

## Brainwriting et « SCAMPER »

### Introduction

Cet outil de génération et présélection d'idées dérive du brainstormer classique en combinant trois approches :

1. Le brainwriting où les idées sont écrites sur des feuilles de papier et passées de personne en personne pour être enrichies et améliorées ;
2. La méthode SCAMPER, acronyme pour différentes façons d'explorer une situation, un produit, un service, un processus, une idée existante, une problématique ou encore une opportunité afin de générer des idées pour le transformer en quelque chose de positif, nouveau et différent ;
3. La présélection des idées obtenues par leur rejet et leur mise en avant de la part de chaque membre de l'équipe.

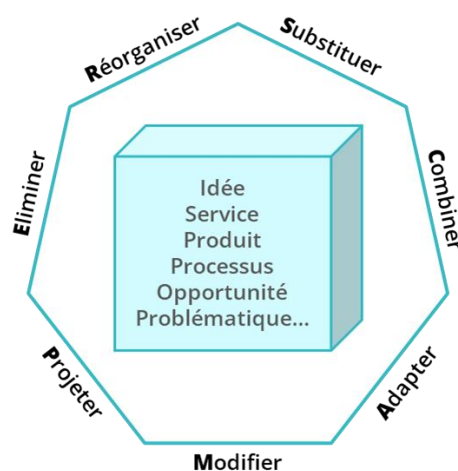
Contrairement au brainstorming traditionnel où les participants partagent leurs idées à voix haute et/ou sur des post-it, dans le brainwriting, les idées sont écrites sur des feuilles de papier et passées de personne en personne pour être enrichies et améliorées.

Cet outil est donc fortement sur des réflexions silencieuses, avant le débat final d'appréciation et de sélection.

### L'approche SCAMPER

Dans cet outil, l'approche SCAMPER est utilisée pour inciter la génération d'idées dans huit grandes catégories, caractérisées par les verbes suivants :

- S – Substituer :** Cette orientation consiste à remplacer une partie ou la totalité d'un élément de la situation actuelle par quelque chose de différent. Par exemple, on peut remplacer un matériau utilisé pour fabriquer un produit par un autre matériau pour améliorer ses propriétés.
- C – Combiner :** Cette orientation consiste à combiner deux ou plusieurs éléments pour créer une nouvelle idée. Par exemple, on peut combiner deux produits existants pour en créer un nouveau.
- A – Adapter :** Cette orientation consiste à adapter un élément de la situation actuelle pour répondre à un nouveau besoin ou à une nouvelle utilisation. Par exemple, on peut adapter un produit pour qu'il soit utilisé par une autre tranche d'âge.
- M – Modifier :** Cette orientation consiste à modifier ou à augmenter la taille, la quantité ou les caractéristiques d'un élément pour améliorer son efficacité. Par exemple, on peut modifier les caractéristiques d'un produit pour le rendre plus ergonomique.
- P – Projeter :** Cette orientation consiste à imaginer d'autres applications ou utilisations d'un produit, d'un service ou encore d'une idée, dans des contextes différents, en le modifiant ou l'adaptant.



## E – Eliminer

Cette orientation consiste à éliminer des éléments inutiles de la situation actuelle pour améliorer son efficacité. Par exemple, on peut éliminer des orientations inutiles dans un processus pour le rendre plus efficace.

**R – Réorganiser** : Cette orientation consiste à réorganiser les éléments de la situation actuelle pour créer une nouvelle structure. Par exemple, on peut réorganiser les fonctions d'un produit pour en créer un nouveau.

## Ressources

- Un exemplaire imprimé du PDF de « **Brainwriting-et-SCAMPER-Exercice** » par personne, éventuellement modifié pour y inclure le titre de la problématique ou opportunité ;
- Un ordinateur portable par groupe et un nombre suffisant de stylos en réserve ;
- Une ou plusieurs clés USB ou un accès wifi partagé pour l'impression ;
- L'accès à une copie du document « **Brainwriting-et-SCAMPER-Compilation.docx** » par groupe, éventuellement modifié pour y inclure le titre de la problématique ou opportunité ;
- Le guide des bonnes questions à se poser pour l'approche SCAMPER ;

## Déroulement

1. Avant la session, demande à toutes les personnes susceptibles de participer de lire ce document ;
2. Réunis un groupe de personnes intéressées ou impliquées dans la thématique ;
3. Si le nombre de participant-e-s est supérieur à 6, divise-les en plusieurs groupes d'au maximum 6 personnes ;
4. S'il y a plus d'un groupe, demande-leur un ou deux volontaire par groupe pour la phase de compilation des idées du point 9 ;
5. Présente la thématique sur laquelle les participant-e-s vont travailler et assure-toi que tout le monde ait compris le déroulement, en répondant aux éventuelles questions ;
6. 1<sup>er</sup> tour : chaque participant-e écrit trois idées<sup>1</sup> sur sa feuille imprimée du document « **Brainwriting-et-SCAMPER-Exercice** », selon les instructions dans la colonne du **Tour 1** ; ensuite il passe sa feuille pour la personne à sa droite ;
7. Les tours se succèdent, chaque personne profitant des idées déjà émises pour rebondir ou diverger, jusqu'au ce que chaque participant-e ait eu la possibilité de contribuer à toutes les feuilles de papier (certains groupes pourront terminer plus vite) ;

sbm Exercice de « Brainwriting » et SCAMPER

Problématique / Opportunité

1. Réfléchis à la problématique ou opportunité posée dans le cadre ;
2. Ecris (le plus lisiblement possible) dans la colonne du **tour**, dans les trois lignes **I1**, **I2** et **I3** :
  - a. Une des verbes SCAMPER : **S**ubstituer, **C**ombiner, **A**dapter, **M**odifier, **P**rojecter, **E**liminer, **R**éorganiser (optionnel) ;
  - b. Une des trois idées qui te passent par la tête, en rebondissant sur les idées des tours précédents ;
3. Passe cette feuille à la personne qui se trouve sur ta droite.

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6
I1						
I2						
I3						

CC BY-NC-SA Exercice de « Brainwriting » et SCAMPER

<sup>1</sup> Les idées sont normalement écrites en une courte phrase (5 à 8 mots), le verbe SCAMPER étant inscrit au-dessus. Veillez à ce que les idées soient écrites de façon facilement lisible, pour faciliter leur compilation.

8. La durée des tours augmente progressivement : 1<sup>er</sup> tour : 1 minute ; 2<sup>ème</sup> tour : 2 minutes ; 3<sup>ème</sup> tour : 3 minutes ; 4<sup>ème</sup> tour : 4 minutes, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> tour : 5 minutes ;
9. Une fois que toutes les feuilles de papier ont été remplies d'idées, le(s) volontaire(s) de chaque groupe transcrivent toutes les idées des feuilles recueillies dans leur copie du document « **Brain-writing-et-SCAMPER-Compilation** » ; les autres participant-e-s en profitent pour une courte pause ;
10. La compilation de chaque groupe est ensuite imprimée pour chacun-e des participant-e-s du groupe ;
11. Chaque participant-e annote sur sa feuille, environ une dizaine d'idées qui ne lui plaisent pas du tout et qu'il rejeterait (cette étape doit être terminée avant de commencer la suivante) ;
12. Chaque participant-e annote sur sa feuille, environ deux dizaines d'idées qui lui plaisent vraiment<sup>2</sup> et qu'il adorerait savoir mieux étudiées ;
13. Sur une feuille vierge de compilation des idées, le groupe compte le nombre d'« adorations » des idées moins leurs « rejets »<sup>3</sup> ;
14. Dans la liste des idées ayant reçu des points, le groupe les ordonne par ordre décroissant et retient les N premières, selon ce qui a été convenu en fonction du nombre de groupes présents ; en cas d'idées ex-aequo, le groupe tranche sur leur ordre de priorité ;
15. Les idées retenues de chaque groupe sont rassemblées et l'ensemble des participants débat sur celles qui seront présélectionnées pour être comparées selon des critères établis auparavant.

## Durées des étapes

Il fait compter entre 1 heure et deux heures pour toutes les étapes.

- |                             |                  |                             |
|-----------------------------|------------------|-----------------------------|
| 4) ± 3 minutes              | 10) ± 3 minutes  | 14) 11) de 5 à ± 15 minutes |
| 5) ± 10 minutes             | 11) ± 5 minutes  | 15) ± 30 minutes            |
| 6 à 8) de 10 à ± 20 minutes | 12) ± 5 minutes  |                             |
| 9) ± 10 minutes             | 13) ± 10 minutes |                             |

## Conclusion

Cette approche exige un peu plus de temps que le brainstorming classique, mais a l'avantage d'apporter généralement un plus grand nombre d'idées et permet simultanément une présélection concertée entre les participant-e-s.

<sup>2</sup> On essaie d'éviter d'adorer ses propres idées !

<sup>3</sup> **Astuce** : pour les points 13 et 14, utiliser des stabilos de couleur pour marquer les idées retenues.