

Le brainstorming est une approche dynamique et collaborative de résolution de problèmes qui commence par la génération libre d'un grand nombre d'idées au sein d'un groupe.



L'accent principal à ce stade est mis sur la promotion **de la pensée divergente**, encourageant les participants à contribuer une multitude d'idées sans jugement.



Ce processus tire parti de la diversité des perspectives au sein du groupe, cultivant la créativité en explorant des solutions non conventionnelles et variées.

Une fois un ensemble d'idées créé, l'accent se déplace vers **la pensée convergente** pendant la phase d'évaluation.

Des critères tels que la faisabilité, la pertinence et l'impact potentiel sont considérés pour réduire et sélectionner les options les plus prometteuses.



Cette étape implique une analyse critique, les participants pesant le pour et le contre de chaque idée.



La synergie entre ces deux modes de pensée est le cœur de la résolution de problèmes réussie.

Il est impossible d'être divergent et convergent simultanément ; l'un précède l'autre.

Les options sélectionnées subissent un affinement supplémentaire, potentiellement en fusionnant ou en modifiant les idées, pour améliorer leur viabilité.

L'objectif ultime est de prendre des décisions éclairées qui s'alignent avec les objectifs de résolution de problèmes.

Par la suite, les options choisies sont traduites en plans d'action, initiant la phase de mise en œuvre.



La résolution créative de problèmes est reconnue comme un processus itératif, permettant des ajustements basés sur les retours et la nécessité potentielle de revisiter les étapes de brainstorming et d'évaluation.



Grâce à cette approche combinée de pensée divergente et convergente, le processus de brainstorming collaboratif devient un outil puissant pour dériver des solutions innovantes et efficaces à des problèmes complexes.



En matière de résolution de problèmes, **la pensée de conception** est une méthodologie de résolution de problèmes centrée sur l'humain caractérisée par une série d'étapes itératives.



Commencez par la phase **d'Empathie**, où les concepteurs cherchent à comprendre profondément les utilisateurs par des méthodes telles que les entretiens et les observations.



La phase de **Définition** implique de cristalliser les aperçus en une déclaration de problème claire.



L'Idéation suit, encourageant la génération de diverses idées sans jugement.



Passant à la phase de **Prototypage**, des représentations tangibles des idées sont développées, permettant la visualisation et des retours précoces.



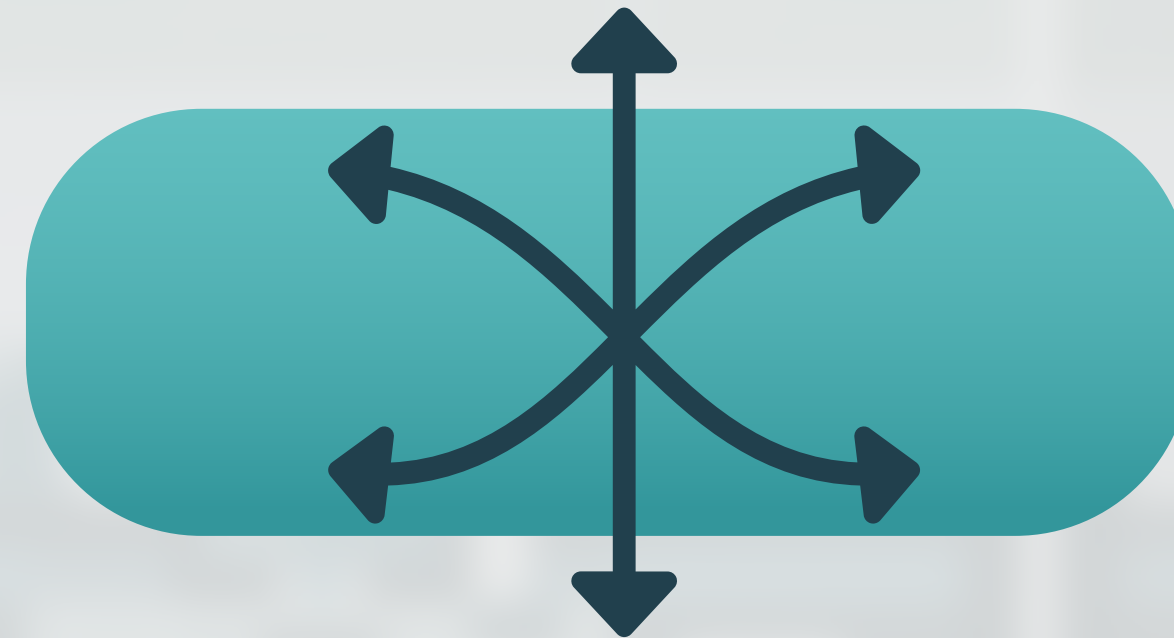
Le Test implique de mettre les prototypes devant les utilisateurs pour recueillir des aperçus,



et la phase **d'itération** reconnaît la nature itérative de la conception, incitant à l'affinement basé sur les retours.



Il est essentiel de noter que la pensée de conception est flexible, permettant la revisitation des étapes et une approche collaborative et multidisciplinaire, la rendant un cadre polyvalent et efficace pour l'innovation et la résolution de problèmes dans divers secteurs.



Pour aborder les complexités de l'amélioration des transports publics, la pensée de conception prend une place centrale.



Parmi les cinq étapes clés, concentrons-nous sur l'étape **d'Empathie.**



De nombreuses personnes peinent à distinguer entre l'Empathie et la Sympathie.



Cette confusion survient souvent en raison des nuances subtiles entre les deux concepts.

L'empathie signifie comprendre les pensées, les sentiments et les expériences d'autres personnes en regardant la situation de leur point de vue, tandis que **la sympathie** implique d'exprimer de la compassion ou de la pitié pour la situation de quelqu'un.

Les distinctions entre ces deux termes sont cruciales pour favoriser des connexions significatives et une communication efficace dans diverses relations interpersonnelles.

Commencez par vous immerger dans les expériences quotidiennes des navetteurs, observant leurs frustrations, leurs besoins et leurs défis.

Cette compréhension empathique sert de fondement pour l'étape suivante : **définir le problème.**

