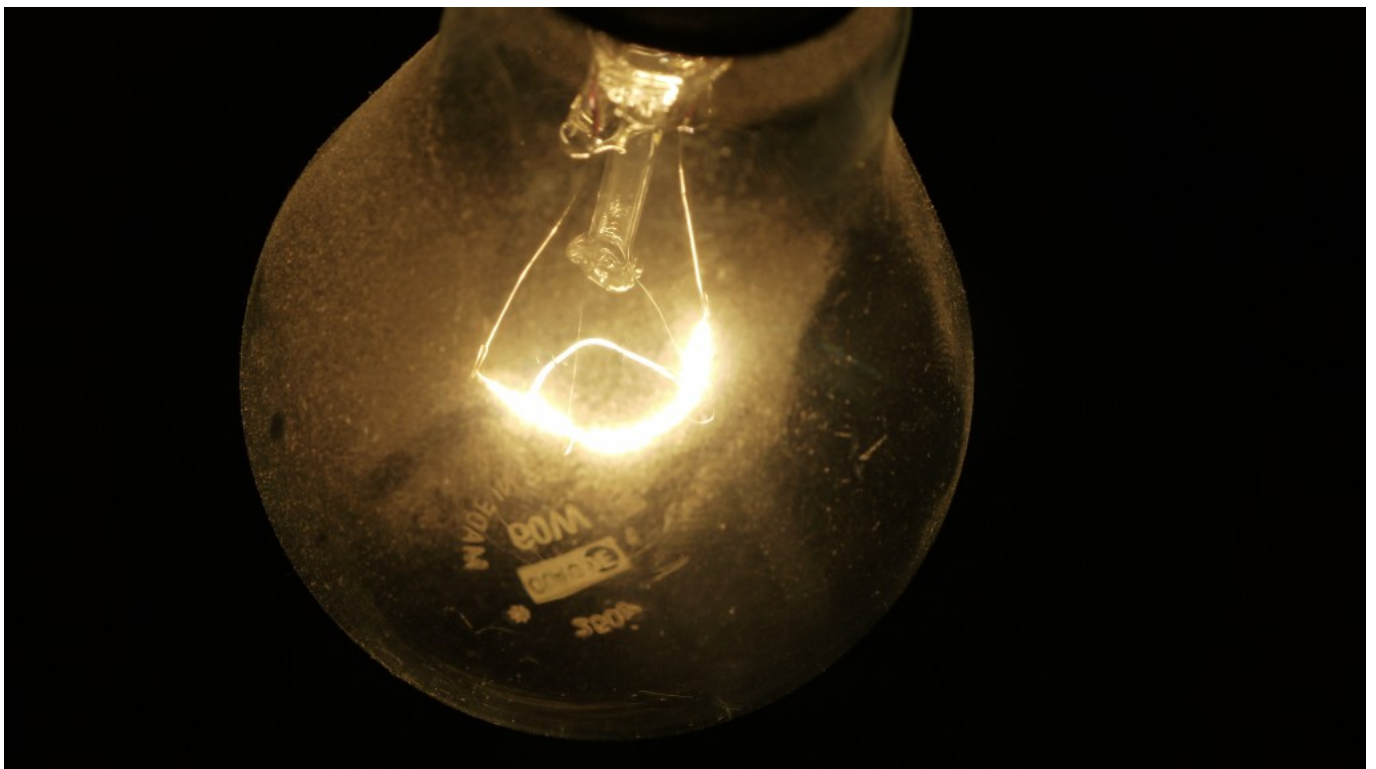




L'Art d'essayer et de Réussir... Le défi des Marshmallow



Faire vivre ses idées, telle devrait être la devise de tout ingénieur ou cadre. Et d'ailleurs de toute personne.

Et pourtant de nombreux obstacles existent pour appliquer cette devise.

Dans une entreprise, il est difficile de pouvoir satisfaire tout le monde, que vous ayez une équipe de 20 personnes ou de 2 000.

Lorsque vous devez mettre en place une nouvelle idée, de nombreux mouvements vont se soulever pour vous expliquer que votre idée ne peut pas être réalisée. C'est peut-être le cas... mais à quoi bon tuer une idée sans l'avoir essayer ?

« *Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait.* »
de Mark Twain

Déployer une idée à l'échelle d'une entreprise, ou d'un service peut coûter énormément de ressources en temps et en argent.

L'un des meilleurs moyens pour parvenir à mettre en place une idée est le « **prototype** ». Avant de déployer votre idée sur tout un ensemble, appliquer là sur un sous-groupe. De cette manière, vous en retirez trois avantages :

- cela n'engage que peu de ressources
- vous avez un retour rapide si l'idée est négative ou positive
- vos détracteurs peuvent difficilement refuser la mise en place d'une « petite idée » sur un petit effectif.

C'est tout l'art des Prototypes. **Commencez petit, mais visez grand.**

La vidéo de Ted (6min)

Afin d'illustrer cet article, je vous propose de regarder cette courte vidéo de TED qui est très riche d'enseignement.

Le défi des Marshmallow consiste à créer une tour la plus haute possible à partir d'une vingtaine de spaghettis et d'un marshmallow. Facile ? Pas si évident. La preuve en image.

Pour en savoir plus, (en anglais) sur l'épreuve : <http://marshmallowchallenge.com/>

Vous avez aimé ?

C'était *L'Art d'essayer et de Réussir*. Si vous aimez cet article, partagez cet article auprès de vos amis/collègues et abonnez-vous à la Newsletter.