

Institute for Media  
and Communications Management

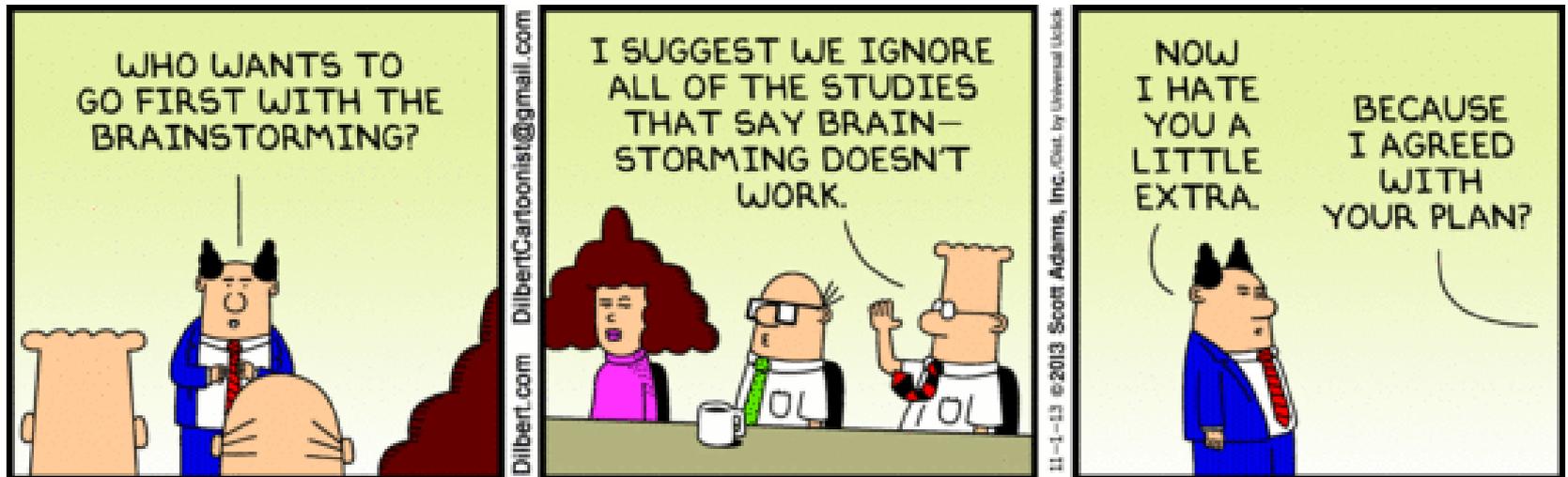


University of St.Gallen



Dr. Roland A. Pfister  
Séminaire en interne  
Neuchâtel, le 26 juin 2014

# Pourquoi ne tout simplement pas procéder à un Brainstorming?



# Programme

---



1. **Introduction:** diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
4. Développement des idées
5. Amélioration des idées
6. Transfert et vérification
7. Résumé

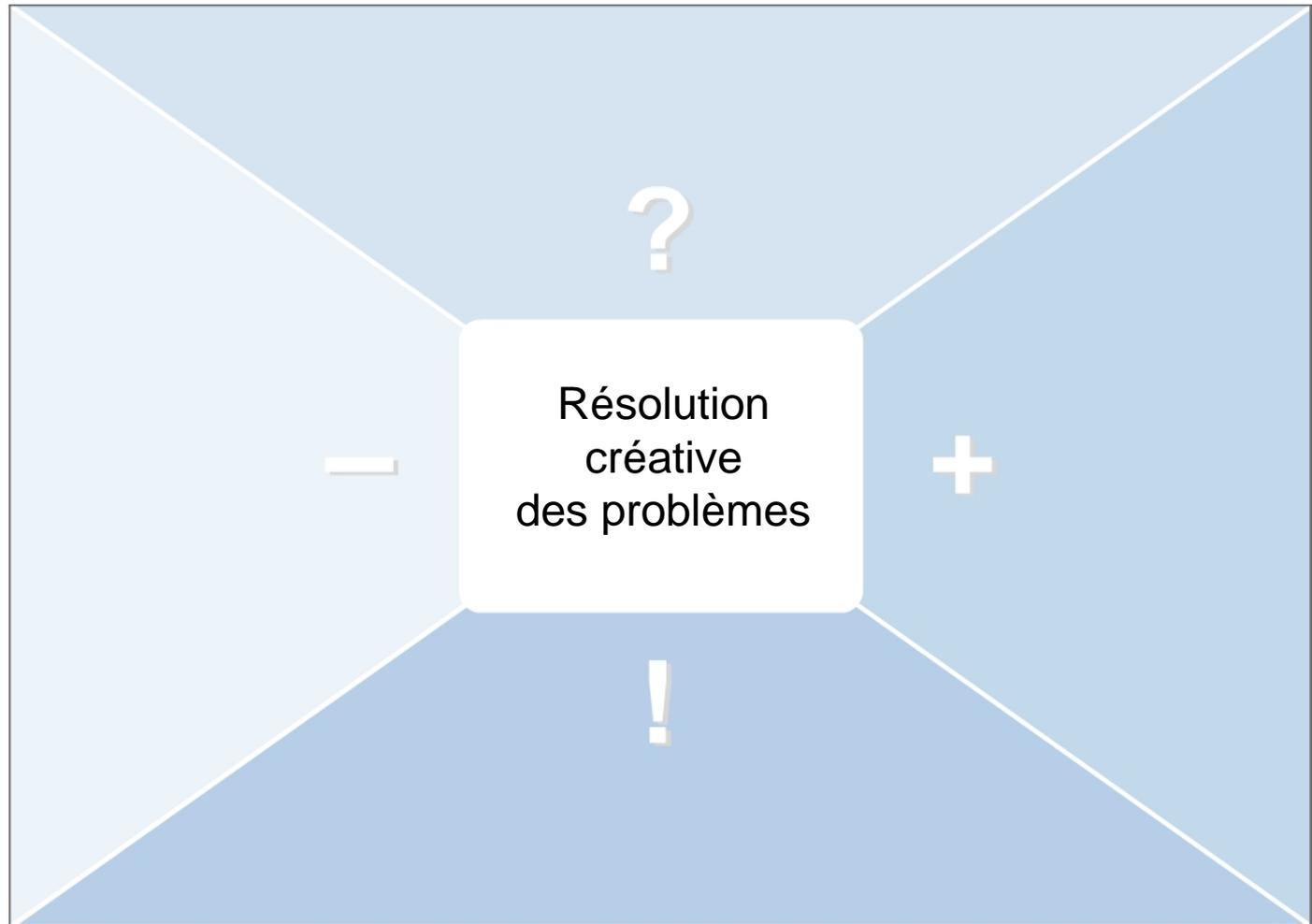
# Tour de présentation des participants avec la méthode de la valise magique

---

- Prenez un objet dans la valise et expliquez en la signification et ce qu'il représente pour vous.
- Ou alors, choisissez un objet qui représente un *facteur de réussite en matière de créativité.*



# Exercice d'échauffement avec la méthode des perspectives



# Facteurs de réussite de la créativité du groupe: vrai ou faux?

---

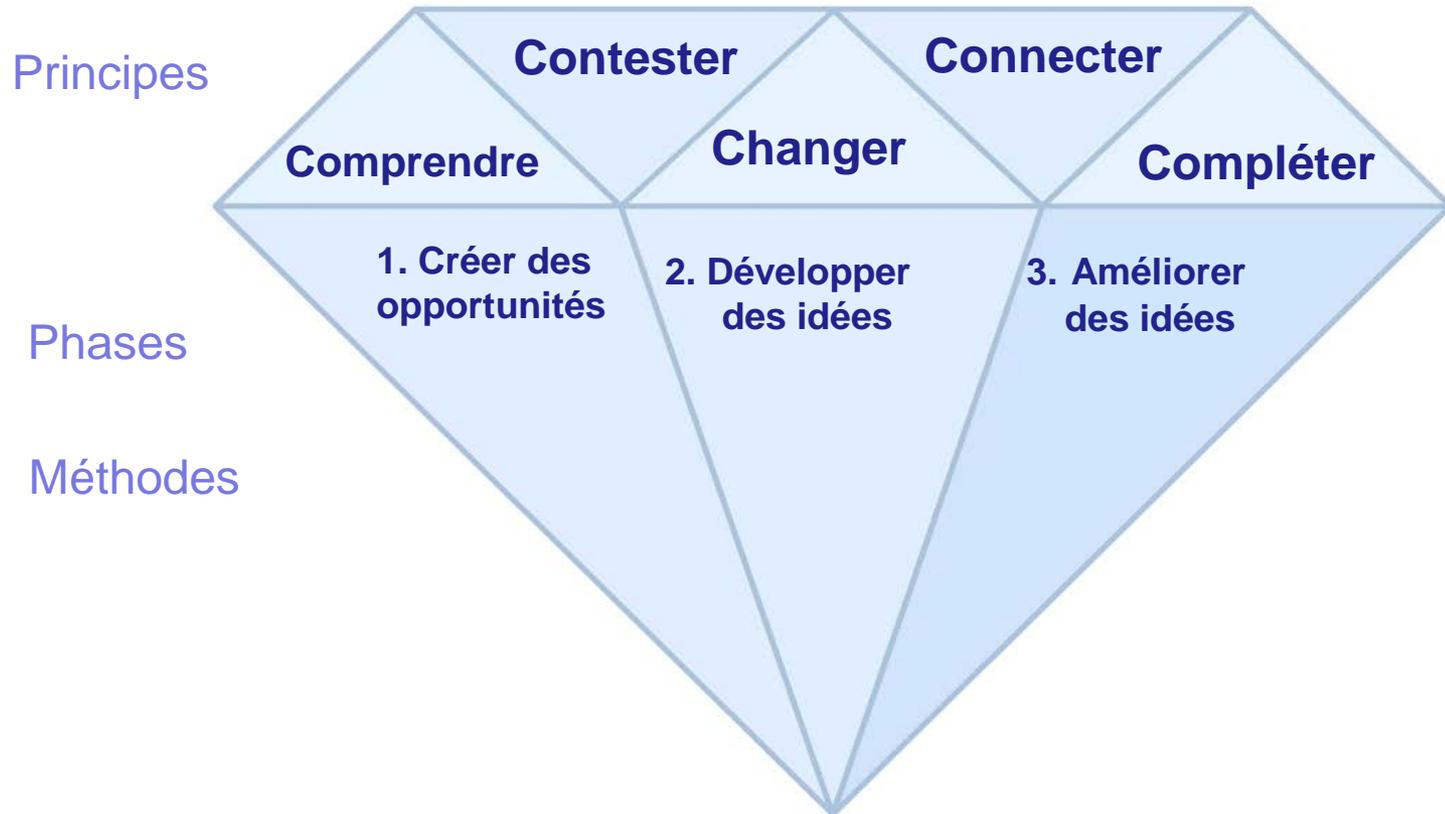
1. Les idées doivent toujours être discutées **en plénum**.
2. Elles doivent être développées **immédiatement**, chacun devant pouvoir s'exprimer spontanément, sans altercation ni diversion.
3. La **visualisation** aide les participants à compléter les idées des autres.
4. Les idées ne doivent jamais faire l'objet de **critique** durant les ateliers de créativité.
5. Elles **ne** doivent **pas** être **consignées** pour que la communication ne perde pas en fluidité.
6. Les **problèmes** et les **questions** doivent être exposés et formulés de la manière la plus spécifique possible.
7. Les ateliers de créativité doivent durer au moins **une heure** et au plus trois heures.

# Programme

---

1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
-  2. **Vue d'ensemble:** le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
4. Développement des idées
5. Amélioration des idées
6. Transfert et vérification
7. Résumé

# Un cadre cohérent et simple pour résoudre les problèmes de manière créative



# La créativité en cinq mots-clés



1. **Comprendre:** connaître la situation et les facteurs d'un problème
2. **Contester:** remettre en question les hypothèses de base
3. **Changer:** changer de perspective, de domaine et de niveau pour trouver des solutions
4. **Connecter:** associer les idées intelligemment
5. **Compléter:** améliorer les idées en apportant des solutions aux points critiques et en clarifiant les questions détaillées

# Comprendre la situation en posant 5 questions

---

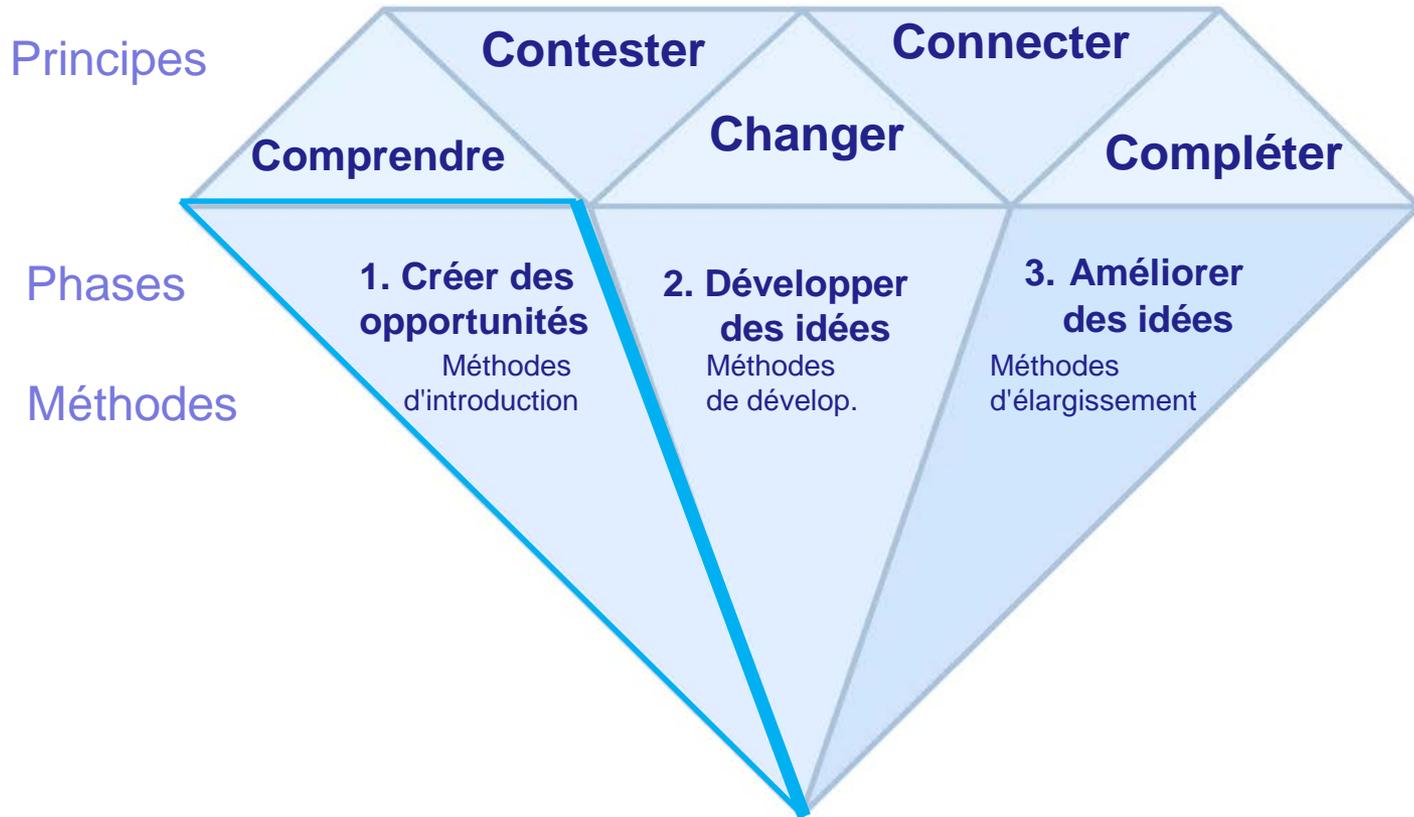
1. **Quel** est le problème?
2. **Qui** présente ce problème?
3. **Pourquoi** est-ce un problème?
4. **Quand** se présente-t-il?
5. **Comment** est-il survenu?

# Programme

---

1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
-  3. **Opportunités: savoir en profiter. Méthodes d'initiation**
4. Développement des idées
5. Amélioration des idées
6. Transfert et vérification
7. Résumé

# Le modèle et les méthodes de créativité

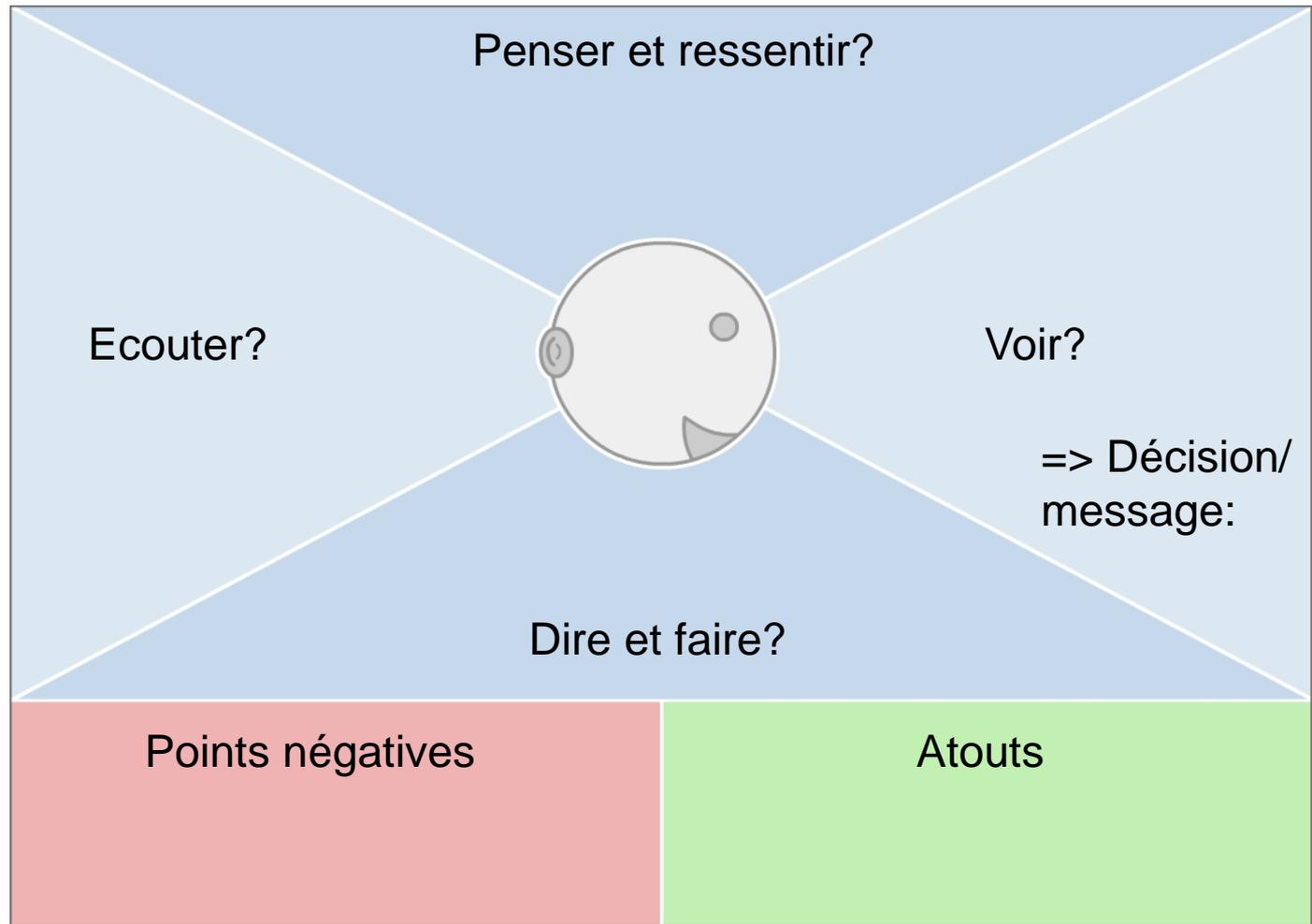




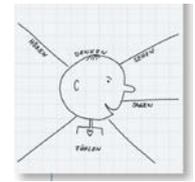
# *Dynamic Facilitation* (de Jim Rough): une alternative au diagramme de perspectives



# Carte d'empathie sur le développement d'idées orienté client (comprendre le client)



# Comment se servir d'une carte d'empathie



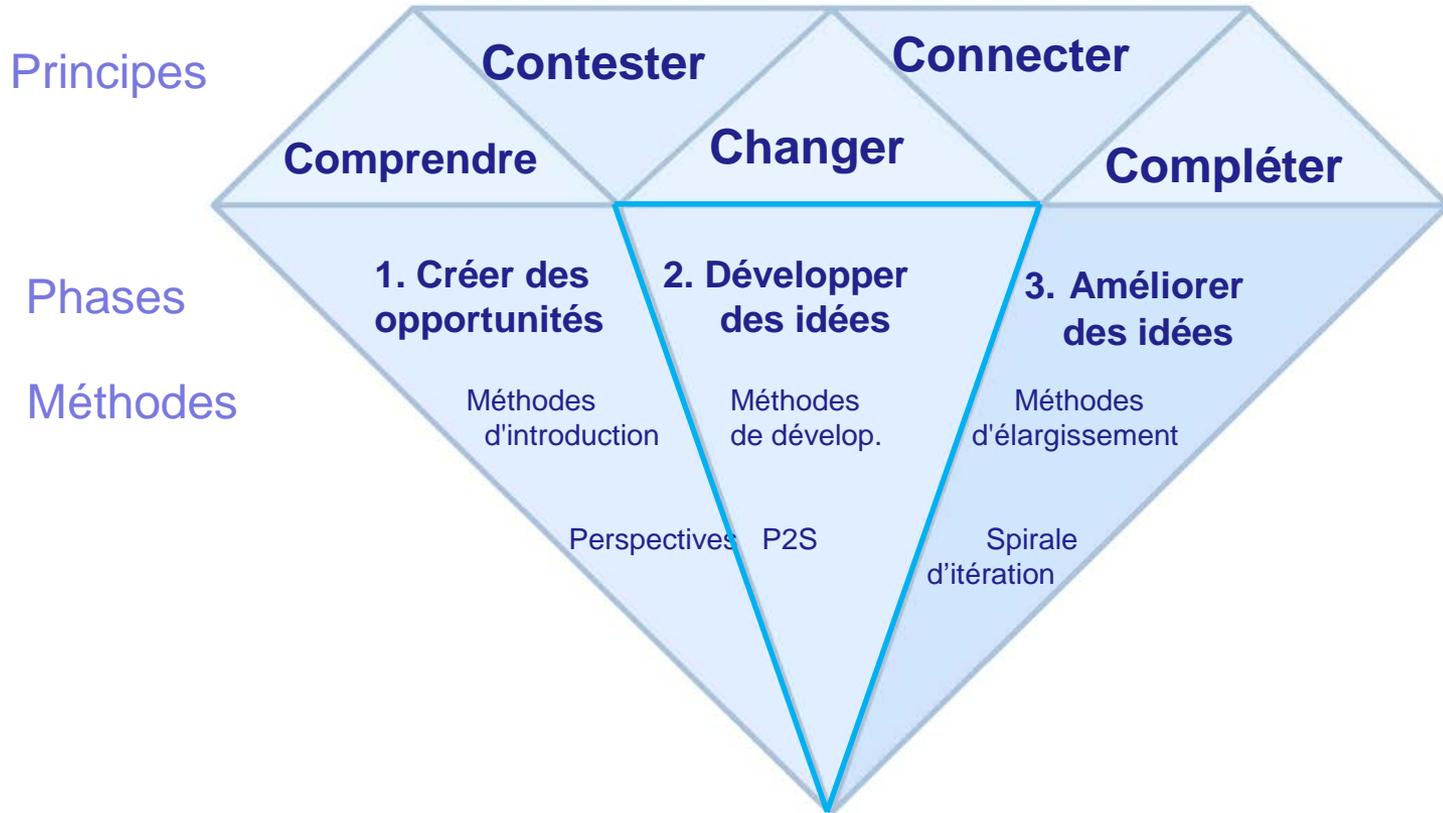
1. Définition des perspectives et du thème + dessin d'une carte
2. Qu'a déjà **dit** et **fait** la personne sur ce sujet?
3. Qu'a déjà **vu** la personne à ce propos?
4. Qu'a déjà **entendu** la personne (propos des autres)?
5. Que **pense** vraisemblablement la personne à cet égard?
6. Que **ressent** la personne?
7. Quels éléments **énervent** et **réjouissent** la personne?
8. Comment convainquons-nous la personne de nous rejoindre (**implications**)?

# Programme

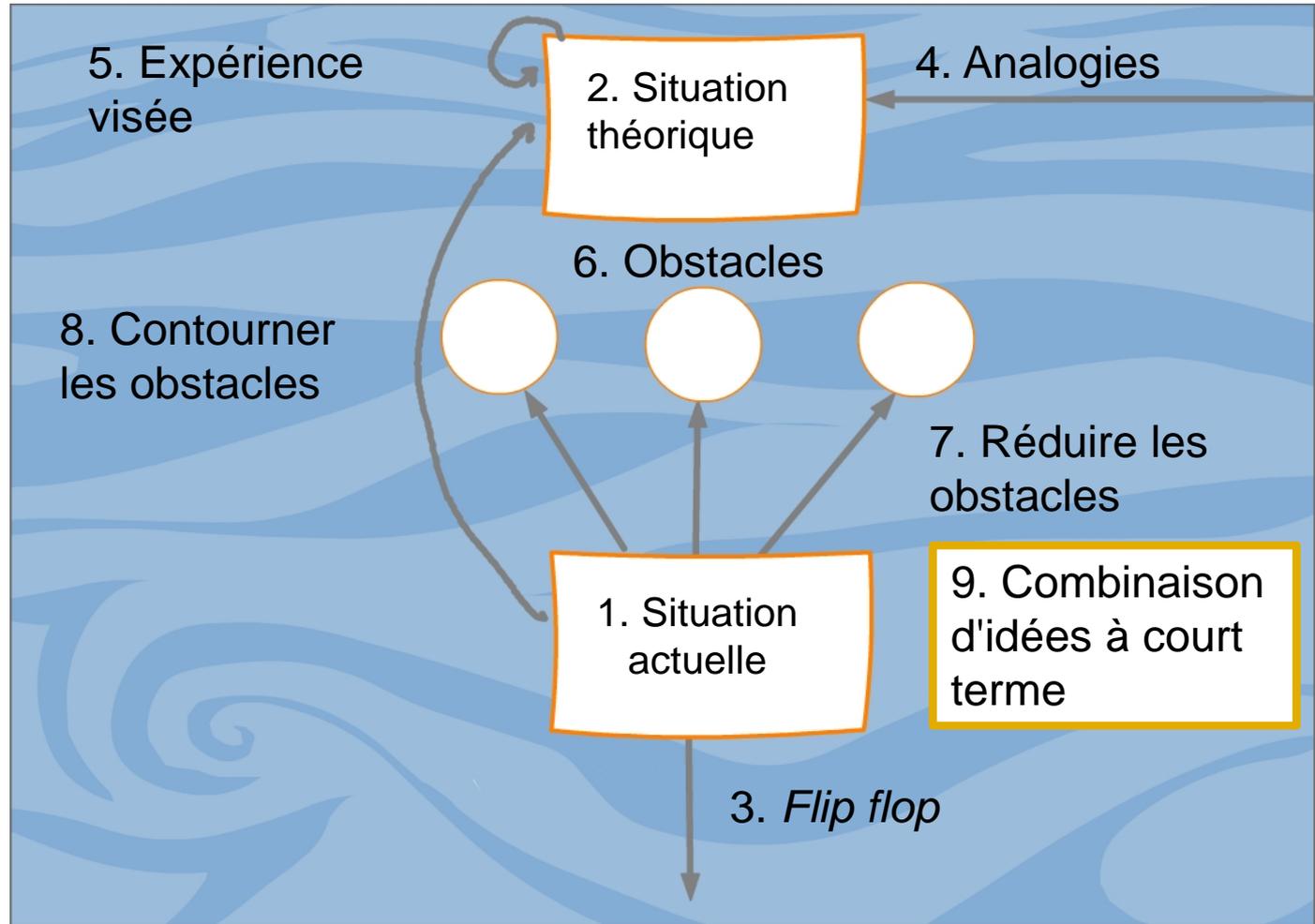
---

1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
-  4. **Développement des idées: méthodes**
5. Amélioration des idées
6. Transfert et vérification
7. Résumé

# Méthodes de développement



# « Paths to Success »



# Etapes et techniques de la méthode P2S

---

- Consigner la situation actuelle et la situation théorique (sans entrer dans les détails)
- Empirer le problème (*flip flop*)
- Consigner les caractéristiques des solutions
- Utiliser des analogies
- Utiliser des images pour donner une impulsion
- Identifier les obstacles
- Réduire les obstacles et les contourner
- Imaginer une solution combinée à moyen terme et la résumer brièvement

# Formule brève pour le développement d'idées

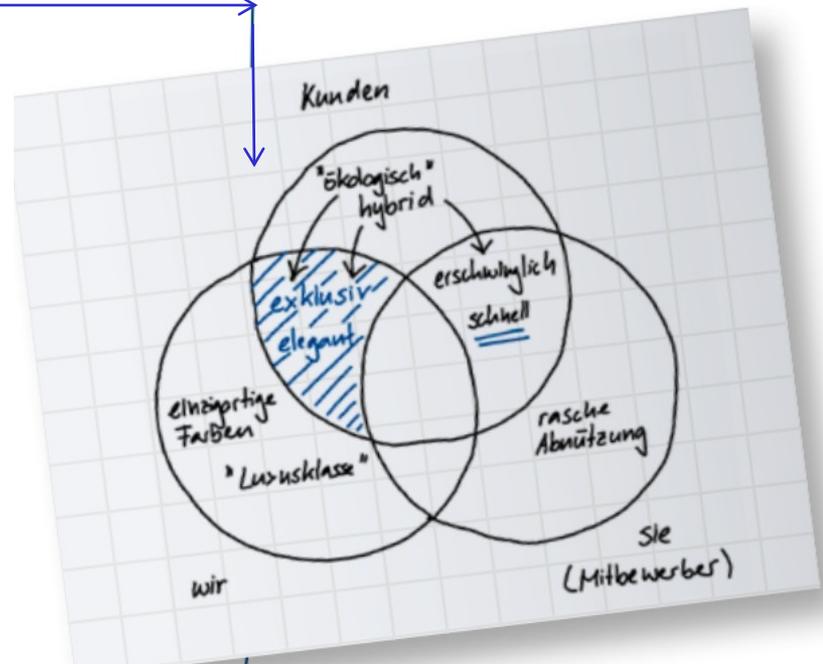
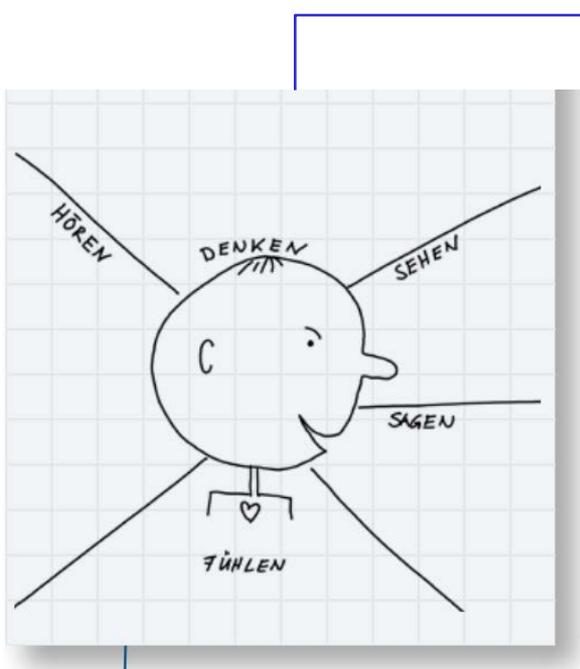
---

## ■ SCAMPER

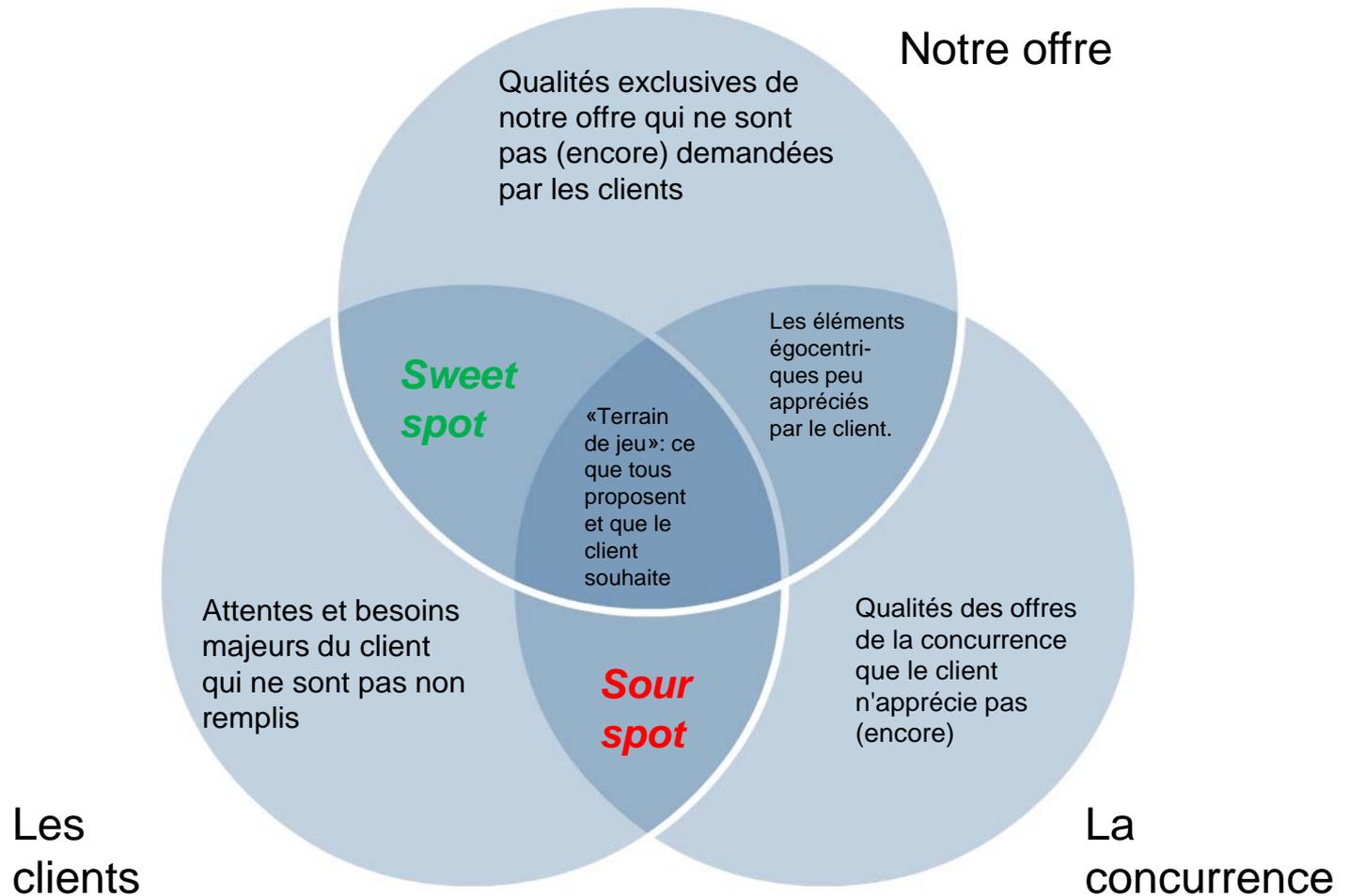
- **S**UBSTITUTE (remplacer)
- **C**OMBINE (combiner)
- **A**DAPT (adapter)
- **M**AGNIFY (agrandir)
- **P**UT TO OTHER USE (utiliser autrement)
- **E**LIMINATE (réduire)
- **R**EARRANGE/REVERSE (inverser)

# Association de méthodes

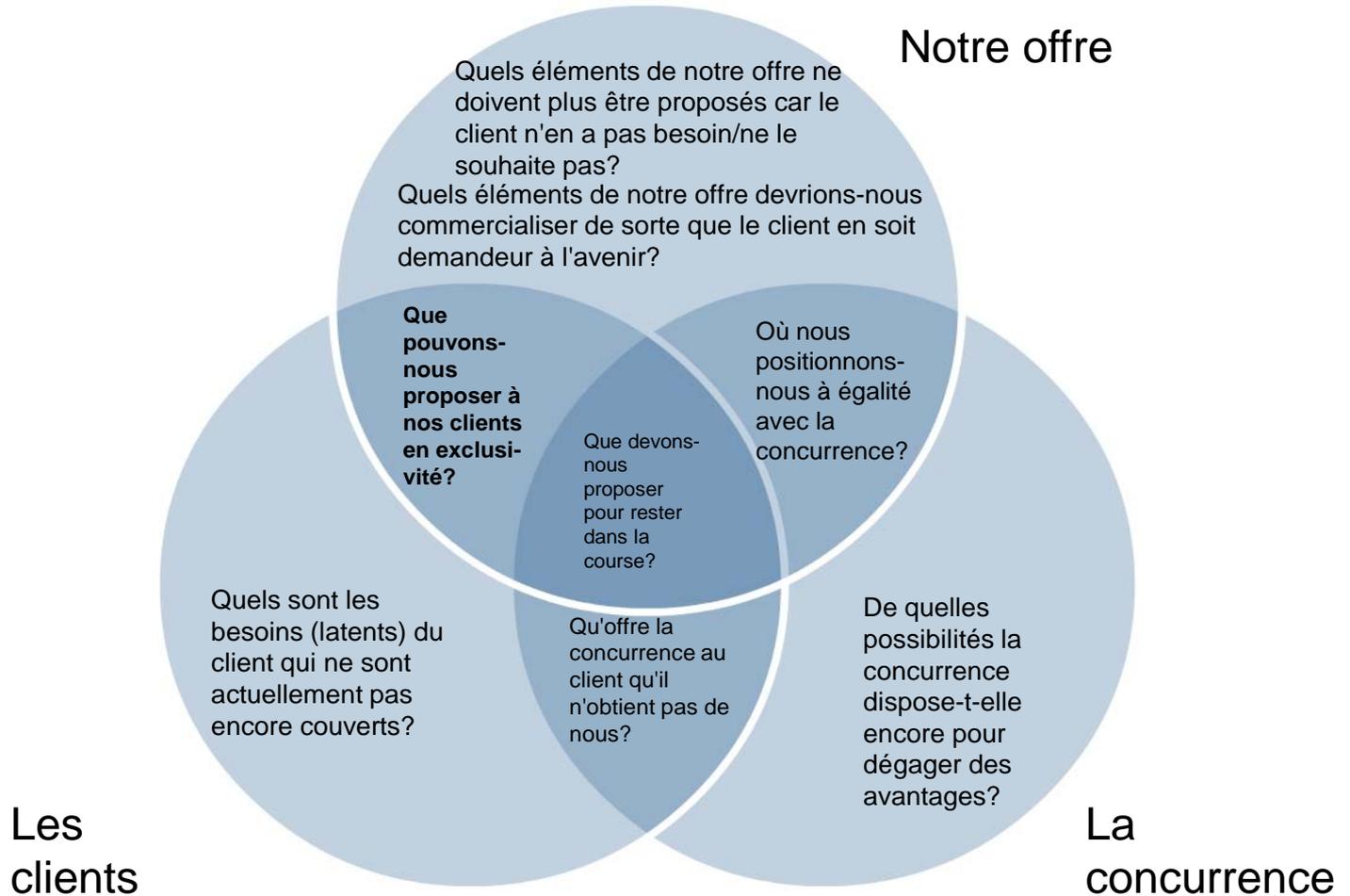
## 1) Carte d'empathie + 2) Sweet spot



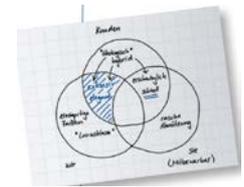
# Modèle dit du *sweet spot*



# Questions clés du modèle *sweet spot*



# Marche à suivre *sweet spot*



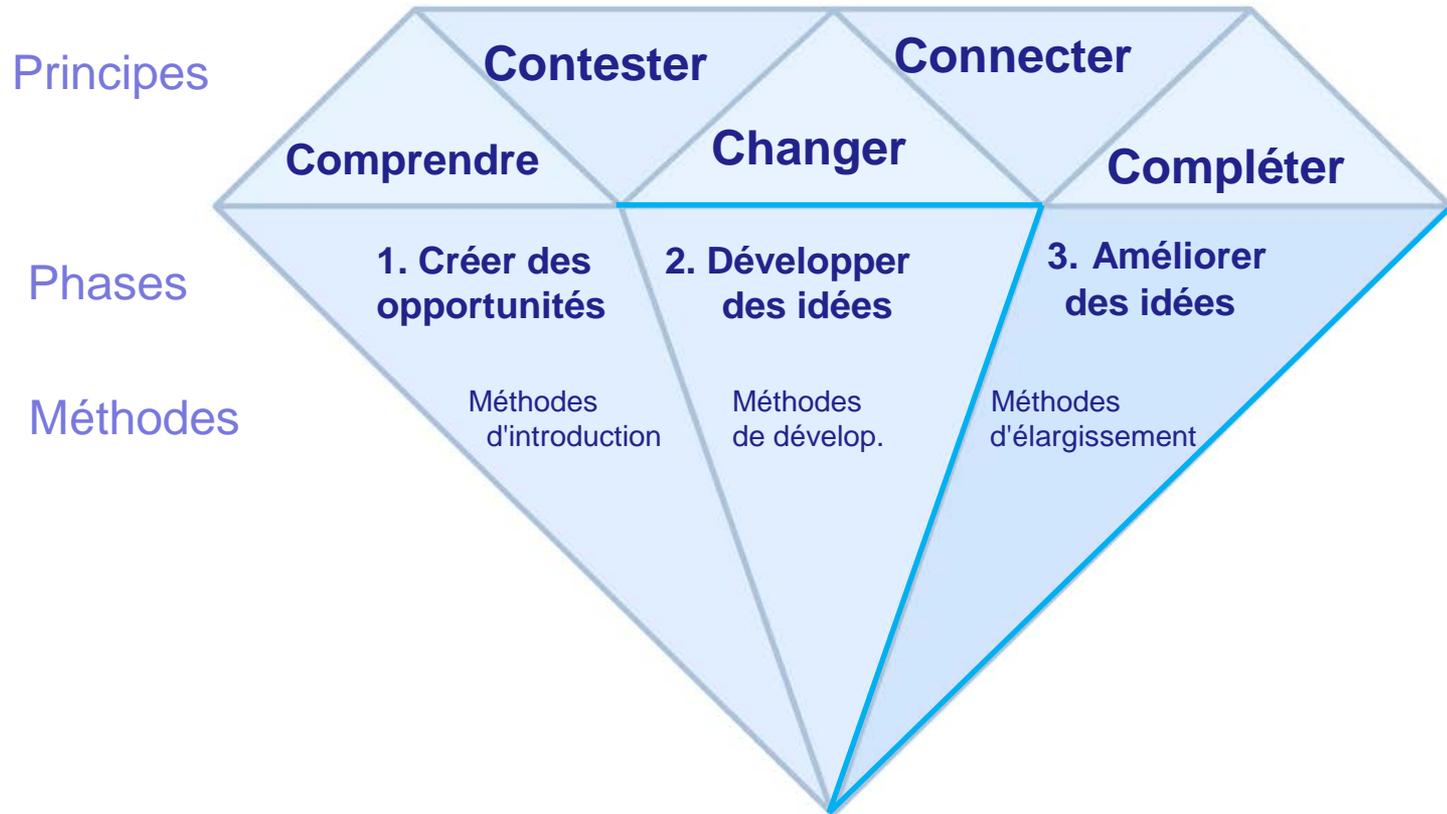
1. Définition du domaine + dessin des trois cercles
2. Reportez les souhaits du client d'un point de vue général dans le cercle supérieur sans intersection.
3. Quels en sont les aspects que vous pouvez déjà couvrir et dessinez ou déplacez ces services dans l'intersection Client/Notre offre.
4. Quels sont les besoins du client que nous ne pouvons pas couvrir et que la concurrence est en mesure de le faire? Déplacez/écrivez ces besoins dans l'intersection Client/Concurrence.
5. Que pouvez-vous actuellement proposer dont le client a besoin mais l'ignore? Placez ces éléments en bas à gauche.
6. Quelles offres de la concurrence pourraient présenter un intérêt potentiel pour le client? Placez ces éléments en bas à droite.
7. Surlignez vos nouvelles idées principales à l'aide d'un marker et réfléchissez comment vous pouvez combiner ces idées.

# Programme

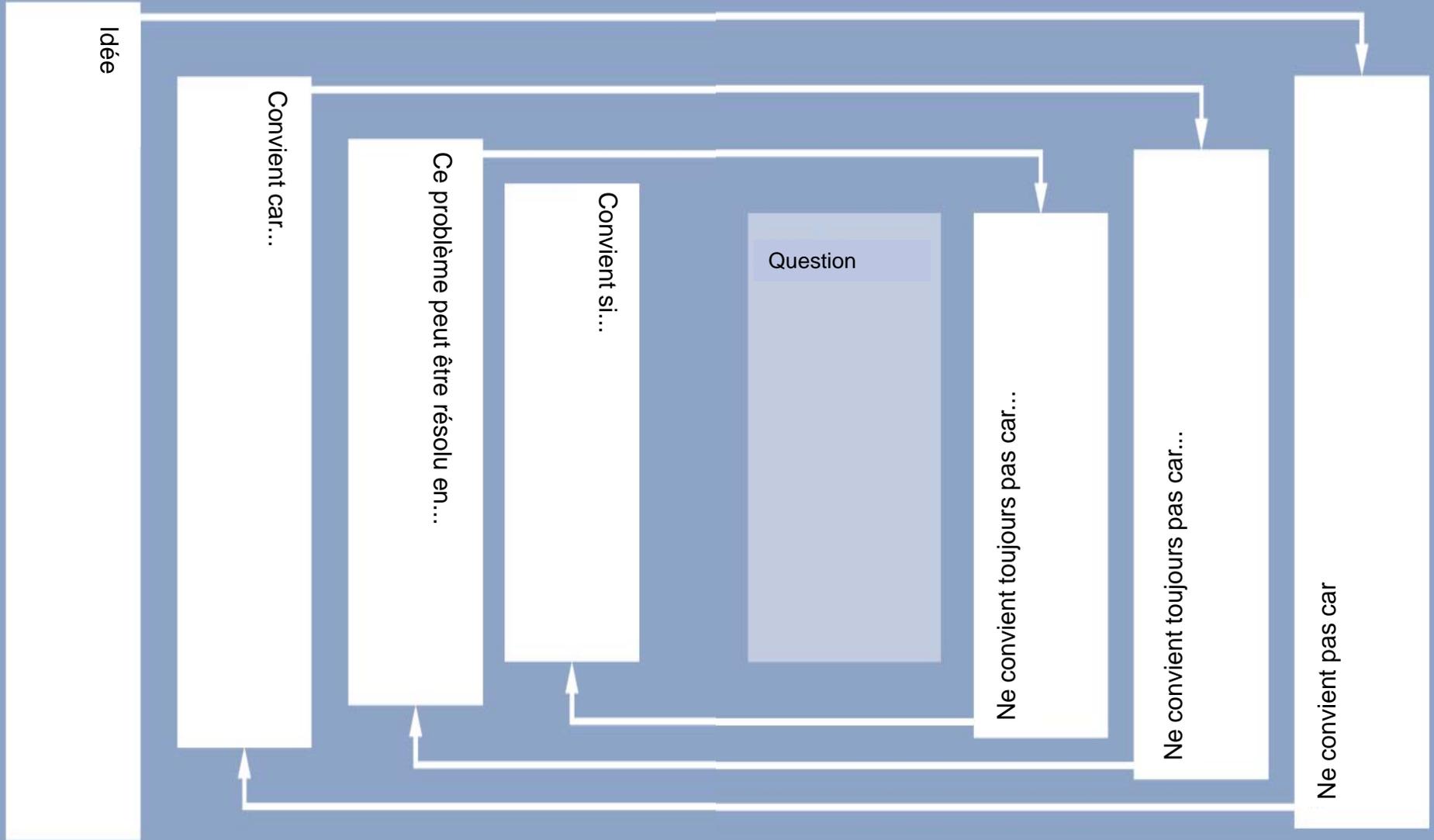
---

1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
4. Développement des idées
-  5. **Amélioration des idées: méthodes d'élargissement**
6. Transfert et vérification
7. Résumé

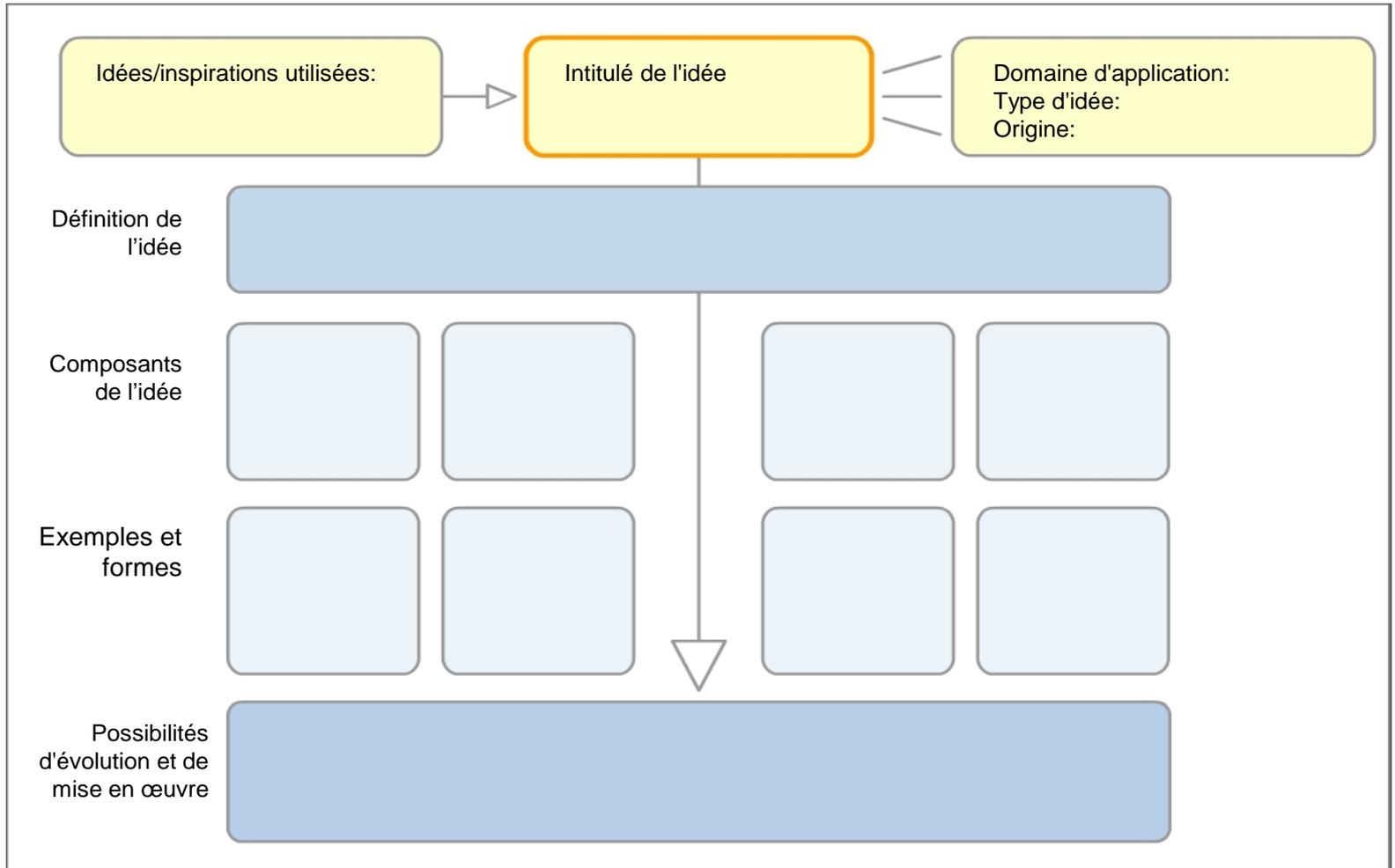
# Méthodes d'élargissement



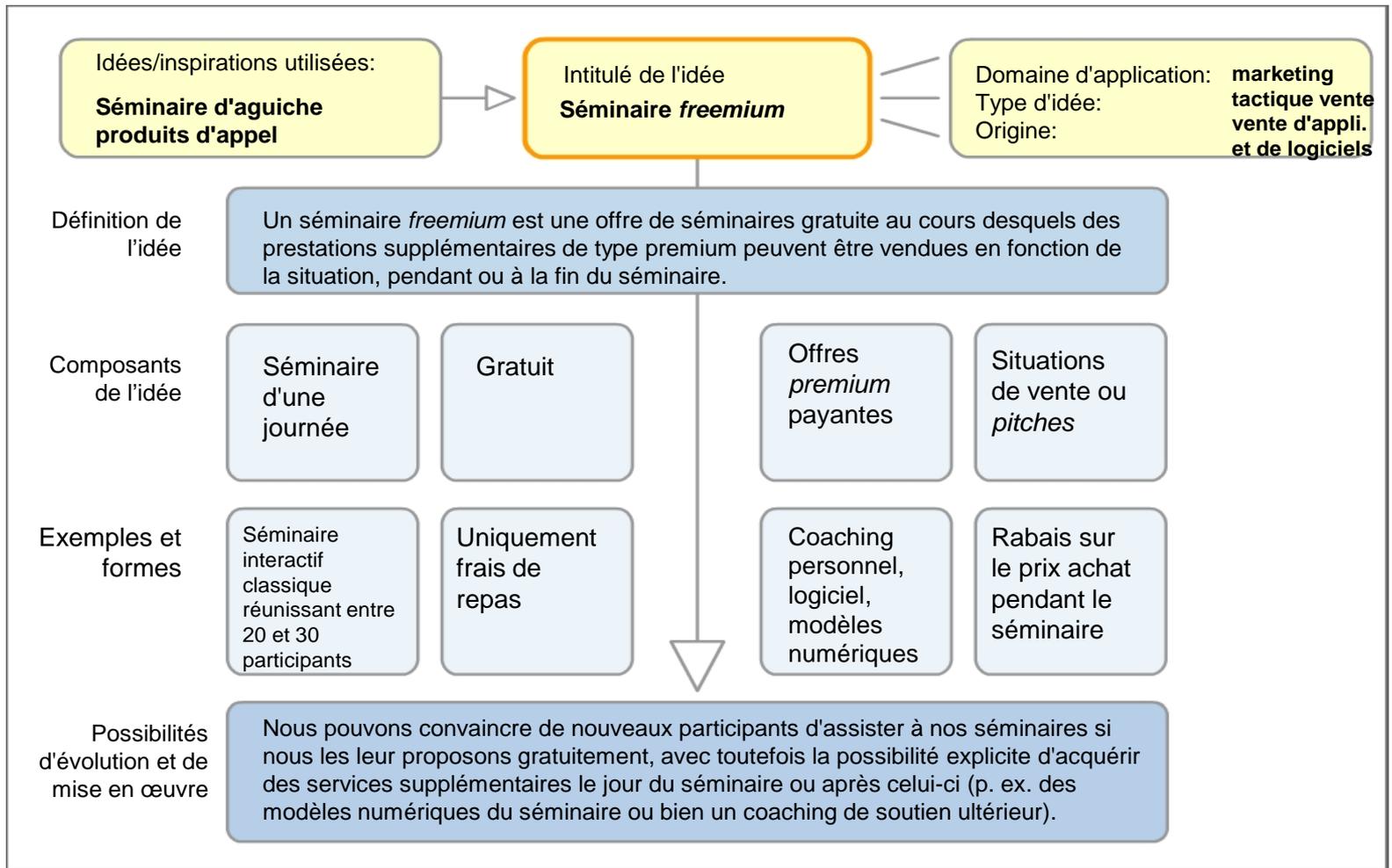
# Spirale de l'itération



# Représentation des idées en bleu



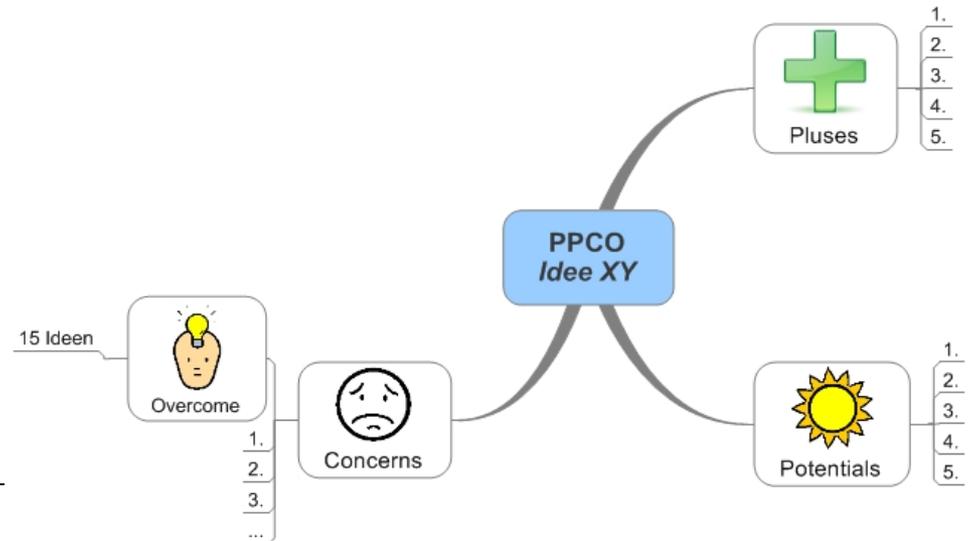
# Exemple de représentation des idées en bleu





# Echange d'idées et de critiques avec la méthode PPCO

1. **Plus:** ce qui me plaît dans cette idée, c'est...
2. **Potentiels:** cette idée peut être peaufinée en...
3. **Craintes:** une difficulté probable peut résider dans...
4. **Options:** ce problème peut être résolu en...



# Méthode de sélection d'idées 1: *dotmocracy*

---

## Évaluation des idées à l'aide de pastilles autocollantes



- Pastille rouge: grande utilité

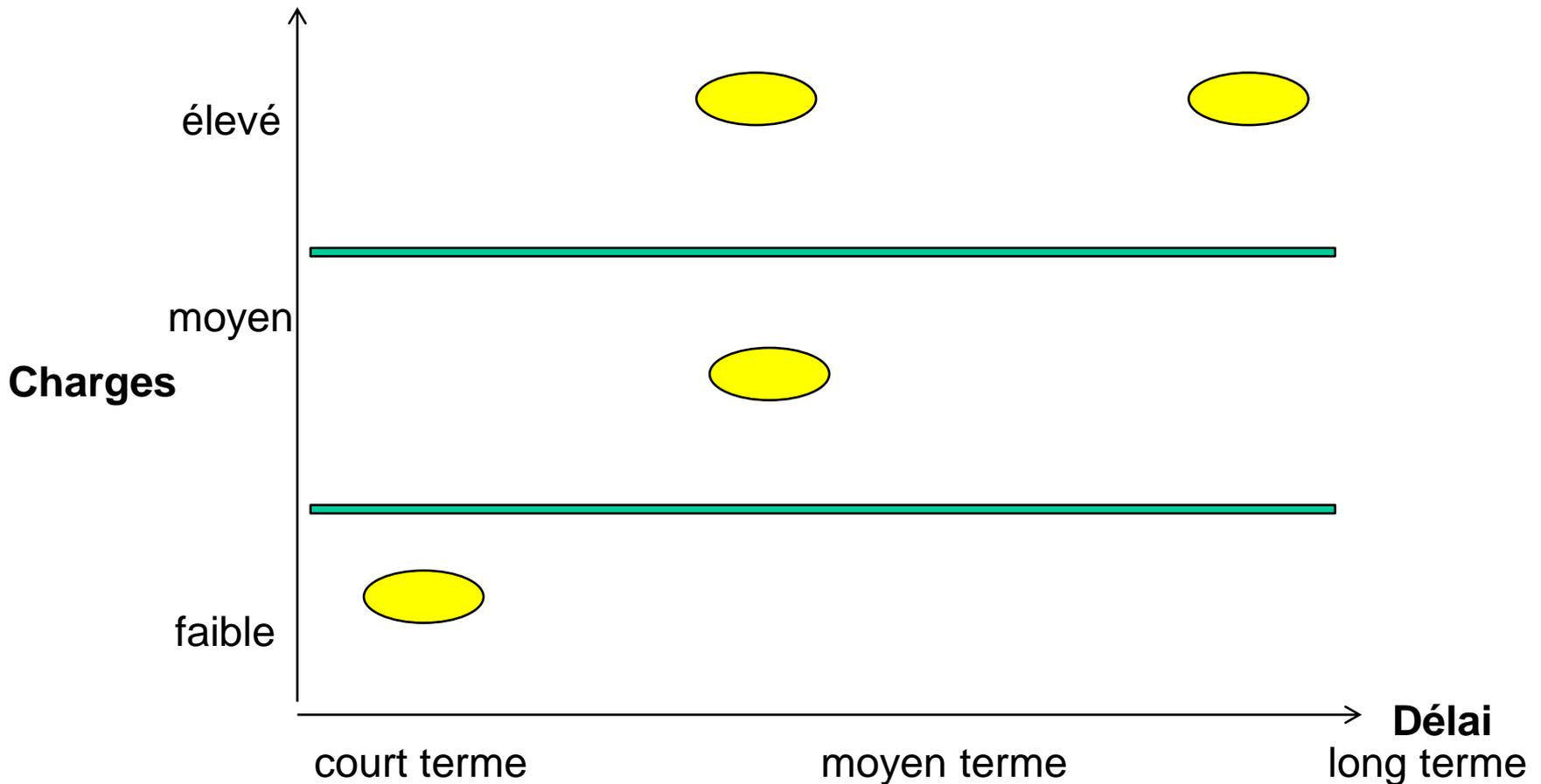


- Pastille bleue: mise en œuvre très rapide



- Pastille verte: idée la plus avantageuse en termes de coûts

# Méthode de sélection d'idées 2: matrice de priorisation des idées



# Programme

---

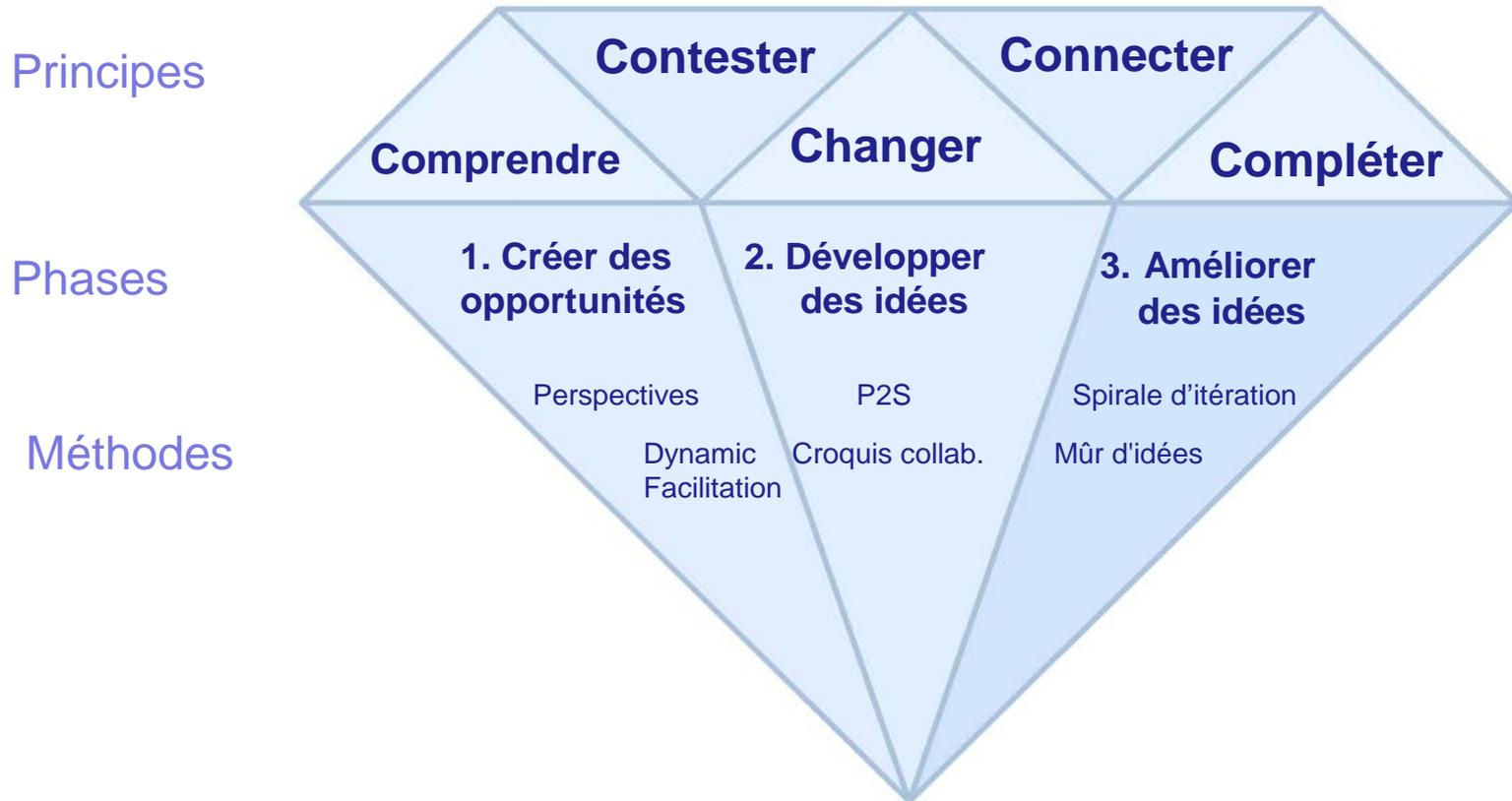
1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
4. Développement des idées
5. Amélioration des idées
-  **6. Transfert et vérification**
7. Résumé

# Astuces pour la mise en œuvre des réunions de créativité

---

1. Veillez à ce que le **groupe de participants** soit varié
2. **Lieux**: plafond haut, décor bleu plutôt que rouge
3. Proposez un **exercice d'échauffement** avant le tour de table
4. Un *flip flop* est indiqué pour commencer à générer des idées
  1. constitue un élément divertissant
  2. permet de générer rapidement de nouvelles idées
  3. montre également les pistes qu'il convient d'arrêter
5. Maintenez l'**énergie** à un haut **niveau** en changeant souvent de rythme, d'activité et de lieu
6. **Documentez les idées** et classez-les par **priorité**

# Principes de base des méthodes de créativité



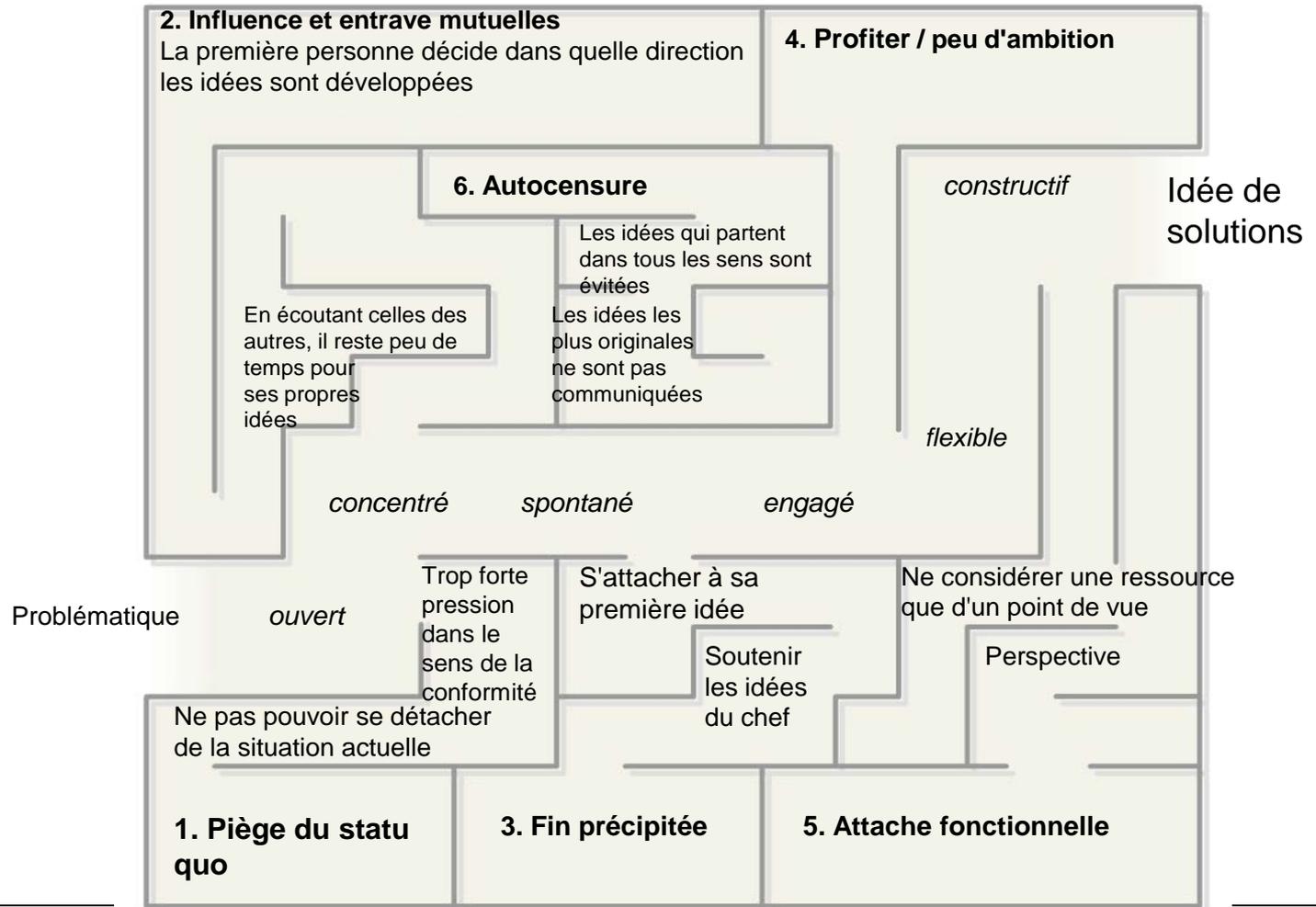
# Quelle méthode pour quelle idée?

---

## Aides:

- **Temps** à disposition
  - 10 minutes: *flip flop, dynamic facilitation*
  - 1 à 2 heures: carte d'empathie et *sweet spot*
- **Complexité** du thème
  - Simple: *brainwriting, bodystorming, flip flop, dynamic facilitation*
  - Complexe: iceberg, 5 questions de base, méthode P2S
- **Thématique/type** de problème:
  - Combinaison: boîte morphologique
  - Innovation orientée clients: carte d'empathie
- **Groupes cibles**
  - Initiés: rapide prototype, obstacles/contraintes, analogies
  - Profanes: perspectives, *dynamic facilitation, flip flop*

# Eviter les impasses créatives



# Programme

---

1. Introduction: diagramme des perspectives & valise
2. Vue d'ensemble: le modèle du diamant
3. Opportunités: savoir en profiter
4. Développement des idées
5. Amélioration des idées
6. Transfert et vérification
-  **7. Résumé**

# Résumé interactif

---

- En tant qu'animateur, je dois veiller dès le début à ce que...
- Un atelier de créativité démarre bien quand...
- Pour détendre les participants, je peux...
- Par manque de temps, je peux développer les idées en...
- La carte d'empathie aide car elle...
- L'un des principaux risques en tant qu'animateur d'atelier de créativité réside dans...
- Ce n'est jamais faux dans un atelier de créativité de...
- Nous pouvons évaluer ensemble les idées d'un atelier de créativité en...
- Je peux reprendre des idées en...
- Un atelier de créativité se termine bien si...