la réunion créative - AVANT

- Clarifier la demande
  - pour quoi?
  - pourquoi cette demande?
  - quel est le livrable?
  - quels sont les critères de décision clefs / idées
- choisir et recruter les personnes du groupe
  - volontaires
  - aptes à produire des idées
  - motivées
  - ayant un lien avec la thématique
- choisir et organiser l'espace et la logistique
  - minimum 3 m2 par personne
  - lumière du jour et aération naturelle
  - un table pour le matériel animateur
  - chaises en rond pour le démarrage
  - prévoir le matériel d'animation ad hoc
    - plusieurs paperboards avec recharges de papier et de feutres
    - post-its et feutres pour post-its
    - scotch de peintre
    - templates de travail
    - matériel d'animation créative
- Concevoir le plan d'animation
  - le 4/4 de l'animation
    - 1/4 climat et pédagogie
      - energétiseurs, inclusion,
      - échauffements créatifs et jeux pédagogiques
      - affiches sur règles du jeu de la créativité
    - 1/4 imprégnation et détour en divergence
    - 1/4 de l'idée à la solution - convergence de l'idéation
    - 1/4 de développement de l'idée : argumentaire et plan d'action
  - identifier pour chaque partie divergence et convergence
    - écrire les consignes
  - prétester sur soi-même et/ou des complices le bien fondé des techniques proposées
  - prévoir le rythme de l'animation
    - varier les travaux seul, à 2, en petits groupes, en grand groupe
    - varier les moments de réflexion /eleboration et les moments de spontanéité de créativité dynamique
    - prévoir des outils différents et variés
    - n'oubliez pas le corps
      - jeux
      - déplacement des participants
      - exercices de "faire avec les mains"
- conception de sa stratégie d'intervention
  - porte visée, porte d'entrée, porte piégée
    - en fonction de la nature du projet
    - en fonction de la culture de la population
  - identifier les lieux de priorité de la divergence
  - donner les priorités dans les 3 phases

La réunion créative - PENDANT

- 1 - Cadrer la session
  - objectifs
  - règles de fonctionnement
  - pourquoi eux ont été choisis
  - les grandes étapes
  - la livrable
- 2 - Créer un climat CCC
  - Confiance
    - exercices de présentation, d'inclusion
  - Centrage
    - règles/ téléphones et ordinateurs
  - collaboration créative
    - pédagogie sur le fonctionnement créatif
      - pourquoi cela fonctionne ainsi
      - règles du jeu de créativité
    - exercices d'échauffement
      - fonctionnement créatif
      - collaboration
- 3 - Démarrage de la recherche créative
  - pour chaque étape
    - divergence
    - convergence
  - expliciter chaque étape
  - écrivez les consignes
  - éventuellement, aidez vous de la facilitation graphique
- de façon transverse tout au long de la réunion
  - exercer constamment une relance créative
    - demander du concret, du spécifique
    - relancer sur le reste du groupe : et comment rebondir la dessus...
    - pratiquer le "et si..."
  - incarner le "oui...et"
  - encourager chacun et le groupe
    - inviter chacun à prendre part
      - "j'ai besoin de toi"
    - bravo à tous
    - accuser réception de chaque contribution
  - Arrêter tout débat, pour reconcentrer sur la production commune:
    - on ne se parle pas nentre nous mais chacun parle à l'animateur
  - Tout noter, tout afficher
  - validez éventuellement avec le porteur de projet si l'on va dans la direction souhaitée
- 4 - en fin de journée ou de grande étape
  - temps de régulation du groupe
    - comment je me sens
    - récapitulatif de ce qui a été fait
  - temps de réénergétisation du groupe
    - exercices corporels
    - échauffements créatifs

La réunion créative - APRES

- 1 - formalisation du livrable
  - fiches concepts
  - convergence des pistes de solutions
  - implication ou non d'ambassadeurs des solutions
  - fast prototype ou protocept
- 2 - retour vers le demandeur
  - présentation de la synthèse des résultats
  - accueil de la production avec l'Avocat de l'Ange
  - accompagnement de la prise de décision GO/NO GO
    - en fonction de critères
    - matrice COCD ou 4 éléments
    - enrichissement et amendements
  - fiche projet éventuelle pour contribution/amendements des services internes clefs (R&D, Marketing,...)
- 3 - poursuite de l'idée au projet d'innovation
  - business model canvas?
  - Lean start-up?
  - prototypage
  - recherche d'alliés
  - recherche de compétences
    - transfert de technologie
    - partenariats
  - étude de faisabilité