



CARTE MENTALE
Explorer le(s) terme(s)-clé(s) en utilisant la pensée arborescente




QUESTION BOMB
Reformuler plusieurs fois la question-problème, en variant les points de vue


POURQUOI
POURQUOI
POURQUOI
POURQUOI
POURQUOI

5 "POURQUOI"
Pourquoi est-ce un problème? (renouveler 5 X pour remonter au problème-source)

1  les outils de **L'EXPLORATEUR** (pour analyser la situation largement, et bien poser le problème/défi)

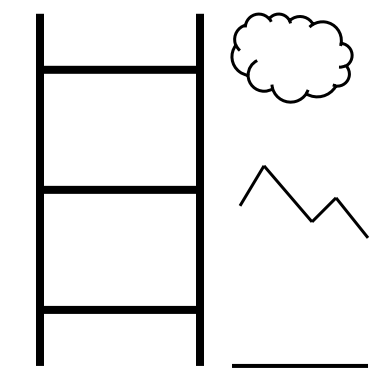
La boîte à outils du créatif

2  les outils de **L'ARTISTE** (pour imaginer des solutions, variées, originales, "out-of-the-box")

Le **HEROS**
Quelles solutions proposerait... 

- C**RTIQUE INTERDITE
Différez le jugement!
- Q**UANTITE
50 idées "bof"/1 "top"
- F**OLIE
farfelu bienvenu!
- D**EVELOPPEMENT
Enrichissez les idées!

Oui, et en plus ...



CIEL:
idéales, utopiques

MONTAGNE:
réalisables, mais avec difficultés

TERRE:
faciles, y a qu'à

L'ECHELLE DES IDEES

LA PURGE
ou brainstorming "de base"


ANALOGIE
Et si la solution existait ailleurs? 


DIVERGER

CONVERGER

4  les outils du **CONQUERANT** (pour communiquer et mettre en oeuvre les idées)



les outils du **JUGE** (pour évaluer et choisir les meilleures idées) **3** 

la bonne idée : 
apporte une VALEUR AJOUTEE est REALISABLE



SIMPLE
UNEXPECTED
CONCRETE
CREDIBLE
EMOTIONAL
STORY





Communiquer avec SUCCES
(D'après "Made to stick" - ces idées qui collent" - D & C Heath)

Réaliser une **FICHE-IDEE**

NOM attrayant		
DESCRIPTION précise et concrète		
- - -		
PLUS forces, opportunités	MOINS faiblesses, menaces	REMEDES
		- -

du **OUI, MAIS!** au **OUI, ET...**



- ATTITUDES** pour choisir
- l'oeil sur l'objectif 
 - intuition, énergie 
 - penser aux opportunités 
 - nouveauté, originalité 

Les 4 personnages du créatif: d'après Roger Von Oech