

	<b>Up ! Enhanced Management</b>	Première édition
	<b>3 Le marketing</b> 3.6 L'innovation, le poumon de l'entreprise	<a href="http://www.up-comp.com">http://www.up-comp.com</a> <a href="mailto:contact@up-comp.com">contact@up-comp.com</a>

Méthode	Principe
<b>APC</b>	Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une heure. Il s'agit d'explorer pour un sujet donné : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les <b>A</b>lternatives délaissées.</li> <li>• Les <b>P</b>ossibilités non encore osées.</li> <li>• Les <b>C</b>hoix qui ont été rejetés par une décision appartenant au passé.</li> </ul>
<b>Matrice morphologique</b>	Pour une application, il s'agit d'énumérer : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les fonctions offertes par l'une des offres concurrentielles.</li> <li>• Les composants et les techniques possibles pour réaliser les fonctions.</li> </ul> En croissant toutes les fonctions, tous les composants et toutes les techniques possibles, des combinaisons non exploitées vont ressortir.
<b>Brainstorming</b>	Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une demi-heure. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque participant énonce à tour de rôle une idée traduite par un mot-clé ou une expression sans aucun commentaire.</li> <li>• L'idée est transcrite sur un tableau bien visible à tous.</li> <li>• Les autres participants ne commentent pas non plus ce qui vient d'être écrit.</li> <li>• L'objectif est de maximiser la spontanéité refoulée par l'a priori.</li> </ul>
<b>Changement génétique</b>	Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une demi-heure. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partir d'une application.</li> <li>• Enumérer tous les éléments techniques de l'application.</li> <li>• Considérer pour chaque élément l'effet sur l'application de : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa modification.</li> <li>• Sa suppression.</li> <li>• Son remplacement par un élément technique similaire.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Comment ?</b>	Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une demi-heure. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partir d'un problème constaté.</li> <li>• Générer l'enchaînement des éléments de solution qui peuvent le résoudre partiellement, en se demandant récursivement comment.</li> <li>• S'arrêter dès que toutes les solutions pleines et entières ont été énumérées.</li> </ul>
<b>Contre-pied</b>	Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une heure. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumérer les faiblesses de l'offre que les clients reprochent à l'entreprise.</li> <li>• Pour chaque faiblesse, rechercher une opportunité pour la transformer en force.</li> </ul>
<b>Delphi</b>	Un panel d'experts reconnus doit être préalablement sélectionné. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les interroger séparément sur leur vision du futur.</li> <li>• Faire un rapport de synthèse anonyme sur les points de vue.</li> <li>• Communiquer ce rapport à chaque expert.</li> <li>• Recommencer deux à trois fois l'exercice pour obtenir un consensus.</li> </ul>
<b>Pourquoi ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un groupe de travail de 7 à 10 individus se réunit une demi-heure.</li> <li>• Partir d'un fait constaté.</li> <li>• Remonter l'enchaînement des causes qui l'ont provoqué, en se demandant récursivement pourquoi.</li> <li>• S'arrêter dès que toutes les causes de base ont été énumérées.</li> </ul>

Tableau 39 – Les méthodes pour générer des idées

### 3.6.2.2 Comment sélectionner les idées ?