

CAHIER D'IDÉES



Le cahier d'idées est un recueil illustré regroupant l'ensemble des pistes de solutions explorées dans la phase de Recherche Créative. Chaque ébauche de solution conceptuelle ou technique en vue du développement d'un produit ou d'un service y est dessinée, expliquée, détaillée, librement.

L'utilisation de la *fiche outil Idées*, permet de guider la réflexion créative en particulier sur les expériences à faire vivre aux personnes.

RÔLES & OBJECTIFS

- **S'exprimer librement sans jugement.**
- **Lâcher prise** et laisser libre court à son imagination sans avoir peur de se tromper.
- **Expliquer, détailler, illustrer, organiser et faire évoluer** chaque réflexion, idée, source d'inspiration, scénario et ébauche de solution.
- **Regrouper l'ensemble des pistes créatives explorées.**
- **Aider à classer, trier et valider les idées.**

Les idées véhiculent des concepts liés :

- **aux valeurs à transmettre** : éthiques, idéologiques, symboliques, poétiques, qui vont ancrer les solutions dans une histoire et donner du sens.
- **aux futurs usages et expériences projetées.**
- **à l'esthétique** : aux formes, à la géométrie, aux proportions, à l'architecture produit, aux éléments structurelles, au graphisme, aux couleurs, aux textures, aux matières, ...
- **aux fonctions** : aux cinématiques, à la façon dont la solution s'utilise, se manipule.
- **aux interfaces** : aux éléments qui permettent des échanges et des interactions avec l'utilisateur.
- **aux caractéristiques techniques** : aux matériaux, technologies, sources d'énergie, composants, systèmes mécaniques, ...
- **au cycle éco-responsable projeté** : le cycle de vie futur des solutions explorées.



Exemple de cahier d'idées.

© Photos Marjorie Barcella



RECETTE D'UTILISATION

1. **Choisir un carnet, un cahier ou utiliser la fiche outil *Idées*.**
2. **Décrire un défis à relever ou un problème à résoudre.**
3. **Décrire l'expérience ou les expériences à faire vivre** pour relever ce défis, en se reportant à la fiche outil *Expériences Projetées*.
4. **Laisser libre court à sa créativité** pour trouver des solutions originales qui feront vivre de nouvelles expériences positives et de qualités aux personnes ciblées par le projet.
5. **Proposer un maximum de pistes de solutions en utilisant des méthodes et outils très variés** pour stimuler son imaginaire. Explorer les outils *Play & Pulse* tels que les *Cartes Heuristiques*, les *Cartes Expériences*, les *Boosters de Créativité*, ...
6. **Recommencer les étapes 2 à 5** pour chaque défis à relever.

CONSEILS

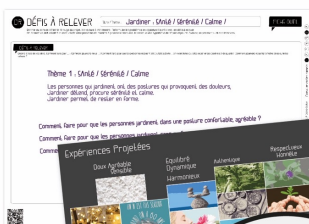
- **Procéder par itérations rapides** entre cahier d'idée, scénarisation, maquettage et prototypage.
- **Viser la quantité d'idées.** Exprimer les idées rapidement. En 60 minutes, entre 50 et 100 idées peuvent être générées.
- Garder **le même format** et la même mise en page.
- Organiser les idées en présentant **une idée ou une évolution de l'idée par page**.
- Dessiner, découper, coller, ..., **explorer différents moyens graphiques** pour vous exprimer.
- **Illustrer vos idées** avec des dessins, des schémas, des échantillons de textures, des visuels inspirants.
- **Faire des dessins simples** : vues de face ou de profil pour explorer les possibilités, puis des vues en perspective pour visualiser le volume.
- **Dessiner ni trop gros, ni trop petit** et dès que cela est possible, utiliser l'échelle une.
- **Représenter les personnes** en situation, en interaction avec les solutions. Utiliser les *Cartes Anthropométriques Play & Pulse*.
- **Écrire lisiblement** les annotations et mettre en évidence les mots clés.



Exemples de cahiers d'idées.

© Photos Marjorie Barcella





Défis à relever Expériences projetées

Une zone pour décrire le défi à relever

Une zone pour illustrer les idées

Une zone pour décrire les avantages



Co-créativité

ID IDÉES
Organiser ses idées.

N° : 1

Titre : Mon jardin nomade

FICHE OUTIL

DÉFI À RELEVÉ
Description du problème à résoudre, du défi à relever.

Faciliter le déplacement de la zone de jardinage
Ne pas se baisser pour manipuler

IDÉES
Comment faire vivre les expériences projetées ? Description des idées et des solutions de conception en termes de scénario, d'architecture produit, de cycle de vie, d'organisation, ... projetées.

Inspiration permaculture

AVANTAGES / ORIGINALITÉS
Description des avantages, de la pertinence et de l'originalité de l'idée.

Jardiner en hauteur

AMÉLIORATIONS
Comment améliorer l'idée vis-à-vis de l'expérience à faire vivre ?

Roulettes pour faciliter le déplacement
Jardiner des plantes médicinales

Projet :
Nom des participants :

Date :

Une zone pour sélectionner les expériences projetées



Maquettage

Une zone pour décrire les améliorations



N° :

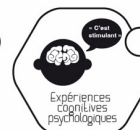
Titre :

FICHE OUTIL

DÉFI À RELEVER

Description du problème à résoudre, du défi à relever.

Expériences principales à faire vivre (fiche outil Exp) :



IDÉES

Comment faire vivre les expériences projetées ? Description des idées et des solutions de conception en termes de scénario, d'architecture produit, de cycle de vie, d'organisation, ..., projetés.

AVANTAGES / ORIGINALITÉS

Description des avantages, de la pertinence et de l'originalité de l'idée.

AMÉLIORATIONS

Comment améliorer l'idée vis à vis de l'expérience à faire vivre ?



Projet :

Date :

Noms Prénoms :