

1) DEFINITION

La méthode des diagrammes d’affinité est une méthode de brainstorming inventée dans les années 1960 par l’ethnologue Jirō Kawakita (appelée également méthode KJ, a pour objectif d’analyser et de synthétiser en groupe des données, dans le but d’en dégager des convergences et des priorités pour la résolution de problèmes.

Un diagramme d’affinité est un outil analytique utilisé pour organiser de nombreuses idées en sous-groupes avec des thèmes communs ou des relations communes.

2) UTILITÉ DU DIAGRAMME D’AFFINITÉ

Les méthodes de conception traditionnelles ont du mal à faire face à des problèmes complexes ou chaotiques faisant appel à de grandes quantités de données. Le diagramme d’affinité organise les informations par relations naturelles. Cette méthode exploite la pensée analytique d’une équipe, ainsi que sa créativité et son intuition. Le diagramme KJ, permet également de révéler de nombreuses relations cachées.

Depuis environ 50 ans, les diagrammes d’affinité constituent un pilier essentiel de ce que l’on appelle les sept outils de gestion et de planification utilisés au Japon. Les sept outils de gestion et de planification sont utilisés par les principales organisations mondiales pour prendre et mettre en œuvre de meilleures décisions d’équipe.

On utilise un diagramme d’affinité pour	Quand doit-on utiliser un diagramme d’affinité
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendre ce qui est le plus important à partir de données ambiguës 2. Apprivoiser la complexité 3. Identifier les connexions dans les données 4. Créer des hiérarchies 5. Identifier les thèmes 6. Identifiez les facteurs sur lesquels vous concentrer, qui soutiendront la conception la plus réussie possible du point de vue du client. 	<p>Un diagramme d’affinité est utilisé pour :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Donner du sens à de grands volumes de données chaotiques 2. Encourager de nouveaux modes de pensée. Un diagramme d’affinité peut rompre avec la pensée traditionnelle ou enracinée. 3. Donner du sens à un grand nombre de données. 4. Brain Storming et recherche d’idées

3) COMMENT METTRE EN ŒUVRE UN DIAGRAMME D’AFFINITÉ

Sélectionnez votre équipe : Pour être efficace il est conseillé de constituer un groupe de travail n’excédant pas 6 personnes. Dans le cas de problèmes complexes, redécouper les problématiques en sous-groupe de 6 personnes maximum. Désignez un modérateur neutre et objectif pour aura pour rôle d’animer les débats et faire circuler la parole.

Rassemblez vos données . Divisez les données en groupe. Par exemple, si un sujet a soulevé plusieurs points intéressants lors d’un débat, transcrivez-le, mettez en surbrillance les points intéressants, puis copiez chaque point sur une note distincte. Utilisez seulement une couleur de post-it® à ce stade.

Trouvez votre espace : Vous avez besoin de tableau blanc, de marqueurs effaçables, de post-it® et de beaucoup d’espace grands espaces muraux ou tables. Les diagrammes d’affinité fonctionnent mieux avec plus de 100 éléments d’information discrets et fonctionnent efficacement jusqu’à plusieurs milliers d’éléments de données

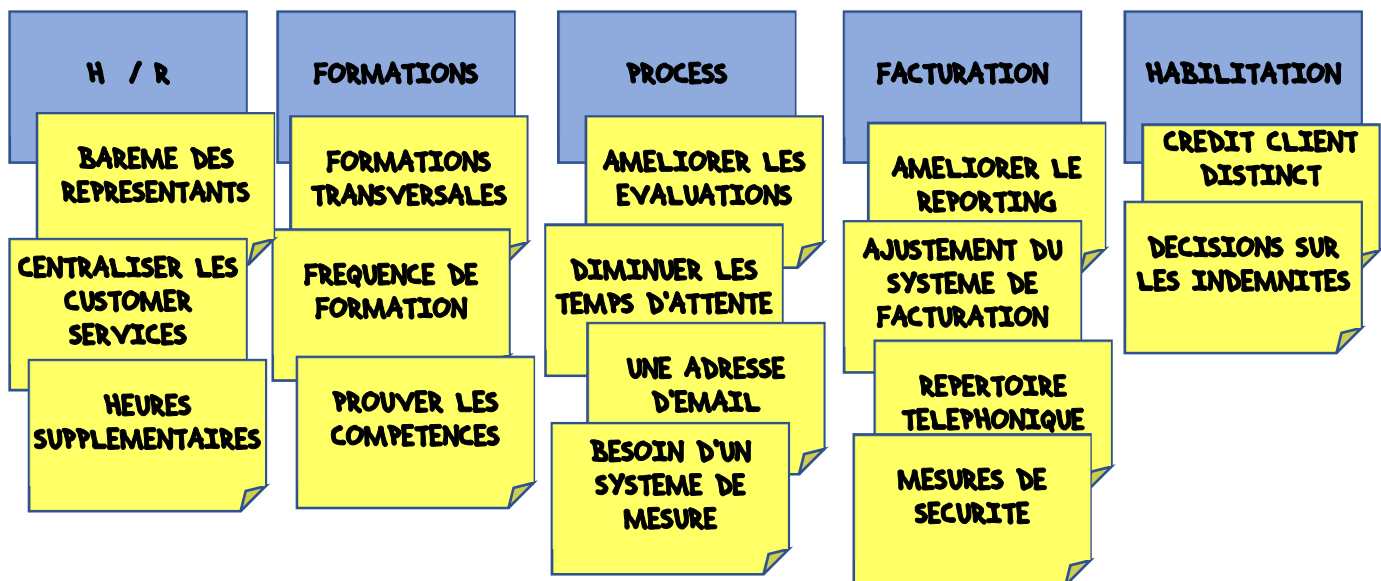
Clustering :



Clustering (suite) Remettez un bloc de Post-it à chaque personne. Définissez des règles comme par exemple Le résumé ne doit pas contenir moins de 5 mots ni plus de 9 mots, y compris un verbe et un nom. Recherchez des idées qui semblent être liées. Continuez à déplacer les post-it dans les groupes jusqu'à ce que tous les post-it aient été placés dans des groupes. . Certaines idées peuvent sembler ne pas convenir à un groupe. Placez ces idées dans un groupe. Si une note appartient à deux groupes, créez une deuxième note.

Headers : Avec des post-it d'une autre couleur, demandez à chaque participant d'attribuer un nom à chaque groupe. Ecrivez une en-tête au-dessus de chaque cluster qui décrit ce qui connecte les données du groupe.. Pour créer des en-têtes, demandez pour chaque groupe: «Quels mots clés résument l'idée centrale communiquée par ce groupe?» Il peut parfois être utilisé comme publication dans le groupe.

Créez un en-tête pour chaque groupe qui capture le thème de chaque groupe. Placez-le au-dessus du groupe. Un en-tête doit capturer l'association ou l'affinité entre les idées contenues dans un groupe. Passez en revue chaque groupe et notez le nom qui correspond le mieux à chaque cluster dans le nouvel ensemble de notes autocollantes. N'utilisez pas de phrases complètes pour les en-têtes, mais résumez l'association avec un ou deux mots.



Sous-Groupe : Si deux groupes ont le même thème, placez un en-tête supplémentaire dans une troisième couleur au-dessus de ces deux groupes. Laissez les en-têtes précédents en place. Ce type d'en-tête est parfois appelé un super en-tête. Répétez l'opération jusqu'à ce que le nombre de groupes soit compris entre 5 et 9 groupes. (La raison pour laquelle le nombre de clusters finaux ne doit pas dépasser 9 est que notre cerveau ne peut en moyenne traiter en même temps que 7 ± 2 informations.)

Passer au vote pondéré : Donnez à chaque participant 3 points adhésifs et demandez-leur de placer les points à côté de l'en-tête des trois groupes qu'ils considèrent comme les plus importants par rapport aux objectifs de conception.

1. Quels sont les besoins des utilisateurs ?
2. Quels sont les besoins de l'entreprise ?
3. Quelles technologies sont les plus appropriées ?

Après que chaque personne ait voté, totalisez le nombre de voix pour chaque groupe.

Cela vous donne une hiérarchie d'importance pour les thèmes afin de les aborder dans la prochaine phase du processus de conception, la phase d'idéation. Retracer sous forme visuelle l'ensemble des données, cette cartographie permettra à chacun d'avoir à la fois une vision globale et détaillée du problème.

Expliquer : Chacun va exprimer ce qu'il ressent en lisant cette carte, en en gardant trace par écrit, tout en faisant attention à distinguer les faits de l'interprétation qu'il/ elle en fait. Cette étape pourra prendre plusieurs jours. Des idées de solutions sont souvent trouvées et développées après quelques jours pour enrichir la structure du problème.