

# Parlez-vous prospective territoriale ?

## Une crise

est un évènement pouvant intervenir à tout moment, comportant un très haut niveau d'incertitude, mais pouvant présenter des signes observables et mesurables.



## Une tendance

se limite à ce que l'on peut observer, penser à son sujet, imaginer de son effet dans le temps à venir, ceci issu de l'expérience et s'appuyant sur des paramètres identifiables, voire mesurables. Il existe deux types de tendance. La tendance lourde présente des évolutions stables ou croissantes dans le passé. Elle peut cependant à l'avenir s'affaiblir, être inhibée par une autre tendance ou faire l'objet d'une bifurcation voire d'un retournement. La tendance émergente est en croissance mais présente des caractéristiques d'incertitude. A terme, elle peut devenir une tendance lourde.



## Une germe de changement

ou signal faible est observable, à très forte incertitude et peut préfigurer une rupture.



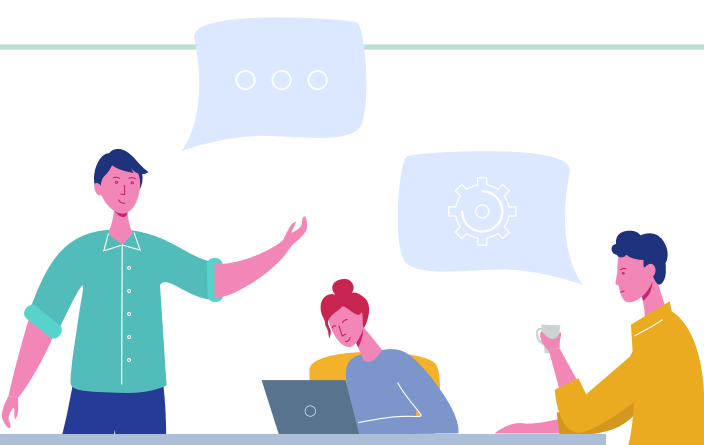
## Une wild card

ou surprise totale, est un évènement futur non observable, à très forte incertitude et avec un impact élevé.



## Un facteur critique

conditionne l'avenir du champ étudié.



## Le jeu des acteurs

s'étudie par rapport à un sujet ou un problème donné. Il identifie les différents acteurs en présence et leurs rapports de force prévisibles. Il met en évidence des enjeux stratégiques et questions clés pour le territoire. Cette analyse est une étape essentielle dans la construction des scénarios.



## Les scénarios normatifs

(que voulons-nous faire ?) sont une combinaison de circonstances et de décisions d'acteurs permettant d'atteindre des objectifs à une échéance donnée. Ils en représentent les différents chemins pour atteindre l'objectif visé.

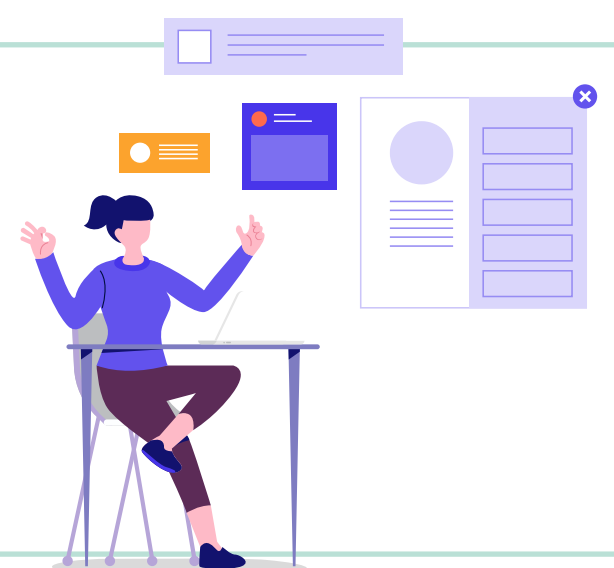


## Les scénarios exploratoires

ou contrastés (que pouvons-nous faire ?) sont également une combinaison de circonstances et de décisions d'acteurs, mais présentent différents futurs possibles volontairement très différents. Ces scénarios s'organisent habituellement autour d'un scénario de référence ou tendanciel et d'alternatives.

## Les scénarios extrêmes

sont construits à base de signaux faibles, de retournements de tendances lourdes, de wild cards... ils visent la recherche d'innovation ou l'adaptation à une crise.



## Le design de scénario prospectif

Offre la possibilité de concevoir une préfiguration d'expériences, de pratiques à l'échelle de l'individu, à une échéance future sur la base de scénarios macros définis.

