



POUR QUI ?

Responsables innovation, facilitateurs en créativité



3 h 30

EXEMPLE DE CONTEXTE

L'entreprise souhaite innover et créer des impacts environnementaux et sociaux positifs. Vous avez déjà clarifié votre besoin et formulé votre défi créatif: « Comment faire pour... ». Un groupe ressource se réunit.

COMMENT JOUER ?

- Commencez par une séquence énergisante de la famille ANIMATION puis faites la carte « L'espèce inconnue » pour fluidifier la créativité.
- Utilisez ensuite les cartes de la famille ADAPTATION :
 - Si on transpose cet exemple d'adaptation pour notre produit/service, quelles idées cela nous donne ? Et quelles sont les nouvelles idées de fonctions /usages possibles ?
 - Ecrivez toutes les idées sur des notes sur le principe « une note – une idée ».
- A ce stade faites converger vos idées : voyez comment certaines idées pourraient « s'aimer », se grouper ensemble, puis sélectionnez les (par exemple avec des gommettes).
- Prototyper les idées sélectionnées : faites un dessin ou une maquette (papier, pâte à modeler...); en cours de route, utilisez les cartes STRUCTURE et FORME pour enrichir le prototype.
- Faites une séquence de recentrage de la famille ANIMATION, puis commencez à rédiger une fiche sur chaque idée prototypée.
- Pour renforcer ses dimensions économiques, environnementales et sociales, choisissez les cartes de la famille INTERACTION qui vous paraissent les plus adaptées. Répondez aux questions de la carte et notez-les sur la fiche.

RECOMMANDATIONS

- Vous pouvez alterner dans une famille des tirages de cartes au hasard ou face visible.
- Alternez aussi le travail en sous-groupes, en binôme.
Faites circuler les cartes entre les différents sous-groupes.



LA PEAU DU CONCOMBRE DE MER

Le concombre de mer (Holothurie) est un organisme marin au corps mou et élastique. Sitôt qu'on le touche, sa peau se rigidifie instantanément et devient d'une grande dureté, comme une carapace de cuir.

La structure de sa peau est constituée d'un réseau de fibres de collagène indépendantes les unes des autres. Sous l'effet d'un stress, le concombre de mer sécrète une substance (des peptides) qui déclenche une réaction entre les fibres de collagène. Elles deviennent plus solidaires formant une sorte d'échafaudage qui rigidifie le derme de l'animal.

Ce mécanisme est réversible ; la peau du concombre de mer est un matériau intelligent naturel.

Quelles idées vous inspirent l'image, la structure dans son ensemble, les formes et mécanismes des sous-parties, les mouvements éventuels... ?

EXEMPLE AVEC LA CARTE DE LA FAMILLE STRUCTURE : LA PEAU DU CONCOMBRE DE MER

S'inspirer de la forme en général

Que vous inspire la forme du concombre de mer ? (exemple : faire un produit en forme de S, faire un service comme une portion de chemin ...). Et si vous « imaginiez » le déplacement du concombre au fond de l'eau, qu'est-ce que cela vous apporte comme idées ?

S'inspirer de la structure dans son ensemble

Est-ce que votre produit ou service est adaptable à l'environnement ? Peut-il changer d'aspect, de caractéristiques comme la peau du concombre de mer ?

Est-ce qu'il pourrait y avoir une dimension réversible ?

S'inspirer du mécanisme de transformation de la peau du concombre du mer

La peau réagit au stress; quels seraient les « stress » que peut subir votre produit ou service, quelles sont les réponses possibles ?

Que vous inspire le changement d'état de la peau ? Qu'est ce qui dans votre produit ou service pourrait être élastique ou « soft » et ce qui pourrait être rigide, solide?

La substance sécrétée rend les fibres solidaires : qu'est ce qui pourrait se solidariser dans votre produit ou dans votre service ? Qu'est ce que la structure d'échafaudage vous donne comme idées ?

Pour un autre exemple d'analogie avec la famille ADAPTATION, consultez la fiche « Accompagner les étudiants dans un projet d'entrepreneuriat ».