

MATRICE D'EXPLORATION

⌚ 40-60 minutes 🧑‍🎓 6-12

OBJECTIFS

- Produire une matrice en fonction de 2 axes de recherche.
- Forcer la combinaison d'éléments n'ayant pas à priori de relations entre eux.

DÉROULEMENT

- Identifiez une problématique et formulez une question pertinente.
- Décomposez la problématique en identifiant plusieurs éléments, fonctions ou caractéristiques. Cela constitue l'axe horizontal de la matrice. Ex. : *Comment mobiliser nos membres ?* = 1) contact direct, 2) médias sociaux, 3) médias traditionnels, 4) compagnie de sondage, 5) témoignages, 6) personnalité connue.
- Pour l'axe vertical, 2 choix sont possibles. Soit on identifie d'autres variables en lien avec la problématique : 1) bouche à oreille, 2) infolettre, 3) appel téléphonique, 4) action d'éclat, 5) vidéo, 6) rencontre individuelle. Soit on utilise des stimuli qui ne sont pas reliés à la problématique (exemples ci-dessous).
- Faites une grille avec vos 2 axes : par exemple, avec 6 cases verticales et 6 cases horizontales, cela donne 36 possibilités.
- Croisez ensuite les éléments entre eux (un horizontal et un vertical) et notez toutes les idées que cela

évoque. Faites cet exercice avec l'ensemble des croisements de votre grille.

- Une fois les croisements réalisés, regardez le tableau d'ensemble et identifiez une dernière fois les idées qui viennent à l'esprit.
- Sélectionnez les idées qui vous apparaissent les plus prometteuses, quitte à revenir à l'exercice après quelques jours de recul.

7 exemples de stimuli

- **Besoins de base** : repos, sécurité, nourriture, estime de soi, vêtements, sexualité.
- **Émotions principales** : colère, tristesse, peur, joie, amour, surprise.
- **Cycle de vie** : conception, fabrication, transport, achat, utilisation, élimination.
- **Parties prenantes** : employés, administrateurs, partenaires, élus, ministères, bénévoles.
- **Lieux** : ville, campagne, parc, île déserte, hôtel, pays étranger.
- **Qualités créatives** : curiosité, audace, ouverture, folie, naïveté, spontanéité.
- **Verbe sportif** : courir, escalader, nager, lancer, pédaler, skier.

RÉSULTAT

Liste d'idées issues de plusieurs croisements.