

### • PUBLIC:

Commerciaux tous domaines

Dispositif Personnes handicapées

#### • PREREQUIS:

Avec ou sans Expérience de la vente

#### • OBJECTIF:

Développer des pratiques opérationnelles de commerce en vente de produits et de service grâce à la géométrie comportementale

• COMPETENCES VISEES:

#### Les Ateliers



## I Programme atelier la géométrie comportementale

- Découvrir les 3 formes géométriques de base : le carré, le rond et le triangle
- Appréhender les 7 géo types clientèle
- Identifier les attitudes à adopter face à chaque géo type
- Situations particulières traitées \(\mathbb{C}\):
- Trouver les profils de clients rentrant au bout de qq minutes
- Déceler le profil d'un acheteur au bout de qq minutes d'entretien

-négociateur, vente, analyste, tacticien, écoute, communiquant

#### • <u>PERFORMANCES</u> VISEES

- -s'adapter à tout type de clientèle
- -se synchroniser plus rapidement à une clientèle et développer une connexion
- -Créer un climat de confiance propice à une relation commerciale durable avec son client
- -augmenter le volume des ventes

# • METHODES UTILISEE

La géométrie comportementale, jeux de rôle, vidéos, photo langage, étude de cas, brainstorming, ateliers de mise en pratique

#### MODALITES D'EVALUATION

Evaluation Géométrie Comportementale, de l'acquisition des connaissances au travers des exercices pratiques. QCM en début et en fin de formation

### **II Programme atelier: Comprendre:**

- Différence entre vente debout et vente assise
- Intérêt pour client/Concentration/Attention
- Utilité d'une introduction avec un C.O.M.A
- Le cadre de référence et les apriori :
- Les 2 types de questions clés : questions ouvertes et qualitatives
- La reformulation
- Situations particulières traitées \(\overline{\text{\ti}\text{\texi{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\texi}\tiex{\text{\texit{\text{\texi}\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\t
- L'animateur va chercher à acheter un bien ou un service et va devoir répondre aux questions d'un ou plusieurs stagiaires

#### **III Programme atelier: Convaincre:**

- Différence entre bien matériel et service immatériel
  - -Bien matériel : montrer, faire toucher, faire essayer
  - -Bien immatériel : faire visualiser, plan, plaquette
- Importance primordiale de la confiance
- Leviers : Sécurité, Economie, Innovation, Considération, Confort
- Présentation :
  - -A qui cela sert?
  - -Comment cela s'appelle?
  - -Comment cela marche?
  - -Combien cela coute?
- Situations particulières traitées \(\begin{align\*}
  \text{:}
  \t
- L'animateur se fait présenter une proposition par les stagiaires qui vont devoir appliquer la méthodologie vue précédemment.

#### • DUREE

2 jours ou 4 x 3H 30

#### COUT:

500 TC / session de 3H30 (demi-journée) avec 10 stagiaires maxi ou 2000€ TC pour 4 sessions sur 2 jours

## **IV** Programme atelier : Convaincre :

- Le traitement des objections :
  - -Accepter l'objection : Comprendre que le prix est un élément déterminant pour le client et le traiter avec empathie
  - -Faire préciser ce qu'il entend par trop cher
  - -Choisir l'argument opportun : expliquer le ou les éléments qui sont déterminants dans le prix proposé
- Inviter à l'engagement :
  - -Profils "Rond": les inciter à se décider
  - -Profils "triangle": Susciter l'adhésion "cela vous convient-il?"
  - -Profils carré": S'assurer qu'il ne lui manque pas des informations avant de s'engager
- <u>Situations particulières traitées :</u>
  L'animateur va mettre en avant un certain nombre
- L'animateur va mettre en avant un certain nombre d'objections devant chaque propositions des stagiaires en adoptant un profil

Philippe MENAGER