

La matrice de découverte [fiche outil]

lescahiersdelinnovation.com /2016/11/la-matrice-de-decouverte-fiche-outil/

Mélanie FROMONT

04/11/2016



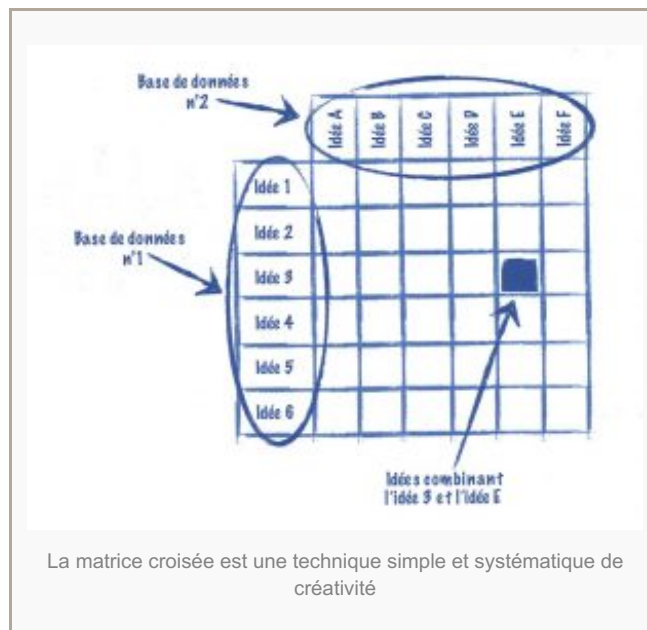
La matrice de découverte (également appelée « matrice heuristique ») est un tableau à double entrée qui permet de confronter deux types de variables. Elle permet de produire des idées nouvelles en confrontant des éléments qui ne sont habituellement pas combinés ensemble. Elle s'inscrit donc dans la liste des outils de créativité. C'est un outil simple mais potentiellement très puissant s'il est bien maîtrisé. Et n'oubliez pas le Quiz à la fin de cet article !

Le principe de la matrice de découverte

Cette technique repose sur la « bissociation » (théorie d'Arthur Koestler), qui est considérée comme un des processus clé de la créativité. **Il s'agit d'associer ou plutôt de combiner deux idées, deux solutions ou deux univers parfois a priori très étrangers, afin d'en créer un troisième, inédit.** Les néologismes *trissociation* et *multissociation* sont construits sur la même base et employés, comme leur nom l'indique, en fonction du nombre d'idées associées dans une réponse à un problème donné. Un bon exemple de multissociation est le [Douglas DC-3](#), combinaison, sur le même appareil, de cinq solutions techniques jusqu'alors éparpillées.

Comme c'est un processus créatif clé de la créativité, les exemples abondent. Au nombre des exemples les plus représentatifs et couronnés de succès commercial, on peut également citer ¹ :

- la [motoneige](#), motocyclette adaptée à des skis ;
- le [code-barres](#), inspiré du braille et du système optique de lecture des bandes son au cinéma ;
- le [jeu vidéo](#), utilisant originellement la télévision familiale et l'informatique personnelle ;
- le [roller](#), patins à roulettes et chaussures de sport ;
- le [kite-surf](#), cerf-volant couplé à un surf modifié ;
- le [VTT](#), adaptant le concept de l'automobile type 4x4 au monde du vélo ;
- le [Leica](#), combinaison d'un boîtier d'appareil photographique et d'une pellicule destinée au cinéma ;
- la [planche à voile](#), hybride de surf et d'embarcation légère ;
- etc.



Construire une matrice de découverte

La matrice de découverte a la particularité de permettre aux utilisateurs d’imaginer de nouvelles utilisations ou fonctionnalités à un produit ou un service. Bien sur, la difficulté est de trouver les deux bases de données à croiser. La qualité des résultats obtenus dépend évidemment de l’originalité des valeurs qui sont croisées et de la capacité d’animation du responsable de la séance de créativité. Bien souvent, des brainstormings rapides permettent de trouver les éléments à croiser et à rapprocher.

[leçon] Le brainstorming ou remue-méninges

Prenons l’exemple suivant : on cherche un **nouveau cosmétique**, un positionnement innovant sur ce marché déjà saturé.

Deux possibilités existent pour construire la matrice :

- une matrice « carrée » lorsque les valeurs sont les mêmes en abscisses et en ordonnées dans le tableau
- un matrice dite « rectangulaire » lorsque deux univers sont croisés.

Pour la matrice carrée nous choisissons de croiser, avec elle-même, une liste de verbes identifiée grâce à un rapide brainstorming. La question posée est : quelles actions peuvent avoir les produits cosmétiques sur le corps ? Les réponses (vernir, épiler, nourrir, ...) sont reportées dans le tableau ci-dessous et chaque intersection est ensuite passée en revue. Le groupe estime alors que certaines interactions ne présentent que peu d’intérêt (ex : « parfumer » / « désodoriser ») mais en retient d’autres et décide de les approfondir. Pourquoi pas, par exemple, imaginer un produit qui parfume et insensibilise en même temps ?

	Vernir	Epiler	Nourrir	Assouplir	Insensibiliser	Désodoriser	Parfumer	Tonifier
Vernir								
Epiler								
Nourrir								
Assouplir								
Insensibiliser								
Désodoriser								
Parfumer								
Tonifier								

Matrice de découverte carrée : trouver un nouveau produit cosmétique

La matrice rectangulaire est également construite grâce à deux rapides brainstorming qui permettent d'identifier les valeurs à croiser. Dans notre cas, la première question était : « quels sont les contenants possibles des cosmétiques » et la seconde : « quels en sont les contenus possibles ». Le résultat de ces deux exercices sont présentés ci-dessous. Là aussi, le croisement des valeurs obtenues permet au groupe de trouver des idées en croisant des univers, des mots clé qui ne sont normalement pas rapprochés. Par exemple : pourquoi ne pas imaginer un vernis à ongle s'apposant grâce à un stick ou bien un dentifrice en poudre (ce qui existe déjà en fait).

Fonctionnalités Contenu/contenant	Vernis à ongle	Fond de teint	Rouge à lèvres	Déodorant	Epilatoire	Shampooing	Dentifrice
Spray							
Stick							
Poudre							
Pâte en pot							
Crème en tube							
Liquide en flacon							

Matrice de découverte rectangulaire : trouver un nouveau produit cosmétique

En réalisant ces rencontres forcées, on peut trouver de nouvelles idées d'innovation. Bien sur ce ne sont à ce stade que des idées qui devront être creusées et travaillées. Parfois, ces idées sont approfondies par de nouveaux brainstormings ou de nouvelles matrices.

Si la méthode paraît simple à mettre en œuvre, elle nécessite en fait, comme toutes les techniques de créativité, **beaucoup d'expérience de la part de l'animateur**. En outre, un des principaux points faibles de la matrice de découverte est son caractère systématique qui, dans le cas de matrices trop grandes, conduisent à des séances de créativité très longues et fastidieuses. L'idéal est donc de l'associer à d'autres techniques pour plus d'efficacité.

Pour en savoir plus

Quelles techniques pour un groupe primo-créatif ?

- Il est parfois difficile pour un groupe « primo-créatif » de se laisser aller. Avez-vous des techniques, des pratiques, des outils qui permettent de résoudre ce problème ? N'hésitez pas à partager vos idées [sur notre forum](#).
- Voir aussi les deux espaces de discussion : [Les compétences pour être créatifs](#) et Créativité et innovation

Autres ressources

- [Résolution de problème : les outils](#) (format pdf – 628.6 ko – 07/04/2006) Points de repère n° 18, METL, janvier 2001

- <http://www.creativite.net/brainstorming-remue-meninges-techniques/definition-du-brainstorming/>
- http://www.intelligence-creative.com/410_brainstorming_histoire.html

Pour en savoir plus, vous pouvez également consulter les ouvrages [que je vous conseille sur la créativité](#).



[Remue-méninges, tome 2](#) (Broché)
by **Association FCSE - Les Petits Débrouillards**

Price: EUR 2,22
6 used & new available from EUR 2,22
★★★★★ (0 customer reviews)



[Remue-méninges](#) (Poche)
by **Charles-E Jean**

Price: EUR 42,34
5 used & new available from EUR 42,34
★★★★★ (0 customer reviews)



[Remue-méninges : 100 jeux avec 1.000 mots](#) (Broché)
by

Price: EUR 2,39
7 used & new available from EUR 2,39
★★★★★ (0 customer reviews)



[REMUE MENINGES D ETE](#) (Broché)
by **DANIEL PICOULY**

Price: EUR 2,50
8 used & new available from EUR 1,50
★★★★★ (0 customer reviews)



[Animer une séance de créativité: Comment animer une réunion créative](#) (Broché)
by **Médéric Gillet, Thibault Maillard (de)**

Price: EUR 41,79
9 used & new available from EUR 40,83
★★★★★ (9 customer reviews)



[Brainstorming box : Comment inventer en groupe de très bonnes idées](#) (Boîte)
by **Isabelle Izard, Nathalie Cahn**

Price: EUR 29,90
11 used & new available from EUR 23,92
★★★★★ (7 customer reviews)

Quiz sur la matrice de découverte

Limite de temps: 0

Résumé-Quiz

0 questions correctes sur 5

Questions:

1. 1
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5

Information

Ce quiz rapide permet de vérifier que les principales notions liées à la matrice de découverte sont acquises ...

Vous avez déjà rempli le questionnaire avant. Par conséquent, vous ne pouvez pas recommencer.

Quiz is loading...

You must sign in or sign up to start the quiz.

Vous devez finir le quiz suivant, avant de commencer celui-ci :

Résultats

0 questions sur 5 répondues correctement

Votre temps:

Temps écoulé

Vous avez atteint 0 points sur 0 , (0)

Score moyen

Votre score

Categories

1. Not categorized 0%

Your result has been entered into leaderboard

Chargement

1. 1
2. 2
3. 3
4. 4

5. 5

1. Répondu
2. Examiner

1. Question 1 sur 5

1. Question

La matrice de découverte se construit à partir d'un tableau à double entrée

Exact

On peut construire un tableau plus complexe en fonction du nombre de séries de valeurs à croiser (mais dans 99% des cas, il s'agit bien d'une matrice à double entrée).

Inexact

On peut construire un tableau plus complexe en fonction du nombre de séries de valeurs à croiser (mais dans 99% des cas, il s'agit bien d'une matrice à double entrée).

2. Question 2 sur 5

2. Question

La matrice de découverte permet ...

Exact

Inexact

3. Question 3 sur 5

3. Question

La matrice de la découverte repose sur le rapprochement de deux éléments qui n'ont pas forcément de rapport entre eux ...

Exact

Oui c'est quand même la base ...

Inexact

4. Question 4 sur 5

4. Question

La matrice de découverte peut être utilisée seule dans une séance de créativité

Exact

C'est vrai mais ce n'est pas forcément conseillé ...

Inexact

C'est vrai mais ce n'est pas forcément conseillé ...

5. Question 5 sur 5

5. Question

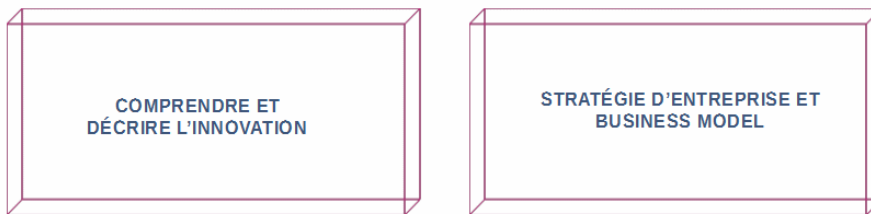
Le principal défaut de cette méthode est ...

Exact

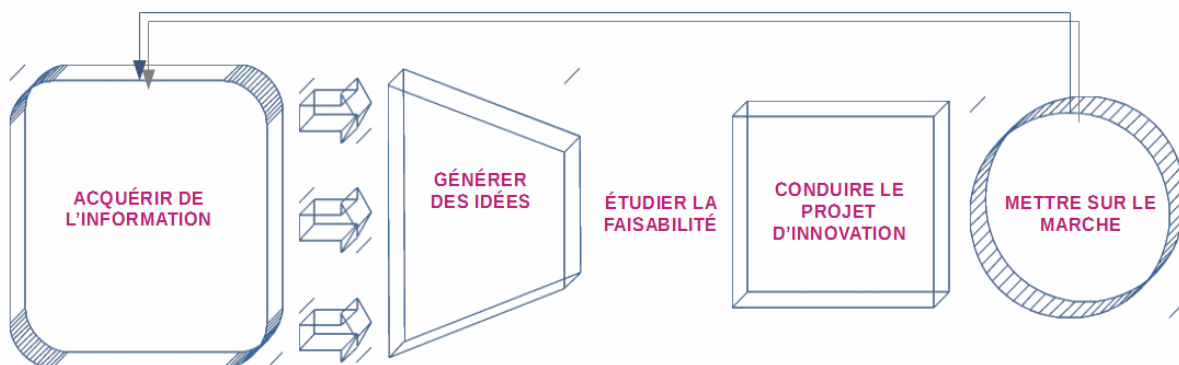
Inexact

Les leçons et les outils pour le management de l'innovation

Stratégie de l'entreprise



Le cycle de l'innovation dans l'entreprise



www.lescahiersdelinnovation.com

Leçons

Outils

STRATÉGIE DE L'ENTREPRISE

Leçons

Outils

Comprendre et décrire l'innovation	<ul style="list-style-type: none">- Quelle définition de l'innovation ?- Innovation : histoire d'un concept à succès- Innovation : vers le « market-push » ?- L'innovation de rupture, c'est quoi ?- Le cluster, c'est quoi ? et - Le cluster, pour tout comprendre- Qu'est-ce-que le design thinking ?	<ul style="list-style-type: none">- Le benchmarking, pour une meilleure performance
Stratégie d'entreprise et business model	<ul style="list-style-type: none">- Le business model, introduction- Le business model, le représenter- Le crowdfunding	<ul style="list-style-type: none">- La stratégie océan bleu- Le diamant de l'innovation- L'analyse SWOT

LE CYCLE DE L'INNOVATION DANS L'ENTREPRISE

Acquérir de l'information		
Générer des idées	<ul style="list-style-type: none">- Les séances de créativité- Le brainstorming- La carte heuristique ou mind-map	<ul style="list-style-type: none">- La matrice de découverte- Les six chapeaux de Bono
Étudier la faisabilité		<ul style="list-style-type: none">- MACTOR, analyse des stratégies d'acteurs- AMDEC- Les risques types
Conduire le projet d'innovation	<ul style="list-style-type: none">- Le crédit d'impôt innovation	<ul style="list-style-type: none">- L'enveloppe Soleau- La licence de brevet- Comment se déroule un procès en contrefaçon, en France ?- Les lead users et l'innovation
Mettre sur le marché		

Tous droits réservés. Les Cahiers de l'Innovation.