



## **Fiche descriptive du : Brainstorming**

### **Objectif :**

**Cette fiche sert à vous aider à réaliser un brainstorming de la manière la plus conforme possible.**

Inventé et expérimenté à partir de 1939 par Alex OSBORN, le brainstorming ("tempête dans le cerveau") a été souvent utilisé dans les domaines techniques, commerciaux et publicitaires. Il peut être aussi pratiqué dans toutes les situations qui nécessitent la production d'idées nouvelles.

Le brainstorming est une méthode collective de recherche d'idées où les participants, après avoir défini le problème à traiter, mettent en commun, de façon aussi rapide et non critique, toutes les idées qu'il leur inspire. Cette étape d'effervescence mentale est suivie d'une série de tri et de hiérarchisation qui permettent d'aboutir à des solutions à la fois originales et opérationnelles.

La caractéristique principale de cette méthode est de différencier et de distancier nettement le temps de production des idées et celui de l'utilisation de cette production. Autrement dit, ce que l'on cherche avant tout c'est de saisir les idées à l'état naissant, avant même qu'elles soient ou puissent être canalisées par une pensée logique. Ceci étant, cette ouverture à l'intuition collective et à l'imagination créative, n'a de véritable portée que si elle est suivie d'un travail d'analyse et de développement usant de toutes les ressources de la rationalité.

### **Les règles :**

Donner toutes ses idées sans exception.

Ne pas critiquer, ni discuter les idées proposées lors du brainstorming.

Respecter la règle d'une seule idée par personne à la fois

Parler à tour de rôle en associant sur l'idée précédente

Il est recommandé de faire des analogies.

### **Méthode de travail :**

Expliquer la méthode de travail et le thème.

(L'animateur présente un exposé clair du thème et motive les participants « nous avons besoin de vos idées pour trouver », il donne l'objectif du travail, annonce les étapes, précise la durée...)

### **1<sup>er</sup> étape : Production des idées (créativité) :**

Donner toutes les idées qui viennent à l'esprit

Aucune idée ne doit être réprimée, ni critiquée, ni jugée, ni discutée, ni censurée.

L'animateur note systématiquement chaque idée sur le tableau (ou autre support qui permet aux participants de visualiser les idées déjà produites).

### **2<sup>ème</sup> étape : regrouper les idées et faire des choix**

Etablir un classement des idées selon des critères d'originalité, réalisme, efficacité, coût, etc.

### **3<sup>ème</sup> étape Exploitation des résultats :**

Analyse des idées les plus pertinentes selon les degrés recherchés de : faisabilité, budget, ressources humaines, marketing....

Adapter les meilleures solutions à l'objectif du départ.