



Annexe n° 4 - Contenu de la boîte créative

1. Idées pour le brainstorming

Quelle est la tâche quotidienne frustrante que les gens acceptent ? (Exemple: Tous les jours, les PDG de petites entreprises répondent aux questions du service client qui reviennent constamment.)

À quoi ressemblerait cette idée dans un secteur complètement différent ?
(Exemple: Un système de réservation utilisé dans les hôtels est appliqué pour les rendez-vous médicaux.)

Comment un enfant de 10 ans pourrait-il résoudre ce problème ? (Exemple: En faire un jeu simple ou une solution facile à trouver.)

Comment cela peut-il être résolu sans utiliser la technologie ? (Exemple: Une liste imprimée à compléter ou utiliser un tableau communautaire.)

Comment cette idée peut-elle fonctionner dans un pays n'ayant pas Internet ?
(Exemple: Utiliser les SMS ou les moyens locaux à la place d'applications.)

Et si votre start-up devait générer des revenus dès le premier jour ? (Exemple: Les utilisateurs payent un petit abonnement mensuel ou payent à chaque utilisation.)



2. Exemples de scénarios de Startup

Une communauté rurale vient d'avoir accès à une connexion Internet stable pour la première fois. Quel service ou produit pourriez-vous lui proposer ? (Exemple: Un marché en ligne où les fermiers locaux vendent leurs produits directement aux consommateurs.)

Le vieillissement de la population met à rude épreuve le personnel soignant. Quelle solution technologique pourrait aider les soignants ? (Exemple: Un outil servant d'emploi du temps et de rappel qui réduisent le taux de rendez-vous ratés.)

Une grande plateforme de réseaux sociaux a fermé ses portes. Comment les créateurs et les petites entreprises peuvent-ils s'en remettre ou s'adapter ? (Exemple: Une nouvelle plateforme centrée pour les créateurs afin qu'ils se connectent de nouveau avec leur audience.)

Une nouvelle technologie portable permet de surveiller le stress en temps réel. À quel nouveau service ces données pourraient-elles servir ? (Exemple: Un service de bien-être au travail qui suggère des pauses ou des exercices basés sur le niveau de stress.)

Les lycéens sont désintéressés par l'apprentissage traditionnel. Qu'est-ce qui pourrait raviver leur intérêt ? (Exemple: Une plateforme d'apprentissage interactif utilisant des vidéos courtes et des défis.)



3. Cartes d'innovation

 Ajoutez une dimension sociale à votre idée.	 Faites-en un service par abonnement.	 Transformez votre service en jeu (gamification).
 Associez-vous à un secteur surprenant (par exemple, la mode et l'agriculture).	 Rendez votre produit zéro déchet ou entièrement recyclable.	 Utilisez la voix, les gestes ou les émotions comme méthodes de saisie.