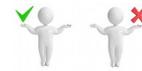


# METHODE DE CREATIVITE



Participation des utilisateurs finaux



Phase de développement



Budget nécessaire



Temps nécessaire



## Qu'est-ce qu'une méthode de créativité ?

Les méthodes de créativité visent à améliorer l'inventivité, la créativité d'une personne ou d'un groupe de travail, à favoriser le développement de projets innovants. Elles permettent de créer et définir de nouveaux produits, leurs fonctionnalités et leurs interfaces au travers des interactions entre groupes et individus. Ces méthodes peuvent être réalisées avec ou sans les utilisateurs finaux. Dans le cadre de la conception centrée sur l'utilisateur, il est suggéré de faire intervenir les utilisateurs dès que possible dans les groupes de travail.

Une des méthodes de créativité la plus connue est le *brainstorming*. Cette méthode est utile pour recueillir des données qui permettront de définir les caractéristiques d'un produit en fonction des représentations des utilisateurs. Elle est particulièrement adaptée lorsqu'on souhaite définir de nouveau service ou produit ou de nouvelles fonctionnalités pour des produits existants ou émergents, et plus généralement lorsqu'on souhaite apporter un regard neuf sur un sujet donné. En général, on regroupe une dizaine de personnes pour participer à un *brainstorming*.

### Phase de la CCU

Un méthode de créativité peut être utilisée en amont de la conception, pour définir les fonctionnalités utiles et souhaitables du produit, ou lors de phases plus avancées pour faire évoluer un produit, pour trouver des solutions à des problèmes d'utilisation.

## Comment mettre en œuvre un brainstorming ?

### 1. Sélection des participants

Dans le cas de la création d'un nouveau produit, les participants doivent être représentatifs des utilisateurs cibles. Dans le cas de l'amélioration d'un produit existant, les participants doivent connaître suffisamment le produit en question.

### 2. Lancement du brainstorming

L'évaluateur expose le sujet qui doit être exploré, l'objectif, les règles de fonctionnement et la durée de l'activité.

### 3. Production d'idées

Les participants sont appelés à exprimer à tour de rôle librement toutes les idées qui leur viennent en tête (la quantité est privilégié à la qualité) ; les idées doivent être exposées à l'état « brute », sans recherche de mise en forme ou d'argumentation ; aucun jugement ne doit être émis sur la qualité des idées ; les associations d'idées sont encouragées. L'évaluateur note les idées sur un tableau (sans organisation ou groupement) visible de tous afin d'aider à de nouvelles inspirations. Le rôle de l'évaluateur est principalement de s'assurer du bon fonctionnement des règles, il peut également relancer les associations d'idées à partir de ce qui a déjà été dit.

#### 4. Synthèse

Une première synthèse de groupe peut être effectuée à partir de l'ensemble des idées évoquées, les participants définissent des critères de sélection et dégagent les thématiques principales.

Ensuite, l'équipe qui gère le projet pourra définir le degré de pertinence et de faisabilité des idées évoquées et proposer un classement.

### **Trucs** et astuces

- Un enregistrement vidéo ou sonore peut être utile pour revenir par la suite sur certaines idées évoquées.
- L'évaluateur doit avoir l'habitude de pratiquer ce type d'activité qui nécessite une certaine expérience (rigueur, neutralité, dynamique de groupe, etc.).



Simple et rapide à mettre en œuvre.

Favorise l'esprit d'équipe.

Permet de dégager de nouvelles et pertinentes pistes de conception.



Méthode sujette aux biais.

Nécessite une dynamique de groupe positive.

Les données recueillies purement qualitatives et subjectives (faisabilité non prise en compte).

L'analyse détaillée peut prendre du temps.

### **Mesures** associées

- Liste d'idées, de nouvelles fonctionnalités, etc.