



Les cartes de

Créativité



GUIDE | Carte de créativité | A quoi servent ces cartes?

Nos habitudes créent des ornières qui restreignent notre capacité à innover. Certains outils apportent une aide bienvenue, nous obligent à sortir de nos rails et observer un problème, un produit, une organisation sous une nouvelle perspective. Utilisées durant la phase d'idéation, voici 3 approches qui permettent de libérer la pensée. **Et si?** et **SCAMPER** apportent cette vision différente en suggérant de nouvelles pistes à étudier auxquelles vous n'aviez peut-être pas pensé auparavant.

Dans les 2 méthodes, :

- Formulez d'abord l'idée, le problème ou le défi sous la forme d'une question en utilisant la formule : Comment peut-on?
- Recadrez les questions en utilisant les cartes Et si? ou l'acronyme SCAMPER.

L'autre méthode possible est la **synectique visuelle**. Elle aussi, consiste à s'éloigner consciemment du problème. Elle vise à mettre en rapport les savoirs issus d'autres domaines avec le problème initial (parachute – aigrette de pissenlit) pour en dériver des solutions créatives. Voir le mode d'emploi.

 Deux manières de penser: La pensée rationnelle VS la pensée créative 	
<i>Hémisphère cérébral gauche</i>	<i>Hémisphère cérébral droit</i>
<i>La pensée rationnelle (Business Thinking)</i>	<i>La pensée créative (Design Thinking)</i>
Inquiétude face à l'inconnu	Confiance face à l'inconnu
Pensée logique, le cerveau prédomine	Pensée intuitive avec tous nos sens
L'erreur est un échec	L'erreur est vecteur d'apprentissage
'On croit savoir ou on prétend savoir'	Humilité : « C'est normal de ne pas savoir »
Raisonnement déductif et inductif	Raisonnement abductif
Recherche des causes	Recherche des besoins
Appui sur des exemples passés	Détachement des exemples passés
Résignation: « c'est A ou c'est B »	Exigence: « ca peut être C = A+B »
Inconfort avec l'ambiguïté	L'ambiguïté est un terrain de jeu
Recherche de résultats	Recherche de sens, le résultat en découlera

Vous faisiez exactement
l'inverse de ce que vous
voulez faire ?

Votre idée était générée
par des enfants ?

Votre idée s'effectuait en
milieu carcéral ?

Vous éliminez l'un des
ingrédients clés de votre
idée ?

Vous n'aviez pas
d'argent pour
concrétiser votre idée ?

On imaginait un autre
contexte dans lequel on
pourrait adapter votre
idée ?

GUIDE | Carte de créativité | Mode d'emploi cartes SCAMPER

1 - Constituer le groupe de travail

Choisir des profils adaptés en variant les compétences et métiers pour explorer toutes les facettes d'un sujet.

2 - Lancer l'atelier de travail

Après que les participants se sont mutuellement présentés, l'animateur décrit la méthode choisie et précise les règles du jeu. Un préliminaire indispensable pour que l'atelier soit efficace. Chacun reste ainsi centré sur le sujet sans s'interroger sur la méthodologie ou penser à d'autres choses qui pourraient parasiter sa réflexion.

3 - Expliciter le sujet à travailler et le résultat attendu

Que ce soit suite à l'amélioration d'un produit ou d'un service, une nouvelle organisation, etc. il convient de cerner parfaitement le contour du sujet à explorer (le défi). Le groupe doit savoir quelle est la situation et quel est le but de la réunion pour apporter des réponses pertinentes et suffisamment précises.

4 - Parcourir les verbes et questions de SCAMPER

Poser tour à tour les questions correspondantes aux 7 dimensions de la méthode. L'animateur s'adresse au groupe et note les réponses. Les principes du brainstorming peuvent tout à fait s'appliquer dans cette phase : ne pas censurer des idées, ne pas chercher à classer, tout noter, encourager la participation collective, etc. Limiter les itérations à 5-10 minutes par verbe de manière à instaurer une sorte de pression. Un sprint pour libérer la créativité.

5 - Organiser les réponses

Après la phase de génération d'idées, les retours sont généralement nombreux et désorganisés. Il convient d'améliorer la production de l'atelier en classant et regroupant les idées par proximité, par thèmes, etc. Ne pas filtrer ou juger de la pertinence des items. La phase d'évaluation vient après.

6 - Evaluer les idées

Il est maintenant temps d'apprécier l'intérêt des idées collectées. Cette évaluation peut être réalisée en se posant la question de l'utilité et la pertinence de chaque idée par rapport à la problématique et le but de départ, mais aussi par rapport aux autres idées. En effet, une idée seule peut ne présenter aucun intérêt, mais combinée à d'autres, poser les bases d'une véritable innovation.

7 - Sélectionner les idées

Cette dernière phase consiste à retenir la ou les meilleures idées pour résoudre le problème posé. Raisonner en termes de viabilité et de faisabilité. Noter par écrit la justification de ces choix, leur utilité et leurs apports.

Substituer

Carte de
créativité

SCAMPER

Substituer est le fait de remplacer, échanger un élément par un autre dans le but de provoquer un changement, une idée inattendue, un renouvellement.

- Que puis-je remplacer pour amener une amélioration ?
- Par qui/par quoi peut-il être remplacé?
- De quelle manière ce produit ou ce service, peut-il être modifié?
- Peut-on utiliser une autre approche?
- Peut-on utilisé un autre produit?
- Peut-on changer notre perception et/ou notre émotion par rapport au produit?

Combiner

Carte de
créativité

SCAMPER

Combiner revient à fusionner deux concepts, deux idées ensemble.

- Que pourrions-nous combiner pour multiplier les usages possibles ?
- Comment combiner ce produit à un autre pour créer quelque chose de nouveau?
- Quels talents pouvons nous combiner ?
- Quelles personnes pouvons-nous associer pour le projet ?

Adapter

Carte de
créativité

SCAMPER

Placer son idée dans un autre contexte et de s'inspirer de ce qui se fait déjà ailleurs. Comme pour toute chose en matière de créativité, s'inspirer des autres et les copier est une première étape importante.

- Que pourrais-je copier ?
- De quoi, de qui pourrais-je m'inspirer ?
- Quels sont les autres processus qui pourraient être adaptés?
- Y a-t-il un autre contexte dans lequel je peux adapter mon produit?
- Y a-t-il quelque chose de comparable utilisé ailleurs, dans une autre industrie par exemple ?

Modifier

Carte de
créativité | SCAMPER

Modifier, c'est changer la taille, la forme, la couleur d'un ou plusieurs éléments du projet, de l'idée ou encore du produit.

--Peut-on changer la signification du projet ?

-Peut-on changer la taille, l'aspect de l'idée ?

-Peut-on changer la couleur, le mouvement, le son, l'odeur, la forme de l'idée, du projet ?

-Que puis-je agrandir ? Embellir ?

Peut-on le changer en exagérant ou en amplifiant ses valeurs/ses caractéristiques ?

-Que pourrais-je ajouter ? Du temps ? Des ressources ?

Produire

Carte de
créativité

SCAMPER

Trouver un autre usage, une autre application au produit, à l'idée, au concept si jamais il venait à être modifié. Souvent, des produits sont détournés de leur usage premier comme par exemple la vieille malle de voyage qui sert de table basse.

- Existe-t-il d'autres utilisations possibles, si on modifie l'usage premier de ce qu'on cherche à développer?
- Quel serait la performance de ce produit dans un autre contexte?
- Qui d'autre pourrait utiliser ce produit?

Éliminer

Carte de
créativité

SCAMPER

Éliminer le superflu est essentiel. Souvent, revenir aux fondamentaux et prendre du recul sur votre produit, votre idée est une bonne chose. Il faut donc soustraire, supprimer, faire le tri en somme.

- Peut-on soustraire, supprimer ou diminuer une partie ou un élément?
- Peut-on éliminer certaines règles?
- Comment le rendre plus rapide, plus léger, plus petit ou plus ludique?
- Comment garder les propriétés et caractéristiques du produits avec moins de ressources?

Renverser

Carte de
créativité

SCAMPER

Renverser et/ou inverser le produit/la situation permet d'aboutir à des solutions surprenantes, out of the box. Le but ici est donc de tromper les attentes, d'être original.

- Comment puis-je prendre le contrepied de cela?
- Mettre le haut en bas? Le bas en haut?
- Les choses peuvent-elles être inversées ?
- Quel enchaînement serait le plus bénéfique pour mon idée, mon produit ?
- Puis-je faire exactement le contraire de ce qui était prévu normalement ?

GUIDE | Carte de **créativité** | Une autre méthode créative : **La synectique visuelle**

La **synectique visuelle** consiste à proposer à l'équipe créative des supports visuels aléatoires, permettant de changer de point de vue et d'éveiller un processus créatif. Cette démarche trouve son origine dans la «synectique», une technique analogique développée par l'Américain William Gordon en 1944 sur la base de recherches intensives sur les processus de pensée et de résolution de problèmes.

Voici comment utiliser cette méthode:

1re étape: formuler l'objectif par écrit Noter l'objectif de sorte que toute l'équipe puisse le voir.

2e étape: proposer des images (voir cartes suivantes)à l'équipe et en choisir trois Les images n'ont pas besoin d'avoir un rapport entre elles ou avec le sujet de la réunion. Choisissez des images qui feront appel à l'émotion des participants, qui éveilleront leur imagination, qui les choqueront, les provoqueront ou les feront rire.

3e étape: élaborer une liste comprenant 30 à 40 termes Présentez les images choisies aux participants les unes après les autres. Chaque personne décrit ce qui l'interpelle ou la touche dans l'image. Il faut laisser libre cours aux associations, aux sentiments et à l'imagination. L'animateur note tous les termes et affirmations sans dire un mot. La liste peut ressembler à ceci: accélération, intégration rapide, véritable chaos, cacher, chaleur, etc.

4e étape: mettre les termes en relation avec votre objectif Choisissez maintenant un terme dans la liste. Quelles idées ce terme suscite-t-il chez les participants? Qu'est-ce qui leur vient spontanément à l'esprit? Il est important qu'ils ne restent pas collés aux mots, mais qu'ils laissent libre cours aux associations d'idées. Ce n'est qu'ainsi que l'on trouvera de bonnes bases pour atteindre l'objectif fixé. Quand le flux d'idées se tarira, vous pourrez prendre le terme suivant sur la liste et l'utiliser pour trouver de nouvelles idées.

Source: «Kribbeln im Kopf» de Mario Pricken, édition Hermann Schmidt Mainz, 2007



Photo extraite du film 'All Quiet on the Western Front' 2022 par Edward Berger



Momie de femme égyptienne. FRANÇOIS-LOUIS PONS/MUSÉUM DE TOULOUSE



Objet détourné et créé par l'artiste coréen Myeong Beom Kim





Une autre façon de passer une nuit à la belle étoile proposée par Null Stern Hôtel



'Le baiser de l'hôtel de ville' par Robert Doisneau



Bar situé dans le ville de Gruyère et dessiné par l'artiste peintre H.R Geiger