

# Table des matières

<b>Introduction</b> . . . . .	11
<b>Chapitre 1. Veille et veille créative</b> . . . . .	17
1.1. Les fournitures de veille . . . . .	17
1.2. Les fournitures informationnelles et la veille créative . . . . .	25
1.3. La classe et la veille créative. . . . .	27
1.4. La veille créative, ses objectifs et ses moyens . . . . .	29
<b>Chapitre 2. Recherche et identification de tendances</b> . . . . .	33
2.1. Les signaux faibles, forts et de routines . . . . .	33
2.1.1. La méthode puzzle . . . . .	35
2.1.2. La méthode des hypothèses ARA . . . . .	35
2.1.3. La recherche de signaux de routines . . . . .	36
2.2. Les tendances interprétées graphiquement . . . . .	37
2.3. Les sources d'information sur les tendances . . . . .	42
2.4. L'algorithme de recherche de tendances . . . . .	47
<b>Chapitre 3. Mise en forme, analyse et inspiration à partir de tendances</b> . . . . .	51
3.1. Les nuages de mots . . . . .	51
3.2. Les planches, les cartogrammes et les cahiers de tendances . . . . .	54
3.3. Parenthèse sur la recherche d'images à propos d'une tendance . . . . .	58
3.4. L'entonnoir de tendances et le cartogramme d'opportunités . . . . .	61
3.5. Les planches de routines . . . . .	65

<b>Chapitre 4. Présentation et analyse de réseaux . . . . .</b>	<b>67</b>
4.1. Généralités . . . . .	67
4.2. La mise en évidence de liens indirects . . . . .	68
4.3. La mise en évidence de liens entre individus . . . . .	70
4.4. La mise en forme de réseaux d'entités multivariées . . . . .	73
4.4.1. Utilisation des glyphes en étoile . . . . .	74
4.4.2. Utilisation des visages de Chernoff . . . . .	74
4.5. Les échiquiers invisibles . . . . .	77
4.6. L'analyse graphique et comparée des réseaux . . . . .	79
<b>Chapitre 5. Visualisation de problèmes. . . . .</b>	<b>81</b>
5.1. Les grands classiques du questionnement de problème . . . . .	81
5.2. Des cartes pour exprimer des questions et des idées . . . . .	82
5.2.1. Les cartes mentales . . . . .	82
5.2.2. Les cartes conceptuelles . . . . .	83
5.2.3. Les cartes fleurs de lotus . . . . .	86
5.2.4. Les diagrammes Ishikawa . . . . .	87
5.2.5. L'arbre de décomposition des buts . . . . .	90
5.3. Des outils de fenêtrage pour changer de perspective. . . . .	91
5.3.1. Le croisement d'écrans <i>multiscreen</i> . . . . .	91
5.3.2. Le multifenêtrage hyperspective . . . . .	92
5.3.3. Le corridor d'expérience du client . . . . .	94
5.4. Des cas métiers et des récits d'utilisateurs. . . . .	96
5.4.1. Les diagrammes de cas métiers . . . . .	96
5.4.2. Les récits d'utilisateurs. . . . .	98
5.5. Les cartes d'expérience des usagers . . . . .	99
<b>Chapitre 6. Exploration du passé et de l'actualité. . . . .</b>	<b>101</b>
6.1. Les solutions existantes. . . . .	101
6.1.1. Aller voir ce qui se fait dans d'autres régions . . . . .	102
6.1.2. Aller voir ce qui se fait dans d'autres secteurs . . . . .	103
6.1.3. Aller voir ce qui existe dans la nature . . . . .	105
6.2. La pensée latérale des technologies désuètes . . . . .	107
6.3. La théorie C-K de la conception . . . . .	110
6.4. La recherche d'océans bleus . . . . .	113
6.4.1. Le canevas stratégique . . . . .	114
6.4.2. Les clients oubliés . . . . .	115
6.5. Le croisement de tendances actuelles . . . . .	117

<b>Chapitre 7. Inspiration à partir de la TRIZ</b> . . . . .	<b>121</b>
7.1. Quelques généralités à propos de la TRIZ. . . . .	121
7.2. Les principes d'innovation. . . . .	122
7.3. La matrice des contradictions techniques . . . . .	123
7.4. Les principes de séparation . . . . .	126
7.5. Les âges et lois de l'évolution des systèmes. . . . .	127
7.6. L'analyse du système technique. . . . .	130
7.7. Le résultat idéal final (RIF) . . . . .	132
<b>Chapitre 8. Raisonnement à l'aide d'opérateurs</b> . . . . .	<b>135</b>
8.1. Les opérateurs de recherche d'expressions de pistes d'innovation . . . . .	135
8.2. Les opérateurs de choix faciles et leur négation . . . . .	139
8.3. Les opérateurs verbaux . . . . .	141
8.3.1. SCAMPER. . . . .	141
8.3.2. Les opérateurs mathématiques (les plus basiques). . . . .	142
8.3.3. Les opérateurs DTC . . . . .	142
8.3.4. Les opérateurs FRED ASTAIRE . . . . .	143
8.4. Les opérateurs d'appel aux imaginaires . . . . .	144
8.4.1. L'opérateur d'appel aux superpuissants (ASP). . . . .	144
8.4.2. L'opérateur d'inspiration par la science-fiction (ISF). . . . .	145
8.5. Les techniques combinées . . . . .	148
8.5.1. L'utilisation du séquenceur . . . . .	148
8.5.2. Croisement des fenêtres et des opérateurs . . . . .	149
8.6. Les opérateurs d'analogies . . . . .	152
8.6.1. Usage simple d'une matrice d'analogies . . . . .	153
8.6.2. Appel à la synectique. . . . .	155
<b>Chapitre 9. Utilisation du jeu à des fins sérieuses</b> . . . . .	<b>157</b>
9.1. Quelques formes de jeux . . . . .	157
9.1.1. Le jeu en tant qu'attitude ou support. . . . .	158
9.1.2. Le jeu en tant qu'objectif de conception . . . . .	159
9.2. Le jeu à des fins sérieuses . . . . .	162
9.3. Le <i>bingo d'information</i> pour veiller sur les discours . . . . .	164
9.4. Le <i>semantic brain-ball</i> pour trouver des idées . . . . .	166
9.5. La <i>bataille navale de mots clés</i> . . . . .	169

<b>Chapitre 10. Détournements de jeux de rôle</b> . . . . .	<b>173</b>
10.1. Les jeux de rôle. . . . .	173
10.2. L'acquisition de connaissances par le jeu de rôle. . . . .	174
10.3. Les <i>personas</i> . . . . .	174
10.4. Le jeu du <i>tribunal des idées</i> . . . . .	178
10.5. Les 7 familles créatives . . . . .	181
10.6. Les arbres d'investigation . . . . .	182
10.7. La cartographie des parcours complexes . . . . .	183
10.8. L'investigation des futurs possibles. . . . .	185
<b>Chapitre 11. Réflexion tactique ou stratégique et jeux de guerre</b> . . . . .	<b>187</b>
11.1. Le raisonnement par analogies militaires . . . . .	187
11.2. Les <i>free business wargames</i> . . . . .	191
11.3. Les cartes d'affrontement de produits . . . . .	193
11.3.1. Choix et collecte préalables de données, élaboration des questionnaires . . . . .	194
11.3.2. Dessin du fond de la carte/du terrain . . . . .	197
11.3.3. Placement des pions et estimation des mouvements : version simplifiée. . . . .	197
11.3.4. Placement des pions et estimation des mouvements : version détaillée. . . . .	198
11.3.5. Raisonnement à partir des cartes d'affrontement de produits . . . . .	200
11.4. Le goban stratégique. . . . .	201
<b>Chapitre 12. Emploi de jeux à objectifs</b> . . . . .	<b>207</b>
12.1. Un petit point sur les jeux à objectifs . . . . .	207
12.2. Le <i>shoot</i> stratégique et créatif (SSC) . . . . .	208
12.2.1. SSC, partie stratégique . . . . .	208
12.2.2. SSC, partie créative . . . . .	211
12.2.3. SSC, partie contre-attaque ou second niveau . . . . .	212
12.3. Le rami d'attributs . . . . .	214
12.4. Le <i>défi des petits chevaux</i> . . . . .	217
12.5. Le <i>centipède informationnel et créatif</i> . . . . .	220
<b>Chapitre 13. Veille créative et territoriale</b> . . . . .	<b>225</b>
13.1. Le territoire en question. . . . .	225
13.2. Les problématiques de veille créative et territoriale . . . . .	227

13.3. L'approche géostratégique . . . . .	230
13.4. L'approche du risque avec le <i>Cluedo Storming</i> . . . . .	232
<b>Conclusion</b> . . . . .	<b>239</b>
<b>Bibliographie</b> . . . . .	<b>243</b>
<b>Index</b> . . . . .	<b>251</b>