## Créativité

## introduction

- Création et créativité
- Invention et innovation
- créativité et créativité organisationnelle

préambule sur la différence entre créativité et création (passage de l'art figuratif à l'art abstrait par exemple...) entre invention et innovation (invention du multitouch dans les années 70, puis innovation d'Apple avec l'iPhone)





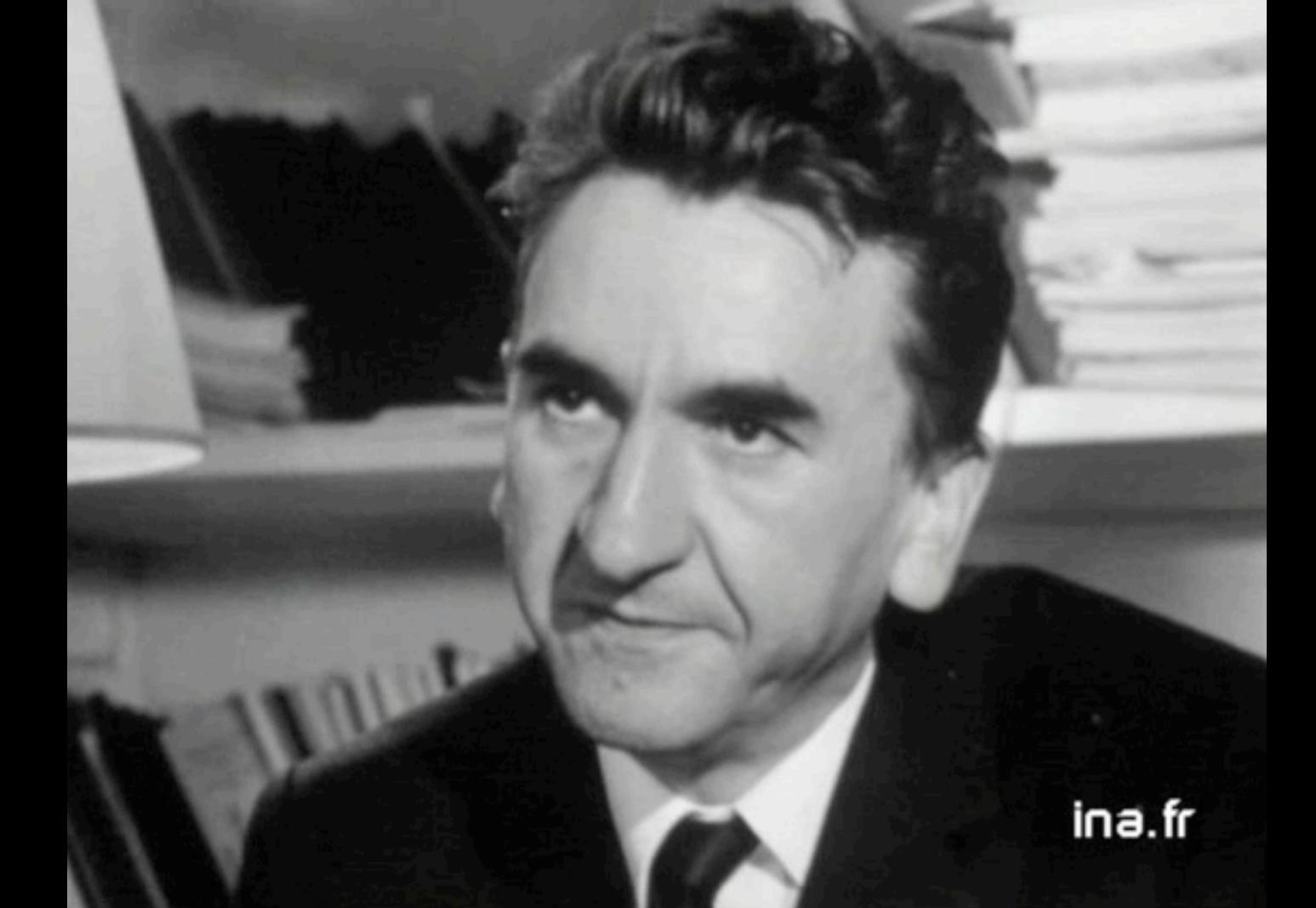


# PLEATS PLEASE

## Techniques liées à la créativité

- « Brain storming »
- Observation + analyse
- Gérer le hasard
- Changement de paradigme
- Agrégation de différentes technologies
- les contraintes peuvent rendre créatif
- Techniques des jeux
- Réinterprétation d'ancien concept (recyclage intelligent)...
- Se servir des nouvelles technologies (web 2.0 et intelligence collective)

• créativité et créativité organisationnelle





### 2005...

Google est partout avec Google vidéo, Gmail, Google Calendar, Blogger, Picasa, Google Talk, Google Desktop, Google Analytics, Google trends, Google earth, google maps, Google AdsSense, Google Latitude.... Google a conclu un accord innovant avec les auteurs et les éditeurs.

#### > Notre sélection

Vaisseaux spatiaux Mythologie

Transports

Histoires d'horreur

<u>Psychologie</u>

<u>Voyages</u>

Mathematical Recreations

Anthropologie

Gravure

Éthique

Déconstruction

<u>Bâtiment</u>

Le développement

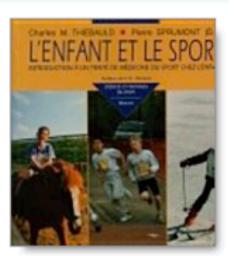
<u>économique</u> <u>Dirigeables</u>

Poésie

Compétences pour la vie

#### Intéressant



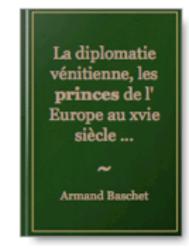




#### Thèmes au hasard : Princes



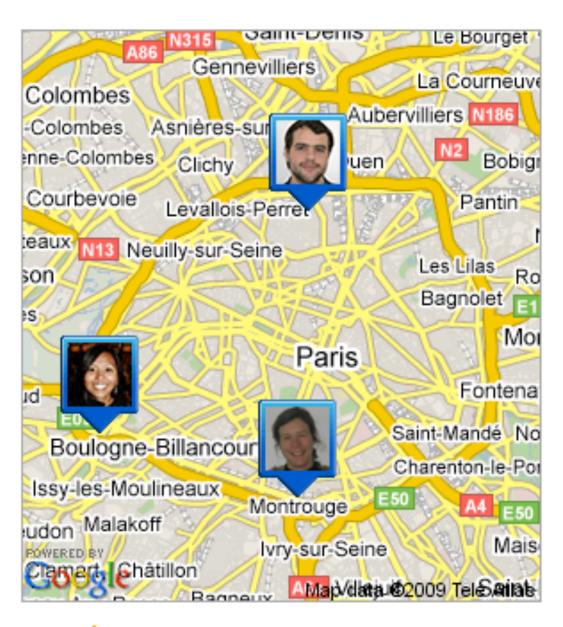








## Google latitude



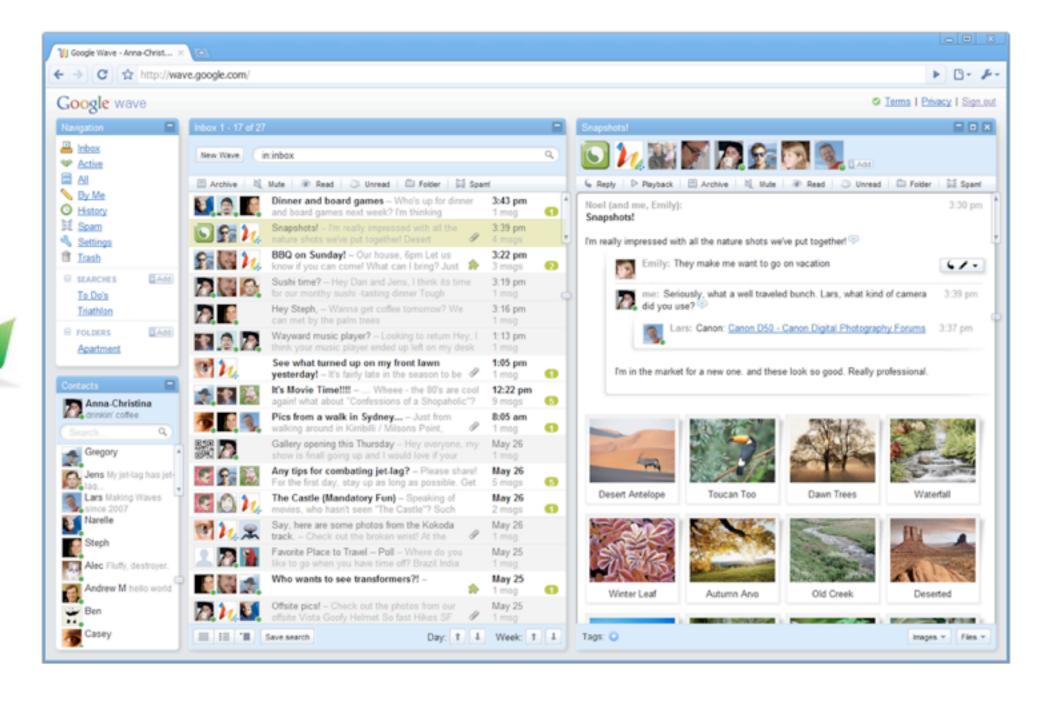














# DECATHON



• RollNet



• Tente Base seconds

• invention / innovation





## 2001-2005

Ipod d'Apple évolution de l'interface de l'Ipod



## 2007

iPhone d'Apple

• Observations + analyses



# PONG

ATARI

a new product a new concept a new company

this is the product that revolutionized the amusement game industry.

this is the company that conceptualized, designed and introduced pong; this is the company that is now integrating digital computers, video technology and laser film techniques into a host of new game breakthroughs.

## 1972

**PONG**, le premier jeu de ping-pong de Nolan Bushnell programmé par Al Alcorn est mis sur le marché par Atari.

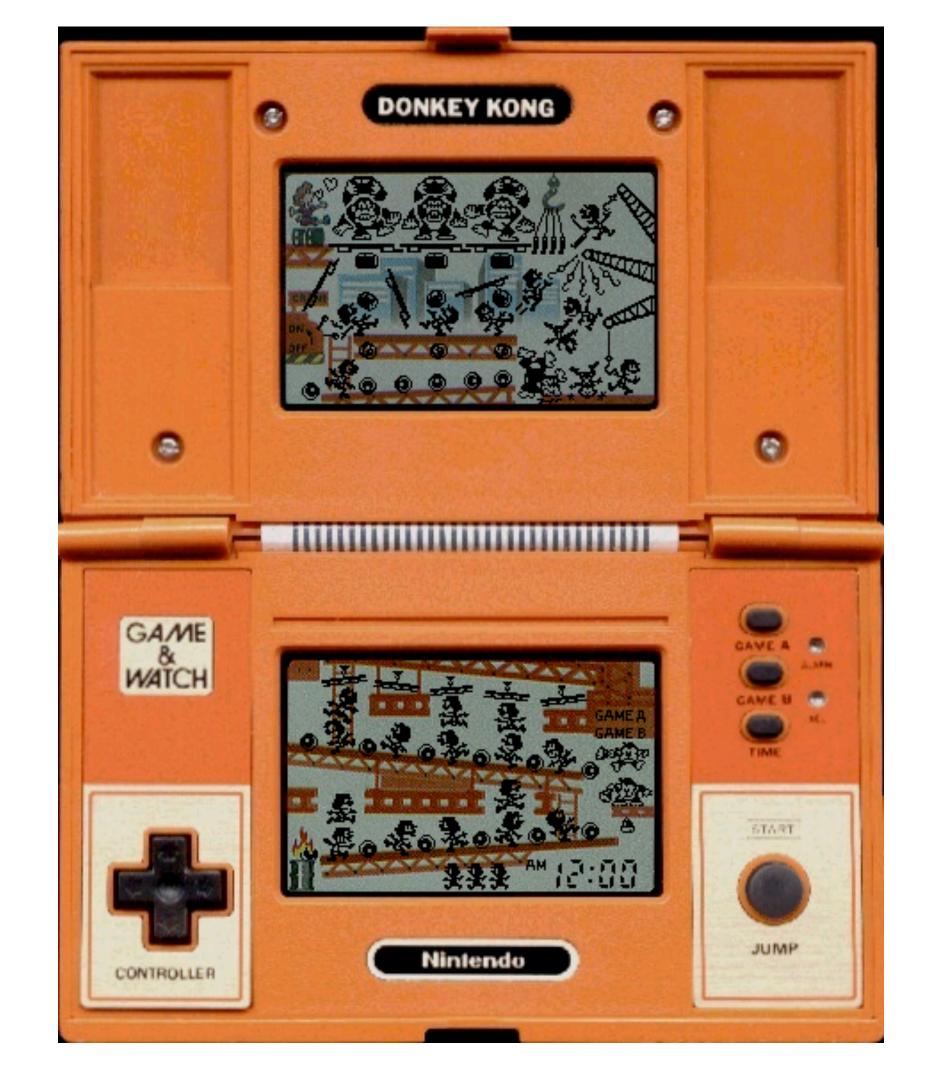
« You had to read the instructions before you could play, people didn't want to read instructions. To be successful, I had to come up with a game people already knew how to play; something so simple that any drunk in any bar could play. »

Nolan Bushnell













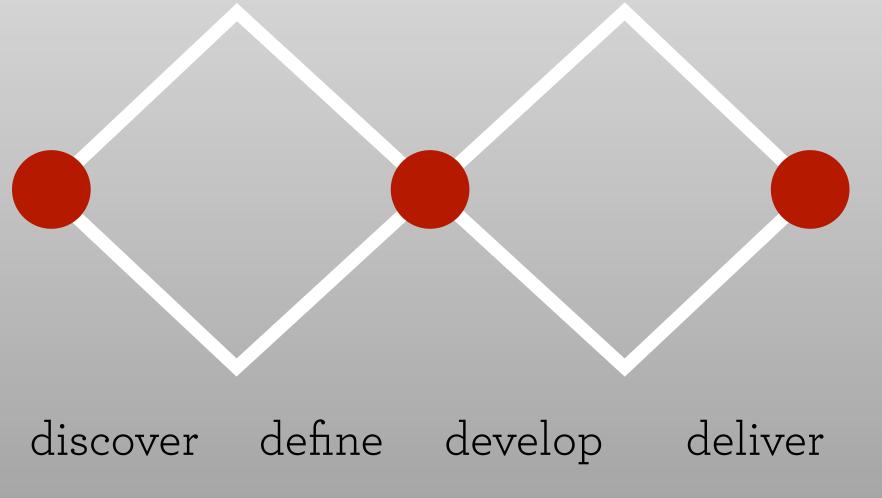






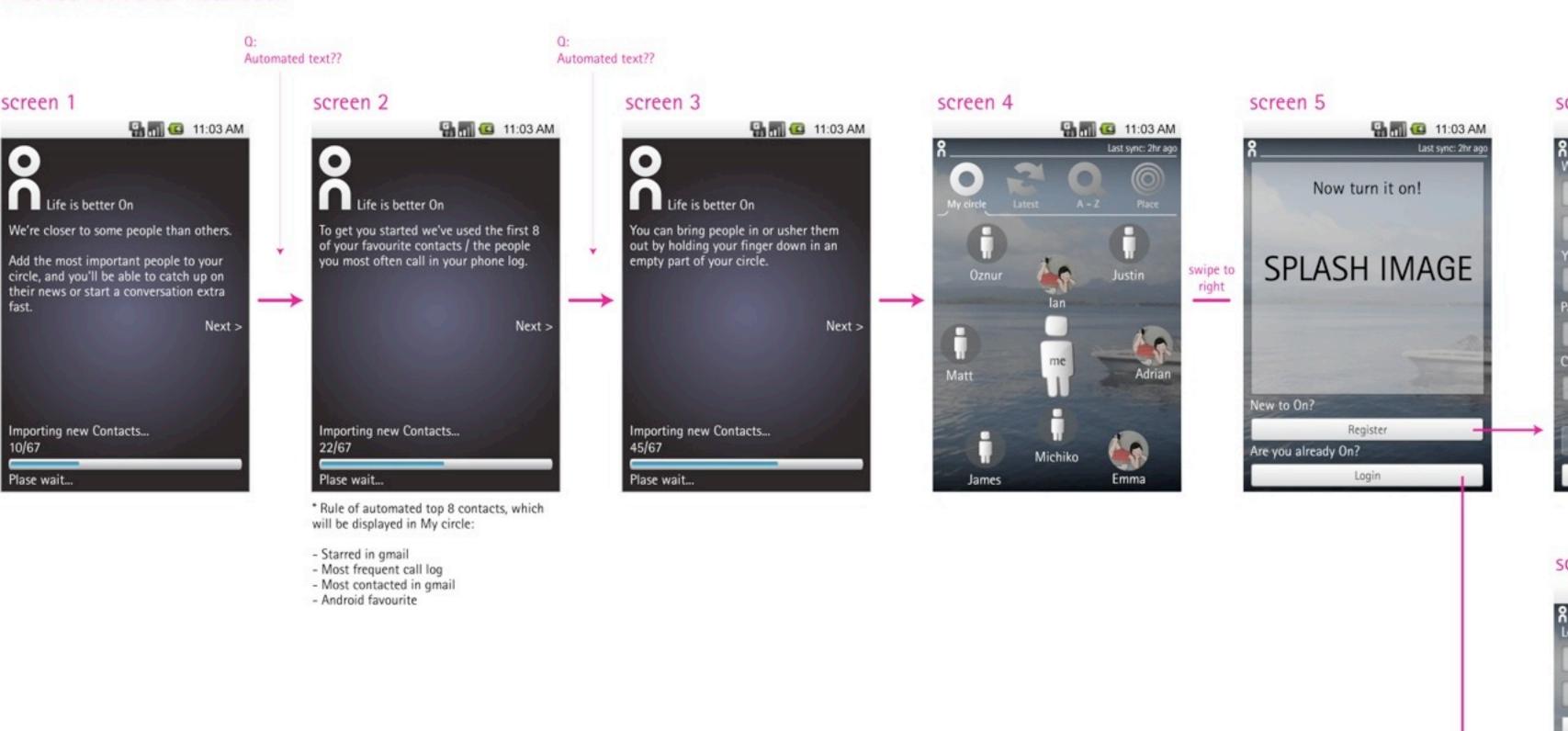
## Le double diamant

http://www.designcouncil.org.uk/About-Design/managingdesign/The-Study-of-the-Design-Process/

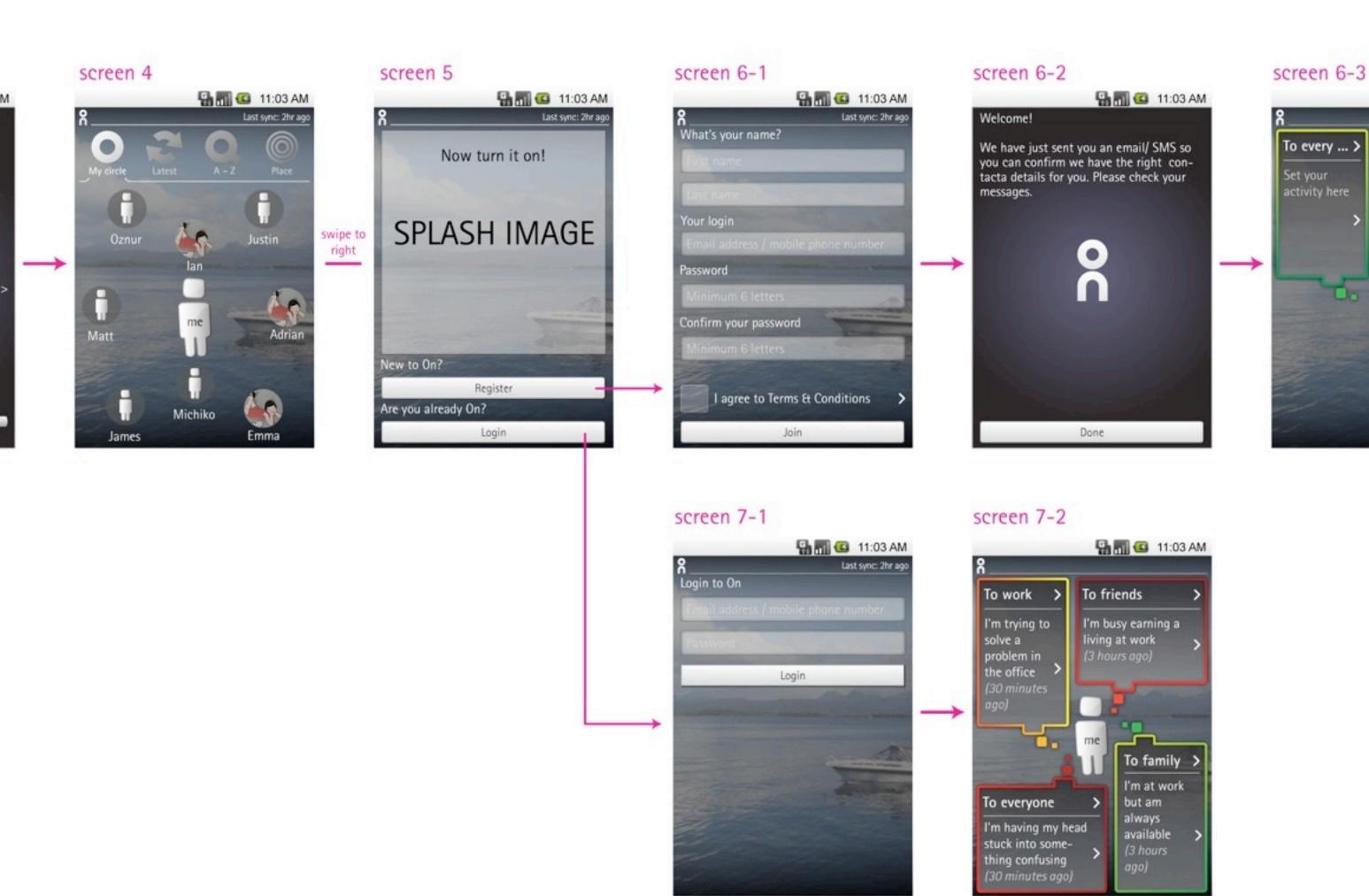


- Découvrir (identification des besoins)
- Définir (recadrage dans un but commercial) --> brief aux créatifs
- Développer (recherche graphique, ergonomique, artistique, technique...) --> propositions de l'agence
- Délivrer (phase de test + évaluation des retours, itérations... Produit final)

#### First use flow: after installation



• Scénario d'usage



🐪 📶 🚨 11:03 AM

New world

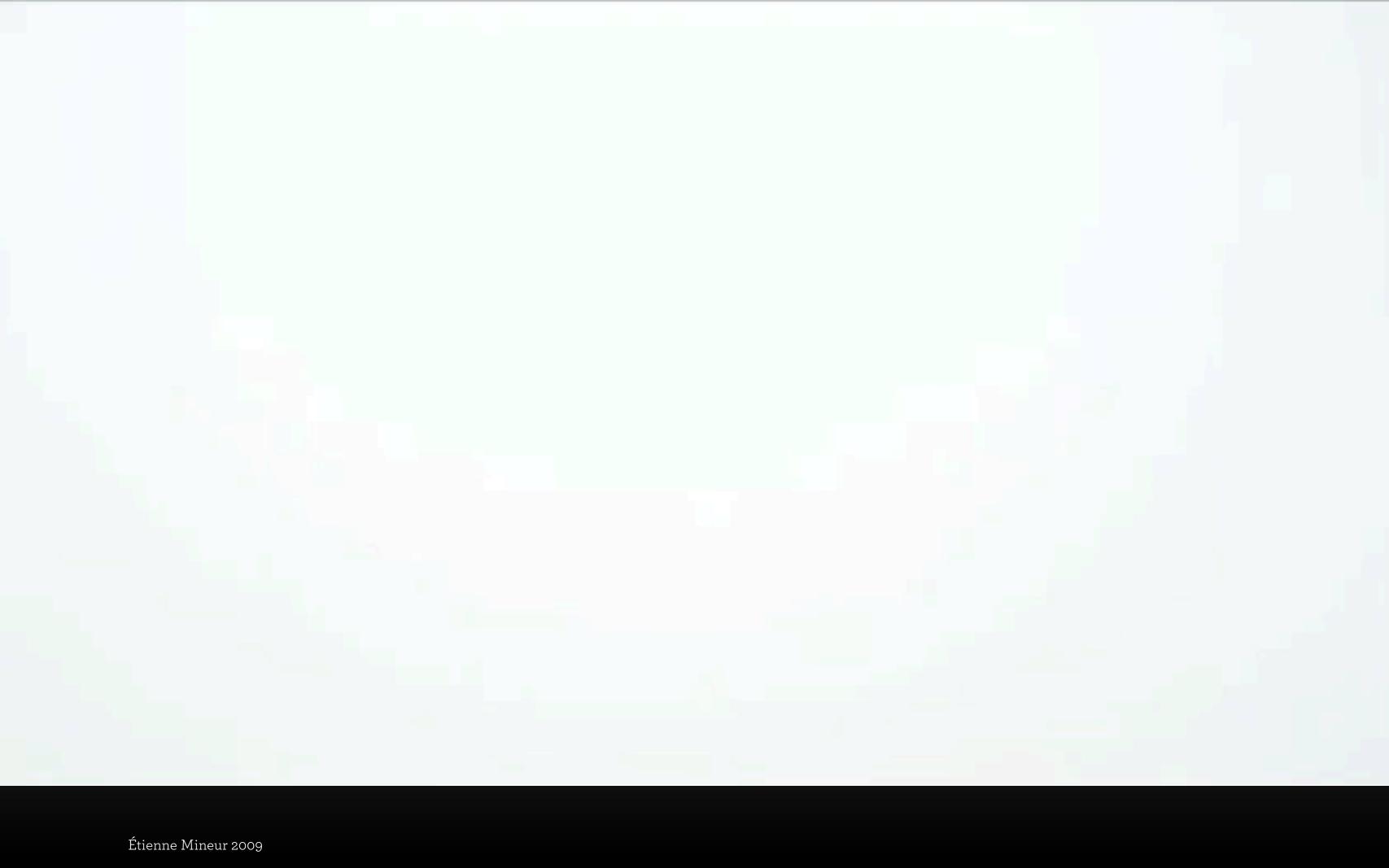
Tap to create a new world

to share your status with

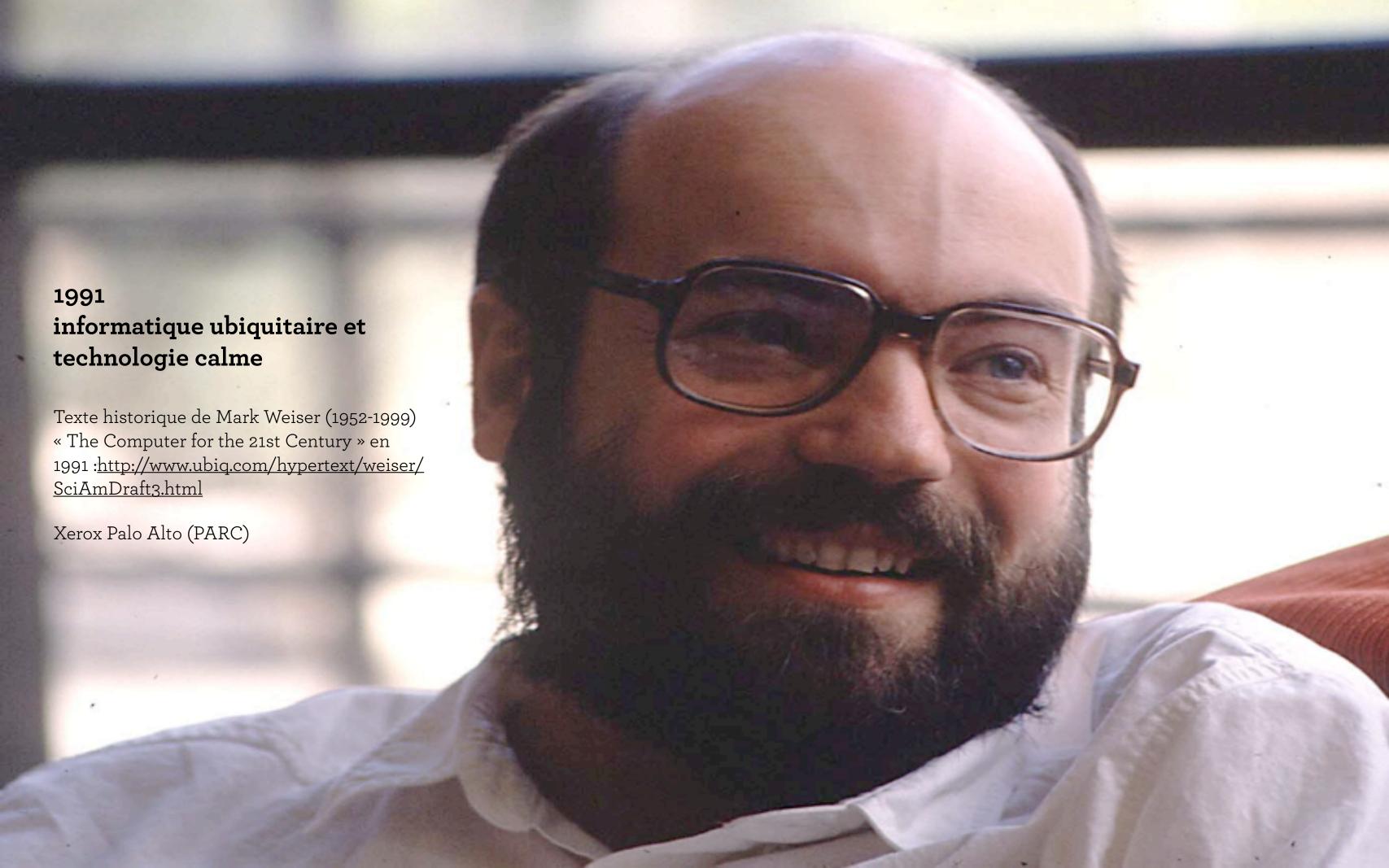
selected

contacts.

• Humour et décalage



• Changement de paradigme



- « Il manipula la poignée du réfrigérateur, pour en sortir un carton de lait.
- Dix cents, s'il vous plaît, dit le réfrigérateur. Cinq pour ouvrir la porte et cinq pour la crème.
- Ce n'est pas de la crème, dit-il. C'est du lait ordinaire. (Il continua à essayer de manœuvrer inutilement la porte du réfrigérateur.) Juste cette fois, fit-il. Je paierai ce soir, juré. »

•••

« – quand puis-je apporter mes affaires ici ? demanda-t-elle en s'éloignant vers la salle de bain. Puisque je vous ai donné sans

doute l'équivalent d'au moins un mois de loyer, je considère que je suis chez moi maintenant.

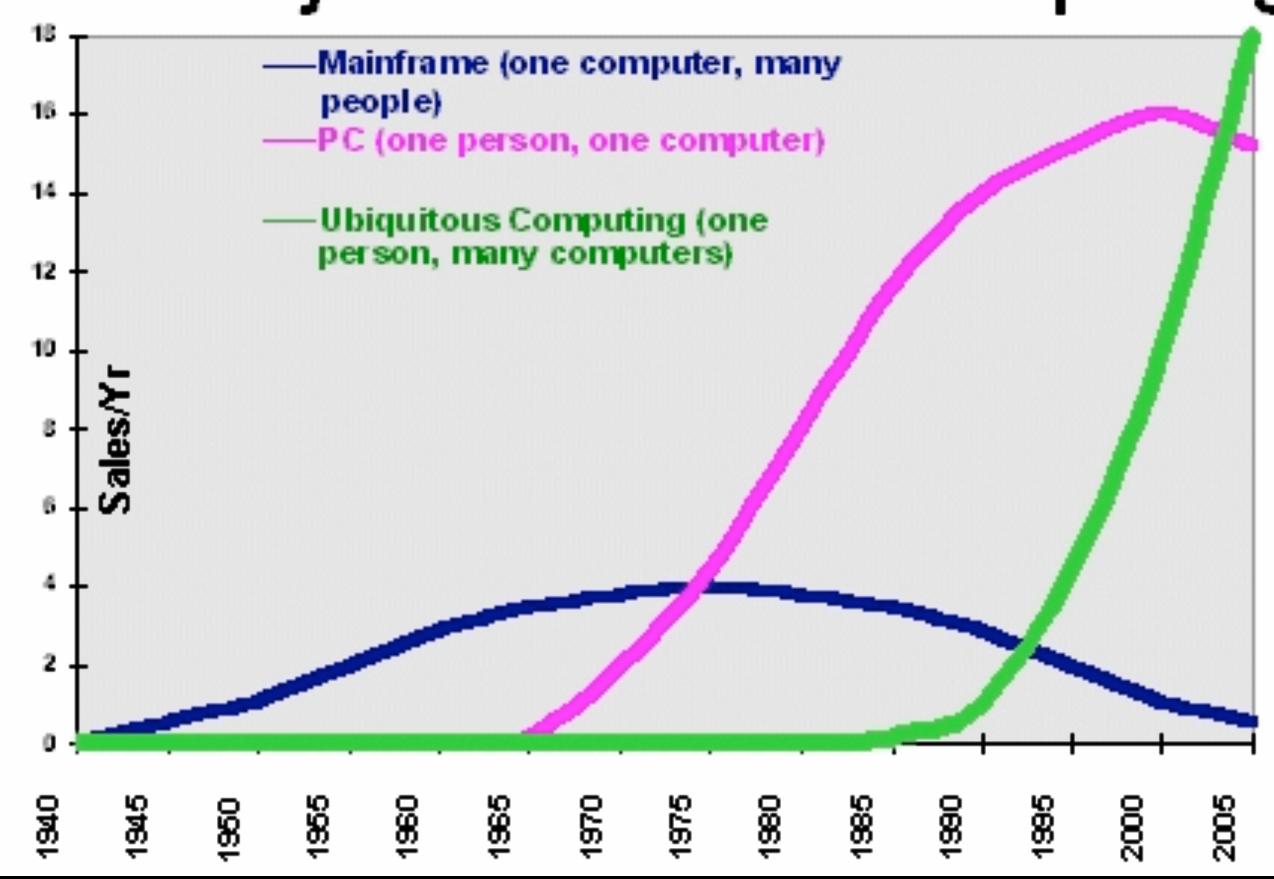
- quand vous voudrez, dit-il.

La salle de bain déclara :

– cinquante *cents*, s'il vous plaît. Avant de commencer à faire couler l'eau. » Pat revint dans la cuisine pour prendre son porte-monnaie. »

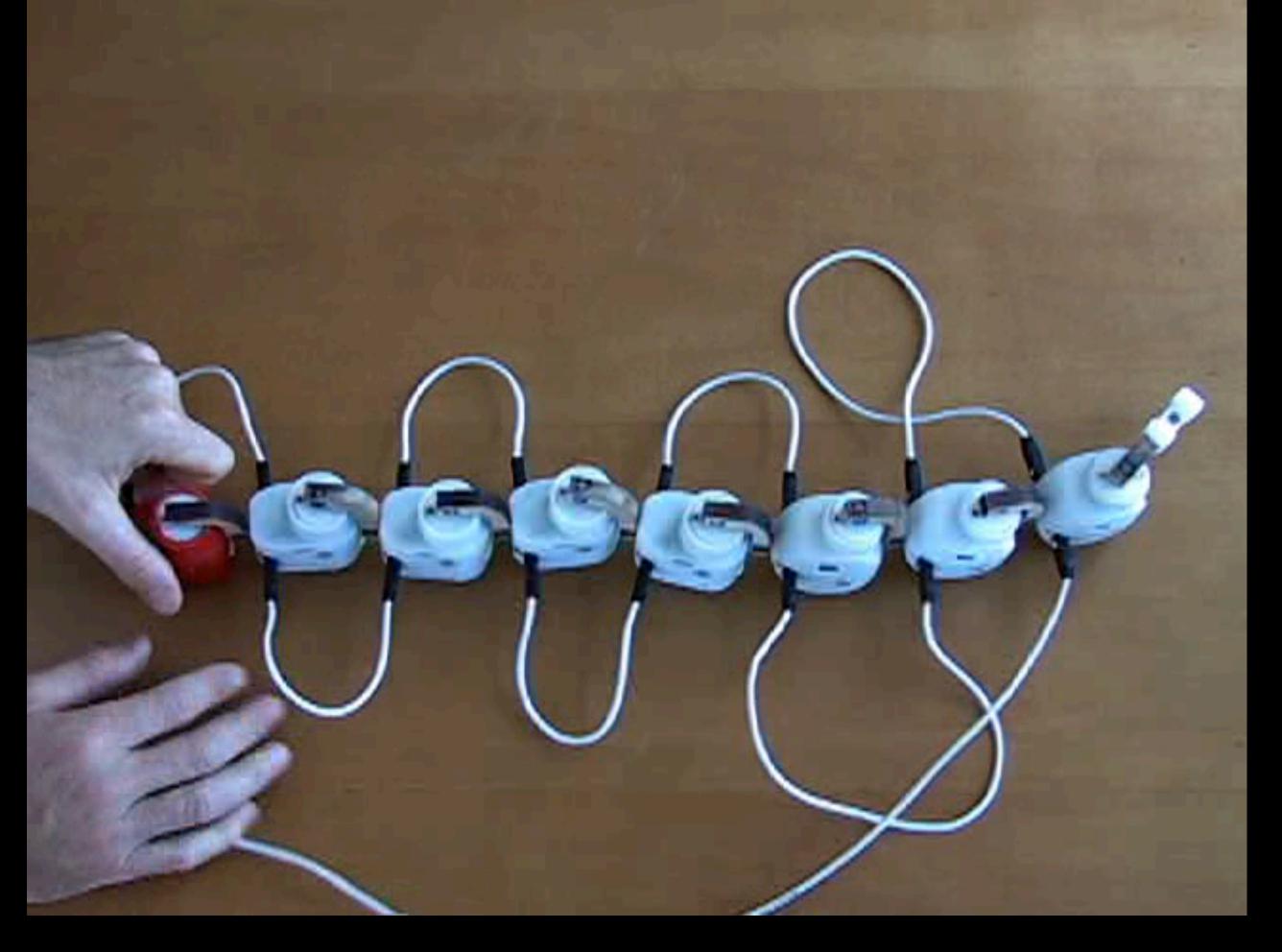
Ubik de Phlipp K. Dick

# The Major Trends in Computing

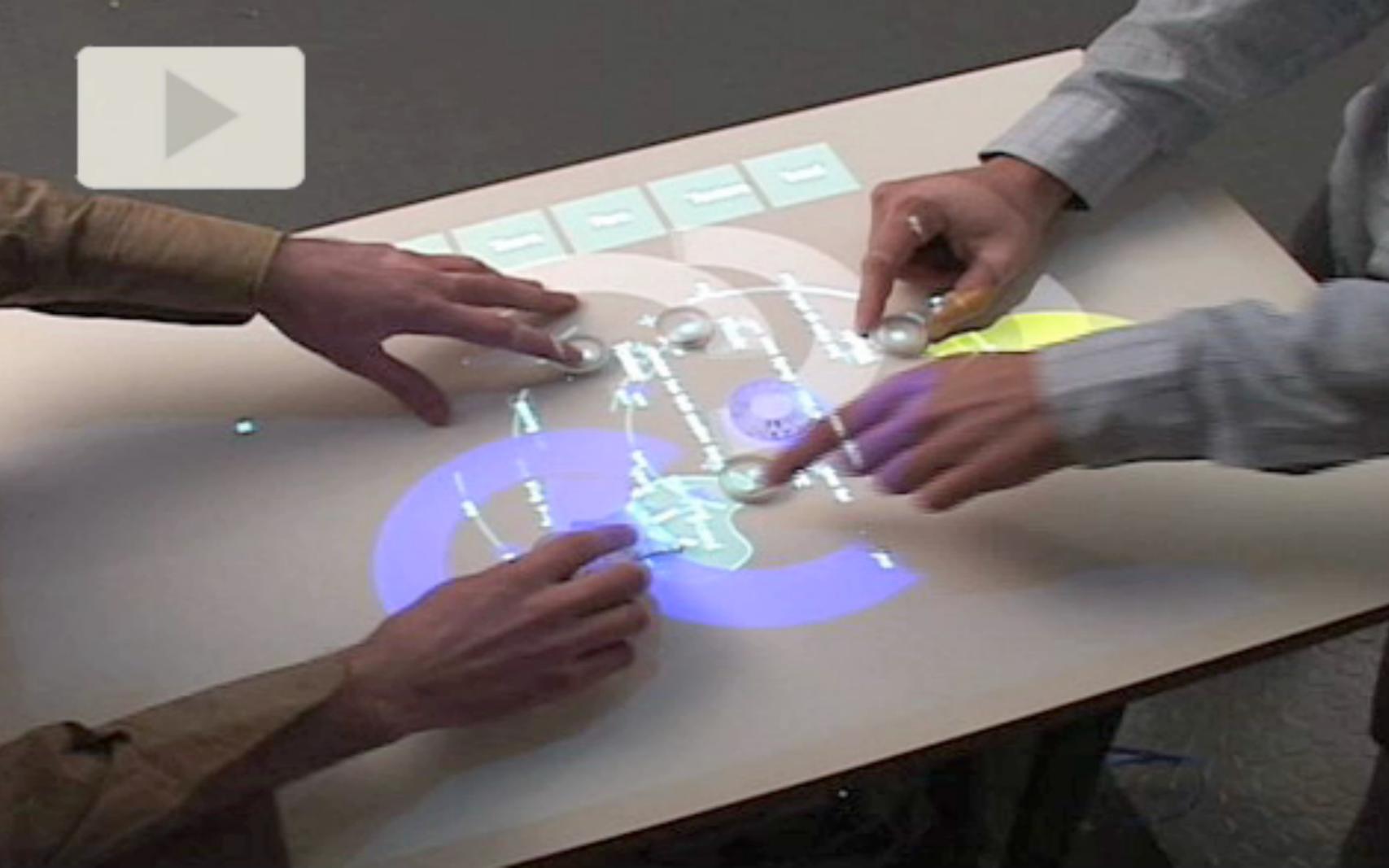








**Topodo** de Hayes Raffle, Amanda Parkes -->http://www.topobo.com/videos.html





### Interstitial Fragment Processor

Golan Levin, 2007 Interaction excerpts, 1:27

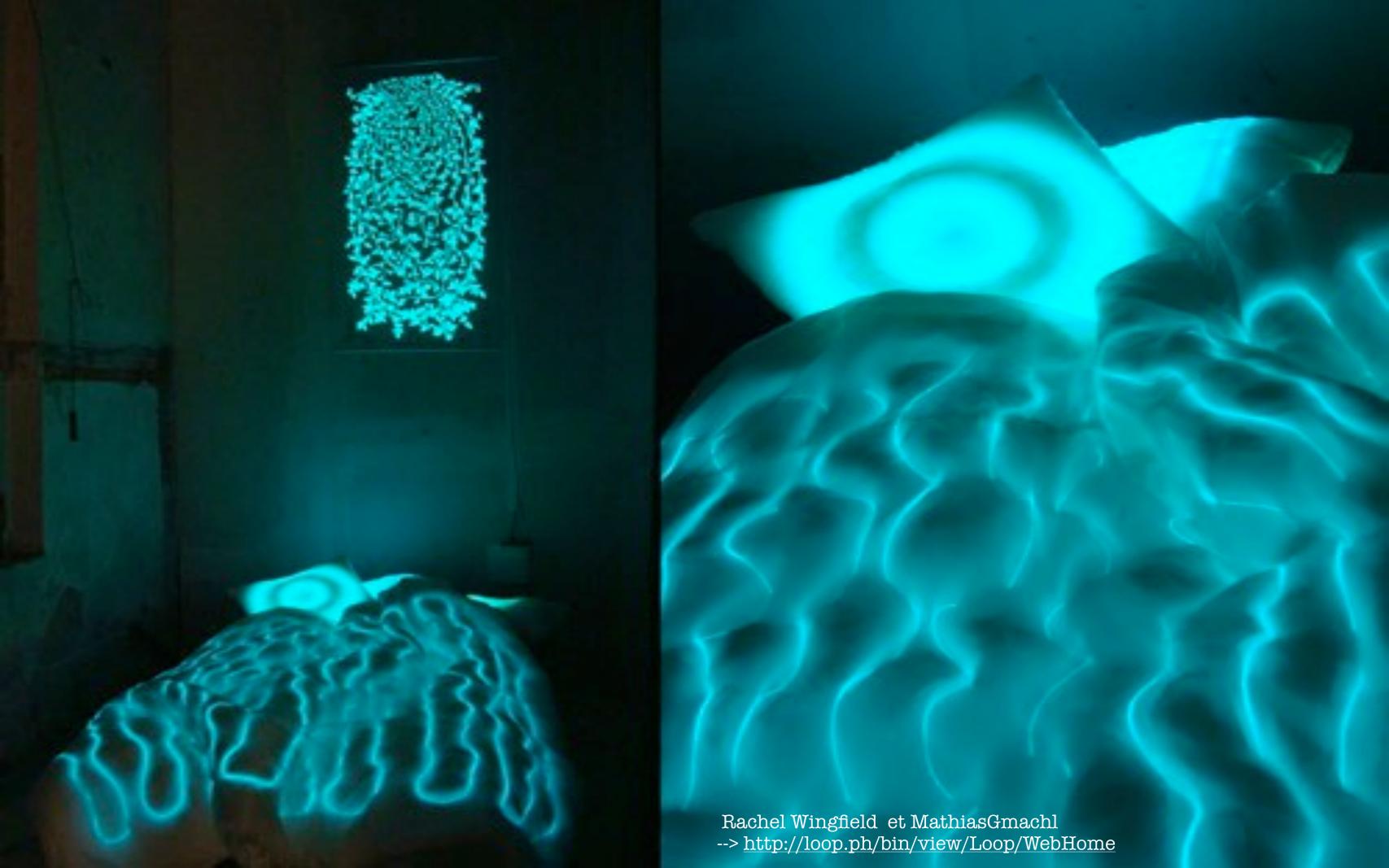


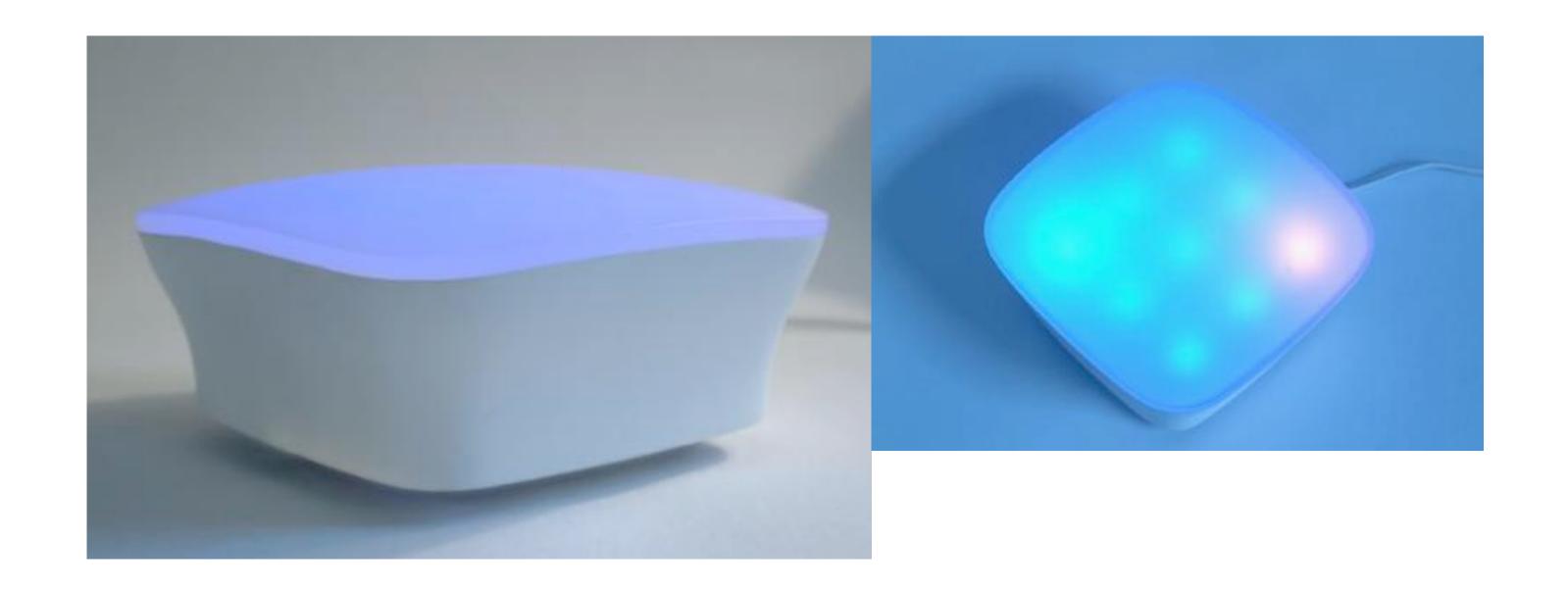




#### Rachel Wingfield et MathiasGmachl

--> http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome

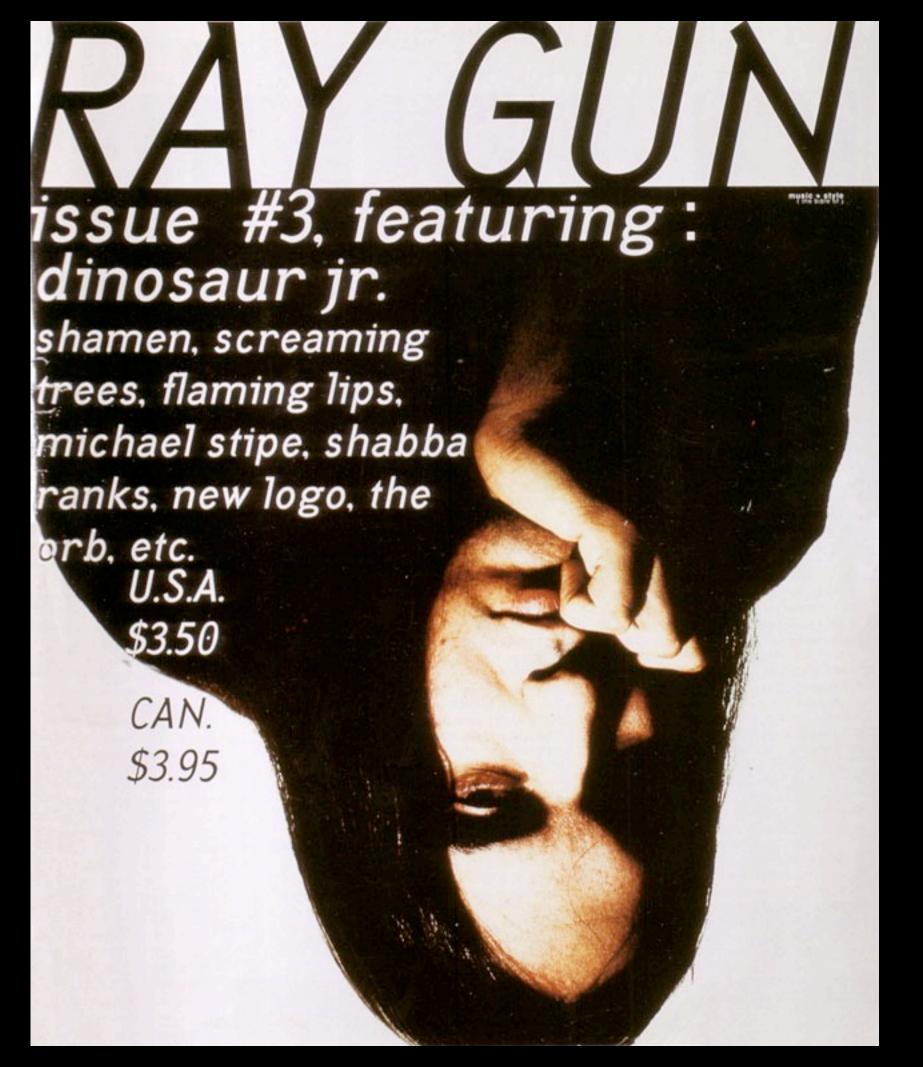




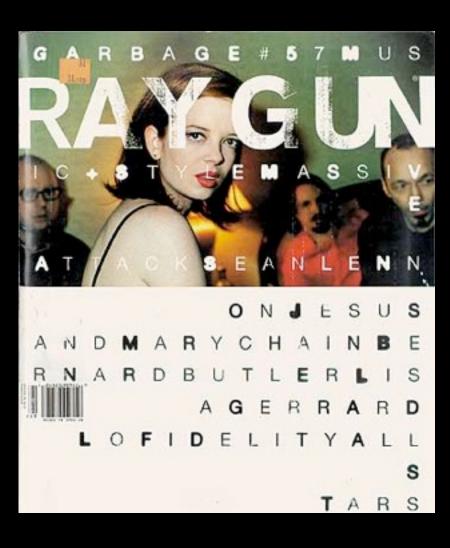


Nabaztag en 2006 de Violet, Olivier Mével





David Carson

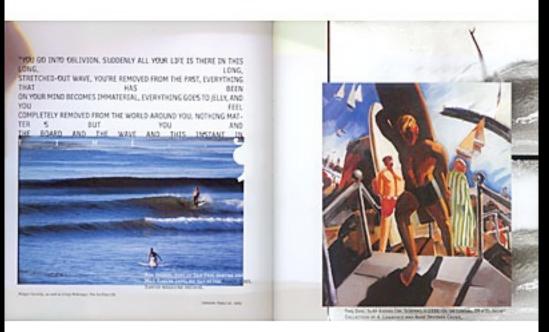


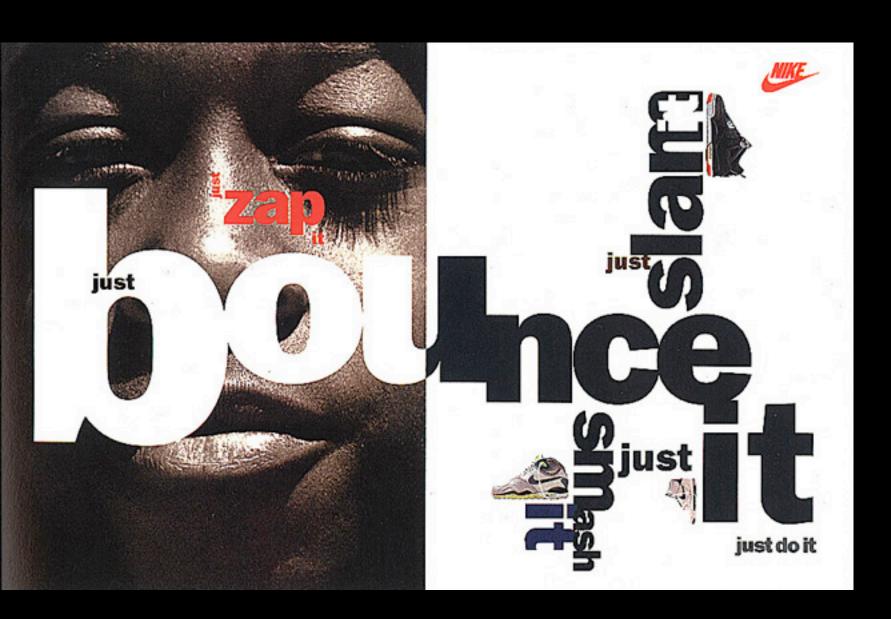






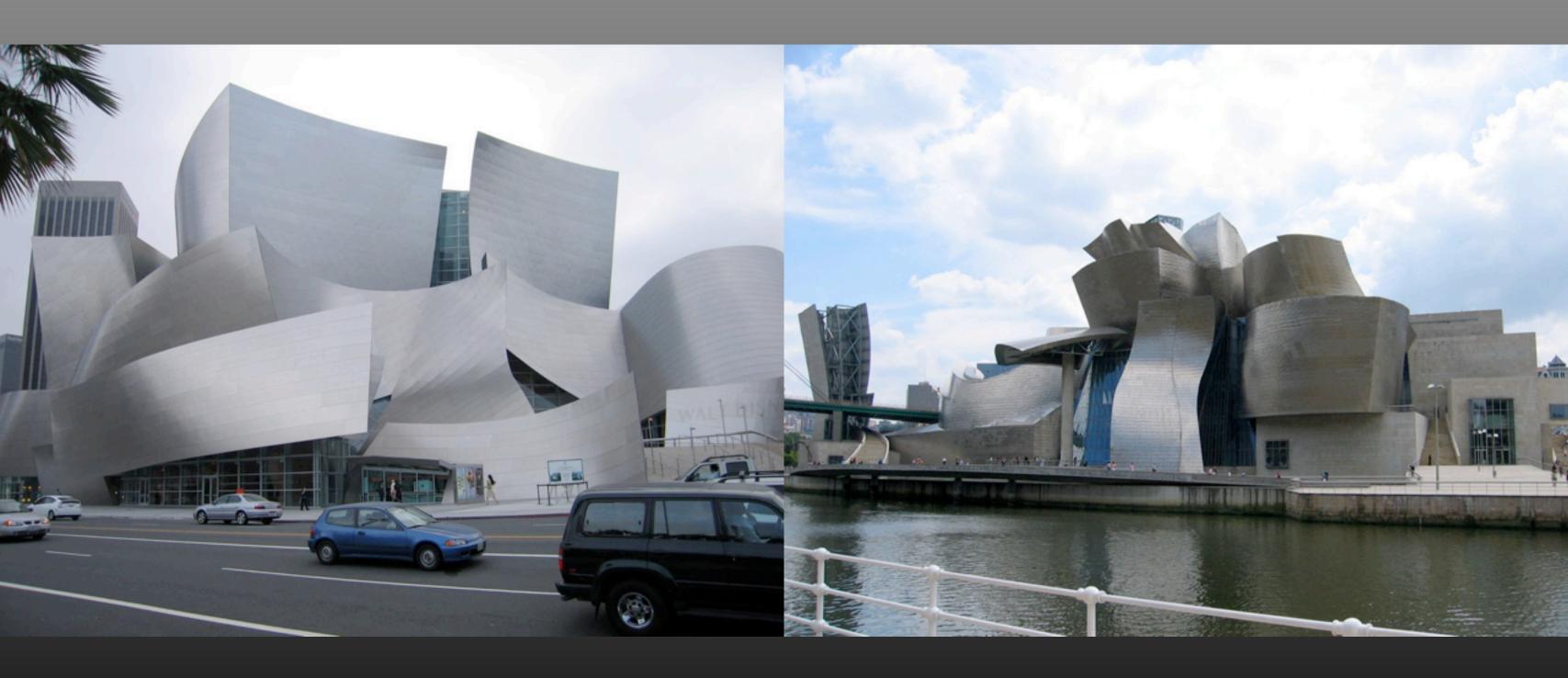




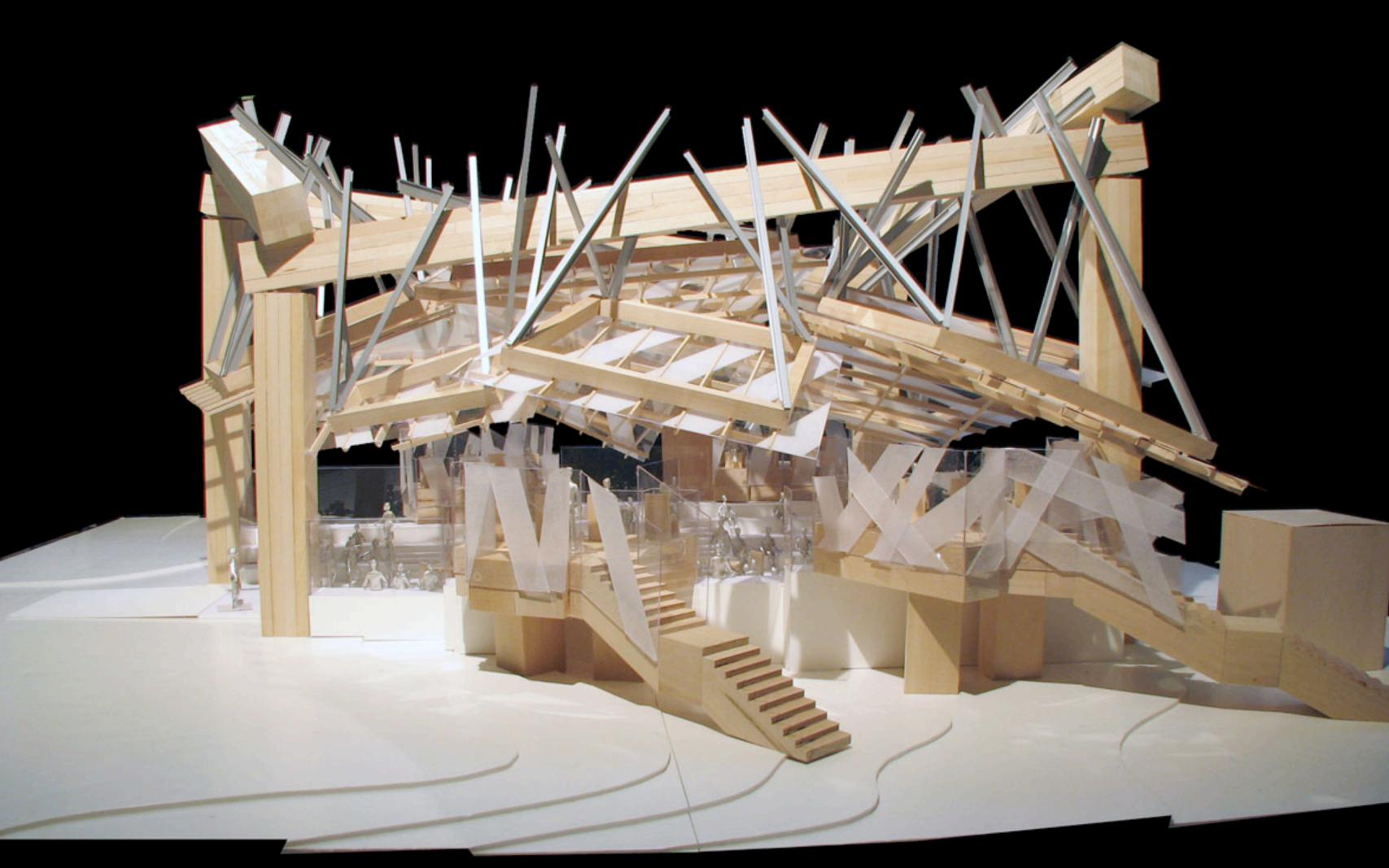


**Nevil Brody** 

• Gérer le hasard



## • Franck Gehry

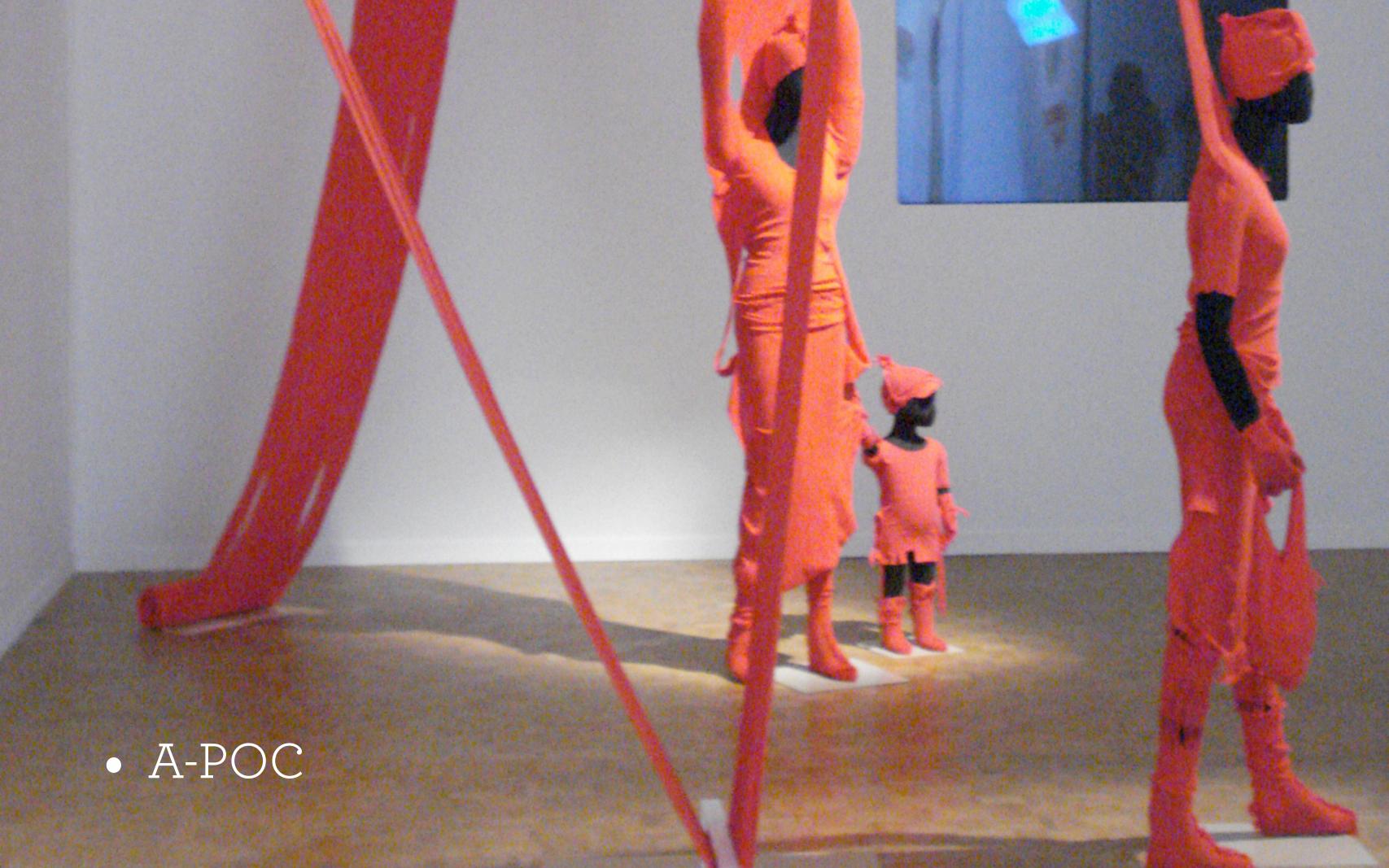


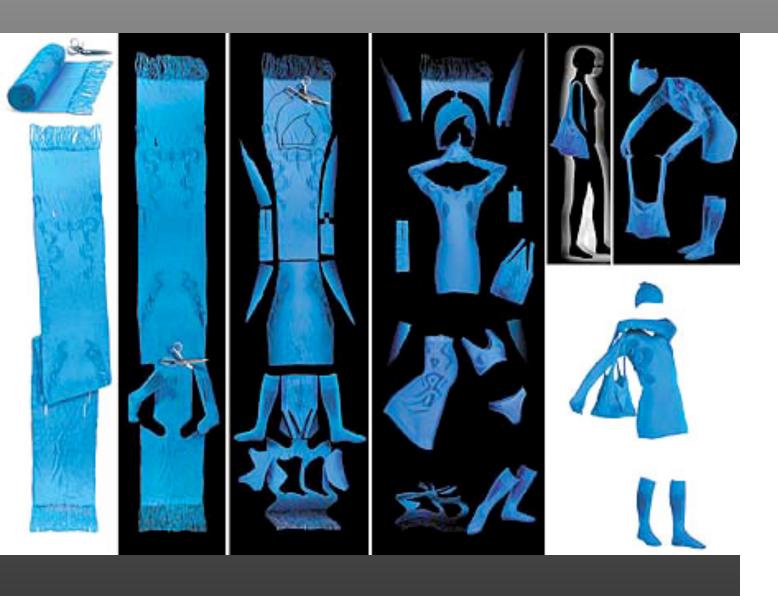


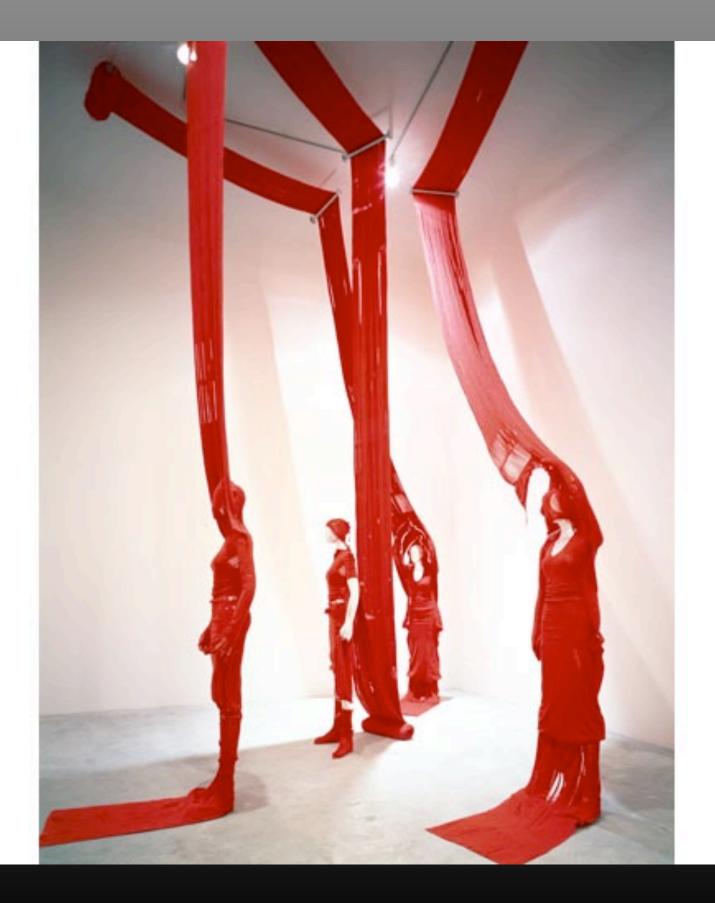
• Comme des garçons



• Agrégation de différentes technologies







• Techniques des jeux













• les contraintes peuvent rendre créatif

HIGH SCORE 490



#### 1979

**Pacman** de Toru Iwatani pour l'entreprise japonaise Namco.



### The Five Reactive Books 1995 - 1999

MATERS

Copyright ©1995-1999, John Maeda. All rights reserved.

#### 1995 John Maeda

Reactive Square de John Maeda, (de la série des Reactive Books publiée par la suite sous la forme de mini CD-Rom) éditée par l'éditeur japonais Digitalogue. • recyclage intelligent







#### exemples de techniques personnelles

feuilleter des livres

zapper

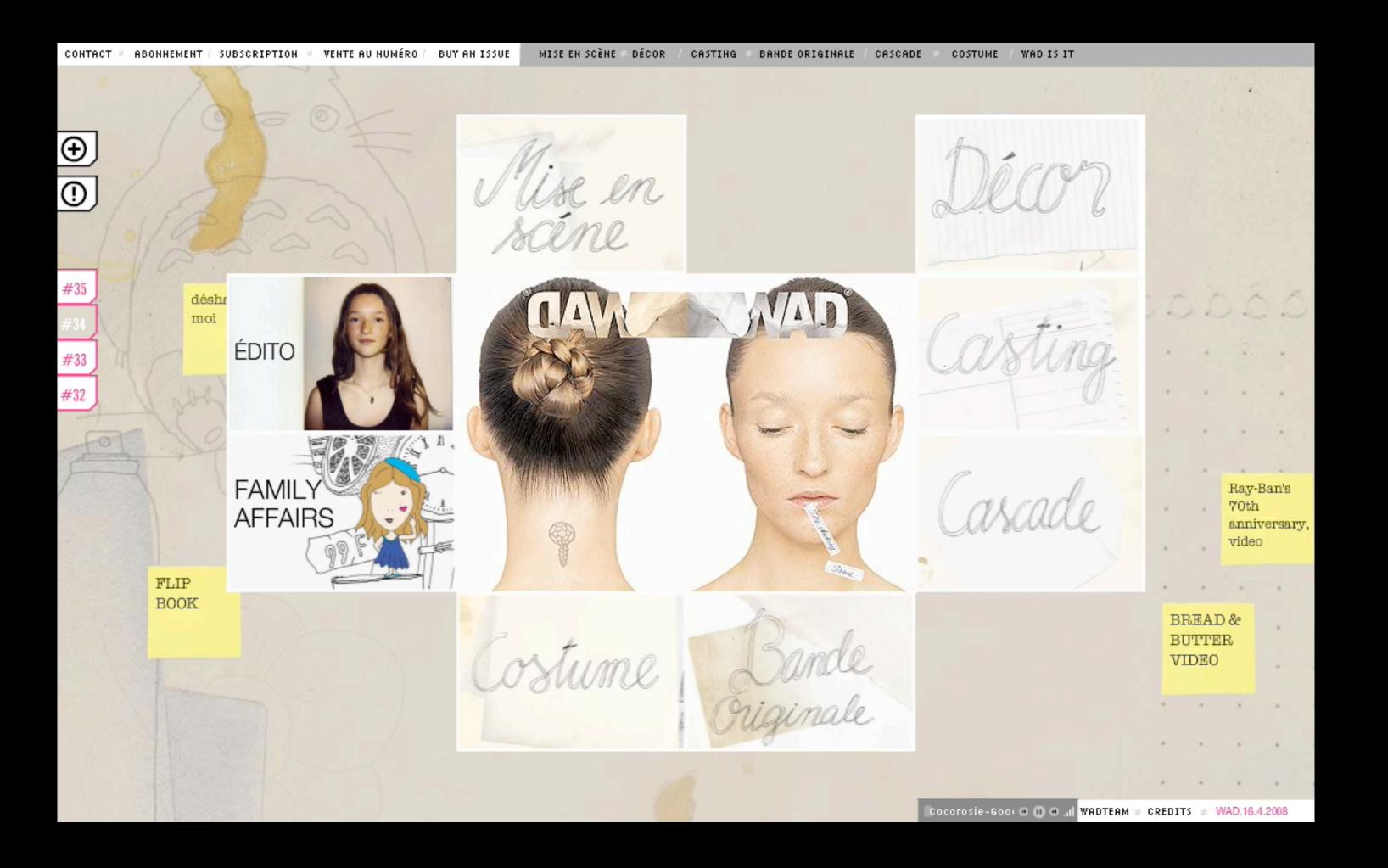
travailler avec des références (sauter du cinéma, à la littérature en passant par le sort, le jeu...)

lire très vite en diagonale un texte dans une autre langue pousser une idée jusqu'à l'absurde, puis rebondir dans un autre domaine Mélanger deux pratiques totalement différentes (le jeu vidéo et le livre, typographie et le vélo...)

travailler que sur papier avec des pliages et des post it... décalage et humour

et bien-sur être libre dans sa tête, ne pas se mettre la pression ;-)





• Se servir des nouvelles technologies (web 2.0 et intelligence collective)





Morph

- Émotion
- divergence
- sortir du cadre
- l'analogie (fusée tintin + araignée de Louise bourgeois) Analogie transfert (Gutemberg / presse à vin), la ligne o de Martin Margiela...
- le jeu
- déconstruction
- l'humour

Rendre sensible une idée

Transgression

Décalage

Produire de l'étonnement

Anticiper

Simplifier, aller à une idée

Alexander McQueen (citation Dior

+ Brazil)

Rendre sensible une idée (Pénone)