

# LES TECHNIQUES DE CRÉATIVITÉ

## 20 FICHES



TECHNIQUES	NOMBRE DE PERSONNES		FINALITE			
	INDIVIDUEL	GROUPE	COMPREHENSION	CREATION	SELECTION	PLANIFICATION
1- Brainstorming						
2- Carte mentale						
3- Brainwriting						
4- SCAMPER						
5- PNI						
6- Les 6 chapeaux						
7- Analogies						
8- Future pretend year						
9- Analyse morphologique						
10- Photos : Quoi ? Comment ? Pourquoi ?						
11- Ideart						
12- 4X4X4						
13- Concassage						
14- Techniques aléatoires						
15- L'inversion !						
16- Question d'implantation						
17- Ca passe ou ça casse						
18- De la chair autour de l'os						
19- Brainwriting 635						
20- Le rêve et la catastrophe						

# 1- Brainstorming

L'idée générale de la méthode est **la récolte d'idées nombreuses et originales**. Elle vise à séparer la fonction imaginative de la formulation de jugements.

Deux principes de base définissent le brainstorming : la suspension du jugement et la recherche la plus étendue possible.

Ces deux principes de base se traduisent par quatre règles :

- **se laisser aller** (« freewheeling ») pour obtenir le plus grand nombre d'idées possibles
- **toute idée**, aussi farfelue soit-elle, **est la bienvenue**
- **s'abstenir de toute critique des idées émises**
- **rebondir** (« hitchhike ») sur les idées exprimées : toute combinaison ou amélioration est la bienvenue

Les suggestions absurdes et fantaisistes sont admises durant la phase de production et de stimulation mutuelles. En effet, les participants ayant une certaine réserve peuvent alors être incités à s'exprimer, par la dynamique de la formule et les interventions de l'animateur.

C'est pour amener à cet accouchement en toute quiétude que l'absence de critique, la suggestion d'idées sans aucun fondement réaliste, et le rythme, sont des éléments vitaux pour la réussite du processus.

## **Méthode : les 3 phases de la réalisation d'un brainstorming**

- 1 PREPARER :**
- Définition de l'objet du brainstorming
  - Constitution de l'équipe de travail
  - Organisation de la réunion

- 2 ANIMER :**
- Rappeler les règles du brainstorming.  
*Note : l'animateur de la réunion est le gardien des règles relationnelles du groupe*
  - Animer le brainstorming
    - Débrider sa créativité en exprimant toutes ses idées sans réserve et sans autocensure
    - Rebondir sur celles des autres et les améliorer car la quantité d'idées est importante

- 3 CAPITALISER & VALORISER :**
- Exploiter des idées recueillies
    - Reformuler, classer, hiérarchiser les idées sous une forme synthétique comme sous la présentation d'une grille de décision

# 2 - La carte mentale

## En quoi cela consiste ?

Technique graphique dans laquelle **un mot ou un concept clé est utilisé comme point de départ** pour **ajouter des idées sous la forme de branches d'arbre** ou de structure radiale. Ce sont les relations ou la hiérarchie que l'individu lui-même décide qui conditionnent le résultat ou la forme finale de la carte.

L'objectif des cartes mentales est de **faciliter la compréhension d'une question et la façon dont l'individu l'interprète**. Elles affichent les relations et interconnexions entre les idées et les concepts sous forme d'images, de façon plus visible.



Source : <https://www.art-is-fun.com/create-a-mind-map>

## Quand l'utiliser ?

Les cartes mentales présentent des avantages pour **l'approche de problèmes complexes** et **l'identification de nouvelles idées**. En ce sens, la représentation de l'information en provenance des différentes sources sous un format simple, affichant la hiérarchie et les connexions existantes entre les idées de façon graphique, facilite non seulement leur visualisation, mais aussi leur mémorisation.

## Comment fonctionne cette technique ?

**1 Définir parfaitement le centre créatif.** Cependant, une fois que cela est fait, il est très important de chercher un mot, un concept ou une idée clé qui le représente.

**Écrire au centre d'une feuille le mot choisi en majuscules.** Il est également conseillé d'utiliser différentes couleurs ou d'associer l'idée à un dessin, pour que l'ensemble soit plus visuel.

**3 Établir une série de principes** sur lesquels développer les idées de façon ordonnée. Ces principes constituent **le premier niveau de l'arbre** et permettent d'établir une première structuration des idées.

Le développement des branches ne doit pas suivre d'ordre prédéterminé dans le sens où **si la branche est commencée, il faut impérativement la continuer jusqu'à la compléter.** Il est possible de passer d'une branche à l'autre, puisque l'essentiel est que le **flux d'idées soit constant.**

**5** La carte mentale doit présenter une **structure qui transmette une sensation visuellement attirante et équilibrée.** Il n'existe pas de règle concrète, mais pour maintenir un certain sens esthétique, il est recommandé de:

- Représenter chaque idée en un seul mot, utilisant des icônes ou des graphiques aussi souvent que possible.
- Utiliser une écriture claire et des espaces uniformes.
- Utiliser différentes couleurs pour grouper les idées. Minimum 3 couleurs.

**Ramifier la carte mentale au maximum,** notamment dans le cas des aspects particulièrement intéressants pour l'entreprise.

# 3 - Brainwriting

## En quoi cela consiste ?

Il s'agit d'une variante du Brainstorming : cette technique est basée sur une dynamique de groupe dans laquelle **les idées de chaque personne se rétro-alimentent avec celles du reste des participants**. L'utilisation de cette technique est très simple, car elle utilise plusieurs feuilles sur lesquelles un sujet est indiqué sur la partie supérieure. Chaque participant reçoit une de ces feuilles pour noter toutes les idées qui lui passent par la tête.

## Quand l'utiliser ?

Son usage est conseillé avec **des groupes de personnes ne se connaissant pas** ou avec des personnes qui ne sont pas habituées à participer à ce genre d'activités. L'avantage de l'écriture est qu'elle **offre davantage de liberté aux individus** au moment de partager une idée, que le fait de la présenter en public.

## Comment fonctionne cette technique ?

*Il existe différentes variations de cette technique. Mais voici les règles de base :*

1 En début de réunion, **les aspects en relation avec le sujet principal sont décidés.**

2 Chacun des **éléments est noté sur différentes feuilles.**

### **CONSEIL**

Comme dans le brainstorming, **il est important qu'avant la réunion, les participants connaissent le thème**, ainsi que les principaux sujets qui seront traités.

3 Les **feuilles sont distribuées** parmi tous les membres du groupe qui noteront dessus toutes les idées qui leurs viennent en tête en voyant ces éléments

4 Une fois que les feuilles ont été complétées, **de nouveaux apports sous forme de nouvelles idées** se réalisent, afin de compléter ou de développer les idées précédentes. Les premières notes déclenchent le processus créatif.

# 4- SCAMPER

## En quoi cela consiste ?

Il s'agit d'une technique de créativité dans laquelle il faut tout d'abord **répondre à une liste de questions préétablie**. Chacune de ces questions représente plusieurs techniques de créativité. En tout, SCAMPER contient sept questions. Chaque lettre du mot SCAMPER est la première lettre d'une série de mots qui permettent de poser des questions qui établissent un ordre déterminé dans le processus de création d'idées.

## Quand l'utiliser ?

Son usage est spécialement indiqué dans la phase spécifique de la création d'idées. Dans ce sens, **cette technique s'utilise une fois que le problème ou la situation à laquelle nous voulons faire face est déjà envisagée.**

## Comment fonctionne cette technique ?

Pour mettre en œuvre cette technique, trois phases sont établies, en plus du besoin de suivre l'ordre établi par les initiales du mot

**1** **Identification du problème**, situation ou centre créatif. Identifier le sujet qui va être employé avec cette technique.

**2** Ensuite, **les questions SCAMPER sont formulées, de la perspective du sujet envisagé**. Il est important que le processus créatif ne s'arrête pas. S'il n'y a pas d'idées / réponses à quelques questions, il faut passer au point suivant.

**3** Il faut **laisser le temps suffisant pour rechercher des réponses aux questions et trouver, des idées** pour répondre au problème ou faire face à une situation définie. Il faut ensuite évaluer et décider quelles sont les idées valables ou correctes pour l'entreprise.

**S** **Substituer.** *Que peut-on substituer dans notre produit pour l'améliorer ?*

**C** **Combiner.** *Quel autre produit/service/processus peut être combiné avec le nôtre pour créer quelque chose de différent et de nouveau sur le marché ?*

**A** **Adapter.** *Que peut-on adapter d'un autre produit/service/environnement pour améliorer le nôtre ?*

**M** **Modifier; Magnifier.** *Quels éléments de notre produit/service peuvent être modifiés pour améliorer son positionnement sur le marché ? Y a-t'il un élément de ce produit que nous pensons intouchable et dont la modification puisse cependant permettre un avantage compétitif ? Peut-on maximiser et même exagérer un des éléments de notre produit et que cela se traduise par une amélioration considérable face au marché ?*

**P** **Proposer** d'autres usages. *Notre produit/service peut-il être utilisé dans un contexte différent de celui pour lequel il a été créé ?*

**E** **Éliminer.** *Existe-t-il une fonction qui puisse être éliminée ou réduite au minimum ? Y a-t'il un dispositif qui rend difficile l'utilisation de notre produit pour certaines personnes et par conséquent l'élargissement de notre marché objectif et qui peut être en plus éliminé ?*

**R** **Réordonner.** *Est-il possible de réordonner la séquence d'instructions du maniement de notre produit/service de façon à en faciliter son utilisation ? Est-ce que l'ordre de ce qui est établi pour son utilisation convient ou faut-il inverser cet ordre ?*

# 5 - PNI

## En quoi cela consiste ?

Il s'agit d'une technique qui permet d'évaluer les idées pour les sélectionner ultérieurement sur la base d'une évaluation de trois aspects:

- ▶ Positifs
- ▶ Négatifs
- ▶ Intéressants

L'objectif est **d'identifier le potentiel et les effets adverses possibles de chacune des idées qui font l'objet de l'analyse**, pour décider plus facilement quelle est la plus appropriée pour la structure, l'association.

## Dans quelles situations l'utiliser ?

Son utilisation est recommandée **une fois passée la phase du processus créatif de génération d'idées**. De plus, son utilisation est particulièrement indiquée quand une première sélection a été effectuée ou bien quand l'évaluation doit être réalisée sur un nombre limité d'idées ou de propositions.

## Comment cela fonctionne ?

On crée un tableau en inscrivant dans les colonnes les trois aspects à analyser:

- **Positif** : On annote les **raisons pour lesquelles l'idée est bonne**, peut avoir du succès ou pour lesquelles elle peut potentiellement **représenter un avantage positif pour la structure**.
- **Négatif** : Dans cette colonne, on annote **les éléments qui constituent une faiblesse de l'idée** ou on inclut les aspects relatifs à l'idée qui exigent une certaine précaution au moment de son utilisation.
- **Intéressant** : Pour compléter l'analyse, on annote **les aspects qui, même s'ils n'ont pas un impact positif ou négatif pour l'association, peuvent s'avérer particulièrement importants**.

Si malgré cela l'idée sélectionnée n'apparaît pas clairement, on peut **noter de 1 à 10 chacune des questions signalées** pour compter ultérieurement les points positifs et négatifs de chaque idée et sélectionner celle qui obtient la note la plus élevée.

# 6 - Six chapeaux

## En quoi cela consiste ?

Les six chapeaux symbolisent **les différents points de vue à partir desquels on peut analyser un problème** ou une situation concrète. Les participants à une réunion apportent des idées et collaborent au processus d'adoption des décisions. Pour ce faire, toutes les personnes qui font partie du groupe créatif utiliseront en même temps chaque chapeau ou point de vue pour analyser une situation ou un problème. **L'observation des problèmes à partir de différents points de vue enrichit le résultat du débat** dans la mesure où on tire parti des capacités et de la créativité des participants pour analyser de façon exhaustive le pour et le contre du thème traité. En outre, on essaye de cette façon d'éviter que les réunions se prolongent en raison d'affrontements dus à la défense obstinée de positions avec des répliques continues.

## Dans quelles situations l'utiliser ?

La méthode des six chapeaux de la réflexion est très puissante et s'avère **appropriée pour la prise de décisions**. Elle est conçue pour guider les débats, éviter que les participants dévient leur attention et se focalisent sur la discussion elle-même.

## Comment cela fonctionne ?

Les personnes qui participent à la réunion utilisent les chapeaux l'un après l'autre. **Chaque chapeau sera de couleur différente et chaque couleur représente un point de vue**. Tous les membres du groupe utilisent ensemble un des chapeaux en offrant des idées basées sur le point de vue en rapport avec chaque chapeau respectif. La relation entre les couleurs et les chapeaux est la suivante:

- **Chapeau blanc** : Présentation de l'information de façon objective et neutre. **NEUTRALITÉ**
- **Chapeau rouge** : On exprime les opinions, intuitions et sentiments, sans besoin de fonder les réponses sur des arguments solides. **ÉMOTIONS**
- **Chapeau jaune** : Les membres signalent les aspects positifs du sujet ou de l'idée. Il s'agit d'identifier les positions favorables. **OPTIMISME**
- **Chapeau noir** : Ce chapeau représente la précaution au moment d'analyser la question. Lors de cette phase, on signale les risques possibles et les obstacles. **PESSIMISME**
- **Chapeau Vert** : Lors de cette phase on laisse libre cours à la pensée créative. On soumet les nouvelles idées et les alternatives possibles qui apportent plus de valeur à la question débattue. **CREATIVITE**
- **Chapeau Bleu** : Il offre une vision générale du thème. Il synthétise le débat en évaluant et en examinant les différentes alternatives proposées. **ORGANISATION**



## NEUTRALITÉ

Faits, chiffres, informations  
dénudées d'interprétations



## ÉMOTIONS

Intuitions, sentiments,  
impressions, pressentiments



## CRÉATIVITÉ

Fertilité des idées, aucune censure,  
idées farfelues, provocantes



## PESSIMISME

Prudence, dangers, risques,  
objections, inconvénients



## OPTIMISME

Critique positive, rêves, espoir,  
commentaires constructifs



## ORGANISATION

Canalisation des idées, rigueur,  
discipline, solution à retenir

### Quelques conseils de fonctionnement :

- Les **chapeaux de chaque couleur seront utilisés en même temps** par l'ensemble des participants.
- Il est conseillé de **commencer par le blanc et de terminer par le bleu**, cependant, il n'existe pas d'ordre établi pour chaque chapeau.
- Il n'est **pas recommandé d'utiliser le chapeau noir après le vert**.
- Le besoin d'utiliser tous les chapeaux lors d'une discussion sera apprécié par le groupe de travail lui-même. **Il n'est pas toujours nécessaire d'appliquer toutes les approches.**

# 7 - Les analogies

## En quoi cela consiste ?

Une analogie est définie comme un rapport de ressemblance entre deux choses distinctes. Du point de vue de la créativité, **les analogies constituent une technique destinée à la création d'idées à partir de la création d'associations de concepts qui ne sont pas habituellement reliés.**

## Quand l'utiliser ?

Forcer les connexions entre des réalités qui dans un autre concept peuvent se révéler lointaines provoque la pensée divergente ainsi que la création sauvage d'idées. Dans ce sens, il est **recommandé d'utiliser cette technique quand une impulsion ou une provocation supplémentaire est requise**, quand les idées ne sont pas suffisamment novatrices ou lorsque le processus créatif se trouve en suspens.

## Comment fonctionne cette technique ?

1 Définir exactement **ce pour quoi** l'on cherche à obtenir des idées, c'est-à-dire, établir le **foyer créatif**, sous forme de thématique.

3 **Reformuler le foyer créatif** sur la base du champ analogique sélectionné : le formuler de manière interrogative.

5 **Trouver et forcer l'exposé du plus grand nombre de parallélismes** même si les idées paraissent absurdes et fantasques.

2 **Lister plusieurs domaines éloignés du foyer créatif, du sujet initial.**

Voici quelques exemples de champs analogiques : Astrologie, environnement, téléphonie, jardinerie, cinéma, restauration, politique, médecine, informatique, journalisme, santé, céramique, pêche, animaux, science fiction.

4 **Noter les significations et le fonctionnement** propres du champ analogique.

6 **Analyser la validité des connexions établies** ainsi que leur application, soit directement soit en introduisant des modifications.

# 8 - Future pretend year

## En quoi cela consiste ?

L'expression Future Pretend Year, en français : "futur souhaité". Cette technique tend donc à **imaginer l'avenir d'un point de vue positif**, établissant une situation probablement triomphante dans un secteur ou un aspect déterminé pour l'association, la structure, l'entreprise... On identifie d'une part les personnes qui, dans cet avenir, ont bénéficié de la situation et d'autre part leur apport possible pour l'association, la structure, l'entreprise dans cette même situation. **On utilise cette information pour résoudre un problème actuel.**

## Quand l'utiliser ?

La technique permet de trouver des réponses à des situations dans lesquelles **la structure se confronte à un problème qui par ses propres caractéristiques semble difficile à résoudre** et requiert des idées créatives qui permettent de surmonter la situation.

## Comment fonctionne-t-elle ?

*L'utilisation de cette technique est menée selon les étapes suivantes :*

**1** Etablir le cadre de l'intervention, c'est à dire, **définir le problème.**

**2** Imaginer comment serait l'avenir si le problème était résolu avec succès.

**3** Énumérer les personnes qui tireraient parti de cette situation, que ces personnes travaillent dans la structure ou chez la concurrence.

**4** Pour chacune des personnes nommées. Définir son **apport possible sous forme de l'activité développée à l'avenir** dans le cadre de la situation à succès décrite.

**5** Enfin, **utiliser les activités énoncées pour générer de nouvelles idées** afin de résoudre le problème actuel. Pour y parvenir, on recommande de stimuler la création d'idées par le biais de combinaisons entre la situation désirée et la situation actuelle.

# 9 - Analyse morphologique

## En quoi cela consiste ?

L'analyse morphologique est un outil de créativité qui permet d'imaginer différentes architectures possibles pour un produit. Cette méthode consiste à **faire varier tous les mots d'une phrase descriptive d'un produit pour suggérer systématiquement de nouvelles recombinaisons originales**. Ces différentes combinaisons permettent d'imaginer l'ensemble des solutions possibles.

En réalité, les domaines d'application sont donc assez larges :

- une nouvelle architecture de produit,
- un nouveau scénario pour l'utilisateur d'un service,
- une nouvelle organisation.

Dans le cadre de l'innovation, cet outil de créativité s'adapte très bien à la proposition de nouveaux produits.

## Comment fonctionne-t-elle ?

Une des solutions est de **présenter la phrase décrivant le produit initial sous la forme d'une matrice simple**. Vous retrouvez donc dans le tableau ci-dessous les mots d'une phrase et différentes alternatives pouvant donner lieu à des évolutions du produit.

Comme pour toute méthode, il existe un processus à suivre en plusieurs phases. Pour faire simple, je vous propose 5 étapes à suivre et quelques astuces.

### 1 **Décrivez votre produit en définissant son architecture composée d'organes, de fonctions, de formes, de positions et/ou de nombres.**

*Exemple d'un tube de colle fermé par un bouchon. On présente la phrase descriptive du produit /service dans un tableau : 1 mot = 1 case dans une colonne.*

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...

2 Pour chaque variable, **déclinez des alternatives possibles**. Vous définissez ainsi votre espace morphologique.

*Vous pouvez réaliser cette étape seul lors de la préparation de votre séance de créativité. Puis il vous sera possible d'enrichir cette liste avec les participants.*

3 **Consignez tout cela dans une matrice simple**. Détaillez-y les alternatives possibles pour chaque variable.

*Exemple du tube de colle en gel.*

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
liquide	à côté	deux	cube	partiellement ouvert	embout sécable
poudre	à l'extérieur	trois	pyramide	toujours ouvert	capuchon
solide	...	quatre	sphère	...	soudure
...	...	...	...	...	...

4 **Formulez à voix haute des combinaisons aléatoires de deux ou plusieurs éléments et évaluez-les**. Gardez en tête que plus vous faites varier de paramètres à la fois, plus la simulation mentale sera difficile. Inversement, ne changer qu'un paramètre risque d'aboutir à des solutions peu innovantes. A vous de trouver la bonne « carburation » en fonction de votre potentiel créatif

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
liquide	à côté	deux	cube	partiellement ouvert	embout sécable
poudre	à l'extérieur	trois	pyramide	toujours ouvert	capuchon
solide	...	quatre	sphère	...	soudure
...	...	...	...	...	...

5 **Produisez des idées sur le scénario retenu**. Pas de censure, nous sommes en séance de créativité

### Quelques astuces pour la séance de créativité

- Le tableau représentant l'espace morphologique **doit être visible de tous**. Utilisez un paperboard, un tableau projeté avec un vidéo projecteur, ou imprimez sur une feuille A4 un tableau pour chaque participant.
- **Laissez la possibilité de rajouter en cours de séance** une nouvelle déclinaison de variable pertinente. Quelquefois des suggestions intéressantes surgissent en pratiquant.

# 10 - Photo : Quoi ? Comment ? Pourquoi ?

## En quoi cela consiste ?

*Le Quoi ? Comment ? Pourquoi ?* est un **outil pour vous aider à observer plus finement**. Ces simples questions vous permettent de passer de **l'observation concrète d'une situation aux émotions les plus abstraites** et aux motivations en jeu dans cette situation. C'est une technique particulièrement puissante à utiliser lors de **l'analyse de photos que votre équipe a prise sur le terrain**, à la fois à des fins de synthèse, et pour faciliter l'identification des besoins par votre équipe.

## Dans quelles situations l'utiliser ?

Les photos présentent des avantages pour **l'approche de problèmes complexes et l'identification de nouvelles idées**. Leur utilisation aide à mieux ordonner les idées dans le cerveau. En ce sens, la représentation de l'information en provenance des différentes sources sous un format simple, affichant la hiérarchie et les connexions existantes entre les idées de façon graphique, facilite non seulement leur visualisation, mais aussi leur mémorisation.

## Comment fonctionne-t-elle ?

- 1 Mise en place:**  
Diviser une feuille en trois colonnes: Quoi?, Comment?, Pourquoi?
- 2 Commencez par des observations concrètes (Quoi) :**  
Que fait la personne que vous êtes en train d'observer et que vous avez photographié? Notez les détails. Essayez d'être objectif et ne pas faire d'hypothèses dans cette première partie.
- 3 Passez à la compréhension (Comment) :**  
Comment la personne que vous avez observé fait ce qu'elle fait? Cela lui demande-t-il un effort? Semble-telle pressée? Peinée? Est-ce que l'activité ou la situation semble affecter l'état d'esprit de l'utilisateur? De façon positive ou négative? Utilisez des phrases descriptives en y plaçant des adjectifs.
- 4 Interprétez (Pourquoi) :**  
Pourquoi la personne observée fait ce qu'elle fait, et pourquoi de cette manière? Cette étape nécessite généralement que vous fassiez des suppositions quant à la motivation et les émotions de cette personne. Prenez des risques pour donner du sens à la situation que vous avez observé. Cette étape va révéler les hypothèses que vous devriez tester avec les utilisateurs.

# 11 - IDEART

Ideart est une **technique créative basée sur l'utilisation d'images**, partir de stimuli visuels pour développer des idées.

*"C'est une technique basée précisément sur le fait de vous inspirer à travers une image qui vient souvent du monde de l'art contemporain car les images gothiques et médiéval sont assez peu inspirantes [...] L'art contemporain, car plus libre, facilite le flux des pensées créatives."*

*"L'efficacité de cette technique découle du pouvoir symbolique des peintures choisies, que ce soit figuratif ou abstrait. C'est parce que la plupart des peintures génèrent un grand nombre d'associations et d'analogies qu'elles facilitent le développement des idées pour un objectif ou un problème spécifique."*

Par conséquent, **l'application de la technique se déroule comme suit :**

- 1 Déterminer l'orientation créative ou le problème.**
- 2 Choisir les peintures à montrer**
- 3 Décrire les caractéristiques des tableaux présentés** et "jouer" avec les concepts qui peuvent en découler, créer des histoires, décrire les émotions associées à chaque tableau, interpréter les énigmes, faire des comparaisons, etc.
- 4 Forcer les connexions, créer des analogies entre la concentration créative et les peintures**, construire des phrases telles que : "les couleurs de la peinture suggèrent que nous devrions ...", "cela ressemble à notre problème en ce que... »,« cet aspect de la peinture est lié à... »,« le la peinture me fait penser qu'il faut... », entre autres.
- 5 Prendre des décisions** et choisir parmi les idées proposées les plus appropriées à l'objectif créatif ou problème soulevé.

# 12 - 4X4X4

La sélection d'une idée de concept est un exercice périlleux, car **les émotions et les jugements subjectifs** peuvent rapidement prendre le dessus. On peut vite tomber dans le « j'aime – j'aime pas ». Lorsqu'on connaît l'importance de cette étape, il semble évident de ne pas faire de choix à la légère.

Lorsque vous êtes en groupe, il va vous falloir gérer ce type de moment avec une attention particulière car il peut être difficile pour les individus de se détacher aussi bien de leurs idées que de leurs jugements personnels par rapport aux idées des autres. Pour ne pas perdre de temps et tomber dans une séquence de débat et d'argumentation qui pourrait crispier vos équipes, nous vous invitons à utiliser des méthodes simples tel que **4x4x4**.

Il s'agit d'une technique de groupe qui sert à sélectionner les idées. **Chaque individu apporte 4 idées**. On forme des groupes de **deux personnes et on choisit 4 idées**. A posteriori, on forme de **nouveaux groupes de 4 personnes et on choisit 4 idées**. Finalement le groupe choisit une idée.

Nous pouvons compléter le processus, si des blocages se présentent par **l'utilisation du dotvoting**. Voici les étapes à respecter :

**1** Distribuer **3 gommettes à chaque participant**

**2** Chacun vient alors **répartir les gommettes sur les éléments qu'il juge les plus prioritaires**. On pourra positionner ses 3 gommettes sur un élément que l'on juge le plus important ou répartir équitablement ses gommettes sur 3 éléments.

**3** On **comptabilise alors les points** et on identifie le ou les éléments prioritaires.

Selon les cas on pourra distribuer plus ou moins de gommettes aux participants.

# 13 - Concassage

Concassage et altération du problème : **on rend insolite le familier en démontant le concept, ou l'objet en morceaux, et en exerçant sur chacun de ceux-ci**, des déformations pour obtenir des recompositions originales.

Les actions	<u>Les composants</u>
<b><i>Augmenter ou diminuer</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le poids, la taille, le volume</li><li>• Le prix</li><li>• La fréquence d'usage, la durée</li><li>• Le nombre des utilisations possibles</li><li>• La solidité, la sécurité</li><li>• L'esthétique</li><li>• Le nombre des fonctions, des accessoires</li><li>• L'utilité sociale</li></ul>
<b><i>Supprimer</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Certaines fonctions</li><li>• Certains éléments du problème ou du contexte</li><li>• Certaines performances</li></ul>
<b><i>Inverser</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La structure</li><li>• Les fonctions</li><li>• La démarche</li><li>• La chronologie des faits</li></ul>
<b><i>Modifier</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les temps et les lieux d'usage</li><li>• L'usage</li><li>• L'utilisateur</li><li>• Les composants</li><li>• La source d'énergie</li><li>• La matière</li><li>• Le mouvement</li></ul>
<b><i>Combiner</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avec des éléments amont (objets / fonctions)</li><li>• Avec des éléments avals (objets / fonctions)</li></ul>
<b><i>Embellir ou enlaidir</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour la vue</li><li>• Pour l'ouïe</li><li>• Pour l'odorat</li></ul>

# 14 - Technique aléatoire

Le but de ces techniques est de **faire croiser des champs de pensée normalement éloignés les uns des autres**, pour aboutir à des solutions originales.

## **Liste de Kent & Rosanoff.**

L'animateur **choisit au hasard 10 mots dans la liste de Kent & Rosanoff**. Cette liste est constituée de **mots à fort pouvoir d'évocation**. Chaque mot sera exploré mentalement en faisant chaque fois, des liens avec la problématique.

## **Les mots sont les suivants :**

Table - Sombre - Musique - Mal au coeur - Homme - Profond - Mou - Affamé - Montagne - Maison - Noir - Mouton - Confort - Main - Court - Fruit - Papillon - Moelleux - Commandement - Chaise - Sifflement - Femme - Froid - Lent - Souhait - Rivière - Blanc - Beau - Fenêtre - Rugueux - Citoyen - Pied - Araignée - Aiguille - Rouge - Sommeil - Colère - Tapis - Fille - Haut - Travailleur - Aigre - Terre - Peine - Soldat - Dur - Aigle - Estomac - Tige - Lampe - Rêve - Jaune - Pain - Justice - Garçon - Lumière - Santé - Bible - Souvenir - Troupeau - Bain - Chaumière - Rapide Bleu - Affamé - Prêtre - Océan - Tête - Poète - Long - Religion - Whisky - Enfant - Amer - Marteau - Assoiffé - Cible - Square - Beurre - Docteur - Fort - Voleur - Lion - Joie - Lit - Lourd - Tabac - Bébé - Lune - Ciseaux - Calme - Vert - Sel - Rue - Roi - Fromage - Fleur - Effrayé.

## **Exemple : Jouer avec les mots**

Prenez le mot « téléphone ». Dans la liste de Kent & Rosanoff, vous choisissez au hasard le mot "femme" qui évoque la maternité, la douceur, la vigilance... On peut donc imaginer de combiner le téléphone avec les watching baby.

# 15 - L'inversion

Cette énergie du « contre » peut se révéler un atout précieux dans le cadre d'une démarche de créativité dans votre projet. C'est le sens de l'outil: l'inversion ! **Inverser pour trouver des solutions originales.**

Elle s'organise de la manière suivante :

- Décrire dans le détail le **problème d'origine à régler** (par exemple : comment réussir une réunion de lancement dans le cadre d'un projet ?)
- Inviter les participants à **formuler toutes leurs premières idées spontanées** par rapport au problème.
- Reformuler le problème en **inversant l'objectif** (par exemple : comment être certain de faire échouer une réunion de lancement ?)
- Rechercher des idées qui répondront à ce nouvel objectif, en utilisant **les règles du brainstorming** (par exemple : organiser la réunion à deux heures du matin, démotiver les équipiers du projet en montrant à quel point le projet est sans intérêt...).
- **Revenir au problème initial**, et inverser les idées qui ont été formulées lors de la phase précédente (par exemple : choisir le créneau horaire qui permettra à tous les équipiers d'être présents, préparer 3 arguments pour vendre l'intérêt du projet...)
- **Approfondir les idées clés.**



# 16 - Question d'implantation

## **OBJECTIFS**

Intégrer certaines informations favorisant la mise en œuvre d'une idée & **Raffiner une idée** avant son implantation.

## **DÉROULEMENT**

1. Sélectionnez **une idée que vous voulez mettre en œuvre** et posez les 10 questions ci-dessous.
2. Notez **vos premières réactions à une question et passez à la suivante**. Puis revenez à chacune des questions et complétez vos réponses s'il y a lieu.
3. Pour aller plus loin, vous pouvez **demander des avis extérieurs sur une ou plusieurs questions**.
4. Après avoir identifié plusieurs éléments pour chacune des questions, **choisissez ce qui vous semble le plus intéressant** et intégrez cela dans la mise en œuvre de l'idée.

### Les 10 questions

- a. *Que devrait-on faire pour obtenir le soutien et l'adhésion des personnes concernées par l'idée ?*
- b. *Quels sont les impacts possibles de l'implantation de l'idée à court, moyen et long terme ?*
- c. *Que devrait-on faire pour démontrer les avantages de l'idée ?*
- d. *Quels désavantages existent autour de cette idée et comment pourrait-on les contourner ?*
- e. *Quelles ressources additionnelles (individus, matériel, temps...) pourraient soutenir la mise en œuvre de l'idée et comment faire pour obtenir ces ressources ?*
- f. *Quels obstacles, objections ou difficultés pourrait-on rencontrer face à l'idée ?*
- g. *Comment pourrait-on surmonter ces obstacles, objections ou difficultés ?*
- h. *Quand et comment pourrait-on tester l'idée ?*
- i. *Quelles sont les premières étapes à entreprendre et les étapes subséquentes ?*
- j. *Quel mécanisme de suivi nous permettrait de mesurer le progrès et d'apporter les mesures correctives ?*

## **RÉSULTAT**

Une **meilleure analyse** et des **stratégies** pour favoriser la mise en œuvre d'une idée.

# 17 - Ça passe ou ça casse

## **OBJECTIFS**

**Se donner des moyens pour faciliter la sélection des idées.** Sélectionner les idées les plus pertinentes parmi un large ensemble.

## **DÉROULEMENT**

Invitez les participants à sélectionner des idées en utilisant une des techniques suivantes.

- Faites **des regroupements d'idées dans le but d'identifier des grandes familles.**
- Faites **un regroupement simple avec 3 catégories** :
  - a. Idées intéressantes et jugées réalisables
  - b. Idées intrigantes, attrayantes ou originales
  - c. Idées sans saveur.

Fournissez des **pastilles de couleur, autocollantes**, à chaque participant pour les apposer sur une liste d'idées existantes (sur post-it, grandes feuilles, tableau). Vous pouvez utiliser cela pour un premier tri (garder 10-15 idées) ou en faire votre activité principale de sélection. Nous recommandons **des pastilles différentes pour un plus grand écart dans le pointage** (ex : pastille rouge = 1 point, jaune = 3 et vert = 5). Pour éviter le contrôle, il est préférable que chaque personne puisse attribuer tous ses points sur une idée ou les répartir à sa guise.

*Dans un mode plus ludique, **vous pouvez donner 100\$ en faux argent** (2 billets de 5\$, 2 de 10\$, 20\$, 50\$) et demander aux participants d'investir dans la ou les meilleure(s) idée(s).*

Proposez une liste de critères pour faciliter le choix des idées. Vous pouvez développer vous-mêmes 5-6 critères, puis passez les idées à travers ce filtre.

Utilisez **une matrice à 2 axes** : vos critères à la verticale, les 10-15 idées retenues (ou toutes) à l'horizontale. Pour chaque idée, attribuez une note de 1 (peu) à 5 (beaucoup) selon chaque critère et faites le total. Les idées au plus haut pointage l'emportent.

Sinon, voici des critères pouvant être utilisés : efficacité, originalité, faisabilité, impact, effort à déployer, facilité d'implantation, appréciation potentielle des usagers, cohérence avec la mission...

## **RÉSULTAT**

**Une sélection d'idées choisies selon un processus rigoureux.**

# 18 - De la chair autour de l'os

## OBJECTIFS

- Bonifier les idées développées pour les amener plus loin.
- Ajouter du contenu aux idées pour faciliter la sélection.

## DÉROULEMENT

Invitez les participants à **bonifier les idées développées autour d'un sujet** ou d'une problématique en utilisant une des techniques suivantes.

1 Une première technique est de **passer en revue les idées et de composer un texte de 4-6 lignes pour chacune d'elles**. Formez des équipes de 3-4 personnes et répartissez les idées. Une fois le travail accompli, présentez le résultat au groupe et attardez-vous aux textes qui ne sont pas assez limpides. Vous avez alors le choix de les améliorer tous ensemble ou de demander à d'autres équipes de les retravailler s'il y a plusieurs textes manquant de clarté.

2 Une autre technique a pour nom **l'ange et le démon**. Pour chaque idée, on doit trouver 2 éléments positifs qui viennent encenser l'idée (ange) et 2 éléments négatifs qui viennent critiquer l'idée (démon). Pour que l'exercice soit porteur, il ne faut pas hésiter à jouer le jeu (surtout pour le volet démon). Si vous avez beaucoup d'idées, répartissez-les en formant des équipes de 3-4 personnes, puis passez en revue les idées en prenant en note les arguments de type ange ou démon.

3 Une dernière technique se nomme **PPI pour Plus, Préoccupation et Intérêt**. Préparez un tableau à 3 colonnes. Dans la colonne Plus, notez tous les aspects positifs de l'idée traitée. Dans Préoccupation, notez les éléments qui suscitent des craintes ou des doutes. Dans Intérêt, notez les éléments qui méritent d'être pris en compte ou ceux qui indiquent pourquoi cette idée à un potentiel quelconque (fiez-vous ici à votre intuition).

## RÉSULTAT

Une **série d'idées bonifiées** afin de faciliter la sélection.

# 19 - Brainwriting

## 635

30 minutes pour sortir de la routine de certains ateliers de travail ou de certaines sessions de Brainstorming... 30 minutes pour faire preuve de créativité si vous avez un sujet à creuser ou un problème à résoudre... Bref, outil intéressant dans l'arsenal du facilitateur, le Brainwriting 635 est une **technique de créativité dérivée du format Brainstorming**, qui vient combler certains biais de ce dernier (dominance, passivité, crainte du jugement ou de la prise de parole...).

Ateliers Vision, Atelier Exigences, Innovation, Changement, Résolution de problème, rétrospective... autant de situations qui se prêtent à son usage.

### Le principe de base

6 personnes – 3 idées (par personne) toutes les 5 minutes, soit potentiellement 108 idées sur 30 minutes !!

### Comment ça se passe ?

Chaque participant reçoit un formulaire avec **un tableau comportant trois colonnes et six lignes**. Il a 5 minutes pour y inscrire 3 idées. Au bout de 5 minutes, on tourne et on passe la feuille à son voisin qui peut s'inspirer / réagir aux suggestions déjà remplies. Très simple à expliquer ... très simple à animer ... très simple à réaliser !

Une fois que le problème a été décrit de façon précise, **les six participants du groupe de travail écrivent chacun en cinq minutes, dans les premières lignes de leurs tableaux, trois idées**. Ces trois idées sont ensuite transmises au voisin de droite, qui a lui aussi cinq minutes pour donner d'autres idées complétant les trois idées déjà émises, etc... Six tableaux comportant chacun 18 idées sont ainsi remplis. On obtient un important recueil d'idées. Une fois que toutes les propositions ont été remises, les meilleures, les plus justes, les plus inhabituelles, les plus drôles ou les plus intéressantes sont extraites et discutées.



# 20 - Le rêve et la catastrophe

## OBJECTIFS

- **Identifier les éléments-clés** autour de scénarios catastrophes et de rêves.
- **Réfléchir à des pistes d'action** pour tendre vers l'idéal et éviter la catastrophe.

## DÉROULEMENT

- 1 Identifiez **un sujet à creuser** dans une perspective de 10 ans.
- 2 Divisez les participants en **2 équipes** : l'une abordant le scénario de rêve et l'autre le scénario catastrophe. Si votre groupe est plus grand que 20, faites 4 équipes (2 abordant le rêve et 2 la catastrophe)
- 3 Invitez les participants de chaque équipe à **identifier en 25 minutes entre 10 et 20 éléments autour de leur scénario** (toutes les réponses sont bonnes). Pour le scénario de rêve, demandez : *Quelle serait une situation idéale dans 10 ans, en lien avec votre sujet ?* Pour le scénario catastrophe, demandez : *quelle serait une situation catastrophique dans 10 ans, en lien avec votre sujet ?*
- 4 Invitez dans un premier temps le porte-parole de l'équipe catastrophe à venir **présenter ses éléments et noter les mots clés**. Si vous avez 2 équipes "catastrophe", proposez-leur de prioriser 6-8 éléments à partager pour éviter les longueurs.
- 5 Faites de même avec l'équipe ou les équipes de rêve
- 6 Allez **chercher quelques réactions** sur le tableau d'ensemble ou des analyses des participants sur ce qui ressort de l'exercice.
- 7 En fonction du tableau d'ensemble, demandez d'abord aux participants **d'identifier les pistes d'action pour réaliser le scénario de rêve** (Quels changements souhaite-t-on voir survenir pour atteindre un scénario de rêve ?) et ensuite **les pistes d'action pour éviter le scénario catastrophe** (Si on veut éviter un scénario catastrophe, qu'est-ce qui doit être fait ?).
- 8 Si le temps vous le permet, **priorisez parmi les pistes d'action 3-5 idées plus intéressantes**.

## RÉSULTAT

Plusieurs éléments autour de 2 scénarios et des pistes d'action.