
- La gestion des stocks et le zéro déchets.

#### 5. La présentation des plats :

- La valorisation et créativité lors du service en salle.
- La présentation et dégustation des plats.

Durée

21 HEURES

Tarif

1050€

Pré-requis

Aucun

Profil du stagiaire

cuisinier

Délai d'accès

2 à 4 semaines selon

financement

Équipe pédagogique

Formateur spécialisé

Moyens pédagogiques et techniques

-Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation.

- -Exposés théoriques
- -Etude de cas concrets

-Quiz en salle

-Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation.

Évaluation de la formation

-Feuilles de présence

-Questions orales ou écrites

-Mises en situation

-Formulaires d'évaluation de la formation.

-Certificat de réalisation de l'action de formation.



Mise à jour

**Juin 2025** 



Taux de satisfaction de nos stagiaires (juin 2025 - juin 2026)

**79%**