

Cas d'utilisation – C-K

Cas d'utilisation : 3 jours pour faire vibrer autrement les supporters d'un stade

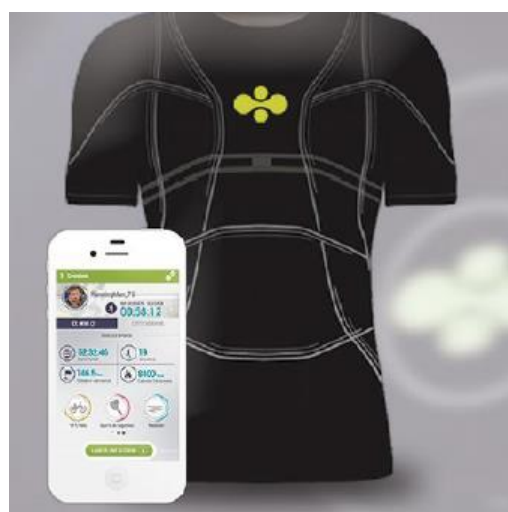
Le projet

- Espace d'innovation défini par le sponsor : stade, supporters, grande entreprise du BTP
- Concept initial (concept projecteur C0) formulé par le sponsor : « **faire vibrer autrement les supporters d'un stade** »



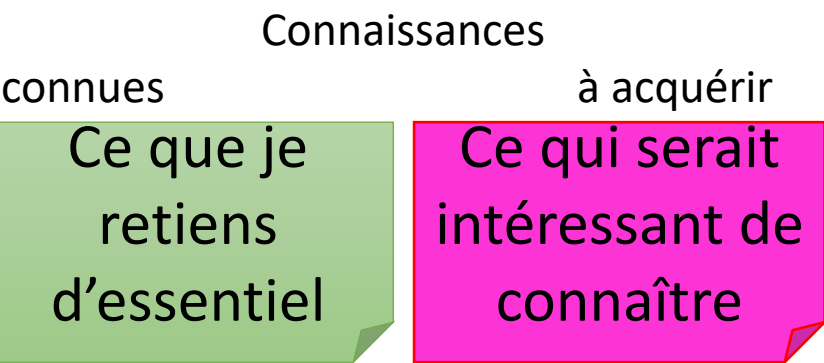
En amont à l'atelier, acquisition de connaissances

- Présentation du sujet, du déroulement de l'atelier
- Répartition du travail inter-séance, dédié à l'acquisition de connaissances K, par le biais d'interview d'experts, recherche web, visites, ...
- 4 domaines de recherche :
 - Les supporters et les non-supporters (qui / combien sont-ils, leurs habitudes, leurs attentes)
 - Les émotions collectives
 - L'histoire des stades (les formes, les tailles, l'histoire, les grands spectacles, les business models, l'analyse fonctionnelle du stade)
 - Les nouveaux services, le digital, les spectacles qui fournissent des émotions
- Livrable: Présentation synthétique de 15 min par domaine



Jour 1, partage collectif des connaissances K

- Présentation (15 min) puis questions/réponses (15 min)
- Mobilisation du groupe, chacun disposant de 2 post-it

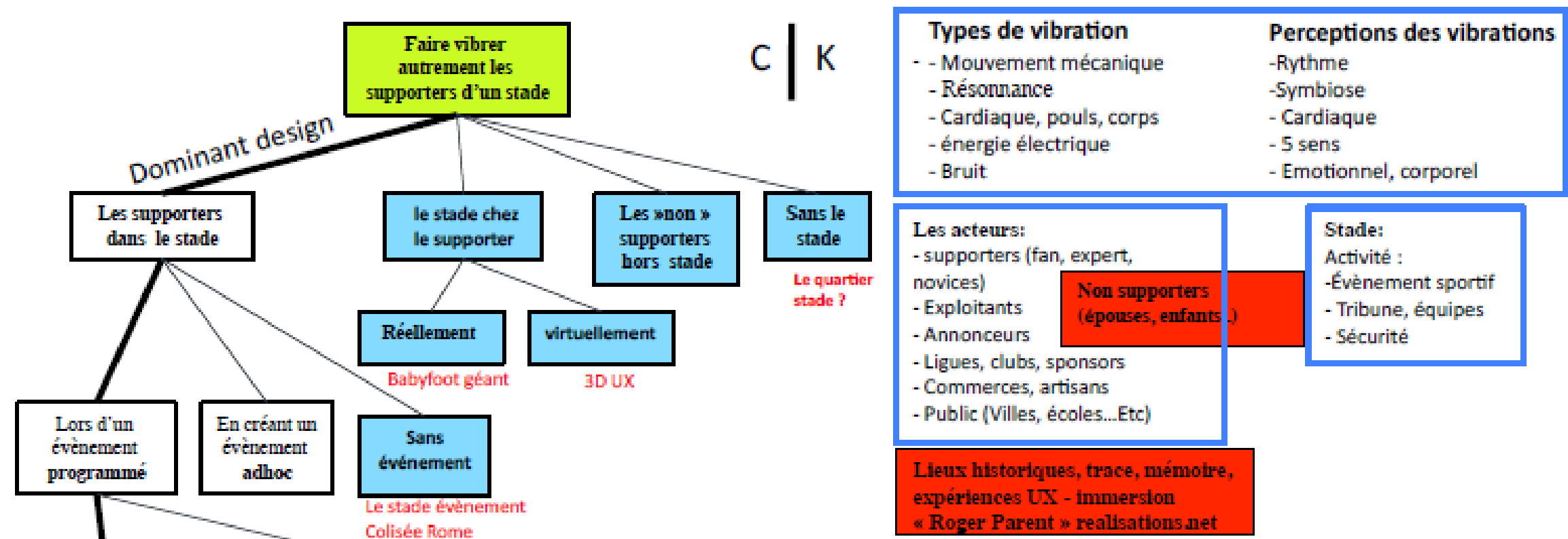


Jour 1, démarrage du travail sur les concepts

- Individuellement chacun produit au moins 10 concepts C. Ex : Stade exhausteur d'émotions, être au stade aussi bien que dans son salon, stade à compartiments émotionnels, ...
- Puis partage collectif, sans commentaire ni volonté de filtre

Travail inter-séance

- Elaborer une arborescence de concepts C en faisant le lien avec les connaissances connues et à acquérir. Ex. type :

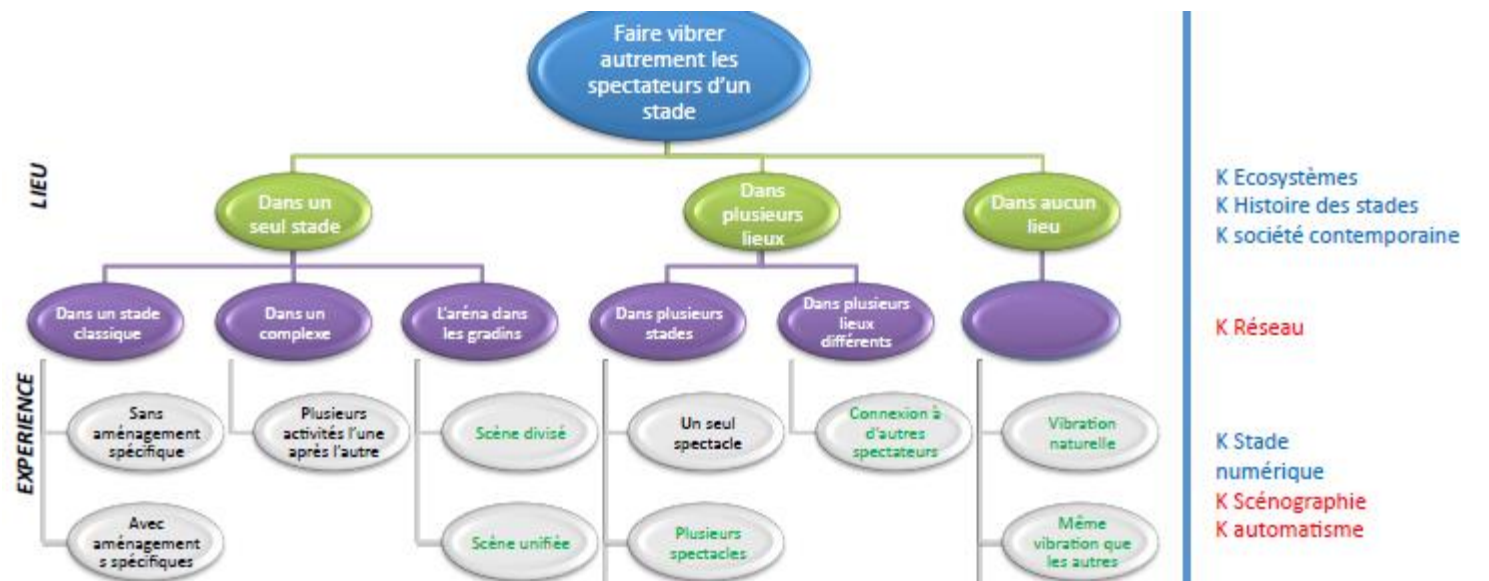


Cas d'utilisation – C-K

Cas d'utilisation : 3 jours pour faire vibrer autrement les supporters d'un stade

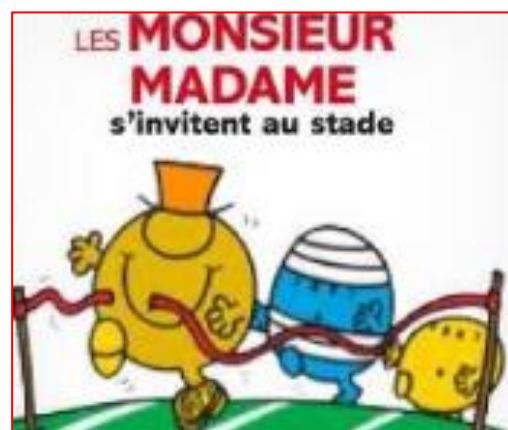
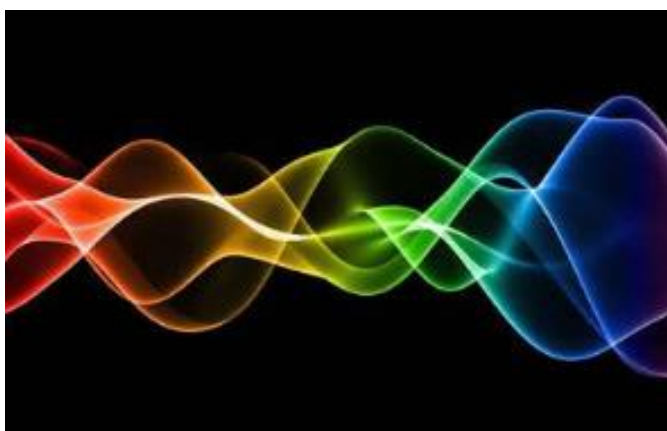
Jour 2, partage collectif des concepts C

- Présentation (15 min) puis questions/réponses (15 min)
- Mobilisation du groupe, chacun disposant de 2 post-it : ce que je retiens, ce qui serait intéressant de développer



Jour 2, scénarisation de l'arborescence des concepts C

- En reprenant les commentaires du groupe, revoir l'arborescence et la présenter à nouveau, sous forme d'une histoire (story telling)



Travail inter-séance

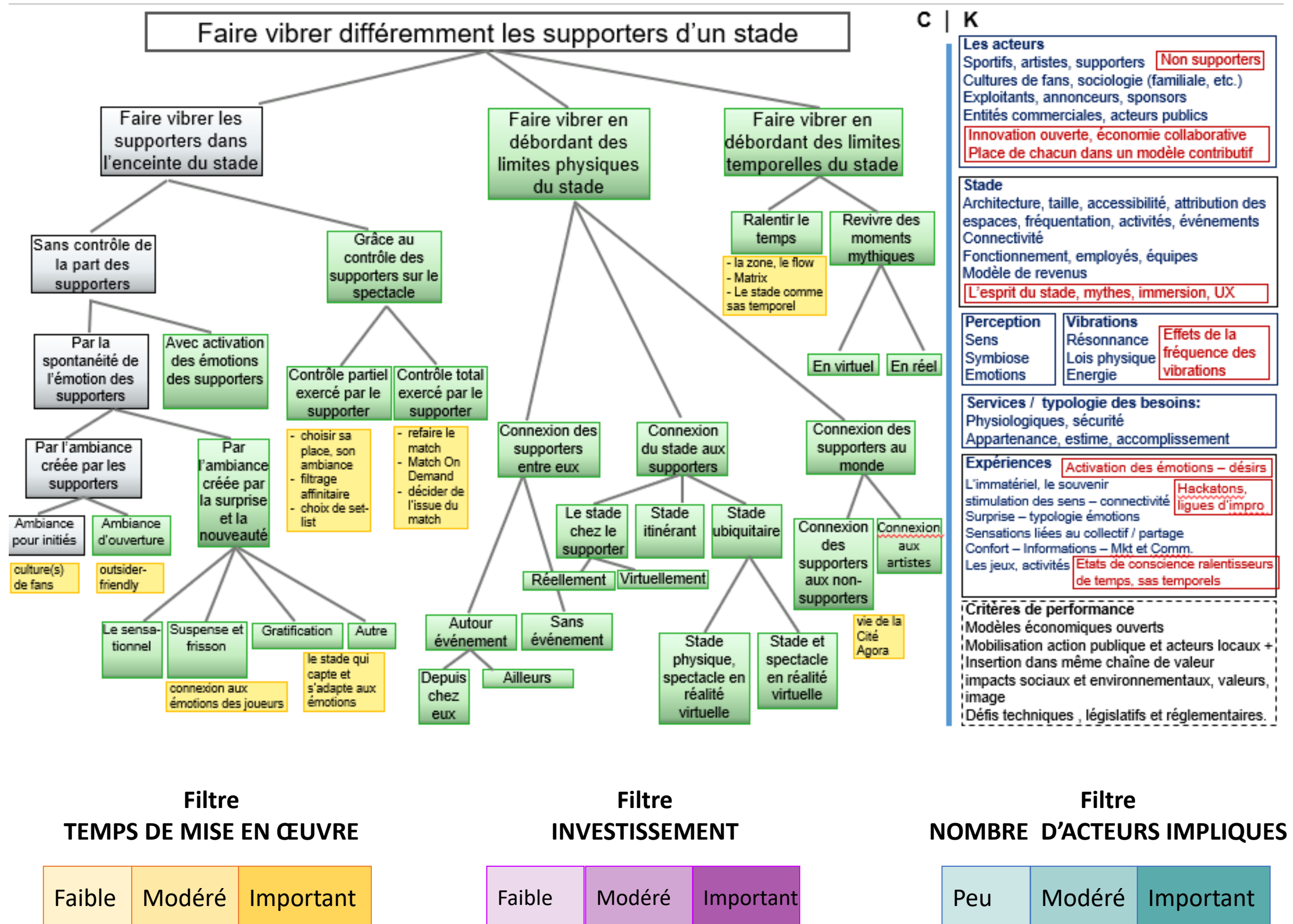
- Elaborer une arborescence C-K complète :
 - Selon la « grammaire » C-K habituelle (cf. ebook – Un exemple de représentation C-K)
 - Respectant les 4 paramètres V2OR (cf. ebook - La théorie c-k pour piloter et évaluer un projet innovant)
 - Incluant des critères de sélection des pistes à poursuivre (exemples de critères possibles : délais nécessaires pour mettre en œuvre, présence/nombre des concurrents, facilité de développement, ...)
 - Appuyée par une narration

Cas d'utilisation – C-K

Cas d'utilisation : 3 jours pour faire vibrer autrement les supporters d'un stade

Jour 3, partage collectif de l'arborescence

- Présentation (15 min) puis questions/réponses (15 min)
- Mobilisation du groupe, chacun disposant de 2 post-it : ce que je retiens, ce qui serait intéressant de développer



Jour 3, feuille de route et des actions à mener

- Cf. ebook - La proposition d'un programme d'actions P

Contexte

- Une entreprise du BTP souhaite régénérer son offre en matière de stades

Actions

- Rechercher les connaissances en rapport avec cette thématique (les supporters ; l'histoire des stades ; les émotions ; le numérique, ...)
- Partager ces connaissances au cours de présentations collectives
- Sur cette base, élaborer et développer les concepts puis les partager en groupe
- Rechercher des connaissances supplémentaires auprès d'experts, pour améliorer les concepts

Résultats

3 concepts présentés au commanditaire, dont 1 en rupture forte avec l'existant

Démonstration

- L'utilisation des connaissances comme détonateur créatif a permis d'identifier un concept innovant