

Les moyens utilisés dans le processus

	STIMULER LA CRÉATIVITÉ	REPRÉSENTER / FORMALISER UNE PENSÉE	SYNTHÉTISER / FIGER UNE PENSÉE
PHASE DE DIVERGENCE	Veille (déjà la), point de contact, lego, observation, carte, analyse de tâche, interview, questionnaire, sondage, focus groupe, entretien, collage, Icebreaker, méthode prospective, jeu de rôle, techniques directes, techniques de détour, technique d'altération ...	cartographie, schéma, diagrammes, nuages de mots, mindmap, brouillon, expérimentation...	Plan, cartographie, poster, dessin, recherche lexicale, schéma...
PHASE DE CONVERGENCE	Origami, matrice, planche de tendance...	Maquette, Prototype, Scénario d'usage, storyboard, croquis, dessins, schéma, mind map, AFOM, test, planche de tendance, persona ...	Plan, dessin technique, affiche, scénario d'usage, storyboard, interface numérique ...

Fig. 11 : Les moyens du design dans les phases de convergence et de divergence

Techniques de créativité

	TECHNIQUES DIRECTES	TECHNIQUES DE DÉTOUR	TECHNIQUES D'ALTÉRATION
STIMULER LA CRÉATIVITÉ	Brainstorming ou métaplan Post-it Mind-map Brain-writing Bodystorming Mur de créativité World Café Tri de cartes	Biomimétisme " A la manière de..." " Dans la peau de..." "Et si..." Détour vers le futur La pensée inverse Les mots / images tremplins Liste de Kent et Rosanoff Cartes d'idéation	Décortique ou Déformer (les éléments, le matériel, les fonctions, les usages, les utilisateurs, le poids, la fréquence, la durée, l'aspect...) Méthode SCAMPERR (substituer, combiner, adapter, magnifier, modifier, produire, éliminer, réorganiser...)

Fig. 12 : Les techniques de créativité d'après la formation de Marie-Pierre Feuvrier Demon

Etude de cas n°1 :

Atelier de Design Thinking pour concevoir l'Agence Régionale de la Biodiversité



Contexte :

Le laboratoire d'innovation de la Région Occitanie a organisé un atelier pour élaborer le fonctionnement de Agence Régionale de la Biodiversité avec l'ensemble des parties prenantes. L'objectif de la mission était d'affiner le concept et de le développer pour le soumettre à des partenaires lors d'une concertation sous la forme d'une exposition à réaction.

Mission :

Plusieurs jours d'ateliers pour aller de la phase d'exploration à la phase de développement du concept. Accompagner par l'équipe de Lab' et deux prestataires (un designer et un sociologue).

Cartographie des acteurs



FIGE UNE REPRÉSENTATION

Cartes à réaction / d'idéation



STIMULE LA CRÉATIVITÉ

Les apports du sociologue pour ressourcer le projet et son expertise métier.

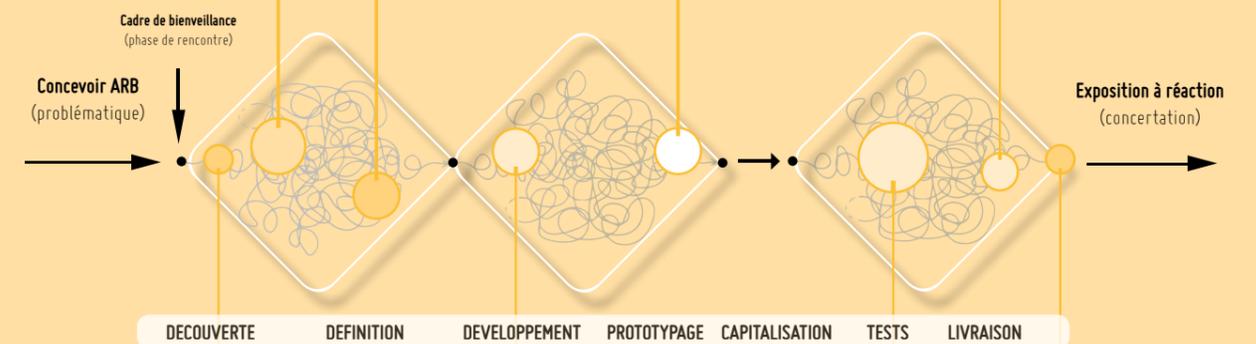


POINT DE CONTACT

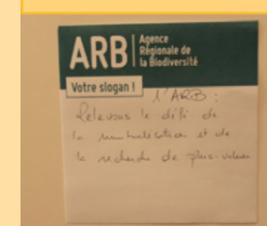
Schéma et scénario de l'exposition à réactions



REPRÉSENTE LA PENSÉE



STIMULE LA CRÉATIVITÉ



Slogan/Anti-slogan : (Icebreaker)
"ARB c'est / ARB ce n'est pas"

REPRÉSENTE LA PENSÉE



Les fiches idées

REPRÉSENTE LA PENSÉE



Matrice pour une solution développer

FIGE UNE REPRÉSENTATION



Poster pour l'exposition à réactions