

Sommaire



PORTRAIT-ROBOT DU DÉCIDEUR DE DEMAIN

1.1 Décider dans un monde en perpétuel changement **p. 15**

1.2 Passer du *big data* à la *big creativity* **p. 37**

1.3 Élargir la palette d'expression du décideur **p. 59**



DESSINER, POUR QUOI FAIRE ?

- 2.1 Dessiner pour mieux travailler en groupe **p. 83**
- 2.2 Dessiner pour créer un langage commun **p. 105**
- 2.3 Dessiner pour gagner en agilité **p. 129**
- 2.4 Dessiner pour stimuler son imaginaire **p. 167**



À VOUS DE DESSINER !

- 3.1 Créer les fondations du groupe **p. 205**
- 3.2 Poser le problème, créer l'ambition **p. 211**
- 3.3 Définir une vision commune **p. 217**
- 3.4 Rassembler l'information pertinente **p. 223**
- 3.5 Imaginer et explorer des solutions **p. 229**
- 3.6 Choisir **p. 235**
- 3.7 Embarquer, raconter **p. 241**