

s o m m a i r e

SE RENCONTRER

01. L'interview croisée
02. Crazy jobs
03. Le partenaire mystère

FÉDÉRER

04. La ronde des compliments
05. La constellation
06. L'arbre à personnages

RÉVEILLER

07. En mouvement
08. L'animal imaginaire

SE RÉUNIR

09. Le stand-up meeting
10. Le world café
11. Le bocal à poissons

S'EXPRIMER

12. Le rétro vernissage
13. L'article de presse
14. Vote par consentement
15. Les Camelots

S'AMÉLIORER

16. L'analyse en étoile de mer
17. Le futur idéal
18. L'évaluation en un mot
19. Le CODEV
20. Le bateau pirate

[P]RÉPARER UNE COLLABORATION

21. La cartographie des parties prenantes
22. Convergence d'objectifs et réciprocité de projet
23. La cartographie des valeurs

EXPLORER LE PROJET

24. Définir votre défi
25. La cartographie des savoirs
26. Le partage des révélations

SE PROJETER

27. Évaluation des ressources
28. Le pont de corde
29. La liste des tâches critiques

COMPRENDRE LES BÉNÉFICIAIRES

30. Les méthodes guerilla
31. La visite guidée
32. La carte d'empathie
33. Le persona
34. Identifier vos irritants
35. Le parcours 1000 bornes

TROUVER DE NOUVELLES IDÉES

36. Le générateur d'idées nouvelles
37. Le jeu des enveloppes
38. Le consultant extraordinaire
39. Les pires idées
40. Le carrousel des idées
41. Le Crazy eight

PASSER DE L'IDÉE AU CONCRET

42. Technique de créativité sans la tête
43. Le scénario d'usage
44. Le Pecha Kucha
45. La product box

TESTER

46. Anges et démons
47. Le focus group
48. Les fiches prototype
49. Observations sur le vif

DÉCIDER

50. La fiche critère
51. Gomettocratie
52. L'école des fans
53. La matrice MOSCOW

□ SE RENCONTRER

○ FÉDÉRER

⌚ RÉVEILLER

◇ SE RÉUNIR

✓ S'EXPRIMER

/ S'AMÉLIORER

⌚ [P]RÉPARER UNE COLLABORATION

⌚ EXPLORER LE PROJET

∠ SE PROJETER

⌚ COMPRENDRE LES BÉNÉFICIAIRES

+ TROUVER DE NOUVELLES IDÉES

◇ PASSER DE L'IDÉE AU CONCRET

⌚ TESTER

↓ DÉCIDER



CC-BY-SA