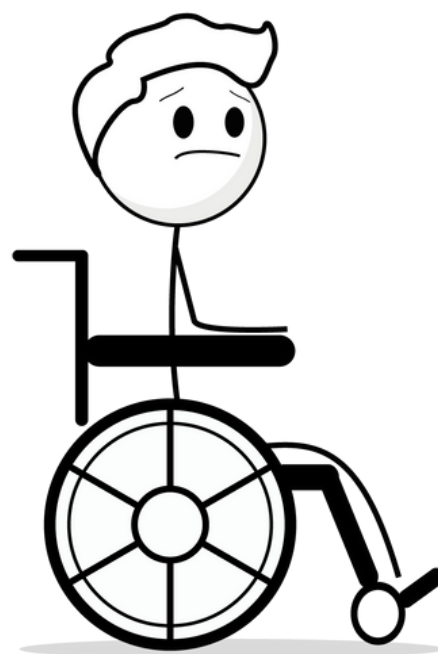




Amélioration continue

i n c l u s i o n



www.smaca.ch | info@smaca.ch

TABLE DES MATIÈRES

INCLUSION

Chapitre 1 : La déception

Chapitre 2 : La réflexion

Chapitre 3 : L'investigation

Chapitre 4 : L'idéation

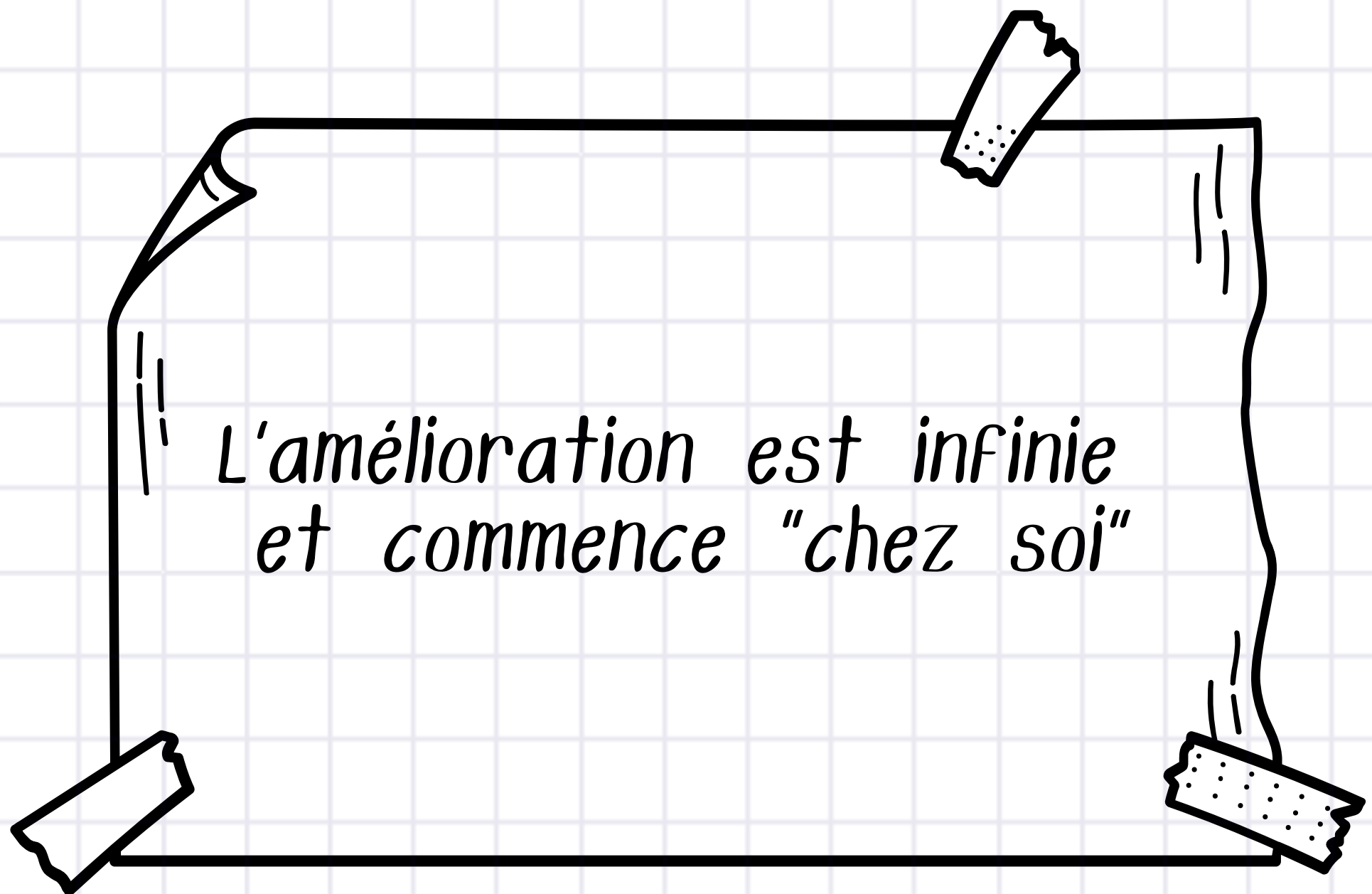
Chapitre 5 : La mise en action

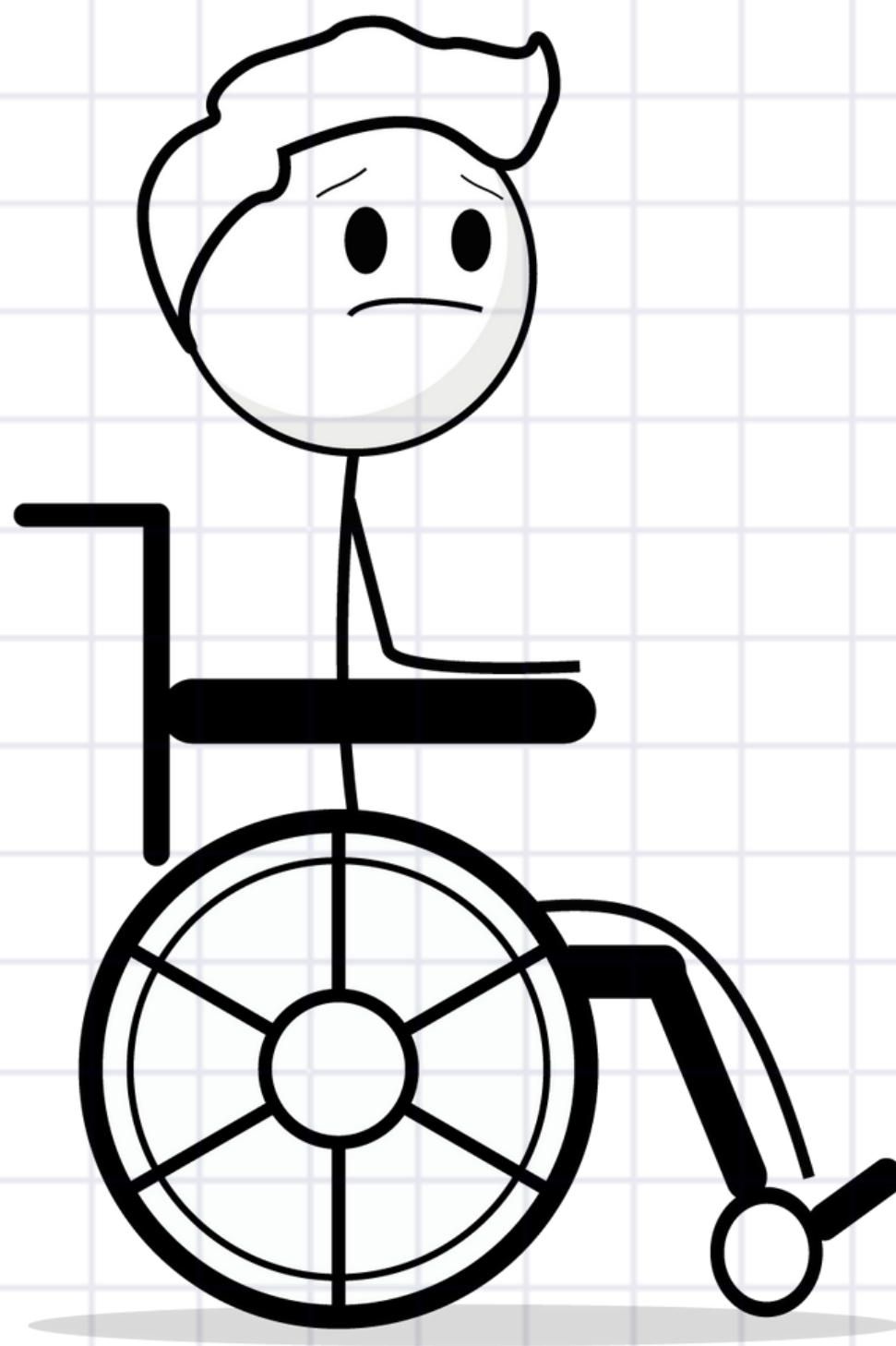
Amélioration
continue



La déception

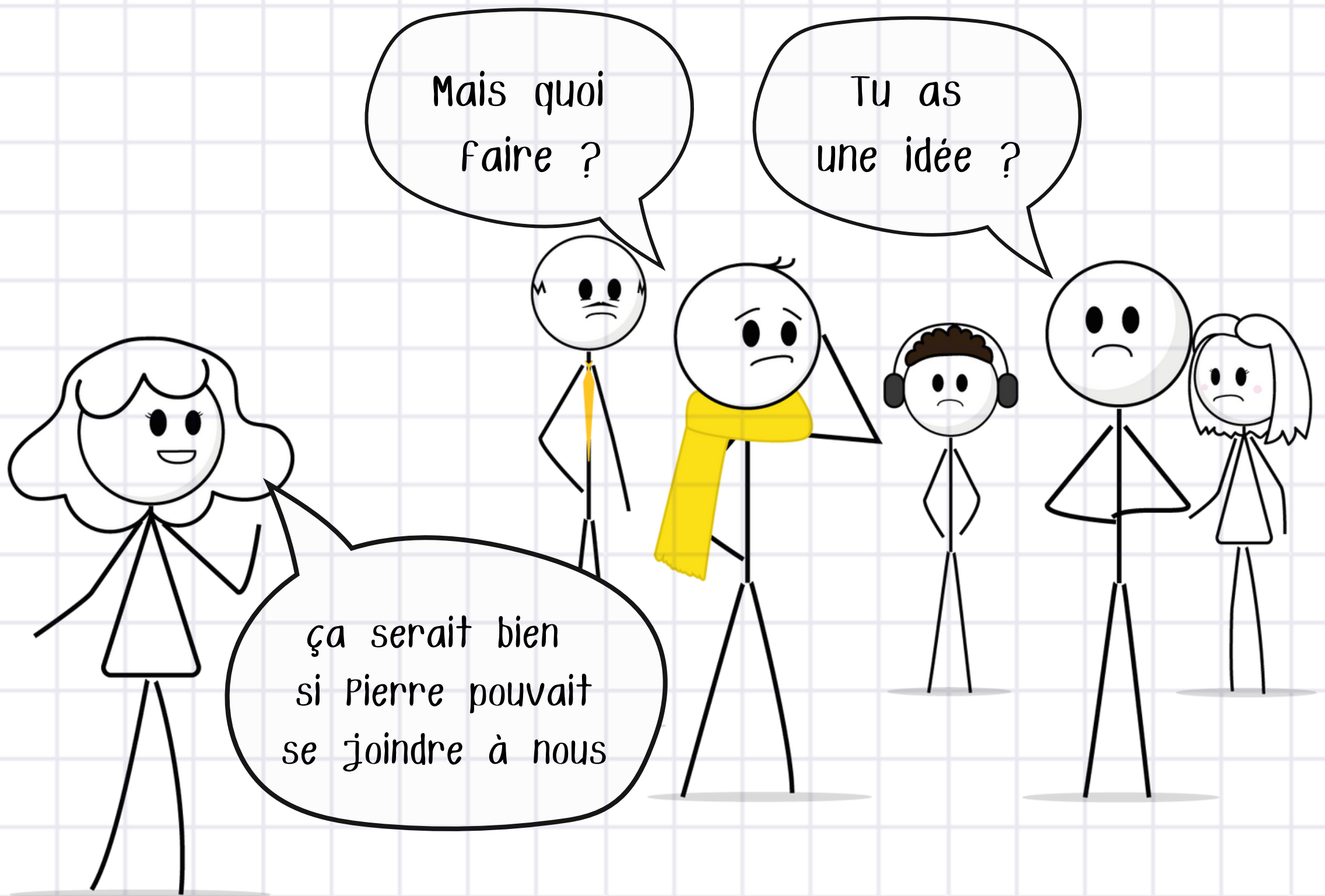
Chapitre 1



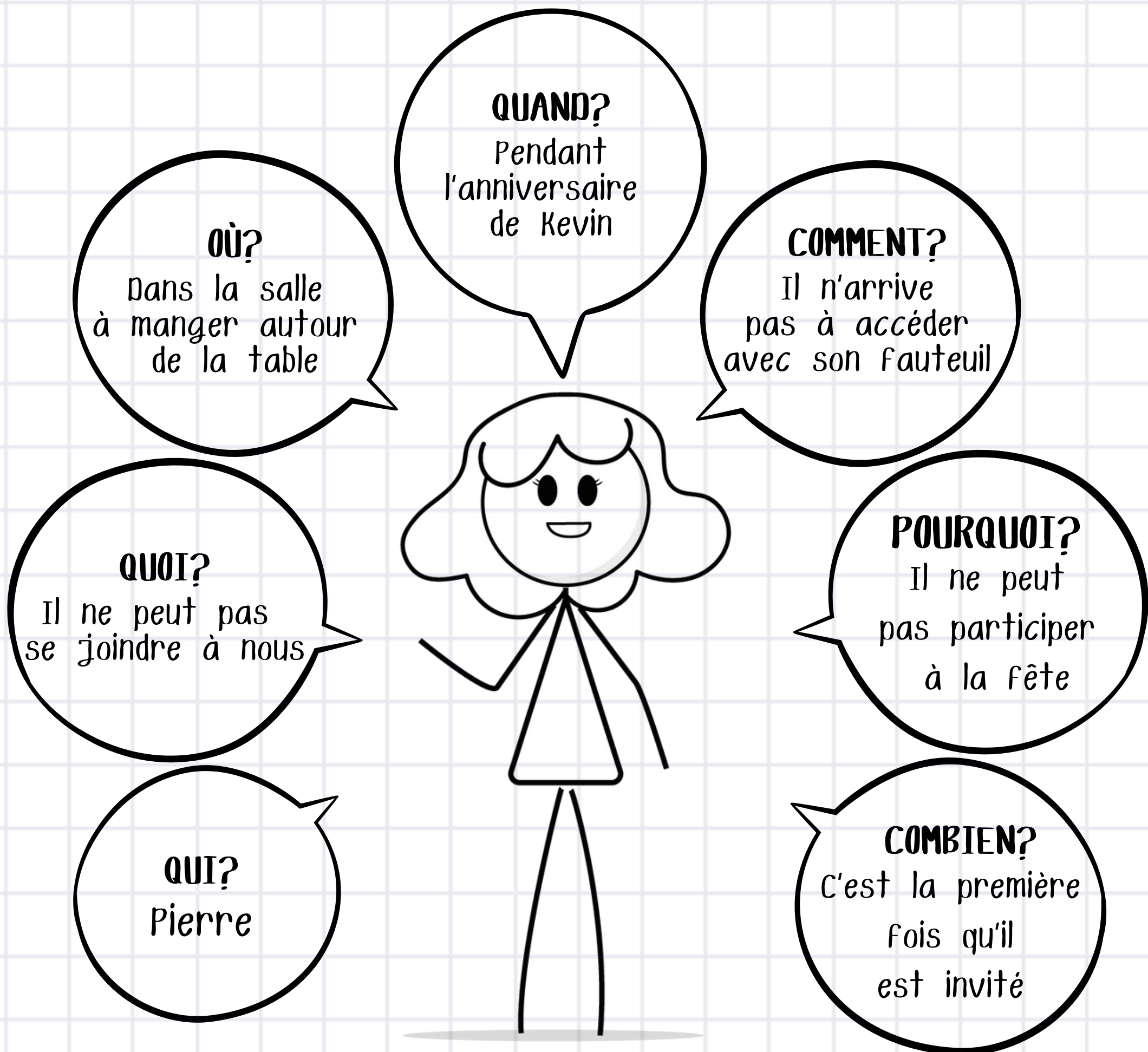




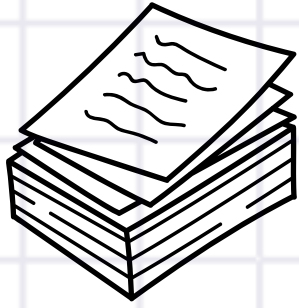
Pierre est invité par ses copains de classe
à fêter l'anniversaire de son ami Kevin.
Ce qui devrait être une fête n'en est pas une !



Les amis se réunissent en mesurant la déception de Pierre de ne pas pouvoir participer à la fête et dans le but de trouver une solution à ce problème.



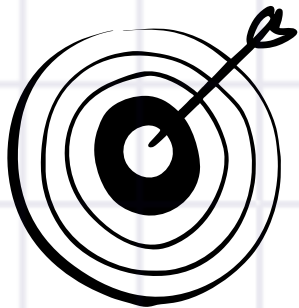
"Un problème bien posé est à moitié résolu"



PRINCIPE DU QQQQCPC :



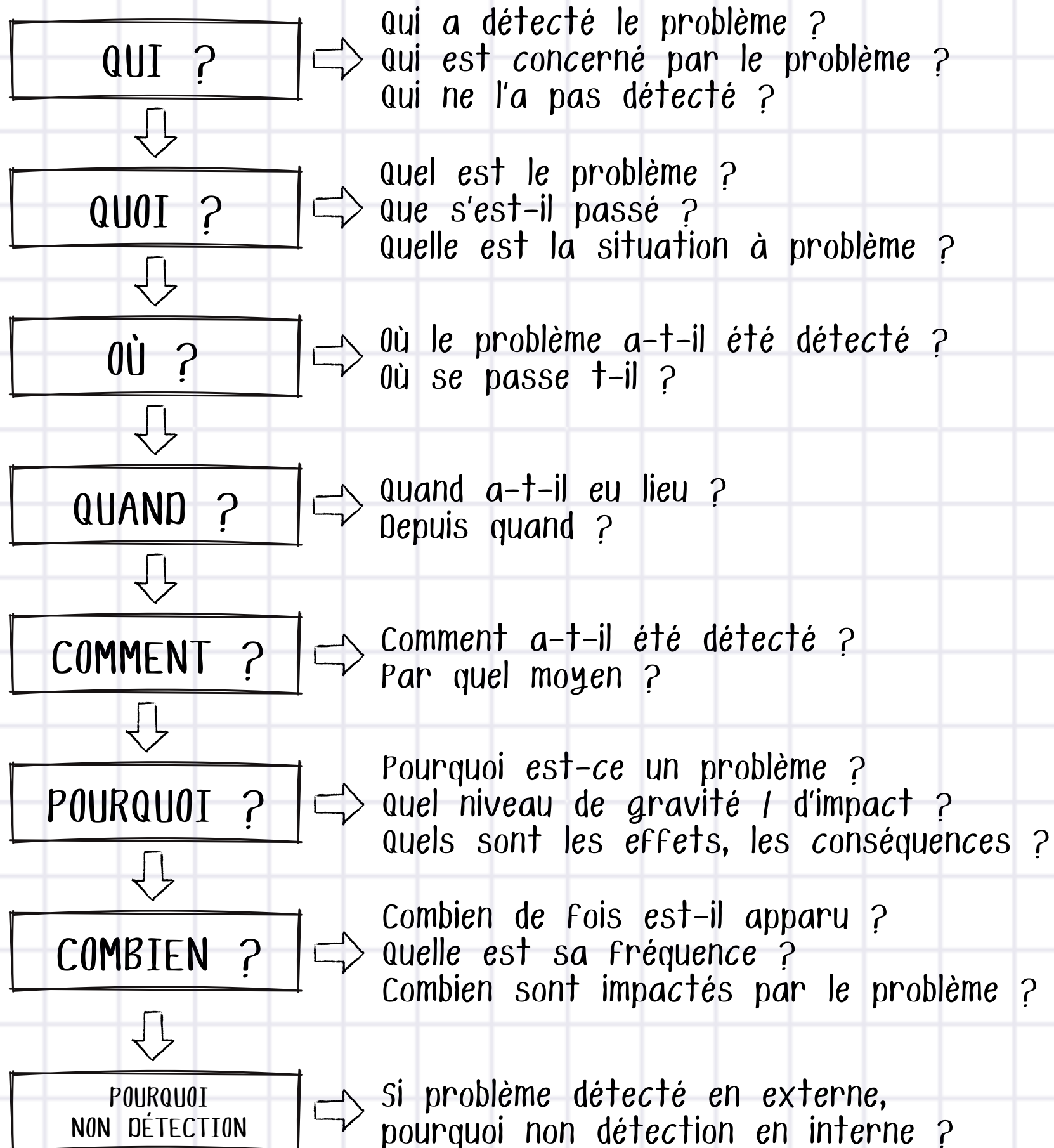
Répondre aux 8 questions avec exactitude et exhaustivité afin de comprendre le problème et aider à structurer la recherche de solution



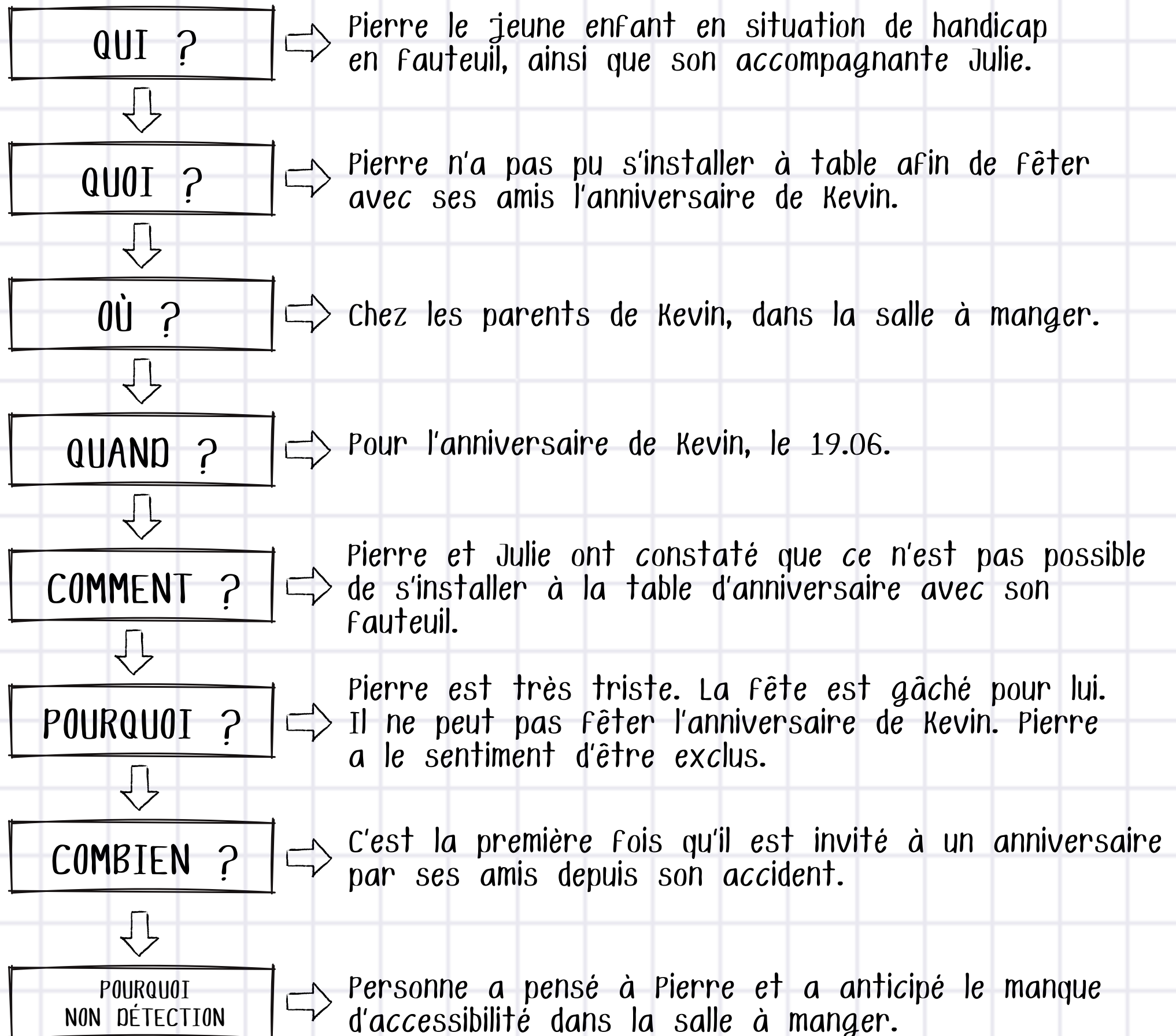
OBJECTIFS :

- ☐ Comprendre le pourquoi du problème.
- ☐ Identifier les parties intéressées et le périmètre du problème.
- ☐ Constituer l'équipe en charge de la résolution.
- ☐ Prioriser les problèmes à résoudre.
- ☐ Comprendre ce qui est & n'est pas concerné par le problème.
- ☐ Identifier la **méthode** la plus adaptée à sa résolution.

QUESTIONS

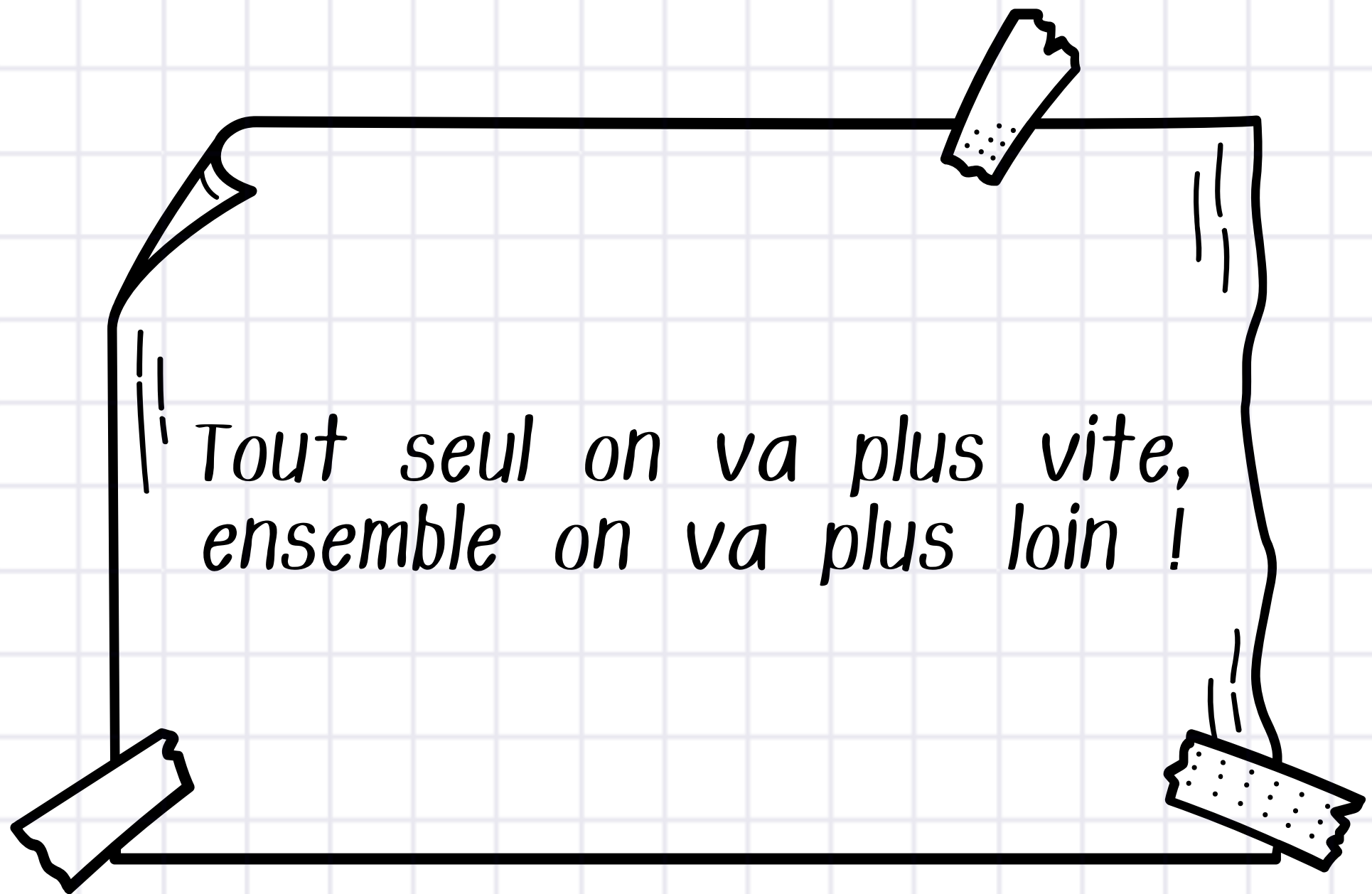


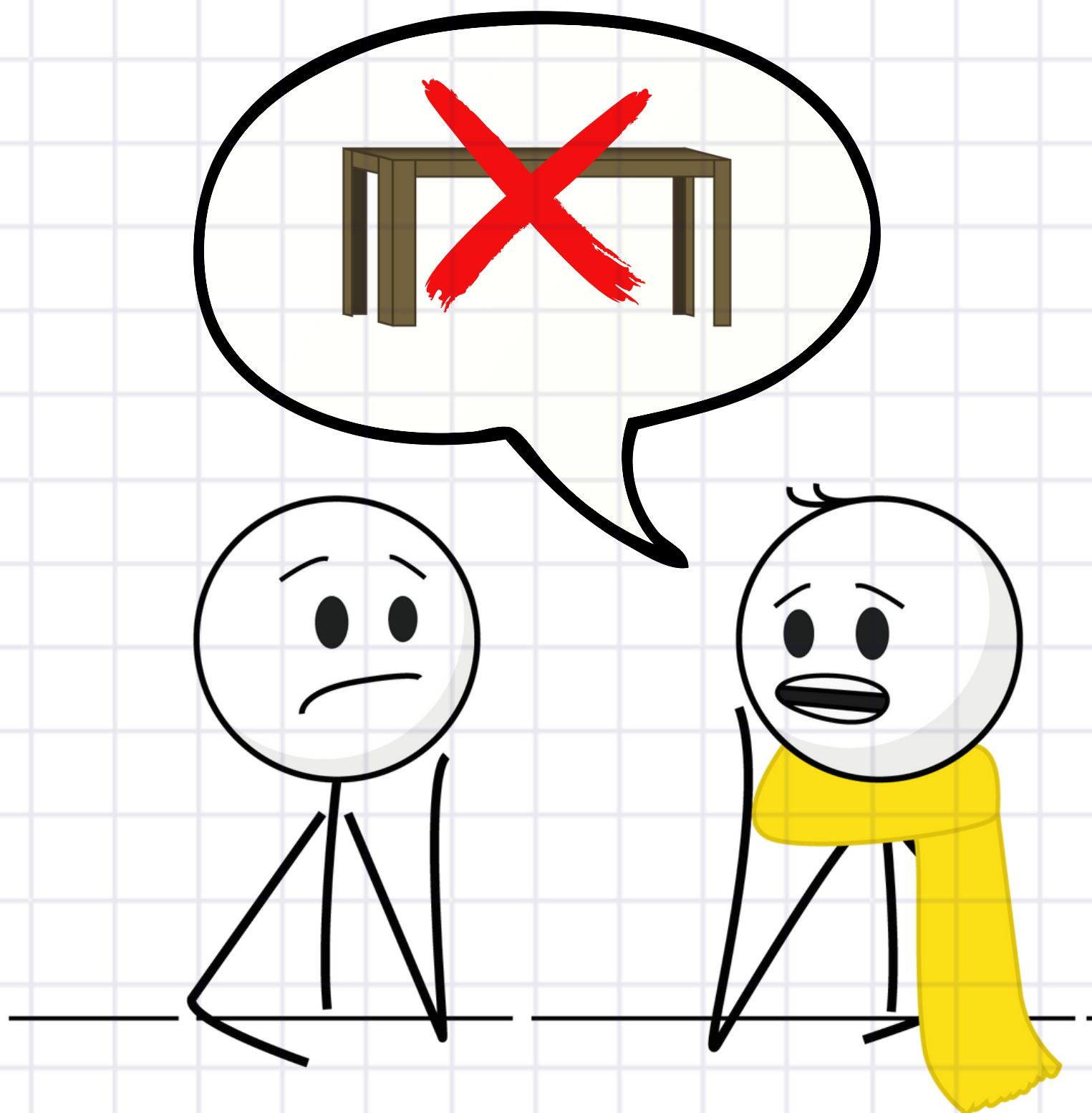
RÉPONSES

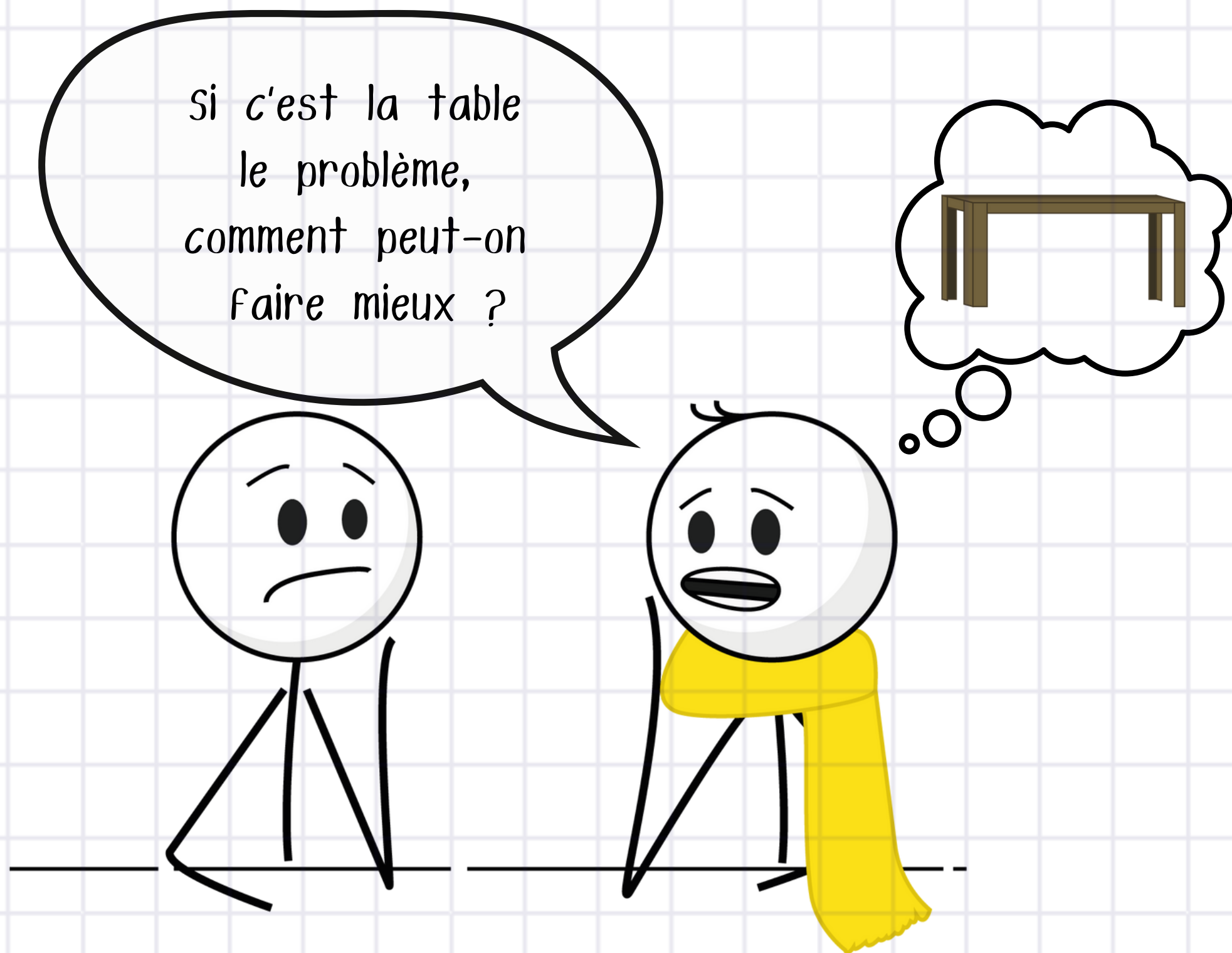


La réflexion

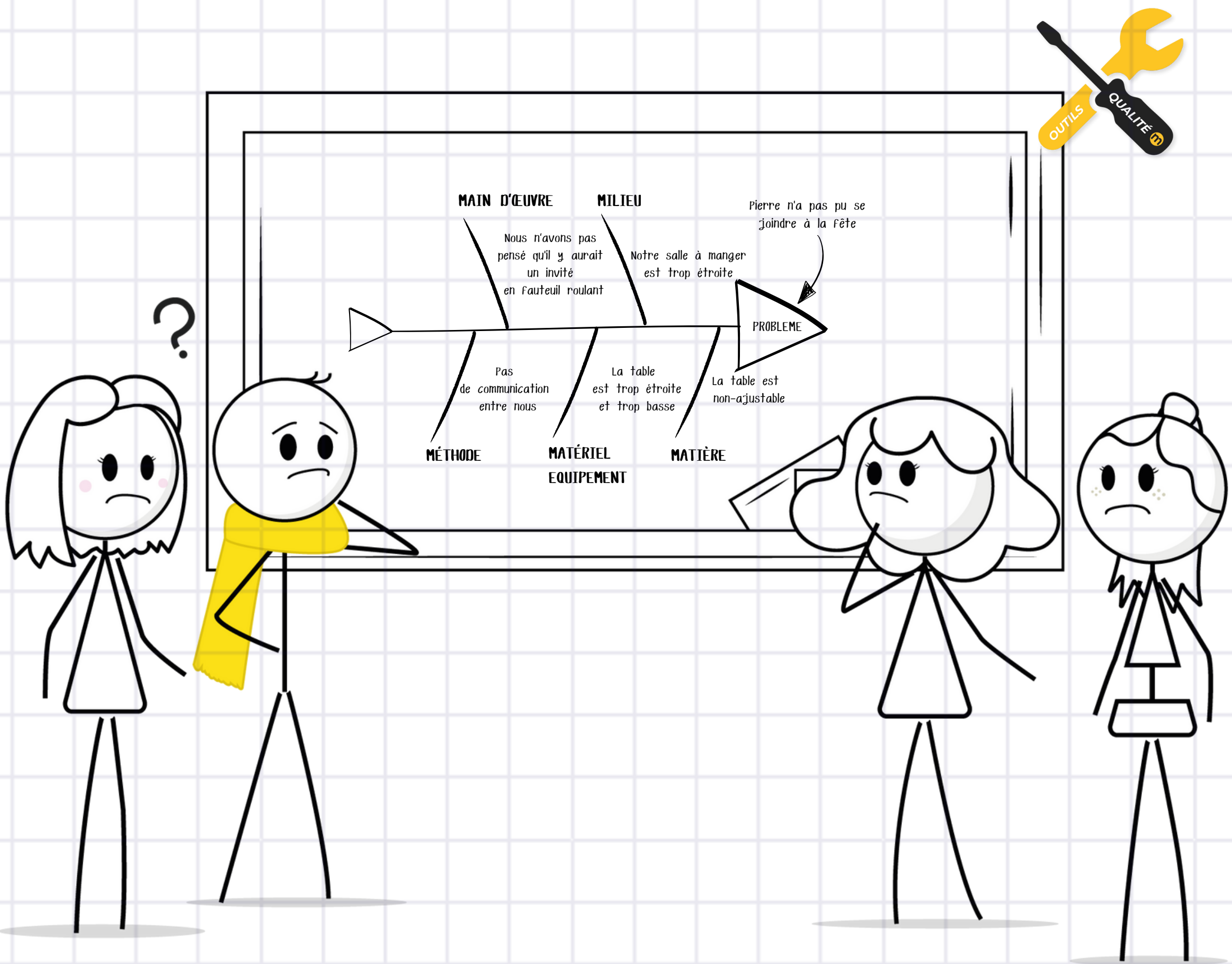
Chapitre 2





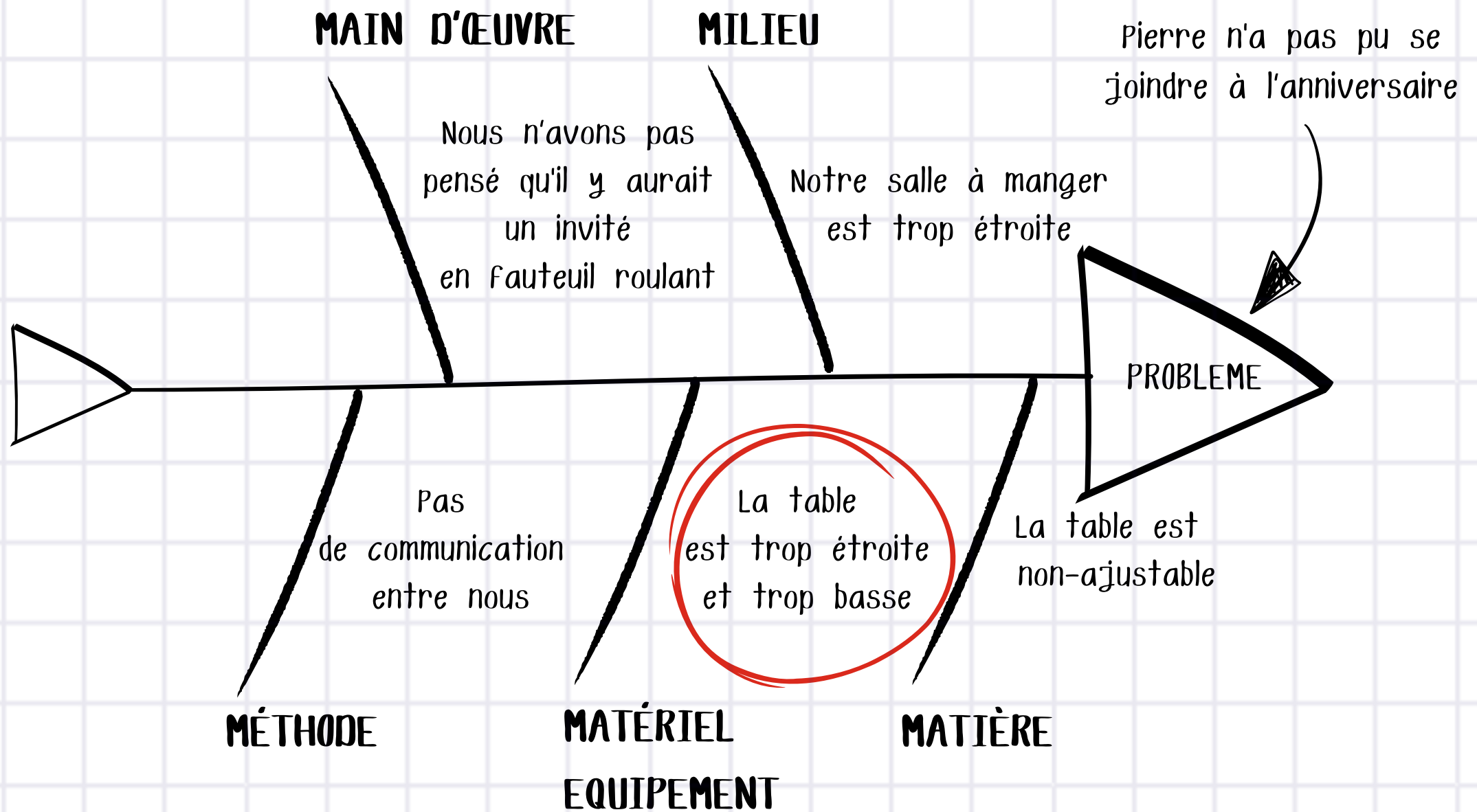


"Nous devons réfléchir aux causes
avant les solutions"



"Travailler ensemble,
c'est faire vivre l'intelligence collaborative"

Diagramme Ishikawa



"Commençons par lister les causes possibles"



La table
est trop étroite
et trop basse

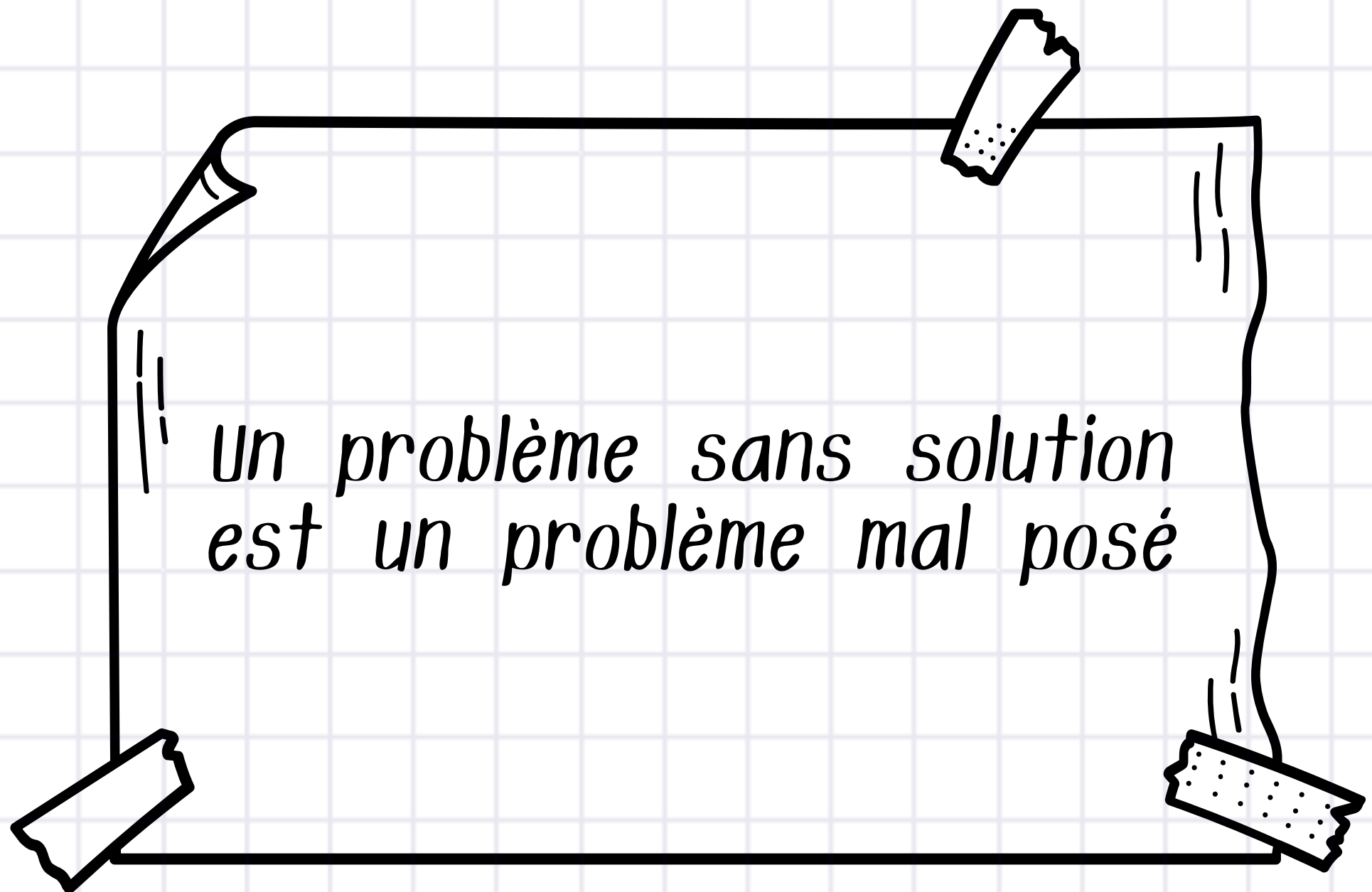


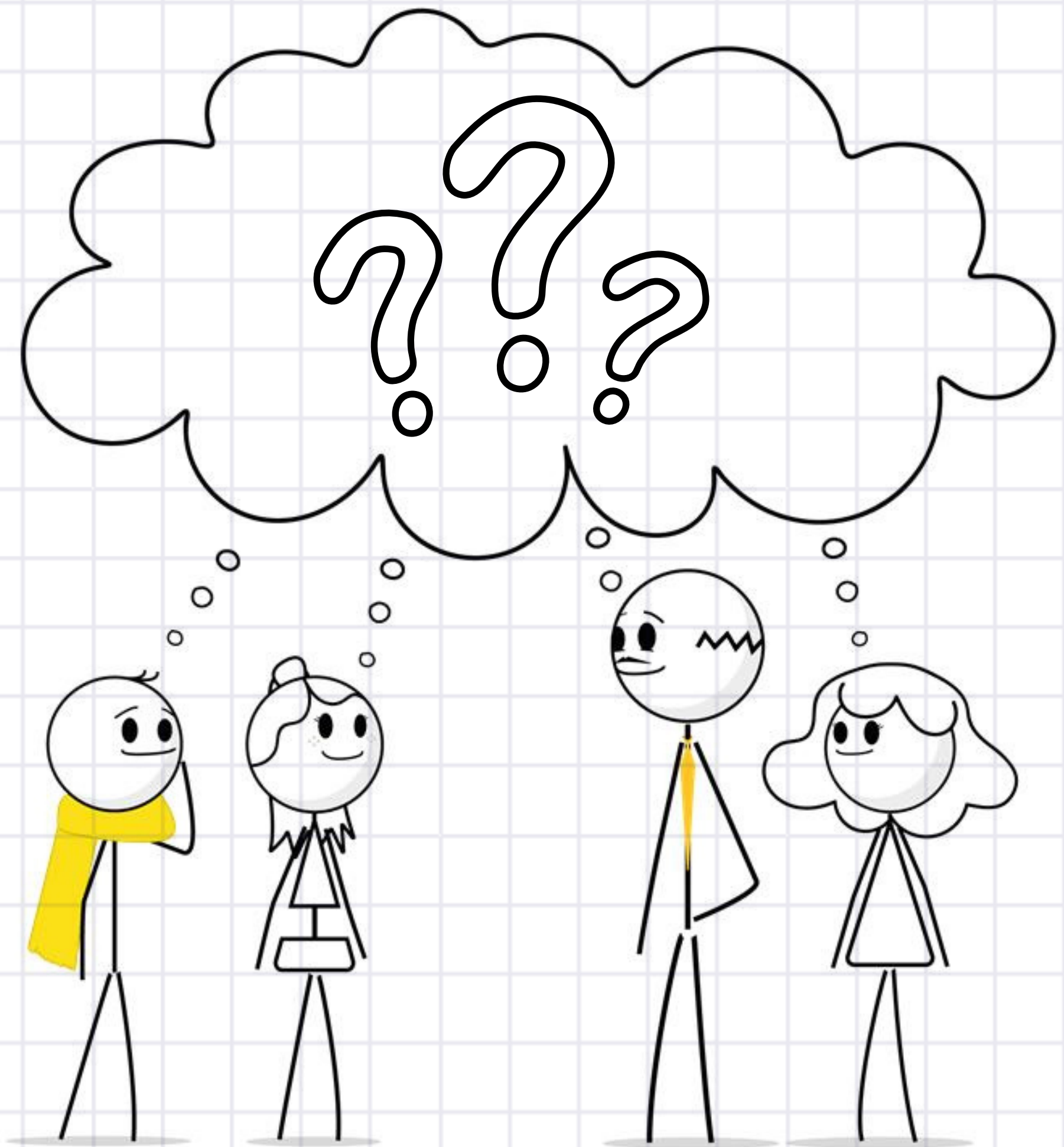
LA CAUSE
LA PLUS PROBABLE !!

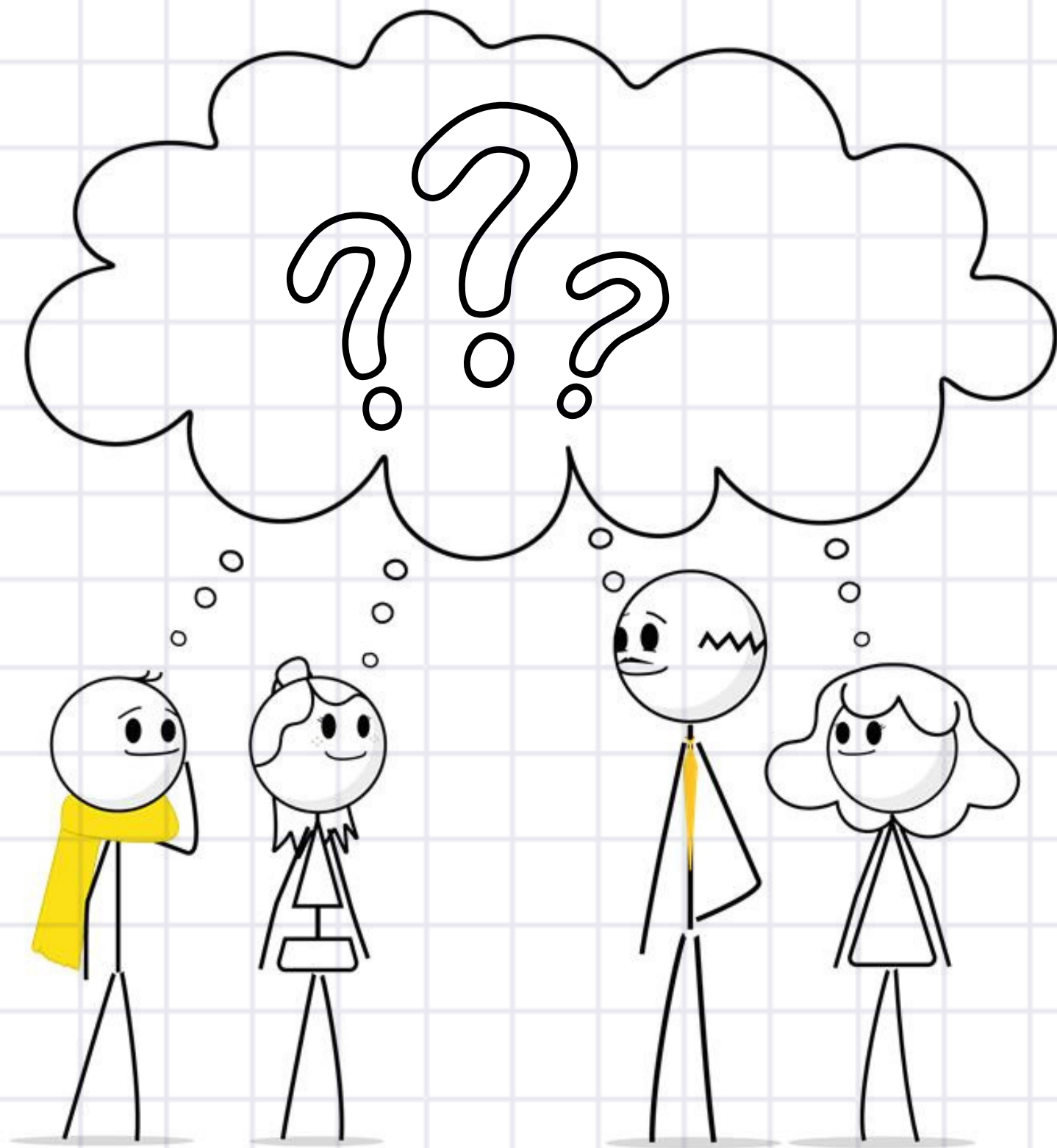
"Focalisons notre attention
sur la cause la plus probable"

L'investigation

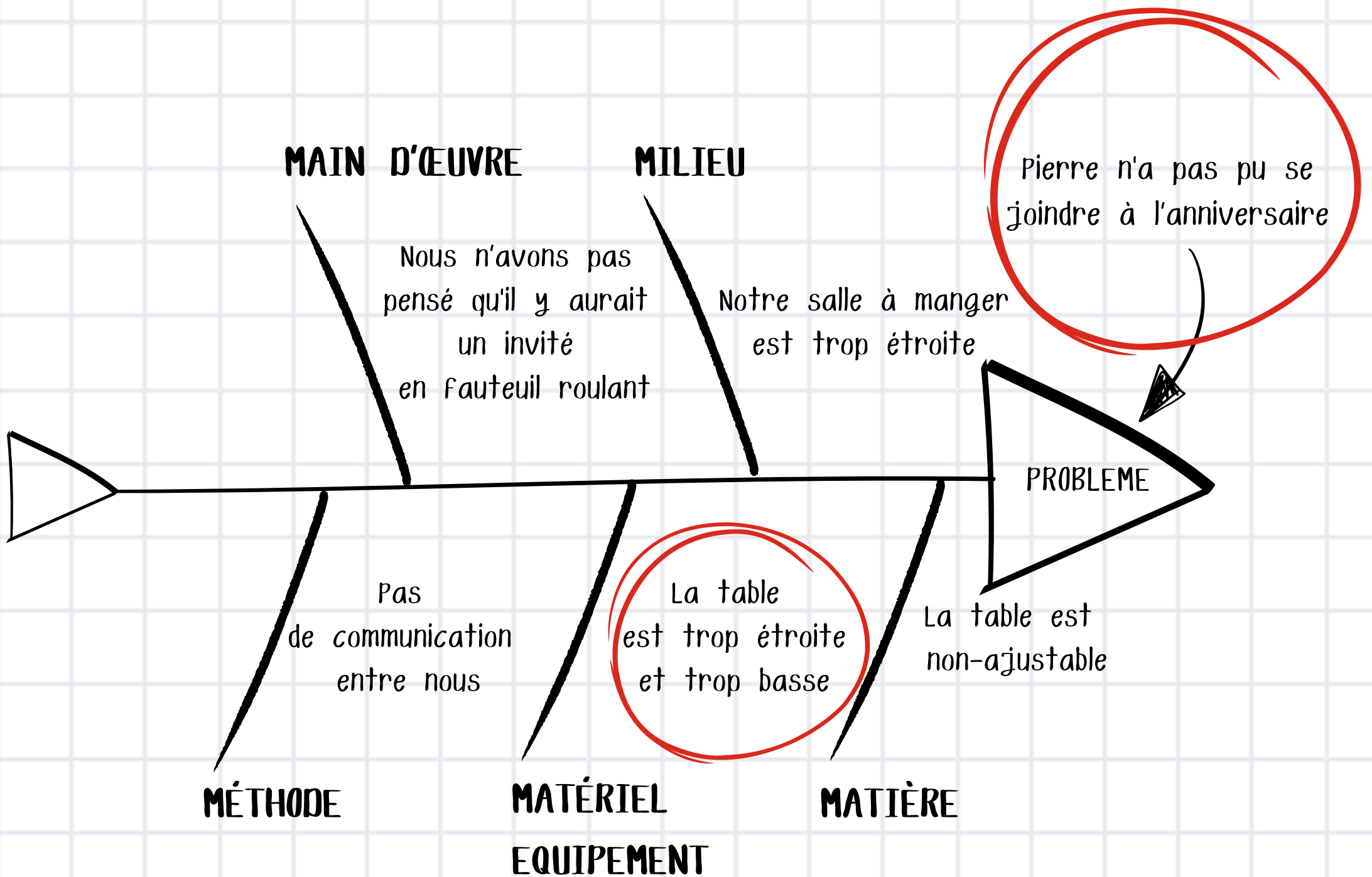
Chapitre 3







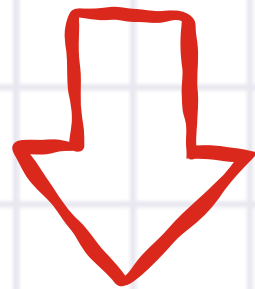
"Nous devons réfléchir aux causes
avant les solutions"





Problème ?

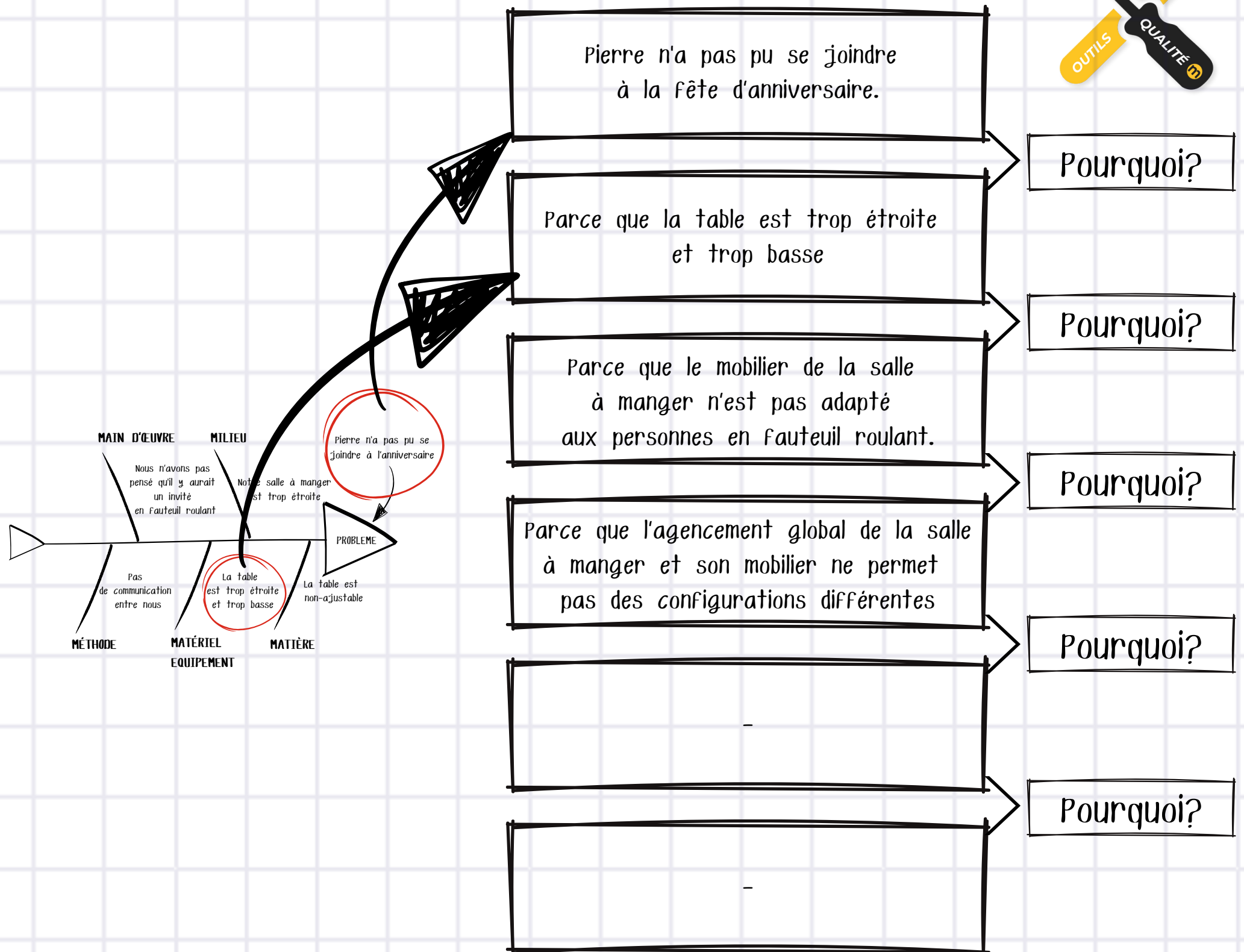
Pierre n'a pas pu se joindre
à la fête



Pourquoi ?

La table dans la salle à manger
est trop étroite et trop basse

"Du problème à la cause racine"
Explorer en profondeur la cause racine.



" La méthode des 5 Pourquoi ne nécessite pas toujours 5 Pourquoi pour identifier la cause racine ! "

la table est trop étroite et trop basse

Notre cause probable

Notre cause racine

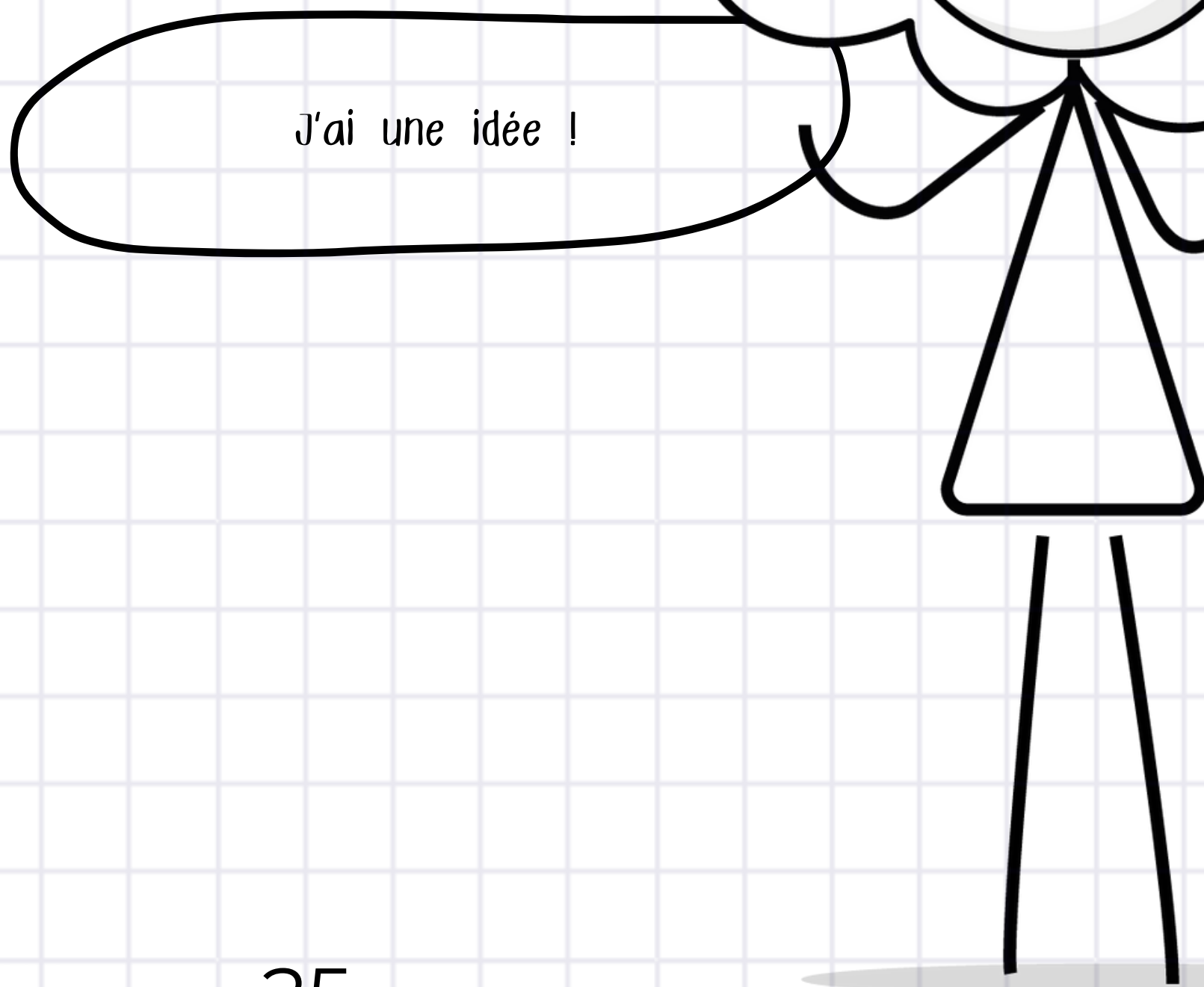
L'agencement global de la salle à manger et son mobilier ne permet pas des configurations différentes





Que peut-on faire
de ces informations ?

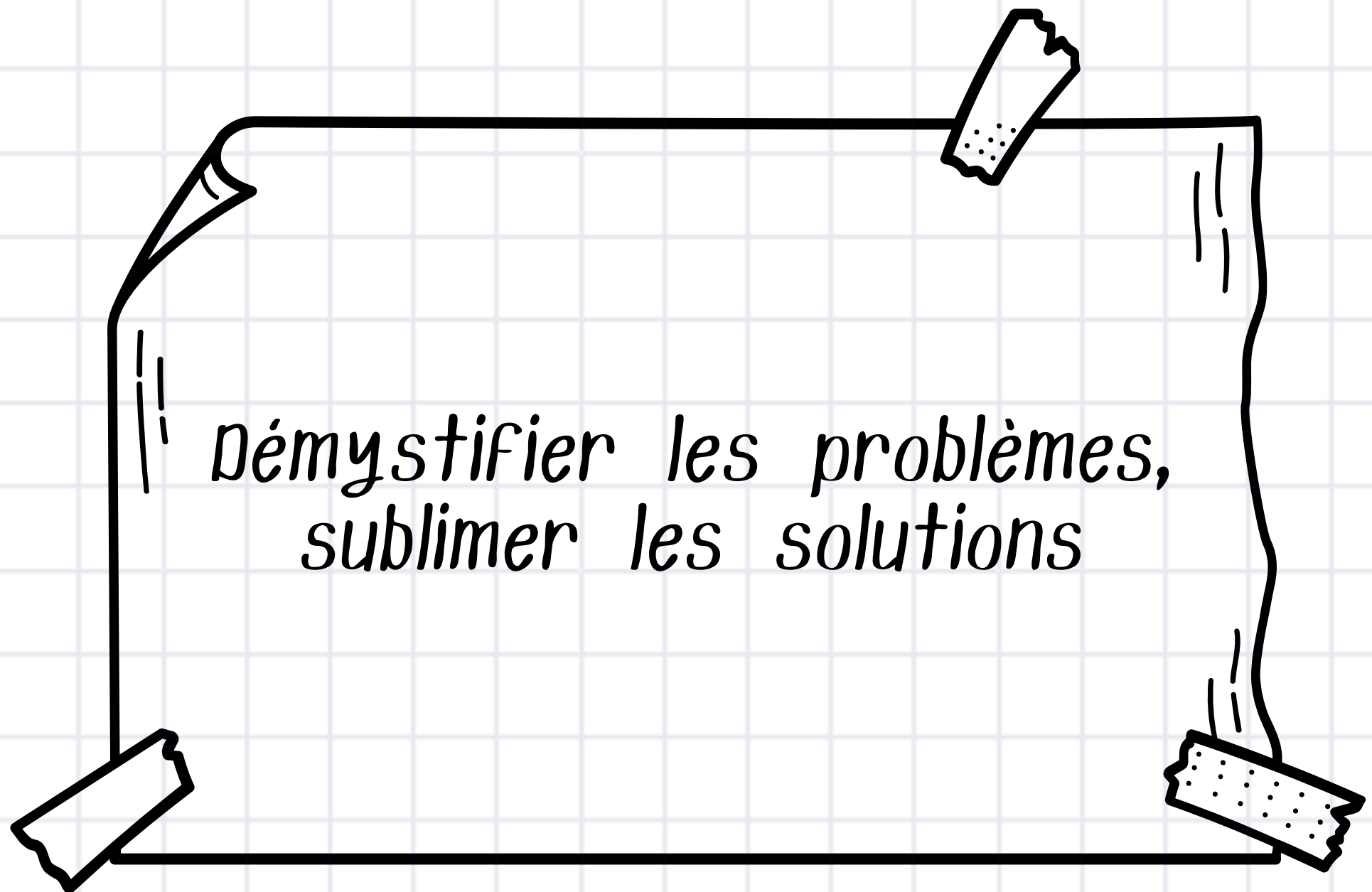
Nous avons identifié
la cause racine.

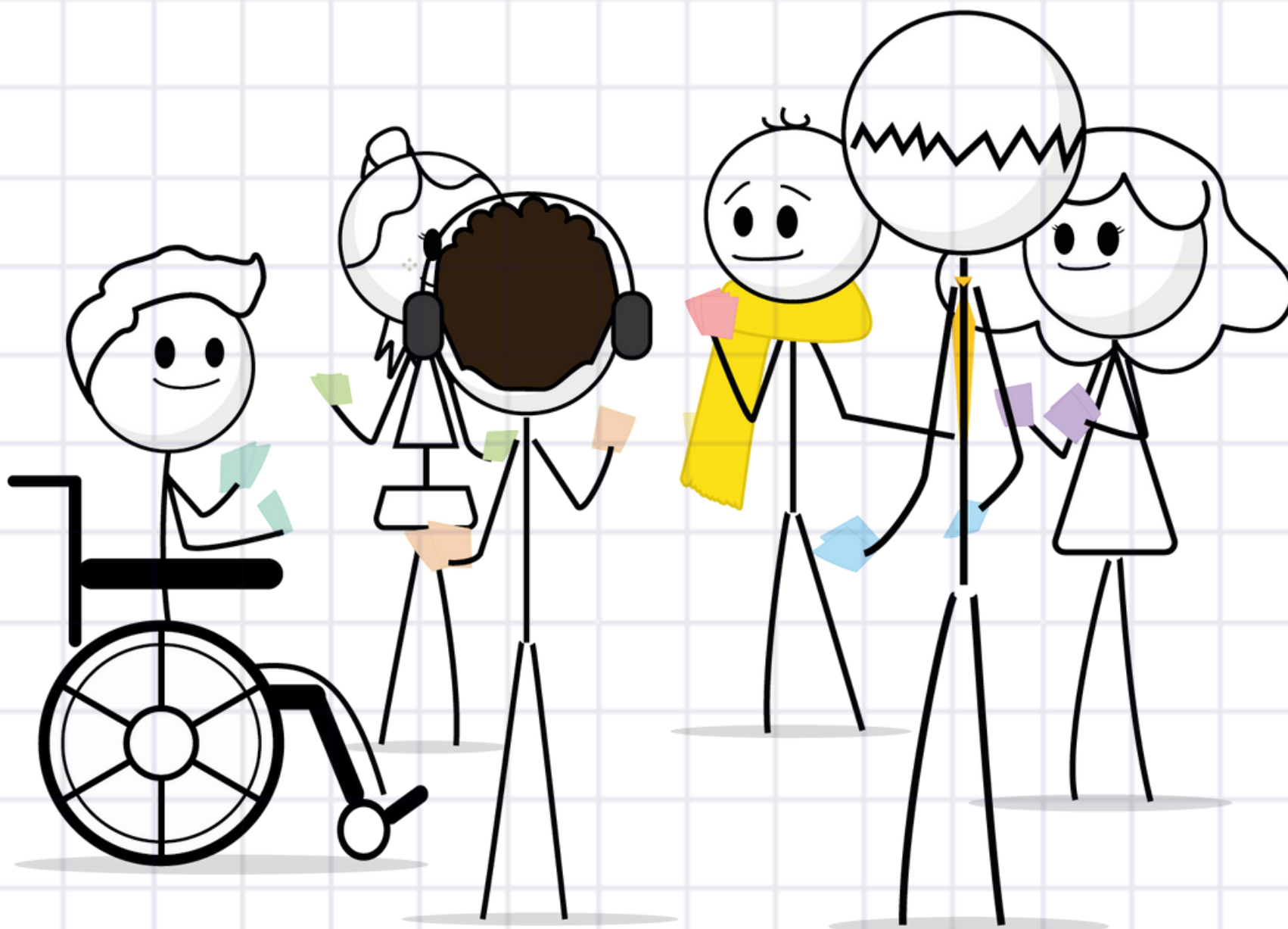


J'ai une idée !

L'idéation

Chapitre 4

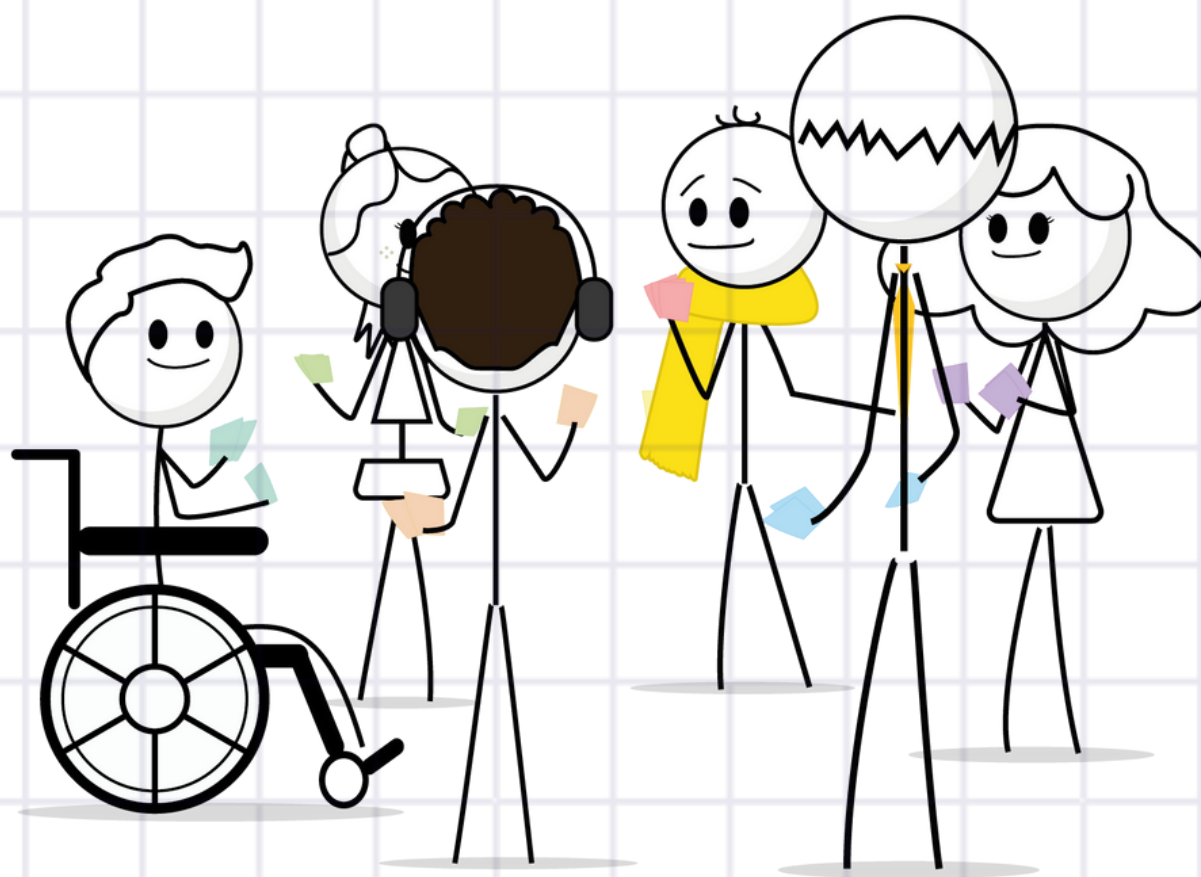




La méthode 635 ou la chaîne de lettres



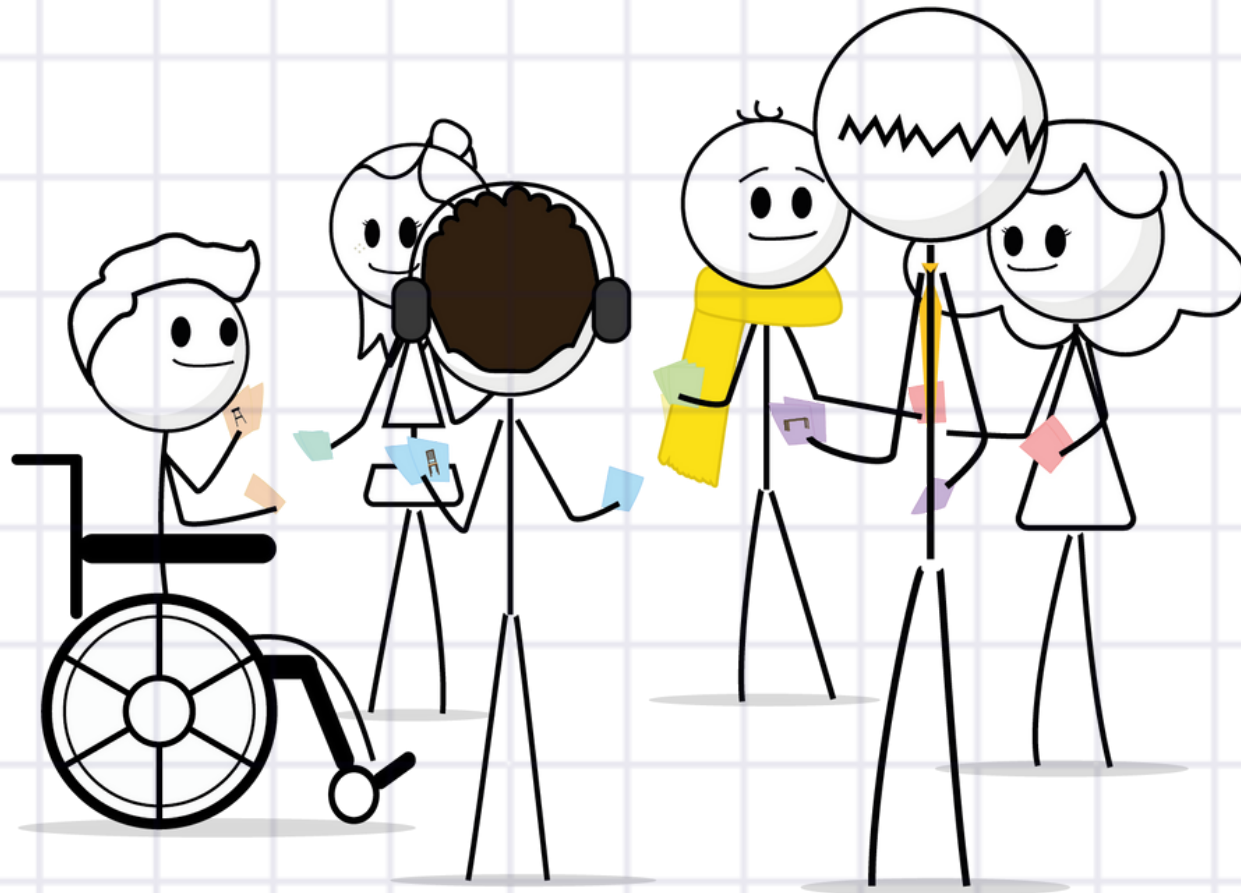
1er tour



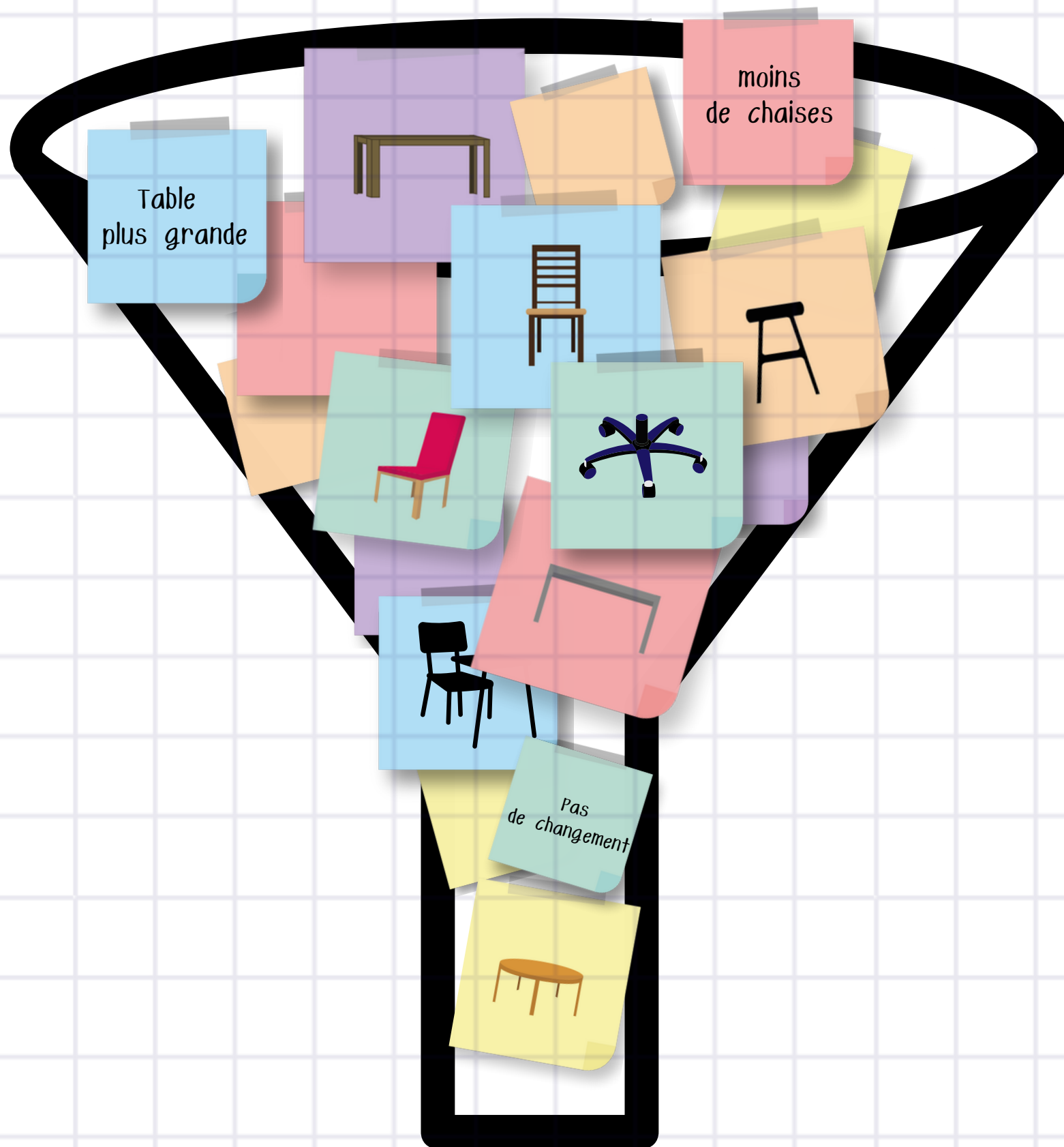
"Partageons nos idées en chaîne de post-it :
6 personnes, 3 idées chacun-e, et les post-it
se déplacent vers le voisin de gauche
toutes les 5 minutes."



2ème tour



30 minutes plus tard...

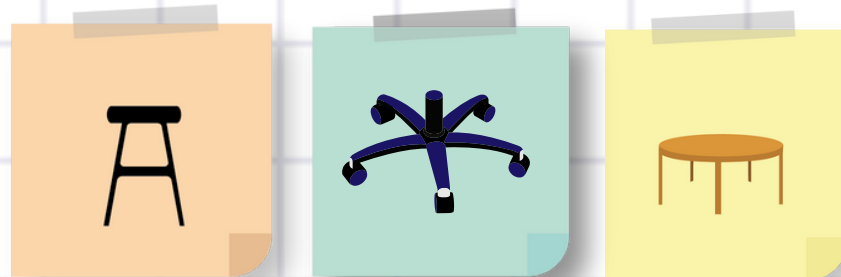


...résultats



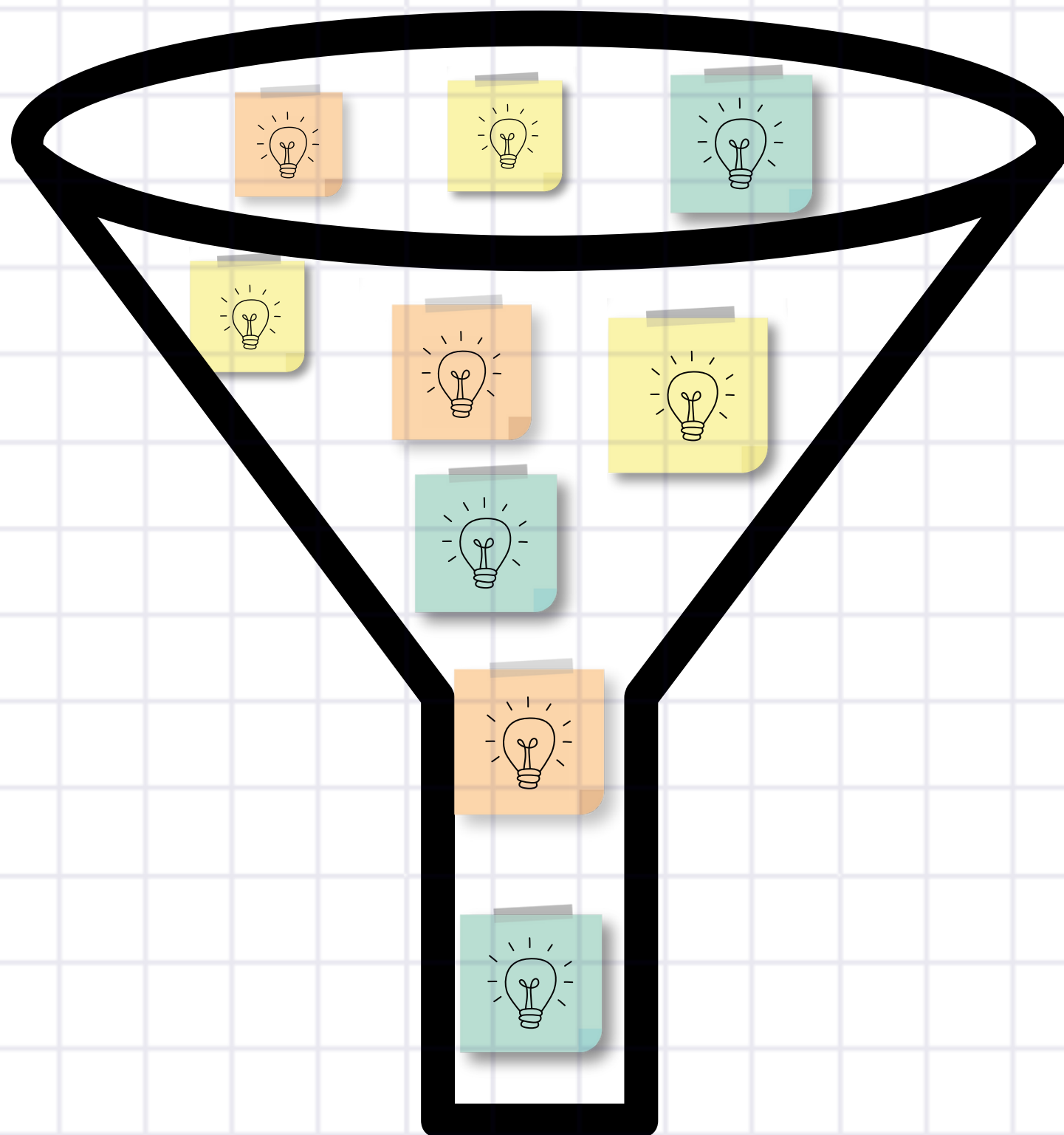
Nos idées retenues :

- Plus grande table
- Petite chaises
- Salon ou autre salle
- Chaises avec tablette

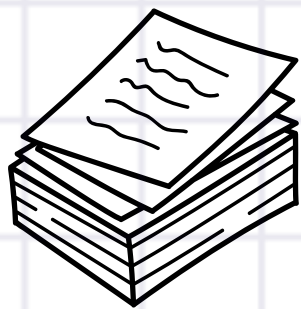


"La diversité des idées crée des solutions qui font la différence."

La méthode 635 ou la chaîne de lettres



PENSÉE CRÉATIVE & STRUCTURÉE

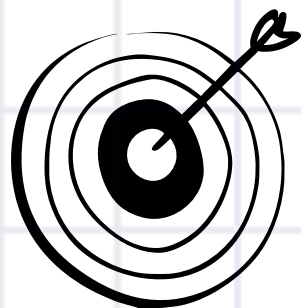


LA MÉTHODE 635 OU LA CHAÎNE DE LETTRES :



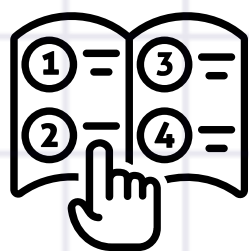
La méthode de la chaîne de lettres est une méthode structurée sur la base de collecte d'idées énoncées par écrit, dans un temps imparti, et répétée autant de fois que de participants.

La collecte d'idées est stimulée par le concept de chaîne d'idées (lettres), à chaque tour de réflexion.



OBJECTIF :

- ☐ Stimuler l'intelligence collective en favorisant la collecte d'idée par écrit.



MARCHE À SUIVRE :

1. Énoncer le problème ou le sujet au groupe.
2. À chaque tour, chaque participant produit jusqu'à 3 idées.
3. Au bout de 5 minutes, chacun transmet ses idées à son voisin de gauche.
4. Sans s'exprimer oralement, chaque participant lit les idées de son voisin de droite et réfléchit à 1 à 3 nouvelles idées.
5. Avec 6 participants, l'idéation se termine après 30 minutes.
6. Les idées connues de tous sont regroupées, puis classées par affinité.

La méthode SCAMPER



SUBSTITUER

Que pourrions-nous
remplacer ?

COMBINER

Que pourrions-nous
ajouter ou
mélanger ?

ADAPTER

Que pourrions-nous
adapter ou
changer ?

MODIFIER

Que pourrions-nous
agrandir ou
réduire ?

PROPOSER

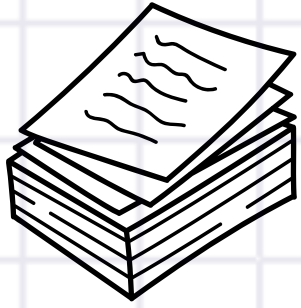
Comment
pourrions-nous
l'utiliser
différemment ?

ÉLIMINER

Comment
pourrait-on
simplifier ?

INVERSER

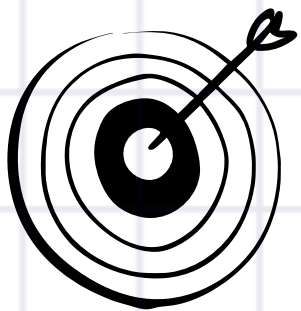
Que pouvons-nous
changer ou
inverser ?



PRINCIPE DU SCAMPER :



SCAMPER est une méthode de créativité structurée utilisée pour générer de nouvelles idées ou améliorer un produit, un service, un processus ou un concept existant.



OBJECTIFS :

- ☐ Poser des questions sur chacun des 7 verbes.
- ☐ Explorer les bonnes idées avec plus de détails.
- ☐ Créer et développer une solution en remettant en question un concept établi.

La méthode SCAMPER



Nos idées retenues :

- Plus grande table
- Petite chaises
- Salon ou autre salle
- Chaises avec tablette



SUBSTITUER

Remplacer la table
par des chaises
avec tablette

COMBINER

Combiner la table
et la chaise

ADAPTER

Utiliser la tablette
de la chaise comme
table à manger

MODIFIER

Changer les pieds
pour que ce soit
plus stable

PROPOSER

Utiliser les chaises
de la salle
à manger
dans le bureau

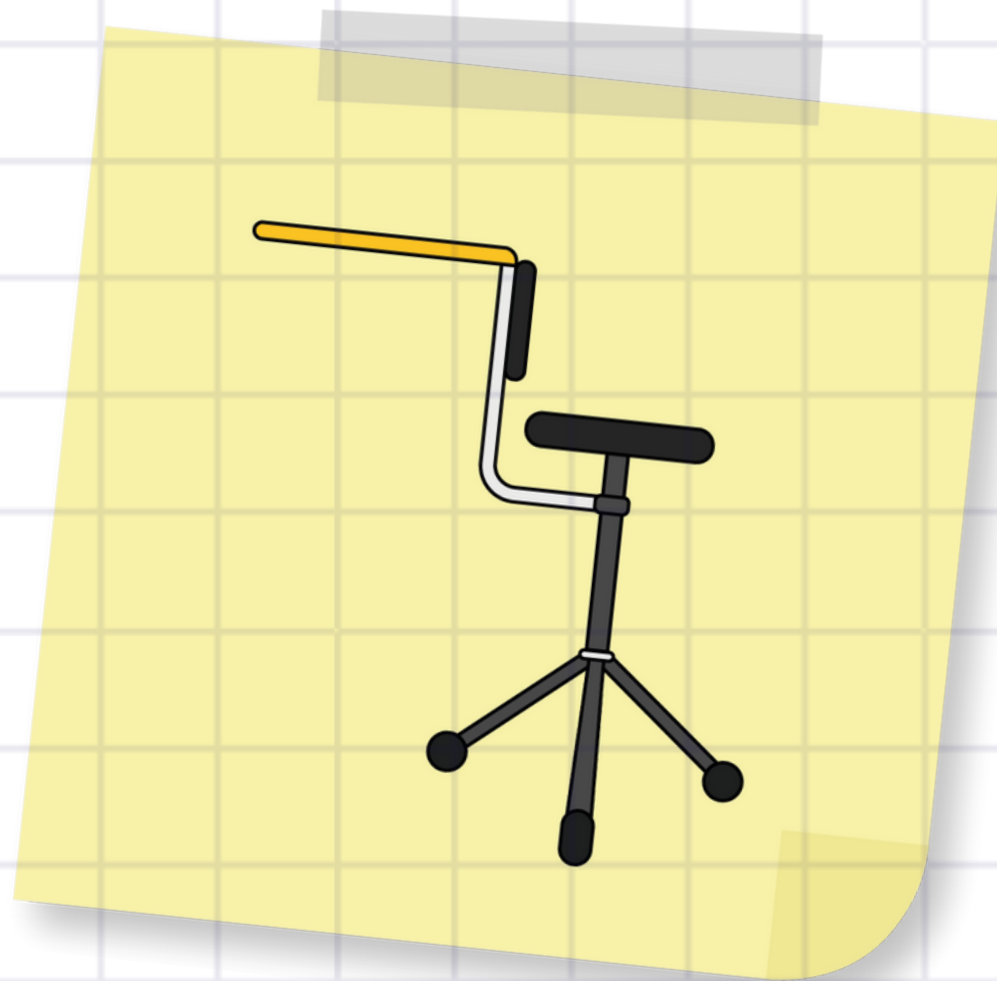
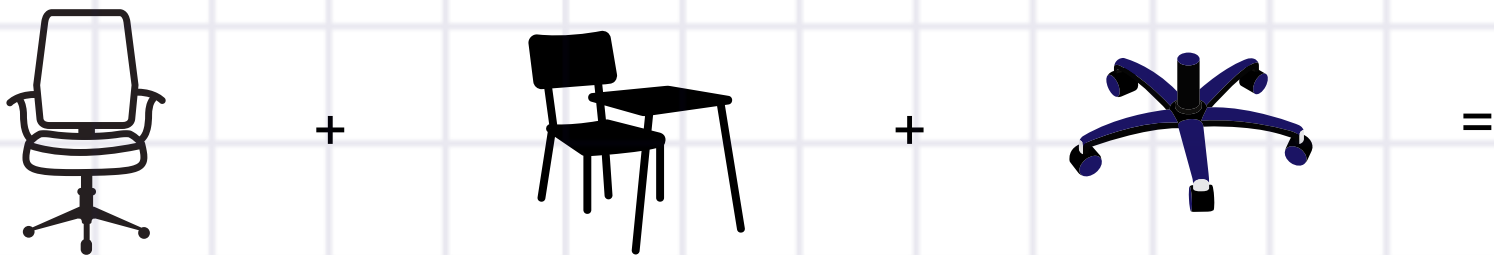
ÉLIMINER

Éliminer la table
à manger

INERVER

La chaise devient
une table

Notre résultat
d'intelligence collective :



Bientôt disponible...