

Communiqué

Pour diffusion immédiate

Le *Game storming*...un outil innovant pour accélérer le développement des entreprises



Sorel-Tracy, le 11 octobre 2017 – « On dit souvent que c'est en jouant en groupe que l'on est le plus créatif et que l'on génère les idées les plus désirables et utiles. » C'est ce qu'ont testé les participants à l'atelier de formation proposé par la Fabrique_A et Rang 3 ce mercredi dernier au Hub du Cégep de Sorel-Tracy.

En effet, le groupe composé d'une vingtaine d'intervenants, de conseillers d'affaires et d'enseignants du Cégep de Sorel-Tracy, du Carrefour Jeunesse Emploi Pierre-De Saurel, du CLD Pierre-De Saurel et de la SADC Pierre-De Saurel ont pris part à l'atelier de formation présentant les conditions gagnantes du « GameStorming ».



Mais qu'est-ce le GameStorming? C'est un outil du design thinking qui utilise les mécaniques du jeu pour générer des idées tout en étant le plus créatifs en groupe. De la théorie à la mise en pratique les nombreuses techniques d'animation comme *l'Aquarium*, *Dessine-moi un oiseau*, *Les 5 pourquoi*, de *l'Anti-problème*, *le Pré-mortem* et bien d'autres ont permis aux participants de bien saisir l'importance du processus d'exploration afin de récolter ce que l'on veut obtenir en groupe.



Cette formation initiée par la SADC Pierre-De Saurel et le Hub du Cégep de Sorel-Tracy est une suite logique de l'apprentissage des processus de co-innovation en offrant aux acteurs des organismes socio-économiques et aux institutions d'enseignement des outils d'innovations pour développer au maximum les étudiants et les entrepreneurs.

30 -

Source :

Michèle Gauthier

Agente de communication à la SADC Pierre-De Saurel

comm@sadcsaurel.ca