

Table des matières

Remerciements.....	7
Préface	9
Le cactus à roulettes	13
Je déteste l'innovation !	17
De la chance à la sérendipité créative	23
Des bissociations aux rencontres improbables	29
Learning expeditions !.....	31
Se laisser inspirer... jusqu'aux mimiques des Bouffons !	36
Intelligences collectives	41
Intelligence collective et stigmergie	43
De l'intelligence collective à l'intelligence co-élaborative (codesign).....	49
Du design thinking au design doing	53
Design thinking : kezako ?.....	53
De la créativité à l'innovation	55
Une omelette sans casser les œufs ?... Yes, but !	59
Concrétiser son idée, se jeter dans le bain !	64

Let's POC together !	68
Innover n'est pas transposer !	70
Innover, c'est aussi créer un nouvel écosystème	73
Ma classe n'est pas un champ de carottes !	73
Qui a dit que les profs n'aimaient pas innover ?	80
Le virus de l'innovation	83
Divergence et convergence	91
Les deux hémisphères	91
Au-delà de la « purge d'idées »	93
La contrainte créative !	95
Les 6 postures créatives	99
Comment construire un protocole de codesign ?	101
Une bonne recette pour un plat unique	101
Un atelier de codesign, ça se prépare	102
Une configuration optimale de l'espace	103
Le livrable de l'atelier	104
Du temps « perdu » pour en gagner ensuite !	106
Un exemple de « divergence/convergence »	108
L'unanimité plutôt que la majorité !	110
Le temps de la question	111
Le temps libre	112
Le temps et l'art du pitch	113
Le temps de la synthèse	116
La feuille de route	116
Toutes les étapes de l'atelier en 14 points	116
Quel rôle pour le facilitateur ?	121
Faciliter n'est pas seulement animer !	121
Hôte, chef d'orchestre, coach et maître du temps	123
L'importance du casting	127
Comment constituer les équipes ?	127
Les quatre faces de la créativité... pour une équipe idéale !	130
Des signes zodiacaux à la couleur des yeux !	131

Les règles du jeu en codesign	133
Lutter contre ses modèles mentaux	133
Sucomber ou résister aux 7 péchés capitaux ?	134
Brise-glace en entrée	137
Son CV en seulement 6 mots	137
La définition, le slogan, la maxime !	138
Un tour de table astucieux pour se présenter	139
Présentations croisées	140
Dix minutes pour un nom d'équipe !	141
S'inventer un logo	142
À chacun son blason	142
Dites-le avec une photo !	143
Le détective mène l'enquête !	144
L'histoire inventée	145
Incroyable, mais vrai !	146
Ceci n'est pas une pipe !	147
Les cercles à remplir	148
La table sans plateau horizontal et sans pieds	149
Il était une fois	150
Les mots interdits	151
Une lettre d'amour avec des insultes !	152
Le tournoi de PQ	152
Le tournoi de Chifoumi	154
Le nœud à démêler	155
Le sculpteur et son œuvre	156
Le bouche-à-oreille	157
Qui est le leader ?	158
Et s'il n'est resté qu'un !	159
En un clin d'œil	160
Le facteur et sa lettre	161
Toujours debout !	162
Qui suis-je ?	162
Comment faciliter le déroulement de l'atelier ?	165
Que chacun s'exprime !	165
Minuteurs, cartes, dominos et plus si affinité !	165
La balle à parole	167
Leaders à museler... dormeurs à réveiller !	167

Des exercices en 2D	171
Le mur qui se questionne	171
La pioche créative.....	172
Dessine-moi le problème !	173
Back to the future.....	174
Le scénario catastrophe.....	176
Un autre monde... pour le même problème	177
Le Word Café ou Café du Savoir	177
Le QQQQCCP ou CQQCOQP	179
Les tableaux tournants	180
Le QCM intelligent.....	181
Rotation versus dispersion	182
Zoomer, dézoomer !	184
Pourquoi ? Pourquoi ? Pourquoi ? Pourquoi ? Pourquoi ?	184
SCAMPER!	185
La lettre d'amour et la lettre de rupture	186
L'esquisse.....	188
Le plan détourné	189
La carte mentale ou carte heuristique	190
Business Model Canvas et Value Proposition Canvas	192
Le mur aux idées.....	193
Le tableau noir communautaire.....	194
Le portrait chinois.....	195
Qui se ressemble s'assemble !	196
L'incarnation.....	196
La multiplication	197
Le jeu de l'inventeur	197
Des exercices en 3D.....	199
L'exercice du portefeuille ou Design Project o.....	199
Le challenge du Chamallow	200
Le Lego® Serious Play®	202
Les maquettes en 3D.....	204
Les jeux de plateaux.....	204
Des exercices en 4D	207
Les saynètes	207
L'improvisation.....	208
Le vidéo-montage.....	209

L'avocat de l'ange.....	210
La technique de l'escabeau	210
Soigner son pitch pour favoriser les échanges.....	213
180 secondes.....	213
Du Pecha Kucha au Machu Pitchu.....	213
Les TEDx.....	215
Le Fishbowl.....	217
Du karaoké à la fresque en passant par l'éclipse!.....	217
Les six chapeaux d'Edward de Bono.....	222
Évaluer en donnant son avis.....	225
Le vote pondéré.....	225
10/20, la note idéale!.....	226
Appris-Surpris.....	230
L'expérience usager.....	231
1492.....	231
Du triangle au carré, le secret du codesign.....	233
Blanche-neige et les 7 nains en version « persona ».....	235
J'ai tué le PowerPoint	241
Conférences renversées.....	241
La conférence renversée, qu'en pensent les profs?.....	243
S'il te plaît dessine-moi une conférence!.....	246
Les différentes étapes du design thinking	249
L'empathie.....	249
La définition du problème.....	250
La créativité.....	250
Le prototypage.....	251
Le test.....	252
Il faut échouer pour innover.....	253
Test and learn.....	254
Vive nos échecs!.....	256
De la « bug list » au musée des échecs.....	257
Step by step!.....	261

Résister ou succomber... that is the question !	263
Ni chaud, ni froid !.....	263
Vive la résistance au changement !	265
Les créatifs... pas faciles à gérer non plus !	267
Incrémentale versus rupture	271
Les espaces et environnements collaboratifs	275
Des recettes pour espaces créatifs ?	275
Creative Labs	277
Des tiers-lieux pour des tiers-liens !	278
Vers une communauté apprenante	281
Apprendre en marchant... ou en jouant	282
Oser l'improvisation pour manager l'innovation.....	285
Nul n'est prophète en son pays.....	288
Communiquer, puis amplifier	289
Les communautés d'innovation	290
Le « middleground », bien commun d'un écosystème innovant.....	292
Hubs de créativité.....	294
De la cinquième discipline à la design school	295
La maîtrise personnelle.....	297
La lutte contre les modèles mentaux.....	298
La vision partagée.....	299
L'apprentissage en équipe.....	300
La pensée systémique	301
Il était une fois, HEMiSF4iRE...	305
Un écosystème favorable.....	306
Une rencontre improbable	309
Un événement fondateur	310
Un concept qui prend nom !	314
Une inspiration californienne.....	317
De la design school au HangArt Créatif!	318
Conclusion	321