

Le générateur d'idées nouvelles

#idérer
#imaginer
#rebondir
#diverger

Un outil à privilégier après un temps de brainstorming classique pour aller plus loin dans la recherche d'idées. Une façon d'inviter le groupe à appréhender différemment une situation donnée en lui ajoutant des contraintes afin de faire jaillir de nouveaux concepts.



Visio-compatible avec un outil de travail collaboratif comme Miro ou Klaxoon.

Vous pouvez importer les cartes correspondantes en tant qu'images format png ou jpg dans l'espace collaboratif. Notez la problématique sur un Post-it. Distinguez en plusieurs couleurs les Post-it sur la situation actuelle, puis la situation avec le défi associé. Partagez et au besoin, priorisez avec des gommettes virtuelles.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

6 -12

TEMPS DE PRÉPARATION

30 MIN

DURÉE DE L'EXERCICE

2H

MATÉRIEL

- › un chronomètre
- › fiches A5
- › feutres noirs fins

DÉROULÉ

- › Poser très clairement la problématique de départ [celle qui a servi à la première étape de génération d'idées]. Elle peut prendre la forme d'un problème, d'une situation ou d'un « Comment pourrait-on ? ». Proposer successivement au groupe de refaire une passe d'idéation à partir des 9 défis suivants :
 - › Inversion : inverser la situation actuelle
 - › Intégration : intégrer le service, le projet avec d'autres services
 - › Exagération : étendre l'idée, la pousser à son paroxysme
 - › Différentiation : découper l'offre
 - › Addition : ajouter des éléments supplémentaires
 - › Soustraction : retrancher des éléments
 - › Transposition : transposer la situation à un autre domaine
- › Leur demander d'écrire en une phrase simple la situation actuelle pour chaque défi [aujourd'hui cela fonctionne comme cela] ; puis de noter ce que cela donne en appliquant le défi associé.
- › À partir de cette étape, les inviter à imaginer de nouvelles solutions en allant puiser dans l'univers qu'ouvre l'action.

Points de vigilance

La phase de prise en main de l'exercice se montre un peu ardue, mais celui-ci présente un réel pouvoir créatif une fois que la gymnastique est comprise. Vous pouvez proposer au groupe de traiter la 1re contrainte ensemble pour qu'ils comprennent le processus de transformation.

Pour aller plus loin...

Les contraintes peuvent être imaginées sous forme de cartes que les groupes piochent, de dès que les participantes lancent ou encore de fiches présentant les 7 contraintes, l'intitulé « situation initiale », la « transformation » et un espace laissé libre pour les nouvelles idées. La méthode SCAMPER propose une démarche similaire. Dans cet atelier, l'idée de départ est soumise à 7 verbes d'action : substituer, adapter, modifier, produire, éliminer, réorganiser pour donner naissance à de nouveaux concepts, la créativité par analogies.

- ↘ Peut faire l'objet d'un travail de groupe ou d'une suite de temps de réflexion individuelle. Vous pouvez lancer 7 chronomètres de 5 minutes pour les laisser se projeter dans chaque action ou les inviter à remplir une fiche où figurent déjà les contraintes-actions choisies.
- ↘ Ménager un temps de partage confortable afin de favoriser les phénomènes de rebond entre les différentes idées.
- ↘ Après cet exercice d'inspiration (et une bonne pause !), inviter les gens à s'exprimer sur les idées que ce générateur d'idées a fait émerger. Ne pas hésiter à sélectionner les 4-5 défis qui vous semblent les plus adaptés à votre problématique.

Notez/collez vos remarques

.....

.....

.....

.....