



Congrès
Événements
Attractions
Québec

Présenté par  Tourisme
Centre-
du-Québec

7 au 9
NOVEMBRE 2022

MAILLAGE

Culture d'innovation:
où en êtes-vous?



Cédric Martineau
Carverinno Conseil

Mardi, 8 Novembre 2022 de 13:30 à 14:30

Brainstorm de décision rapide

Un atelier pratique de **45 minutes**
pour résoudre n'importe quel problème
et prendre des décisions rapidement
en équipe.

Préparé par



Préparé pour



À propos de Carverinno Conseil

Agence de **Design Thinking** appliqué, spécialisée dans la facilitation de **Design Sprint**.

Notre mission est de vous aider à planifier et à démarrer vos projets complexes, en cadrant vos objectifs d'affaires avec les besoins de vos utilisateurs, pour **activer**, **orienter** et **accélérer** la conception de solution innovante à travers la facilitation d'ateliers collaboratifs.



À propos du formateur

Entrepreneur atypique, **Cédric Martineau** a évolué dans le monde du design industriel et la gestion des opérations en agences créatives. Ébéniste et sculpteur professionnel en parallèle, il a enseigné ces arts tout au long de son parcours entrepreneurial, ce qui l'a amené à cette expertise sur l'organisation et la gestion de la créativité en entreprise.

Maintenant consultant et facilitateur chez Carverinno Conseil, il transmet sa passion des méthodologies d'innovation en intégrant et en enseignant le Design Thinking appliqué au développement de nouveaux produits, services ou processus.



Agenda

13:35 **Explication de l'atelier**

13:40 **Brainstorm de Décision Rapide (BDR)**

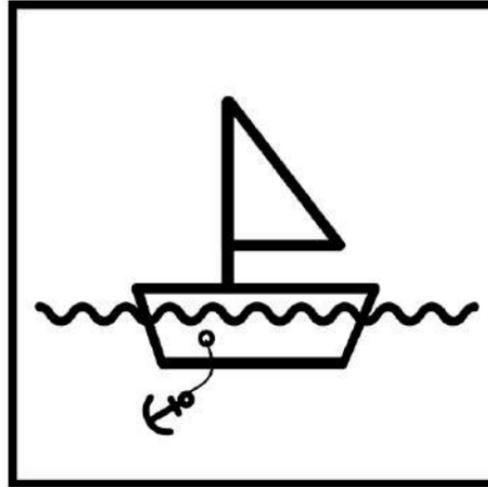
14:25 **Tour de tables des résultats obtenus**

14:30 **Période de questions**

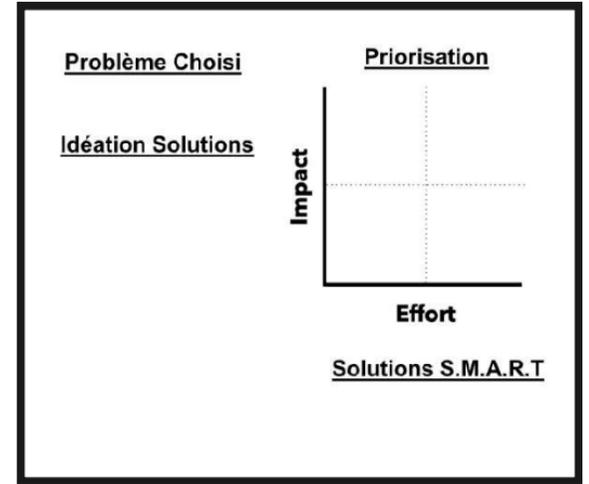
Matériel nécessaire



Canevas en carton



RECTO



VERSO

Avis aux participants

- Notes adhésives 101: Une règle et un truc
- Travaillons ensemble, mais seul (et en silence!)
- Une conversation à la fois
- **Ça va assurément aller trop vite**
- Le décideur permet de converger rapidement
- Soyez indulgent et bienveillant dans votre équipe.
- **Faites confiance au processus !**

??

??

??

Des questions avant de commencer ?

??

??

??

Tour de table en équipe

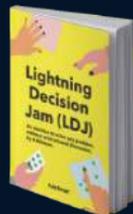
1. Votre nom*
2. Votre organisation

* Le/la décideur de l'équipe sera celui (ou celle) où le prénom sera le/la premier/ère en ordre alphabétique.

Le Brainstorm de Décision Rapide (**BDR**)

Un atelier pratique pour résoudre n'importe quel problème
et prendre des décisions rapidement en équipe.

Inspiré de l'atelier
LDJ de AJ&Smart



Objectif partagé:

**Comment implanter
une culture d'innovation
dans mon organisation ?**

Les 8 étapes de l'atelier BDR:

1. Ce qui va bien en ce moment (le positif) ?
2. Quel sont les problèmes (le négatif) ?
3. Votes sur les principaux problèmes
4. Recadrer le problème en opportunité
5. Tempête d'idées (idéation)
6. Votes et priorisation des solutions
7. Décidez sur quoi nous agirons ?
8. Rendre la solution S.M.A.R.T.

Rappels avant de commencer

- Plusieurs étapes nécessiteront de travailler ensemble, mais seul (**et en silence!**)
- Le décideur permettra de converger rapidement
- Et... faites confiance au processus !
- **Vous êtes prêt ?**



2 min

1.1 - Ce qui va bien en ce moment ?

En silence, réfléchissez et notez **deux (2) choses** qui vont bien en ce moment pour :

- **l'implantation d'une culture d'innovation dans votre organisation ?**



1

Ce qui va bien
en ce moment ?

2

Quel sont les
problèmes ?

3

Vote sur les
principaux
problèmes

4

Recadrer le
problème le plus
voté en CPN...

5

Idéation
sans
discussion

6

Votes et
priorisation des
solutions

7

Décidez
sur quoi nous
agirons ?

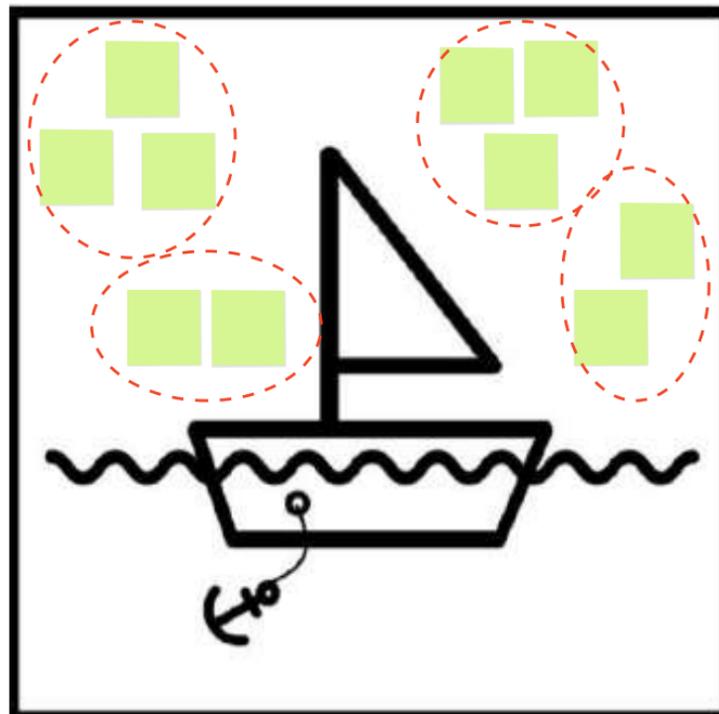
8

Rendre la
solution
S.M.A.R.T.

2 min

1.2 - Lisez les résultats de l'équipe

En silence, placez vos deux notes au tableau et **prenez connaissance des résultats de l'équipe**. Regroupez les notes similaires si vous en repérez.





2 min

2.1 - Quel sont les problèmes ?

En silence, réfléchissez et notez **deux (2) problèmes importants** en lien avec :

- **l'implantation d'une culture d'innovation dans votre organisation ?**

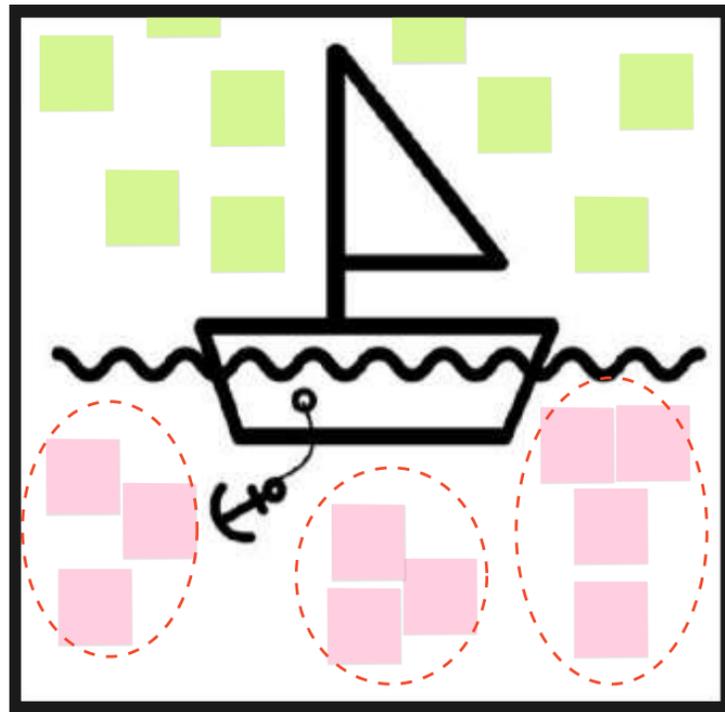




2 min

2.2 - Regroupez les problèmes

En silence, **regroupez les problèmes** sur le tableau et jumelez ceux qui se ressemblent si vous en repérez.



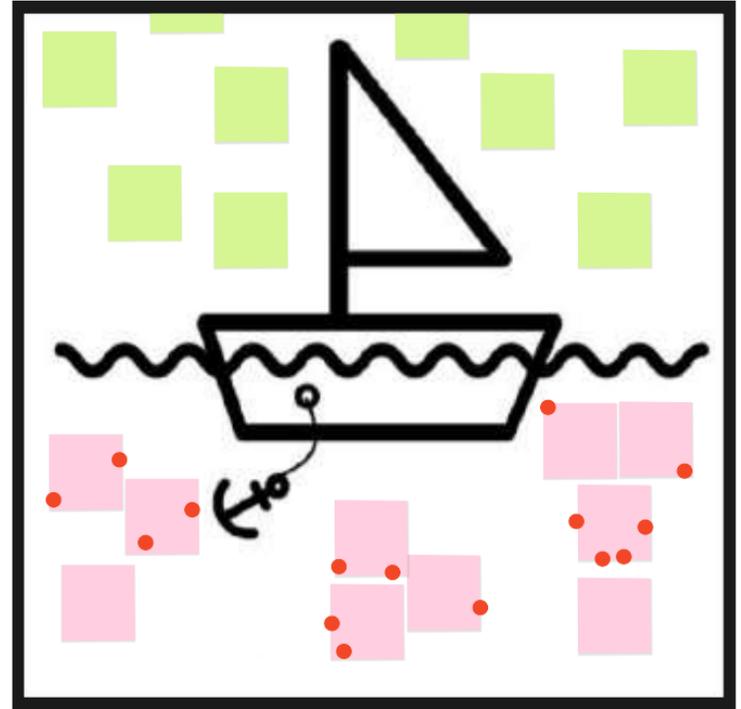


2 min

3.1 - Votez sur les problèmes

En silence, chacun vote sur les problèmes qu'il/elle considère comme les plus importants à résoudre.

3 votes par personne



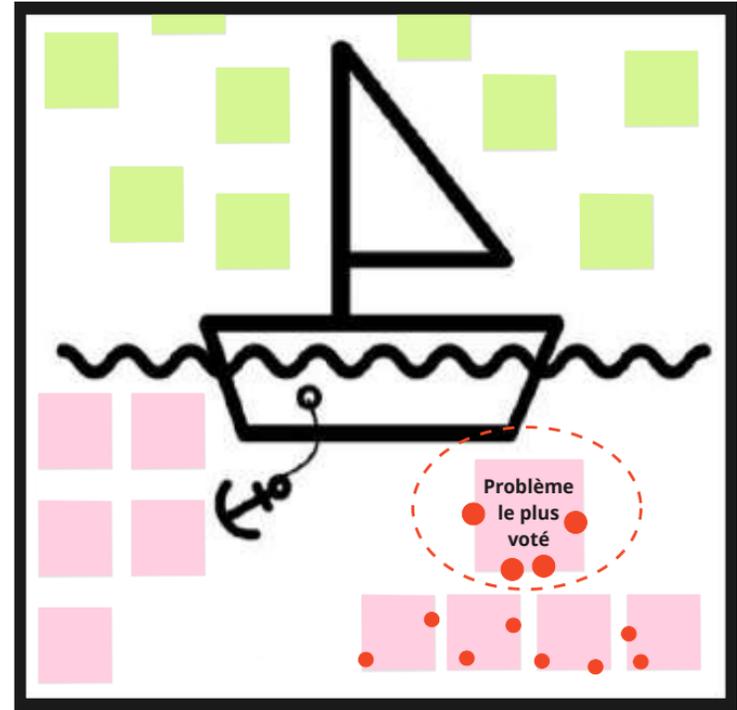


2 min

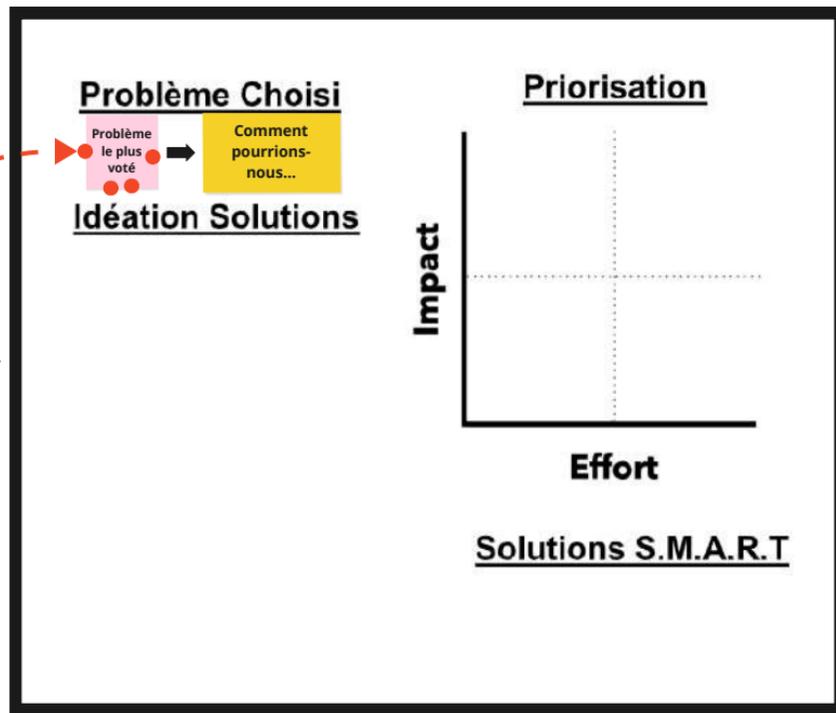
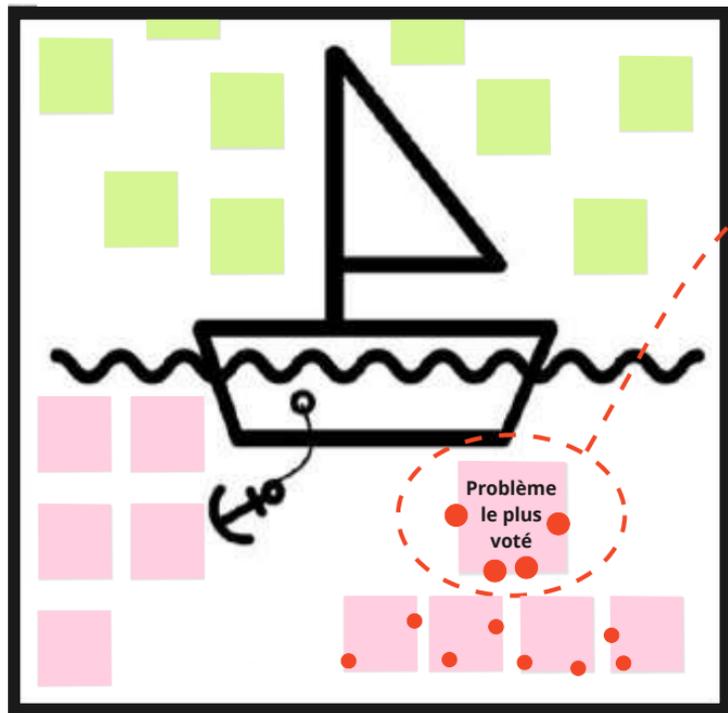
3.2 - Hiérarchiser les problèmes

Placez rapidement les problèmes: *du plus voté au moins voté*, et **isolez le problème priorisé***.

*S'il y a plus qu'un problème priorisé, à égalité, le décideur choisi rapidement un des problèmes priorisés.



Allez au **VERSO** pour la phase de cadrage





3 min

4 - Recadrage du problème en CPN

Maintenant, **le décideur (aidé par son équipe)** va réécrire le problème le plus voté sous la forme d'un **défi standardisé** commençant par: **Comment pourrions-nous...**
(problème inversé, sans solution) ?

Les équipes n'aiment pas les ateliers



EXEMPLES

CPN...

amener les équipes à aimer les ateliers ?

OU

CPN...

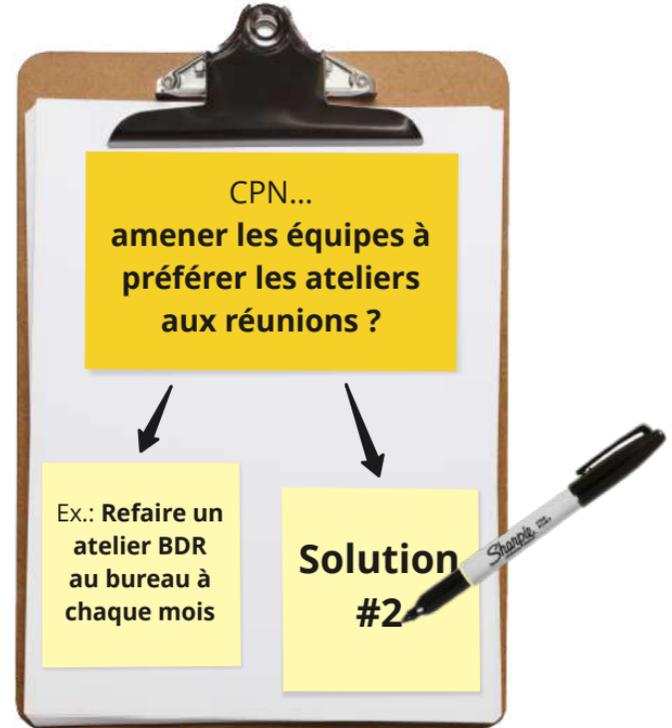
amener les équipes à préférer les ateliers aux réunions ?



2 min

5.1 - Tempête d'idées (Idéation)

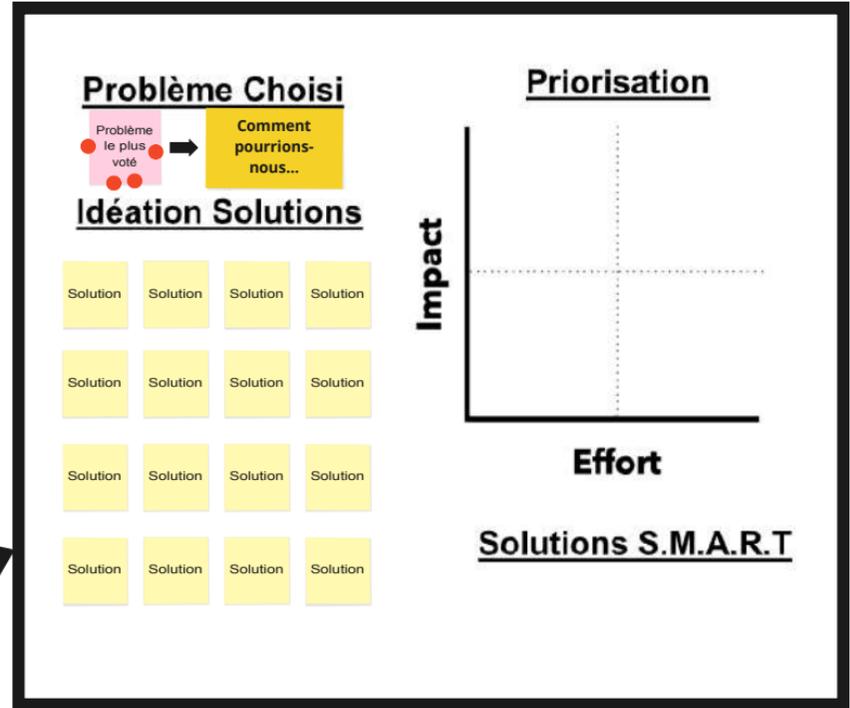
En silence, répondez à la question CPN et rédigez chacun **deux (2) solutions** pour résoudre le problème priorisé.





1 min

5.2 - Placez vos solutions sur le canevas



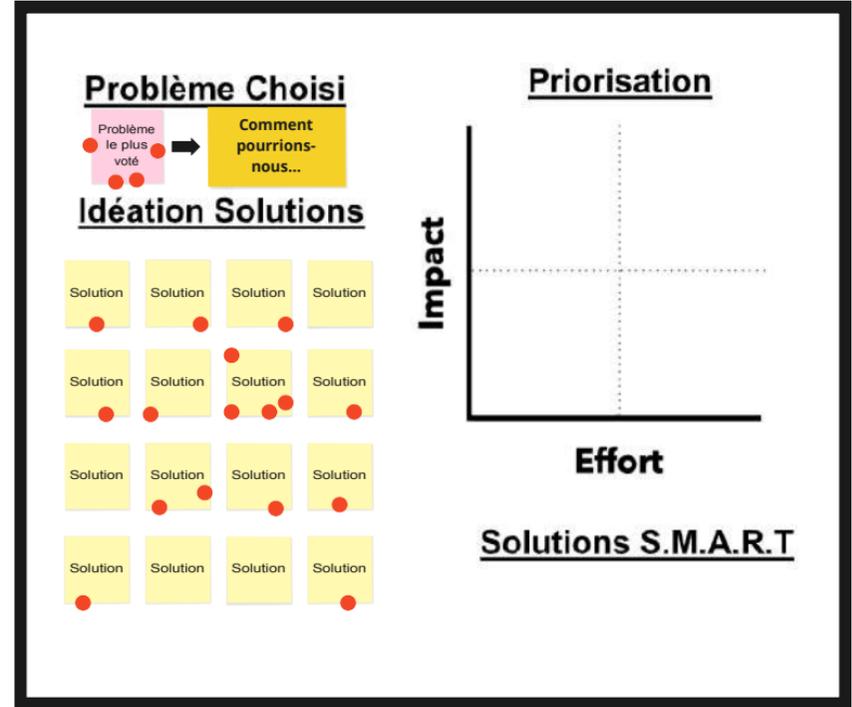


2 min

6.1 - Votez sur les solutions

En silence, chacun vote sur les solutions qui, à son avis, résoudrait le mieux le problème.

3 votes par personne.



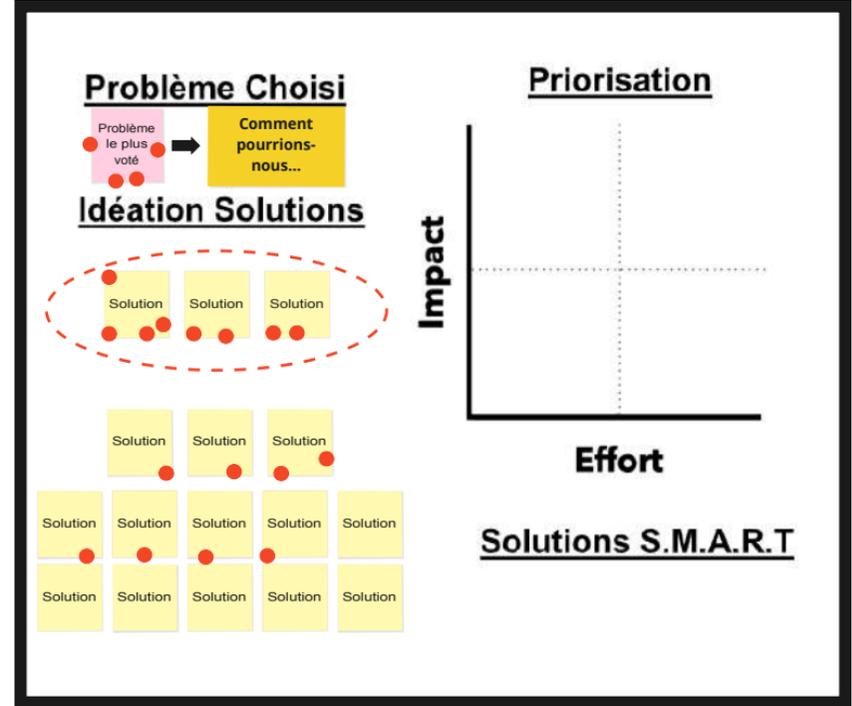


2 min

6.2 - Déterminez les trois (3) solutions pour la suite

Prenez rapidement les **trois (3) solutions*** les plus votées et isolez-les des autres solutions.

*Si vous hésitez sur lesquelles choisir, le **décideur tranche**.





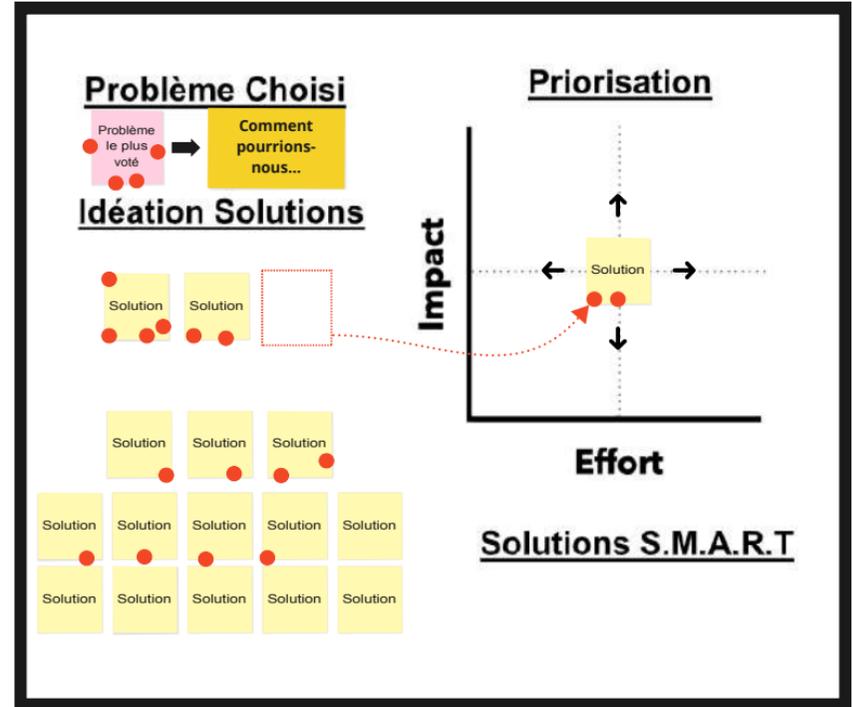
5 min

7.1 - Priorisez les trois (3) solutions

Prioriser* maintenant chacune des trois (3) solutions les plus votées sur la matrice: **Impact vs Effort***

* Si vous hésitez sur leurs positions, le **décideur tranche**.

* Impact pour l'utilisateur et effort pour l'organisation.





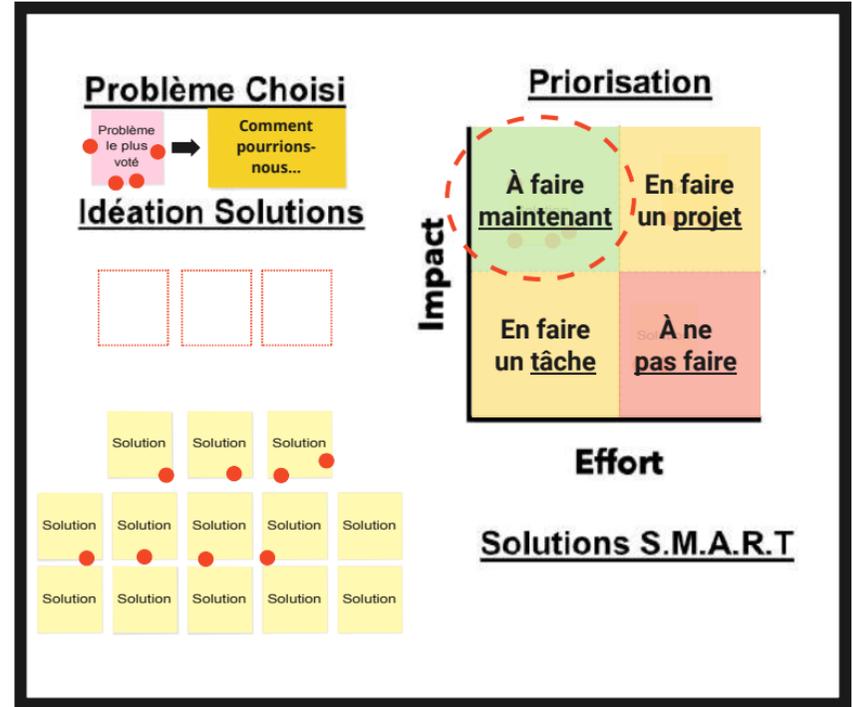
2 min

7.2 - Décidez sur quoi vous agirez

Suite aux positionnement, **choisissez* LA solution** qui aurait le plus d'impact* et le moins d'effort* à fournir.

*Si vous hésitez sur laquelle choisir, le **décideur tranche**.

*Impact pour l'utilisateur et effort pour l'organisation.



Comment rendre la solution S.M.A.R.T. ?



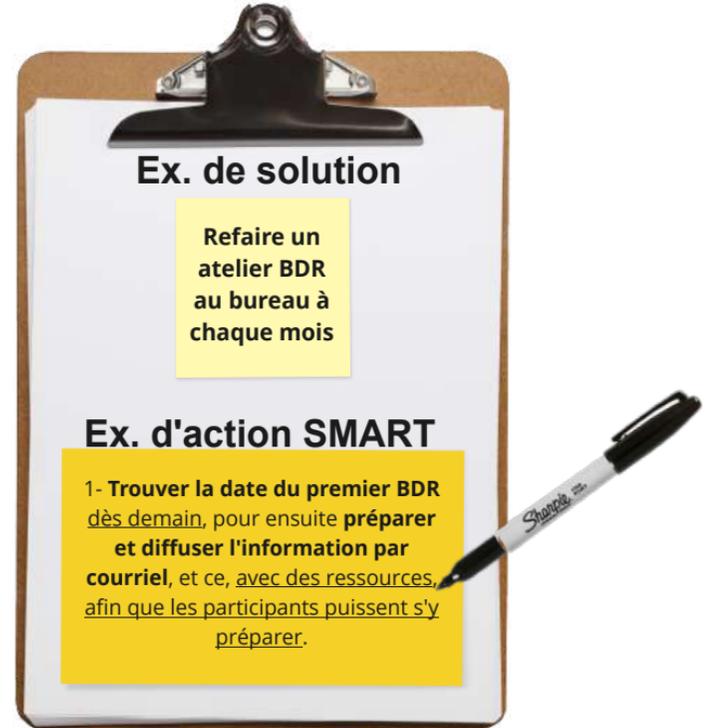
source: <https://blog.comexplorer.com/comment-formuler-un-objectif-smart>



3 min

8.1 - Rendre la solution S.M.A.R.T.

En silence, rédigez une action **tangible (S.M.A.R.T.)**, en quelques étapes, afin d'entamer la mise en œuvre de la solution à très court terme.

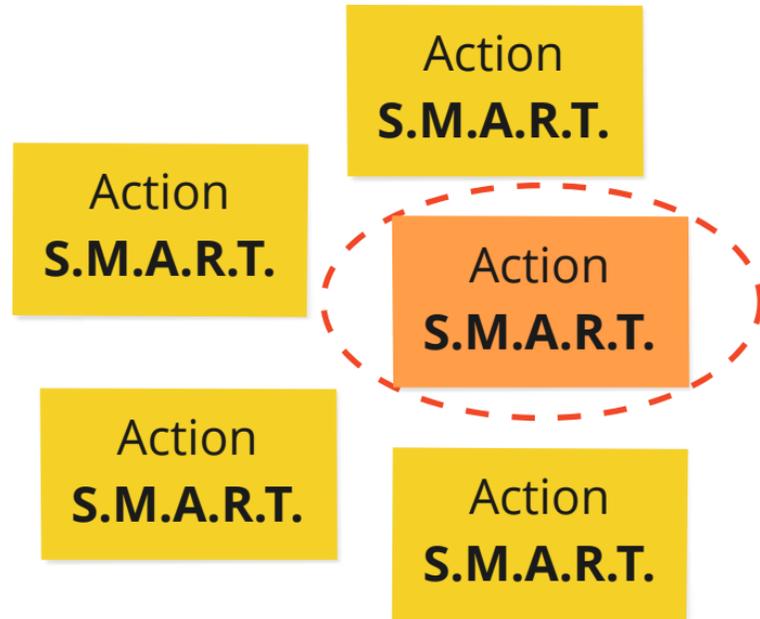




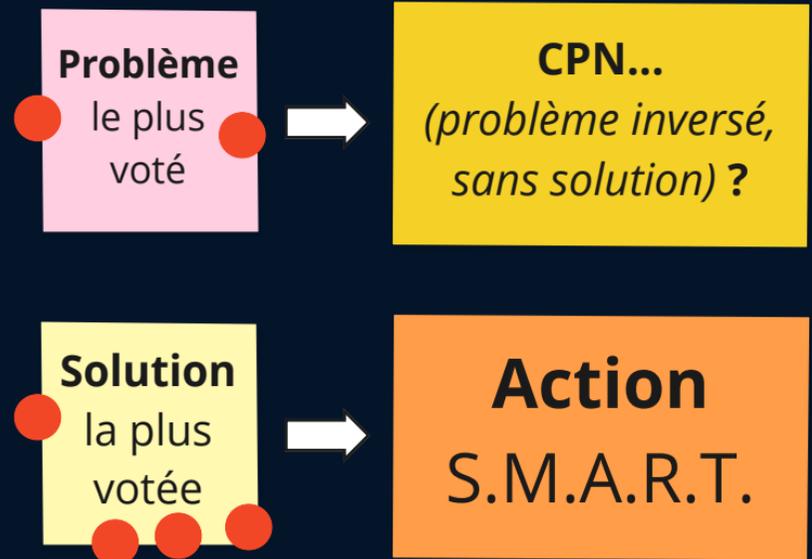
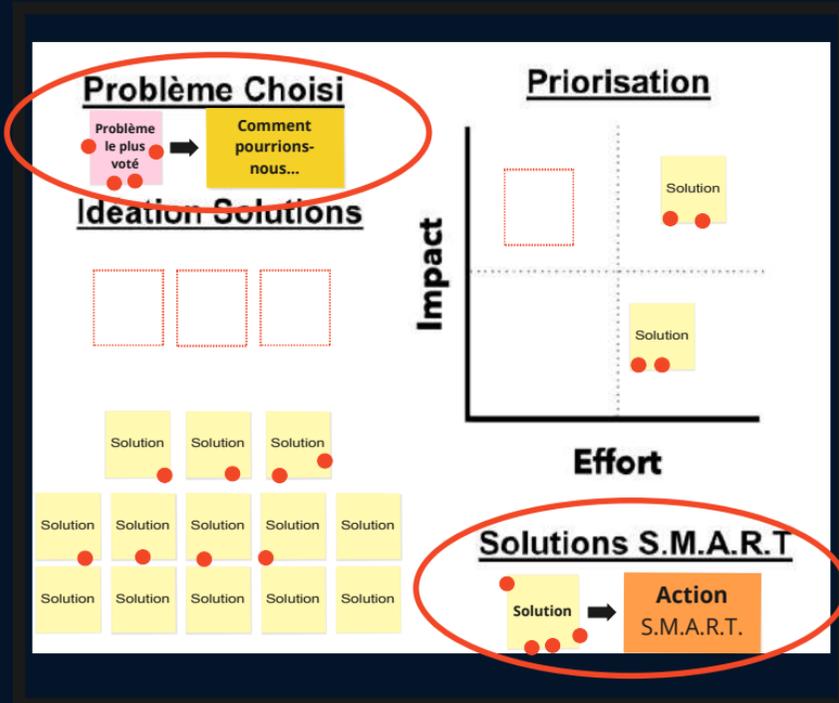
2 min

8.2 - Décidez comment vous agirez

Donnez vos plans d'action au décideur pour qu'il choisisse **un seul plan d'action**, qui déterminera comment votre équipe agirait pour la mise en œuvre de la solution.



Partage des résultats de chaque équipe



Merci !

N'hésitez-pas à nous contacter !

cedric@carverinno.com