



**Booste ta créativité  
: trouve une idée et  
teste la !**



## Trouve une idée et teste-là !

"Embarquez pour un atelier-booster au service de votre projet grâce à des outils créatifs couplés aux meilleures méthodes pour les tester et les valider."



## Qui sommes-nous ?

Jean-Denis MOUCHARD

- ★ **Accompagnateur engagé et créatif de dirigeant.e.s, d'entrepreneur.e.s et d'équipes en quête de sens.**
- ★ Coach professionnel - Consultant - Formateur
- ★ Management - Intelligence collective et créative

Matthieu BERTIN

- ★ **Entrepreneur**
- ★ Formateur
- ★ Accompagnateur Pépite LR





# Créativité + entrepreneuriat : pourquoi ?



- ★ Adaptation au changement
- ★ Innovation et progrès
- ★ Résolution de problèmes
- ★ Compétitivité et différenciation

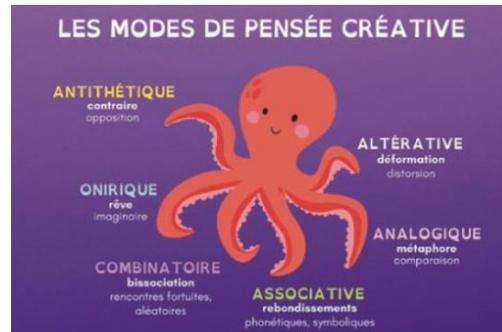
## Les 3F

- ★ Fun
- ★ Fertile
- ★ Facile

**Vive le TRAV'AMUSE!**



# Créativité : comment la générer ?



- **Curiosité**
- **Expérimentation**
- **Collaboration**
- **Persévérance**

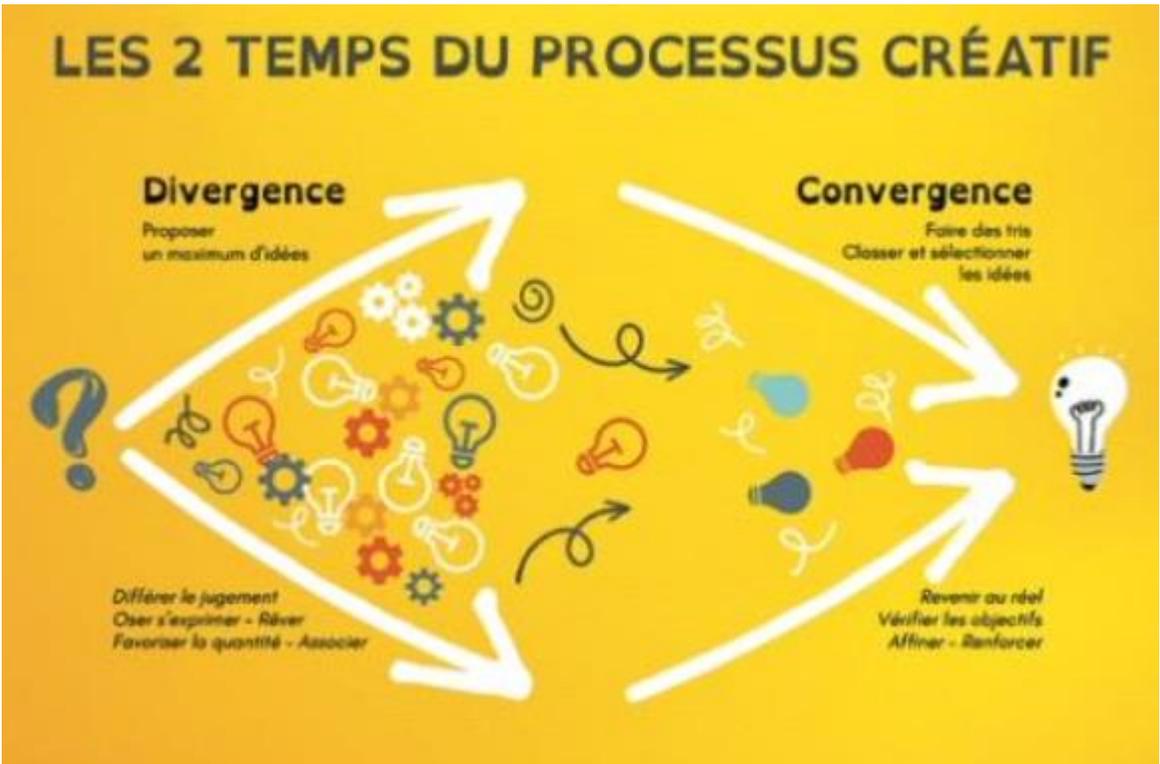


**En sortant de sa zone de confort, en jouant avec les idées, en étant ouvert d'esprit, on crée un terreau fertile pour des idées nouvelles.**

**Pas de méthode unique, mais un ensemble de pratiques.**



# Créativité : les règles du jeu





# Sondage en live

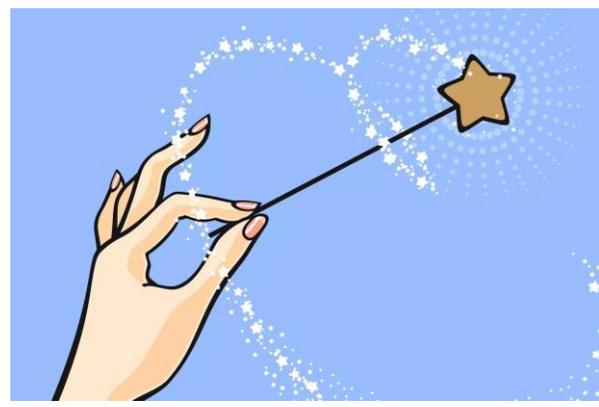




# Quelques outils de créativité : questions génératives

**Q.Q.O.Q.C.P.**  
Comment? **Où?**  
**Qui?**  
Quand? **Quoi?**  
Combien? **Pourquoi?**

Ce serait merveilleux si...



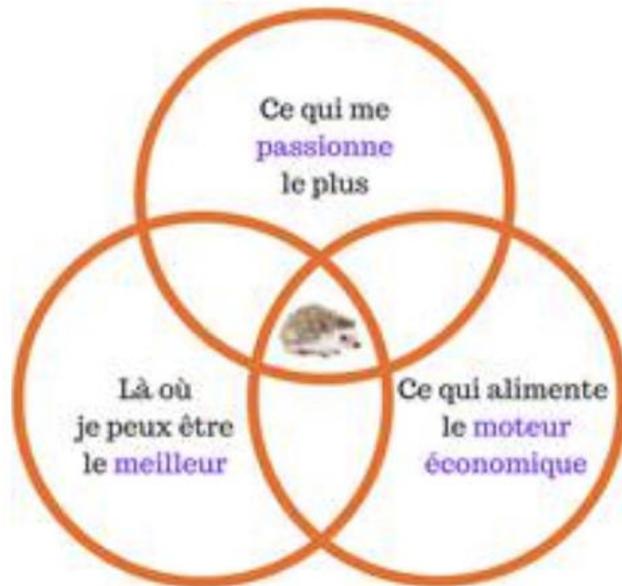
Comment faire pour...

**LES DÉFIS**



# Outils de créativité : singularité et zone d'excellence

## Trouver son hérisson



## Ou son Ikigai





# Outils de créativité : rebond fertile et avocat de l'ange

**BANNIR « oui mais » / CHOISIR « oui et »**

**« Oui mais... »**

- « ... ça marchera jamais. »
- « ... c'est trop cher. »
- « ... nos concurrents le font déjà. »

**« Oui et... »**

- « Oui et on pourrait travailler avec l'autre équipe. »
- « Oui et c'est complémentaire du projet X... »
- « Oui et pour nous différencier on pourrait rajouter ça... »

**L'AVOCAT DE L'ANGE**

**« Ce que j'aime dans cette idée, c'est... »**

**« Ce qui fait que j'aime cette idée c'est... »**

**« Je propose pour améliorer cette idée de... »**

**« Cette idée répond à l'objectif parce que... »**

**L'avocat de l'ange permet d'accueillir et de faire grandir les idées**



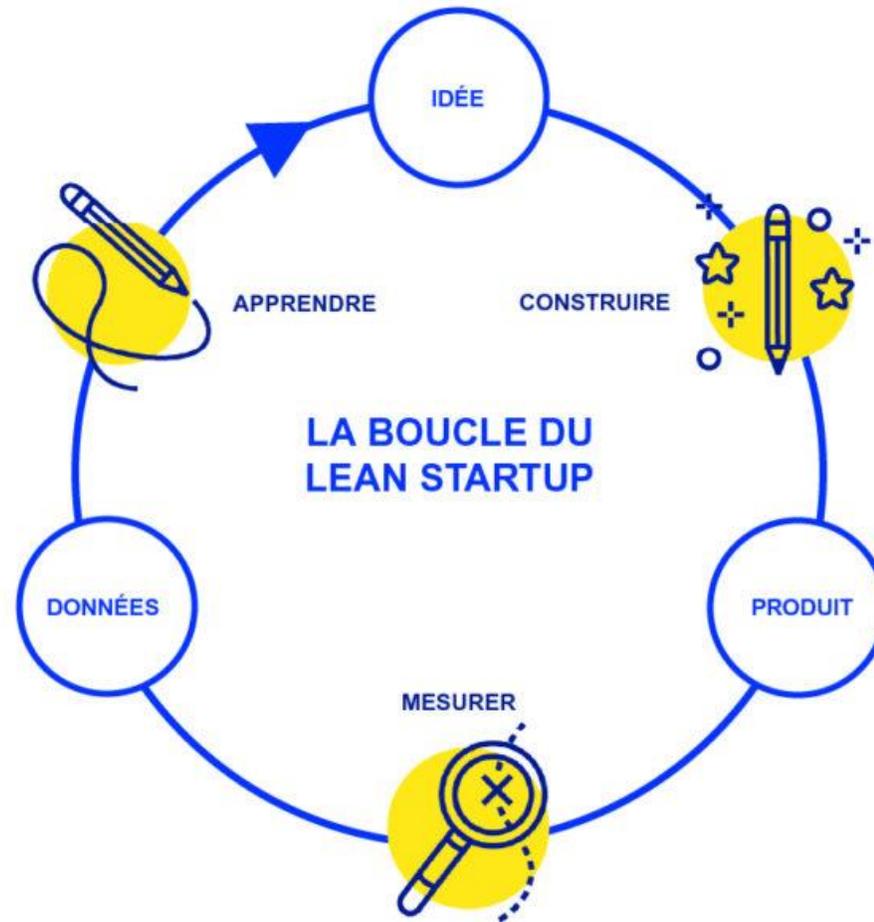
# Tester son idée et passer à l'action

## Intérêt :

- ★ Limiter les risques
- ★ Faire correspondre son projet à un problème
- ★ Développer une démarche itérative

## Les freins :

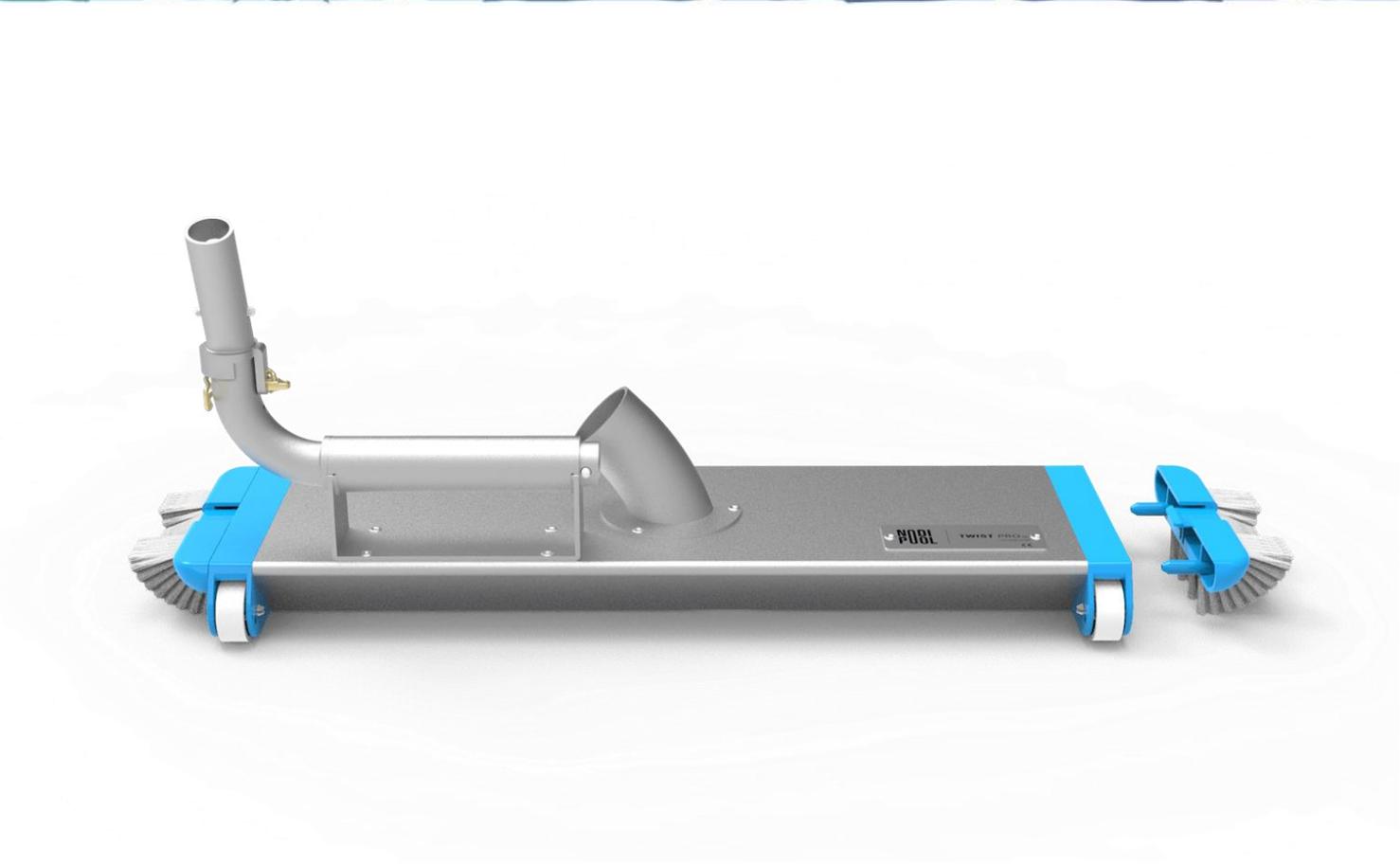
- ★ Peur d'en parler / de confronter son idée
- ★ Peur de contraindre et dégrader son idée
- ★ Peur de se faire voler son idée
- ★ Biais de confirmation



SALON  
**LA PLACE  
CRÉATIVE**



**CCI HÉRAULT**  
1<sup>er</sup> ACCÉLÉRATEUR DES ENTREPRISES











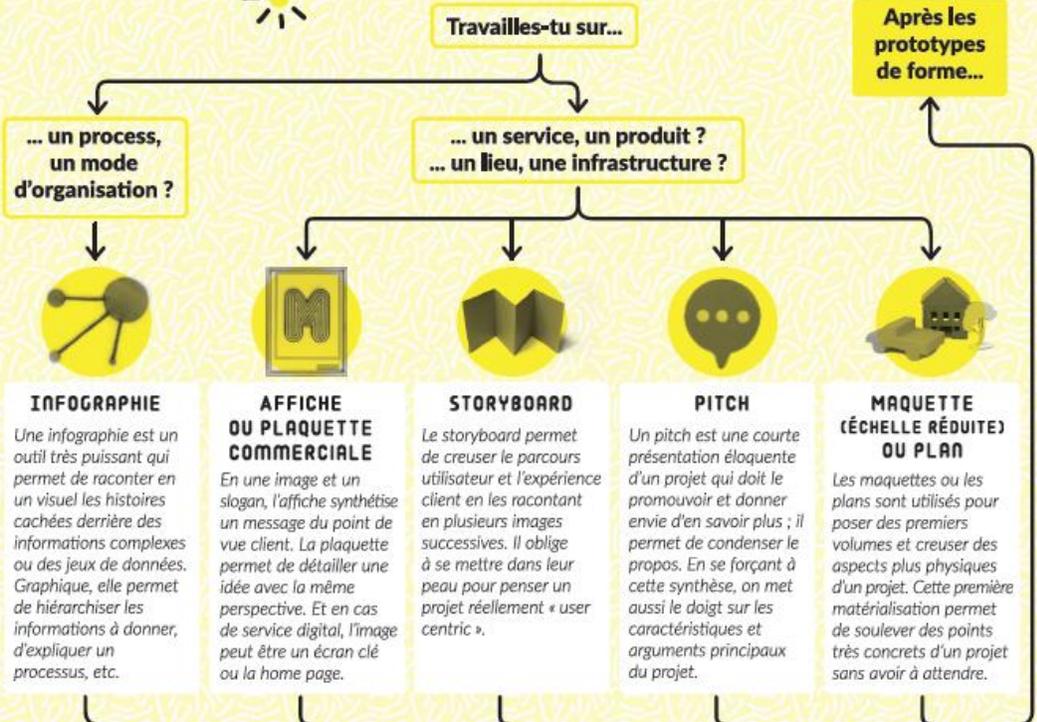
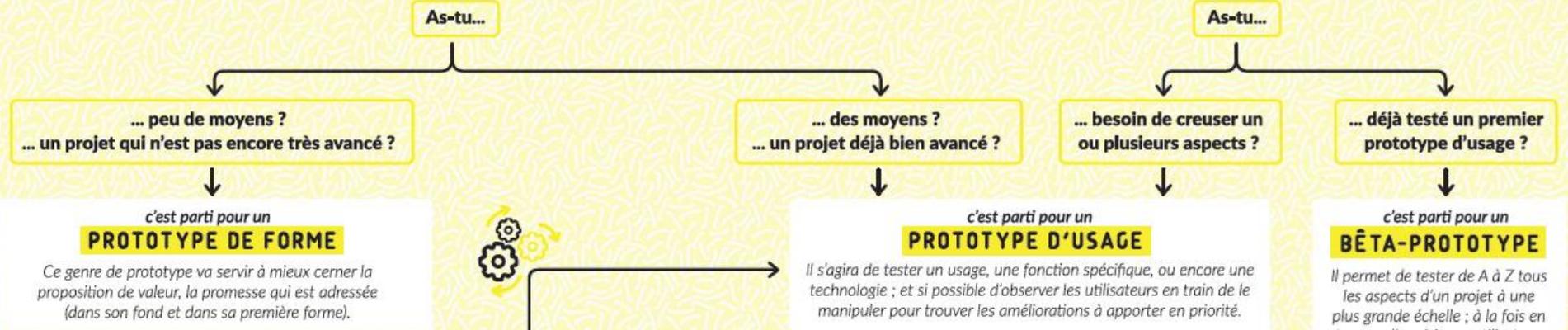
# (CHOISIR LE BON PROTOTYPE)

Un prototype est un objet physique ou virtuel permettant de représenter de manière synthétique un projet à une étape n pour l'aider à avancer à l'étape n + 1. Mais il n'existe pas un seul et même prototype pour un projet et une étape donnés, ce n'est pas une science exacte ! Pour t'aider à choisir la bonne forme, aide-toi de ce guide en partant de ton objectif : que cherches-tu à accomplir avec ce prototype ?

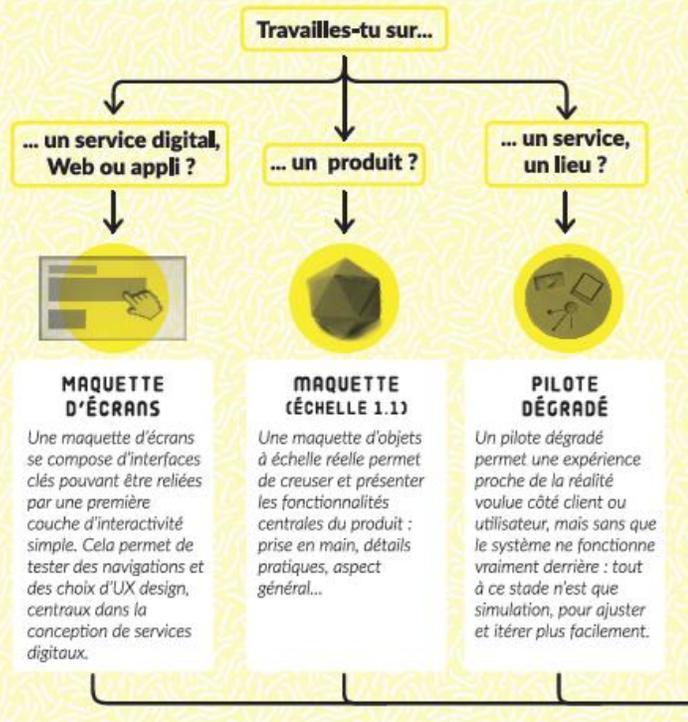
tu veux...  
**CONVAINCRE !**

tu veux...  
**TESTER LA VALIDITÉ**

tu veux...  
**TESTER UNE MISE EN ŒUVRE**



Après les prototypes de forme...



Et une fois testé un premier proto d'usage...



## INFOGRAPHIE

Une infographie est un outil très puissant qui permet de raconter en un visuel les histoires cachées derrière des informations complexes ou des jeux de données. Graphique, elle permet de hiérarchiser les informations à donner, d'expliquer un processus, etc.





## AFFICHE OU PLAQUETTE COMMERCIALE

En une image et un slogan, l'affiche synthétise un message du point de vue client. La plaquette permet de détailler une idée avec la même perspective. Et en cas de service digital, l'image peut être un écran clé ou la home page.



**EcoDex**  
Alimentation, Nutrition et Environnement

### Des ateliers de sensibilisation au développement durable ludiques et accessibles !

#### L'objectif du projet EcoDex :

Rendre le développement durable accessible à tous.

#### Comment ?

- Grâce à nos ateliers interactifs et ludiques qui facilitent la compréhension du développement durable.
- En proposant des solutions faciles et pratiques pour réduire le gaspillage alimentaire.
- En favorisant l'expression de votre créativité tout en contribuant à l'intelligence collective.
- En devenant acteur d'un mode de vie durable et responsable

#### Pour qui ?

EcoDex propose ses ateliers modulables auprès des centres de loisirs, établissements scolaires et universitaires, associations, collectivités territoriales, etc...

#### Testé et approuvé !

Les jeunes ont été ravis de leur journée et ont pu apprendre en s'amusant, ils se sont investis. Merci encore pour votre intervention.

Secteur Jeunesse d'une mairie de l'agglomération de Montpellier (34).

Tout d'abord merci pour votre intervention, les jeunes étaient contents même si c'était quelque chose de nouveau pour eux. Nous étions très contents de vous accueillir et peut être, aurons nous l'occasion de vous recevoir à nouveau. Avec grand plaisir.

Secteur Jeunesse d'une mairie de l'agglomération de Montpellier (34).



#### Envie de contribuer à ce projet innovant ou simplement curieux ?

Suivez le projet :



**Ozcan PALA**

Etudiant-Entrepreneur en Master 2 Management et Administration des Entreprises | Chef de projet  
Fondateur et responsable du projet EcoDex  
Diplômé d'un Master Nutrition et Sciences des Aliments  
Institut d'Administration des Entreprises | Montpellier  
mail : ecodexfr@gmail.com tel : 07 82 57 26 52



**EcoDex**  
Alimentation, Nutrition et Environnement

### Nos (supers) ateliers :

#### L'eau et le lait - *présentiel*

L'importance de l'eau dans notre alimentation

Comment nous pouvons préserver la ressource en eau avec des idées innovantes

L'eau en détail, sous le microscope

Les alternatives au lait animal pour un avenir durable

#### L'anti-gaspillage alimentaire - *présentiel*

Comment la compréhension des étiquettes alimentaires peuvent réduire le gaspillage

Comparer les produits du quotidien selon leurs valeurs nutritionnelles

Cuisiner des plats innovants avec des aliments destinés au gaspillage

Le concours Top EcoChef : créez la recette écoresponsable gagnante

#### Les nouveaux aliments - *présentiel*

Découvrir de nouvelles cultures alimentaires

Comprendre l'impact social et culturel des nouveaux aliments en Europe

Les nouveaux aliments : une promesse pour un avenir meilleur ?

Élaborer une recette avec un aliment inhabituel et méconnu

#### Escape Game-CoDex - *présentiel/numérique*

**NOUVEL ATELIER !**

Déchiffrez les mystères de l'alimentation durable en un temps limité !

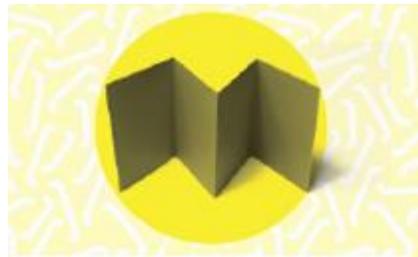
Disponible à la demande sur notre site internet.

#### De mystérieux projets se préparent en coulisses...

Envie de contribuer à une expérience unique ?

Contactez-nous !

Les ateliers inventés et proposés par EcoDex sont protégés par la législation sur la protection de la propriété intellectuelle. Dans le but de détecter des copies et imitations, EcoDex se réserve le droit d'entreprendre toutes actions légales qu'il jugera nécessaire.



## STORYBOARD

Le storyboard permet de creuser le parcours utilisateur et l'expérience client en les racontant en plusieurs images successives. Il oblige à se mettre dans leur peau pour penser un projet réellement « user centric ».

**1**  
User arrives at station, sees kiosk and long queues for the ticket office

**2**  
User goes through kiosk

**3**  
On payment screen, he chooses mobile phone

**4**  
He scans the QR code

**5**  
Follow instructions to pay and has ticket delivered

**6**  
Get a train with ticket delivered to his phone. Speedy!



## PITCH

Un pitch est une courte présentation éloquente d'un projet qui doit le promouvoir et donner envie d'en savoir plus ; il permet de condenser le propos. En se forçant à cette synthèse, on met aussi le doigt sur les caractéristiques et arguments principaux du projet.







## En synthèse

- ★ Toutes et tous créatifs et capable de passer à l'action (avec fun et sans risque)
- ★ Un état d'esprit qui se travaille et se cultive
- ★ Et vous : quel outil créatif vous testez demain matin ? Quel prototype vous créez demain après-midi ?

