

	Up ! Enhanced Management	Première édition
	3 Le marketing 3.6 L'innovation, le poumon de l'entreprise	http://www.up-comp.com contact@up-comp.com

Recherche & Développement informelle sont alors réinjectées dans le circuit classique de gestion des innovations, avec le concours éventuel de son inventeur.

3.6.2 La créativité

&

La créativité d'un individu s'exprime plus par ce qu'il pense ou comment il pense que par la manière dont il agit. La **créativité** revient à penser différemment de ce qui correspond à la norme, en vue de susciter des émotions nouvelles qui seront autant de surprises agréables pour les autres individus.

Les standards et la nature humaine limitent la créativité du fait :

- Des valeurs et des croyances.
- De la perception sensorielle de l'environnement qui induit des biais.
- Des modèles cognitifs auxquels chacun est habitué.
- D'une image de soi que chacun cherche à respecter.
- D'une pression sociale qui condamne l'échec.
- Eventuellement de la timidité.

Une bonne méthode pour stimuler la créativité est de :

&

- 1) Exprimer les limites concernant le sujet particulier.
- 2) Transcender ces limites en regardant le monde sous un angle différent¹².

Ce principe de **pensée latérale** est de faire appel à :

- La provocation.
- La remise en cause ce qui est accepté.

L'objectif est, d'une part, de générer des idées, d'autre part, de les filtrer pour ne conserver que celles qui sont constructives.

3.6.2.1 Comment générer des idées ?

La génération d'idées est bien souvent un travail de groupe émanant de la confrontation des points de vue des participants. Encore faut-il que ces individus se parlent exactement en utilisant le même langage ! Pour cela, avant d'appliquer l'une des méthodes expliquées ci-dessous, il est conseillé de bien définir l'objectif et le contexte de la réflexion en rappelant :

- Les mots-clés.
- Les définitions des mots-clés.
- Les diagrammes d'affinités entre les mots-clés marquant leurs relations et leur importance.
- Les éventuelles suppositions correspondant à des réponses aux questions: Qui ? Quoi ? Pourquoi ? Où ? Quand ? Comment ?

Voici les principales méthodes permettant de générer des idées. Elles ne fonctionnent que si les participants se prêtent pleinement au jeu :

¹² « Think out of the box. »