

CREATIVE PROBLEM SOLVING

FICHE MÉTHODE

L'OUTIL

Élaborée par Alex F. Osborn, la méthode CPS (creative problem solving) est une technique de créativité qui a pour principal but de résoudre des problèmes.



Objectif : Résoudre des problèmes par la créativité

Cette méthode propose un cadre idéal pour imaginer des solutions créatives, originales et innovantes à tous types de problématiques. Elle se détache des contraintes et des barrières qui peuvent nous retenir pour laisser les idées s'exprimer pleinement.

C'est l'endroit idéal pour :

- Faire émerger un nouveau produit ou service.
- Répondre à des problématiques complexes, sans aucune solution existante sur le marché.



Les rôles

- **L'hôte ou l'hôtesse** : c'est la personne qui définit la problématique sur lequel les participants vont travailler. Elle représente l'organisation qui est à la demande de l'atelier. Elle peut être amenée à accueillir les participants, poser les objectifs et définir le cadre. C'est aussi elle qui définit les participants idéals pour cet atelier.
- **La logistique** : un atelier de creative problem solving nécessite de la logistique. Il faut au moins une personne dédiée à l'installation de la salle plénière, des espaces de travail en sous-groupes. Il faut prévoir le matériel pour générer des idées puis les prototyper.
- **Les facilitateurs et facilitatrices** : ils animent la journée. Ils ont en charge les inclusions, les déclusions mais aussi l'atelier en lui-même avec les 3 phases de la méthode. Ils rythment le début et la fin des créneaux de discussion et s'assurent que chacun des groupes contribue et que le cadre de l'atelier est respecté.



Son fonctionnement

Le creative problem solving repose sur 3 phases. Chacune de ces phases sont rythmées par des étapes de divergence et de convergence.

1

La clarification

Cette étape consiste à explorer la vision, c'est-à-dire rechercher quelle serait la situation idéale souhaitable à atteindre à partir de la présentation du problème. Cette vision doit être partagée par l'ensemble des participants. À partir de celle-ci, les participants vont ensuite chercher à formuler des défis créatifs, permettant d'atteindre cette situation idéale.

2

La transformation

Explorer les idées et formuler des solutions sont les deux étapes importantes de la phase transformation. Les idées sont triées selon deux critères : originalité et faisabilité (à court terme). Des fiches concepts sont ensuite produites à partir de ces idées.

3

L'implémentation

Pour cette dernière phase, l'idée est de matérialiser la solution sous la forme d'un prototype afin de convaincre d'éventuels décideurs ou utilisateurs d'y adhérer. Un plan d'actions à mettre en place sera ensuite formulé pour s'assurer de l'implémentation de la solution.

Le thème

Tous types de problèmes peuvent être travaillés sous l'angle du creative problem solving à condition d'être au clair sur les objectifs recherchés. L'originalité et la nouveauté des solutions qui émergent passent avant tout. Elles sont là pour vous inspirer ! Comment vous allez vous y prendre pour développer cette solution, quel que soit votre budget, vos compétences ou votre temps disponible est une autre question à laquelle il vous faudra répondre une fois la solution imaginée.

Le lieu

Au sein de l'organisation à l'initiative de l'atelier ou bien "hors les murs" selon les préférences, les attentes et les objectifs visés.

FORMAT & DURÉE



DURÉE

1 à 2 jours



TAILLE DU GROUPE

Idéalement, un groupe de 8 personnes.

