



Une introduction à Decision Explorer

Manuel Decision Explorer 1

Par Jennifer R Brightman, Banxia® Software Ltd

Version 1.3, Publication août 1999

SURVOL	2
Le logiciel.....	2
Le tutoriel.....	2
Comment commencer ?.....	3
Conditions requises	3
ETAPE 1 - SAISIE DES DONNÉES DE BASE	3
L'écran d'ouverture	3
Introduire un concept en utilisant la souris.....	4
Editer un concept.....	4
Introduire un concept en utilisant la ligne de commande	7
Lier des concepts.....	8
Ajouter plus de détails dans le modèle	9
Représenter une chaîne d'arguments	9
Déplacer les concepts et échelle de la carte.....	10
Pratiquer la saisie des concepts et leurs liaisons.....	11
ETAPE 2 - IDENTIFIER LES CATÉGORIES D'INFORMATION DANS LE MODÈLE.....	12
Styles de concept.....	12
Jeux de concepts définis par l'utilisateur	14
ETAPE 3 - ANALYSE DE BASE.....	16
Nettoyer un modèle	16
Groupes de concepts (<i>clustering</i>)	17
Complexité des liens	18
Analyse d'un modèle hiérarchisé.....	19
CONSEILS PRATIQUES.....	21
Changer la substance d'un modèle ou changer le contenu d'une vue.....	21
Echelle d'une carte.....	21
Rafraîchir l'écran	22
Types de liens.....	22
La différence entre les commandes "map" et "bring"	22
REMARQUES FINALES	22
Rappelez-vous... ..	23
Glossaire anglais - français.....	23
COMMENTAIRES SVP	25

Decision Explorer est développé et publié par Banxia Software Ltd. Des informations complètes, ce manuel et une démonstration utilisable du logiciel sont disponibles gratuitement à l'adresse suivante : <http://www.banxia.com> ou sur demande par téléphone à Banxia au +44 (0) 870 787 2994 ou par fax au +44 (0) 870 787 2995.

BANXIA[®]
S O F T W A R E

Survol

Ce manuel est un tutoriel pas-à-pas pour vous introduire à Decision Explorer de Banxia.

En prenant environ une heure pour parcourir les éléments centraux de ce tutoriel, vous maîtriserez les fondements de la saisie des données, la structuration d'un modèle et l'analyse. Vous allez aussi commencer à comprendre les différentes manières dont Decision Explorer peut vous aider à explorer les différentes idées et perspectives relatives à un problème (*issue*). En utilisant de Decision Explorer, vous allez voir comment ces idées s'organisent et, ainsi, contribuent à votre réflexion.

Le logiciel

Decision Explorer est un outil qui a été développé pour vous aider à voir les relations entre différentes idées et perspectives pouvant être exprimées sur un thème. Dans Decision Explorer, l'unité d'entrée des données est un "concept". Un concept est une expression courte, qui condense l'essence d'une idée, c'est une partie d'une chaîne d'arguments. Les concepts sont liés de manière à exprimer la logique d'un argument ou d'un raisonnement. Au moment de sa saisie, chaque concept se voit attribuer un numéro unique de référence par le logiciel.

En construisant une représentation visuelle des idées et perspectives relatives à un problème, Decision Explorer fournit une base pour le débat et la réflexion. Il aide à clarifier la réflexion. Vous pouvez l'utiliser pour cartographier vos propres pensées, rassemblées lors d'entretiens ou les idées générées lors d'une discussion de groupe. Le principe, lorsque vous travaillez avec des idées, consiste à voir comment elles s'accordent entre elles et s'influencent l'une l'autre, et ainsi à parvenir à générer de nouvelles idées. Travailler de cette manière fournit un stimulus efficace pour vous aider à identifier les points importants et à se concentrer sur eux.

En discutant d'un thème, les idées sont décomposées dans leurs composantes, qui sont ensuite reconnectées de manière à montrer les lignes de raisonnement. Les idées sont présentées dans un format visuel sous la forme de courtes expressions connectées par des liens. Ces courtes expressions (appelées concepts) capture l'essence des idées et les liens représentent les relations entre les idées. Les liens signifient souvent "pourrait conduire à", "contribue à" ou "cause", mais il est possible d'utiliser d'autres types de liens, auxquels vous pouvez attribuer différentes significations (ces autres types sont décrits de manière plus détaillée dans le Guide de l'utilisateur).

Le tutoriel

En parcourant ce tutoriel, vous vous verrez attribuer différentes missions et une explication sera fournie à propos de ce que vous faites et du pourquoi vous le faites. A la fin de ce tutoriel, vous devriez être capable de construire votre propre modèle et de réaliser une analyse de base. A ce moment-là, la meilleure chose à faire consiste à commencer à mettre en œuvre ce que vous avez acquis et à travailler sur une situation réelle - en faisant cela, vous devriez commencer à voir certains des avantages de l'utilisation de Decision Explorer. Vous pouvez penser au futur de votre activité, à ce que vous essayez de réaliser dans un projet sur lequel vous travaillez actuellement ou peut-être à quelque chose de plus personnel. Vous pouvez analyser presque n'importe quelle situation qui vous concerne ou vous préoccupe et pour laquelle vous voulez explorer les relations entre les différents éléments qui l'influencent.

Pour vous aider à trouver votre chemin dans ce tutoriel, les modes de représentation suivants ont été utilisés :

Les principaux exercices sont représentés dans des boîtes d'activité (avec ombre)

Les exercices facultatifs sont représentés dans des boîtes d'activité (sans ombre)

Les points importants sont représentés dans des boîtes de note

Les informations de fond sont représentées avec une ombre derrière le texte. Lire ces informations fournit une meilleure compréhension des points qui vous intéressent.

Comment commencer ?

Avant de commencer le tutoriel, vous devriez connaître l'environnement Microsoft Windows[®]. Si vous ne disposez pas de la version complète, sous licence, de Decision Explorer, installez la version de démonstration de Decision Explorer. Insérez le disque dans le driver idoine et exécutez le programme SETUP.EXE. Votre version de Microsoft Windows définira si vous devez ou non exécuter le programme d'installation depuis le Menu Démarrage, "Exécuter" ou depuis le Menu Fichier, "Exécuter".

Conditions requises

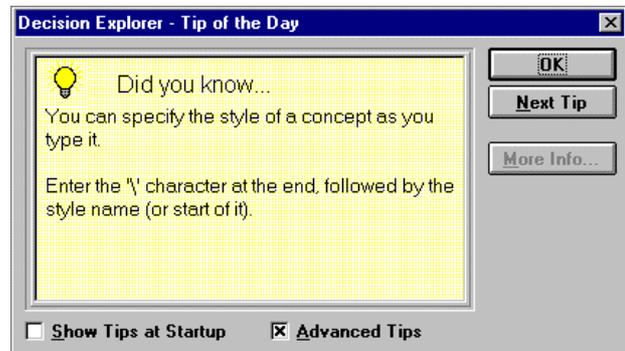
Pour installer et exécuter le programme Decision Explorer, votre ordinateur doit avoir un minimum de 4 MB de RAM, 2 MB d'espace sur le disque dur et utiliser Microsoft Windows 3.1 ou ultérieur (p. ex. Windows 95, 98 et Windows NT).

Decision Explorer peut être installé sur un Macintosh d'Apple, si vous disposez d'un émulateur Windows.

Etape 1 - Saisie des données de base

L'écran d'ouverture

Lorsque vous chargez et exécutez le programme pour la première fois, vous allez voir apparaître une fenêtre de dialogue intitulée *Tip of the day*. Il est possible d'accéder à ces conseils en tous temps par le Menu *Help, Tip of the day*. Ils vous fournissent des conseils quant à l'utilisation du logiciel.



Action: (fermer la fenêtre de dialogue *Tip of the day*)

1. Fermer la fenêtre de dialogue *Tip of the day* en cliquant sur le bouton OK.

Vous devriez maintenant vous trouver face à une surface blanche, qui est comme une page de papier vide (les différentes feuilles sur lesquelles vous pouvez travailler), avec des onglets pour les différentes vues (*views*) en bas de l'écran et des barres de boutons et des menus en haut de l'écran.

Action: (contrôler le statut du modèle)

1. Contrôlez qu'au haut de la fenêtre, le nom du modèle est “*Untitled*” (Sans titre). Sinon, allez dans le Menu *File* et sélectionnez l'élément *New model*.
2. Regardez les onglets en bas de l'écran et contrôlez que vous êtes sur *view 1* (vue 1). L'onglet de la vue dans laquelle vous vous trouvez est mis en évidence. Si vous n'êtes pas dans la vue 1, déplacer le pointeur de la souris sur la vue 1 et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Note: par défaut, un nouveau model s'ouvre sur la vue 1 et en mode carte.

Pour de nombreuses opérations dans Decision Explorer, il y a plus d'une manière d'arriver au même résultat. Au départ, vous allez probablement utiliser la souris et les menus pour la plupart des opérations, mais lorsque vous serez plus familier avec le programme, vous vous rendrez compte que la ligne de commande et les raccourcis permettent d'aller plus vite et sans à-coups.

Introduire un concept en utilisant la souris

Action: (introduire un concept dans le mode carte)

1. Placez le pointeur de la souris n'importe où sur la surface de représentation et double-cliquez. Le pointeur va se transformer en un “I-beam”, un nombre va apparaître sur l'écran avec un curseur clignotant à sa droite. Le nombre est le nombre de référence du concept, qui est automatiquement généré par Decision Explorer.
2. **Sans mettre de guillemets**, tapez l'expression “longues queues aux rayons X”. Ce texte apparaîtra alors à l'écran.
3. Quand vous avez fini de taper votre texte, appuyez sur **f**.

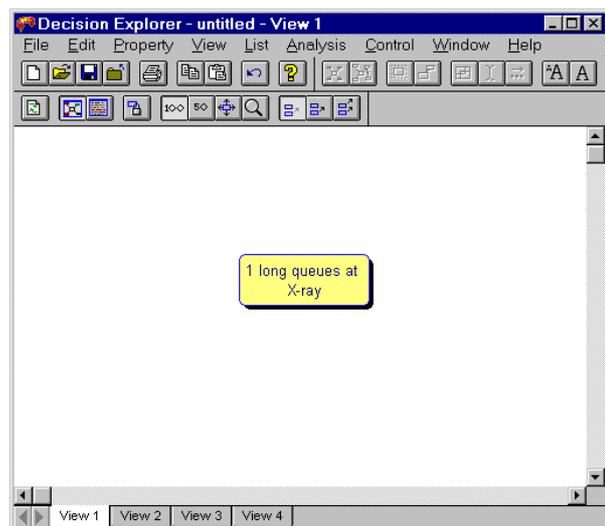
Vous venez d'introduire un premier concept qui devrait apparaître à l'écran comme suit :

1 longues queues
aux rayons X

Vous devriez être familier avec la situation décrite ici. Nous pensons à un passager à l'enregistrement d'un vol et qui est mécontent car il doit attendre devant les machines à rayons X. La question est maintenant de savoir ce qu'il préférerait à la place de cette attente. Cette question met en évidence le contraste ou le pôle opposé à l'idée initiale. Le passager dit qu'il préférerait ne pas attendre plus de trois minutes aux rayons X.

Editer un concept

Vous avez introduit la première partie du concept (la phase émergente) et maintenant vous devez l'éditer pour ajouter le contraste. Il y a plusieurs manières de faire cela, mais la plus rapide consiste à sélectionner le concept à éditer et à double-cliquer sur lui. Le pointeur de la



souris va se transformer en *I-beam* le curseur clignotant va apparaître au début du texte du concept.

Action: (éditer un concept)

1. Déplacez le pointeur de la souris sur le texte du concept que vous voulez éditer.
2. En maintenant le pointeur sur le texte, double-cliquez sur le bouton de gauche. Le pointeur se changera en *I-beam* et le curseur clignotant apparaîtra au début du texte.
3. Editez le texte pour lire "longues queues aux rayons X.3 minutes or moins aux rayons X". Vous pouvez déplacer le curseur à la fin du texte existant en pressant deux fois la touche *End* ou en utilisant les touches du curseur. Notez que vous devez taper un simple point "." entre les deux parties du concept (et, de nouveau, sans guillemets).
4. Quand vous avez fini d'éditer le texte, appuyez sur **f** ou cliquez sur le pointeur de la souris n'importe où sur la surface blanche à l'extérieur du concept que vous étiez en train d'éditer.

Vous avez maintenant un concept qui se lit comme suit :

1 longues queues aux rayons X
... 3 minutes
ou moins aux rayons X

Les trois points (appelés une ellipse), qui remplacent automatiquement le point unique dans la carte, sont un raccourci pour "plutôt que", si bien que le concept se lit ainsi "longues queues aux rayons X plutôt que 3 minutes or moins".

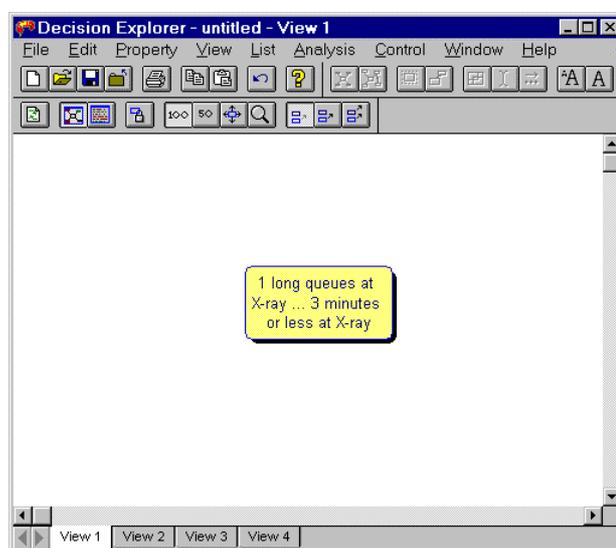
Lorsque vous construisez un modèle, vous n'êtes pas obligé d'avoir un pôle contrasté pour chaque concept, mais il est important de les rechercher et de les introduire,

lorsqu'ils existent, comme un concept unique plutôt que comme deux concepts séparés. Si vous les saisissez comme des concepts séparés, vous obtiendrez un modèle plus "dilué" que nécessaire et donc plus difficile à lire. L'expression émergente ou le pôle émergent est celui qui a été cité en premier, le pôle contrasté ou opposé suit.

Naturellement, vous pouvez saisir les deux pôles au moment de la création du concept. Saisir l'ensemble du concept en deux actions (d'abord un pôle – l'expression émergente, puis l'autre – l'expression contrastée) a été faite pour vous montrer comment éditer un concept.

Contraster les pôles est important, fournissant plus de sens aux idées et les "dégradés de gris" dans le mode de pensée des gens. Si le contraste est du type "oui / non", vous n'aurez peut-être pas besoin de mentionner le second. En fait, vous pouvez même demander au logiciel de vous indiquer automatiquement ce genre de contraste négatif. Mais, lorsque le contraste est important et pas aussi évident, il devrait être exploré et ajouté au modèle. Des pôles opposés (contrastes) montrent comment la signification change : par exemple, les deux premiers concepts ci-dessous ont été définis à partir d'une discussion avec deux personnes à propos de leur utilisation de ce genre de représentation :

une carte vous aide à explorer des idées ... perdre du temps avec des tas de papier



et

une carte vous aide à explorer des idées ... prendre une décision subite.

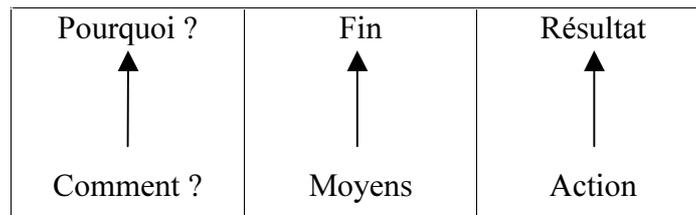
Ou, à partir d'une discussion sur le leadership :

leader charismatique ... leader ennuyeux

et

leader charismatique ... leader dictatorial.

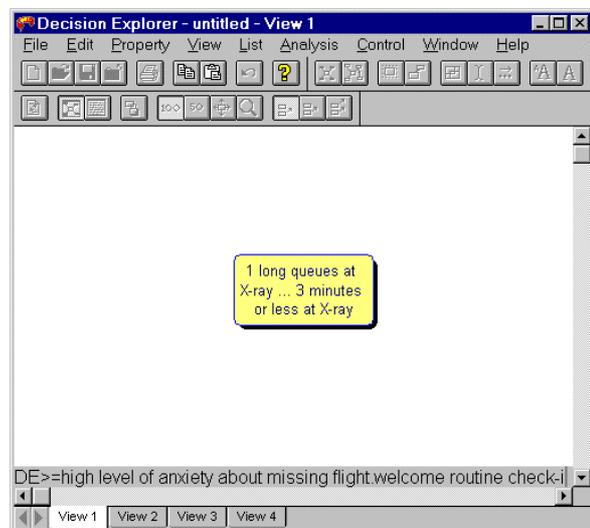
Maintenant, nous devons commencer à explorer d'autres pensées autour de cette situation. Lorsque vous construisez un modèle causal, la manière la plus simple de décrire comment des modèles sont élaborés consiste à dire que vous devriez penser à poser les questions du pourquoi et du comment. Par exemple, pour remonter le long d'une chaîne d'arguments et d'explicitier les conséquences d'un concept donné, vous posez des questions du genre "Pourquoi cela est-il important pour moi ?" "Pourquoi veux-je réussir cela ?" Pour descendre une chaîne d'arguments ou explorer les raisons sous-jacentes à un argument donné, vous posez des questions du genre "Comment atteindre ce but ?" "Comment cela est-il arrivé ?" L'intitulé exact des questions pourra varier, mais vous chercherez à savoir où quelque chose peut conduire (Pourquoi ?) ou d'où cela vient ou pourrait venir (Comment ?). Cette manière de faire est appelée "procédure en escalier" et la structure que vous construisez est du type suivant :



Cette sorte de cartographie aide à exprimer les idées les plus importantes, et vous pourrez découvrir que ce que vous recherchez est en réalité une partie d'un objectif plus élevé. En répétant ceci pour chaque concept, vous pourriez aussi trouver que le nœud du problème se trouve ailleurs. Ceci devrait également vous encourager à introduire aussi dans le modèle les détails et les explications, en pensant à ce qui pourrait causer ou pourrait avoir causé que quelque chose se produise.

Dans cet exemple, on demande au passager mécontent pourquoi les longues queues sont un problème. Il répond qu'elles génèrent en lui un haut degré d'anxiété, lié à une crainte de rater son vol, plutôt que les rayons X représentent un contrôle de routine qui soit bienvenu. Ainsi, nous pouvons introduire un second concept :

haut degré d'anxiété,
lié à une crainte de rater le vol ...
contrôle de routine bienvenu



Introduire un concept en utilisant la ligne de commande

La ligne de commande vous permet de travailler plus vite et sans à-coups. Maîtriser l'utilisation de la ligne de commande demande plus d'efforts au départ, mais vous trouverez que cela en vaut la peine. Vous pourriez introduire le second concept comme le premier, en cliquant avec la souris sur la surface de représentation, mais, cette fois, nous allons utiliser la ligne de commande. La ligne de commande vous donne accès à toute la puissance de Decision Explorer et vous permet, lorsque vous travaillez avec un groupe, d'éviter d'interférer avec la surface de représentation lorsque vous introduisez des concepts ou des commandes. Les menus déroulants distraient le groupe et réduisent la vitesse de travail.

Note: la ligne de commande apparaît automatiquement au bas de la fenêtre lorsque vous tapez un caractère alphabétique ou numérique sur le clavier. Pour désactiver la ligne de commande, tapez sur la touche \wedge .

Nous allons maintenant utiliser la ligne de commande pour saisir le concept suivant. Pour dire au logiciel que vous saisissez un concept plutôt qu'une commande, vous devez taper un signe “=” (égal) au début du texte. Le texte du concept apparaît en bas de la surface de représentation (au-dessus des onglets des vues).

Action: (introduire un nouveau concept en utilisant la ligne de commande)

Tapez ce qui suit sur la ligne de commande (cela apparaîtra dès que vous commencez à taper) :

= haut degré d'anxiété, lié à une crainte de rater le vol.contrôle de routine bienvenu

N'oubliez pas de taper un point entre les mots "vol" et "contrôle". Lorsque vous appuyez sur la touche retour, le concept est automatiquement introduit dans le modèle et le point converti en trois points (“...”), le raccourci pour “plutôt que”, vous n'avez pas à le faire vous-même.

Note: Vous ne devez lire cette section que si le concept que vous venez de saisir n'apparaît pas à l'écran. Comme vous n'êtes pas encore familiarisé avec le mode de fonctionnement de Decision Explorer, les instructions ci-dessous sont destinées à vous fournir une manière rapide de contrôler que vous faites les choses correctement.

Si le concept que vous venez de saisir n'apparaît pas à l'écran, contrôlez qu'il existe dans le modèle en sélectionnant dans le menu *List*, l'élément *All concepts*. Ceci demande à Decision Explorer de lister tous les concepts dans le modèle. Une liste de concepts apparaîtra dans le mode texte de la vue 1.

Si le concept n'apparaît pas dans la liste, retournez dans le mode carte. Sélectionnez dans le menu *View* l'élément *Map display*. Ensuite, saisissez une nouvelle fois le concept selon l'une des méthodes décrites ci-dessus.

Si le concept apparaît dans la liste, le manière la plus rapide de le faire apparaître sur la carte consiste à changer l'échelle de la carte. Retournez dans le mode carte (comme décrit ci-dessus), puis changez l'échelle de la carte en suivant les instructions décrites à la page 10. Si vous ne voulez pas changer l'échelle de la carte, utilisez les barres déroulantes situées en dessous et à droite de la surface de représentation.

Activité facultative. (Expériences d'utilisation de la ligne de commande)

Action :

1. Tapez n'importe quelle lettre de l'alphabet ou un nombre. Regardez sous la surface de représentation, juste au-dessus des onglets des vues et la barre déroulante horizontale. Vous allez voir apparaître la ligne de commande.
2. Interrompez la représentation en tapant sur la touche ^.

Note: Si vous trouvez que les menus ne sont pas actifs ou que vous ne pouvez effectuer une opération, contrôlez que la ligne de commande est bien visible. Vous avez pu toucher une touche par accident. Si vous avez activé la ligne de commande accidentellement ou introduit à moitié une commande, puis commencé une autre opération, vous vous rendrez compte que ce n'est pas possible et que vous devez appuyer sur la touche ^ pour effacer toutes les commandes existantes.

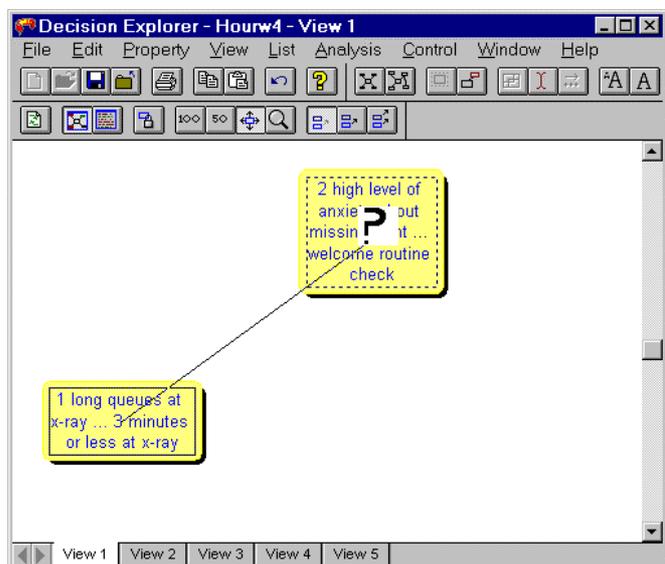
Lier des concepts

Nous avons maintenant introduit nos deux premiers concepts et nous voulons ajouter une signification supplémentaire en introduisant un lien entre eux. Nous allons lier le concept 1 au concept 2.

Action: (lier des concepts)

1. Sélectionnez le concept 1 en déplaçant le pointeur de la souris sur sa zone de texte, puis cliquez et maintenez appuyé le bouton gauche de la souris. La boîte sélectionnée apparaîtra autour du concept.
2. Maintenez le bouton gauche appuyé et déplacez le pointeur à l'extérieur de la boîte. En faisant cela, le pointeur se changera en point d'interrogation et une ligne suivra le pointeur.
3. Pour établir le lien, relâchez le bouton gauche au-dessus du texte du concept cible.
4. Une fenêtre de dialogue concernant les propriétés du lien apparaîtra. Pour le moment cliquez simplement OK et un lien causal sera établi entre les concepts 1 et 2. Nous aborderons les autres options de liens plus tard. Tous les détails se trouvent dans le manuel de référence et dans l'aide en ligne.

Le lien indique que la queue aux rayons X (à la queue de la flèche) a des implications pour (ou peut conduire à) l'anxiété liée à la crainte de rater le vol (à la tête de la flèche). Une autre manière d'expliquer cette relation consisterait à dire que l'anxiété (à la tête de la flèche) est expliquée par le fait de faire la queue (à la queue de la flèche). On a ainsi un système d'explications (queue) et de conséquences (tête).



Ajouter plus de détails dans le modèle

Ce qui précède représente le démarrage d'une carte. Nous devons maintenant poursuivre et ajouter plus de détails. Pour cela, nous posons des questions telles que "Y a-t-il d'autres implications au fait de faire la queue aux rayons X ?" "Pourquoi cela vous importe-t-il ?" "Pourquoi cela pourrait être important pour d'autres personnes ?" En posant des questions quant au pourquoi, nous "montons" à partir d'un concept pour obtenir des conséquences, alors qu'en posant des questions quant au comment, nous "descendons" à partir d'un concept pour obtenir des explications sur la manière dont quelque chose pourrait arriver, ou sur ce qui pourrait causer ou avoir causé un phénomène particulier.

Une question quant au pourquoi a entraîné la réponse suivante :

“Les passagers pourraient rater leur vol ou le vol pourrait être retardé par des passagers en retard plutôt que de finir l'embarquement à temps. Nous arriverions à destination en retard. Je pense que le temps de voyage total de chacun augmenterait s'ils devaient attribuer 30 minutes supplémentaires pour le passage aux machines à rayons X. Nous n'aurions plus le temps de nous rendre dans les magasins, ou, au moins, le temps à disposition serait réduit. Ma femme aime se rendre dans les magasins, mais je préférerais qu'elle ne le fasse pas ! Cette mesure aurait de nombreuses conséquences.”

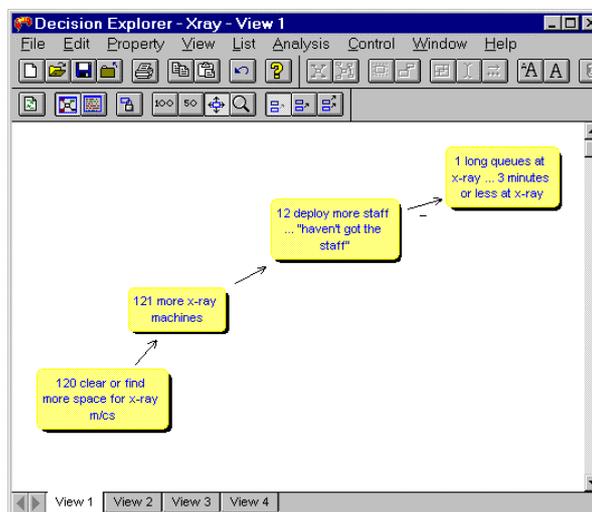
Pensons maintenant à ce qui cause les longues queues aux rayons X : comment se forment-elles ? Probablement, ceci fera également émerger des solutions potentielles. Le passager dit :

“Quand je me suis plaint, ils ont simplement répondu qu'ils n'avaient pas de personnel supplémentaire et que, s'ils en avaient, ils pourraient faire fonctionner plus de machines aux rayons X. Mais vous voyez comme l'espace est déjà encombré ici : ils devraient complètement réaménager l'espace pour pouvoir mettre plus de machines.”

Représenter une chaîne d'arguments

La dernière partie de la conversation ci-dessus, sur la cause des queues, pourrait être représenté comme dans la figure ci-contre.

Les arguments n'ont pas été énoncés de cette manière et vous constaterez souvent que les gens expriment leurs arguments de manière décousue. Le passager considère que du personnel et des machines supplémentaires sont une solution potentielle au problème, même si pour cela l'espace doit être réaménagé. Ainsi, trouver plus de place pour les machines à rayons X pourrait permettre d'installer plus de



machines, ce qui pourrait conduire à déployer plus de personnel (plutôt que ne pas le faire, ou, avec les mots du passager “ils n'avaient pas de personnel supplémentaire”), et ainsi plus de machines fonctionneraient et l'attente pourrait être réduite à 3 minutes ou moins. Comme vous allez le voir, Decision Explorer rend l'édition et le changement de votre modèle plus facile, de sorte que, même s'il n'est pas parfaitement juste du premier coup, cela n'a pas d'importance.

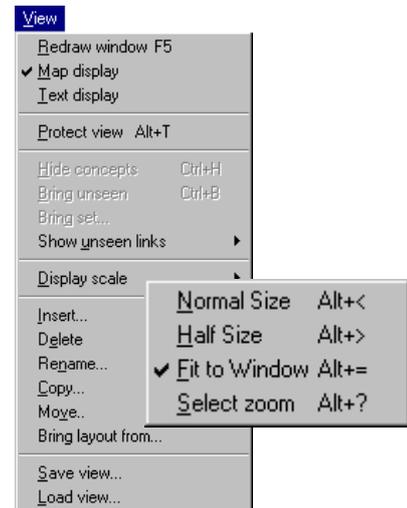
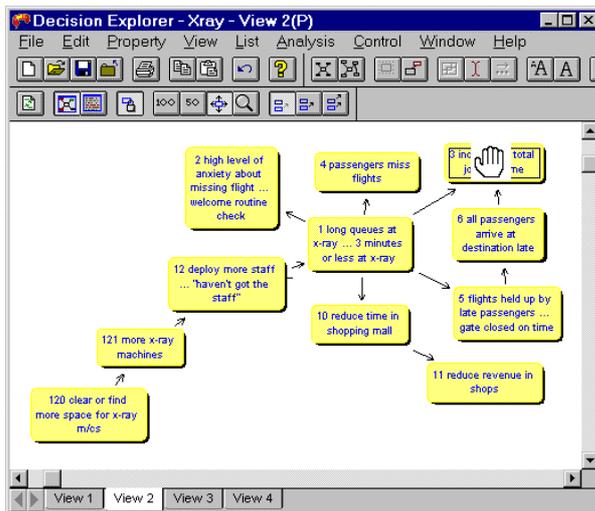
Note: dans la figure ci-dessus, il y a un lien négatif entre “deploy more staff...haven't got the staff” et “long queues at X-ray...3 minutes or less at X-ray”. Un lien négatif indique que l'expression émergente (la première partie) du concept de queue conduit à l'expression contrastée (la seconde partie) du concept de tête et vice-versa. Ainsi, “haven't got the staff” conduit à “long queues at X-ray”, et “deploy more staff” conduit à “3 minutes or less at X-ray”.

Déplacer les concepts et échelle de la carte

Les concepts, de plus en plus nombreux, vont commencer à se chevaucher. Vous avez donc besoin de savoir comment déplacer les concepts sur la surface de représentation. Il peut aussi arriver que les concepts introduits n'apparaissent pas à l'écran. En fait, ils se trouvent bien dans le modèle, mais vous ne pouvez voir qu'une petite partie de la carte. Vous pouvez vous déplacer avec les barres de déplacement, mais vous pouvez également changer l'échelle de la carte.

Action (déplacer des concepts sur l'écran)

1. Sélectionnez le concept que vous voulez déplacer en plaçant le pointeur de la souris sur le texte du concept et en cliquant une fois sur le bouton gauche de la souris. La boîte apparaîtra autour du concept sélectionné.
2. Gardez le bouton appuyé puis appuyez sur le bouton droit de la souris. Lorsque les deux boutons sont enfoncés en même temps, le pointeur de la souris se transforme en main et vous pouvez maintenant glisser le concept à l'endroit que vous voulez.
3. Relâchez les deux boutons pour "déposer" le concept à son nouvel emplacement. Ceci est une manière rapide de déplacer les concepts. Vous pouvez également cliquer sur le bouton droit de la souris et choisir l'élément *Move concept* (voir le Guide de l'utilisateur ou l'aide en ligne).



Action (changer l'échelle de la carte)

1. Choisissez dans le menu *View*, l'élément *Display scale* (environ à mi-hauteur). Il y a quatre options – taille normale, demi-taille, taille de l'écran et choisir le zoom. Lorsque Decision Explorer crée un nouveau modèle, comme vous venez de le faire, la taille par défaut est la taille normale. Vous pouvez consulter l'ensemble de la carte en utilisant les barres de déplacement horizontale et verticale. Mais vous pouvez aussi adapter la taille de la carte à celle de l'écran.
2. Sélectionnez l'option *Fit to window*. Comme la taille de la carte augmente, celle des concepts diminue, comme ils doivent tous entrer dans l'espace disponible. Au-delà d'une certaine taille, il devient difficile de lire le contenu des concepts. Pour cela, vous pouvez sélectionner un concept et le contenu de celui-ci apparaît dans la ligne de commande. (Voir le Guide de l'utilisateur ou l'aide en ligne pour une description complète de cette fonction).

Pour le reste de ce tutoriel, travaillez en utilisant l'option Taille de l'écran.

Pratiquer la saisie des concepts et leurs liaisons

Activité facultative :

Si vous ne voulez pas effectuer cette partie du tutoriel, passez directement à “Etape 2” à la page 12.

Notre passager a épuisé ses pensées immédiates à propos de la manière dont les queues l'affectent. Nous allons donc poursuivre le questionnement et penser aux implications plus larges. Dans le texte ci-dessous, les concepts extraits de cette discussion sont mentionnés entre deux barres obliques “/”. Introduisez les concepts et ajoutez des liens à votre convenance. Pensez en termes de “implique”, “cause” or “soutient” lorsque vous établissez un lien d'une idée à l'autre. Le passager poursuit :

“Je pense que si / des passagers manquent leur vol / cela / augmenterait la réputation d'inefficacité de l'aéroport / parce que si cela se produit régulièrement, les gens finiraient par le savoir. En fait, je pense que / la frustration des passagers concernant les transports aériens / est ma préoccupation première. Comme je l'ai déjà dit, je me souviens m'être plaint au responsable et d'avoir demandé pourquoi ils ne / déploient pas plus de personnel /. Il a répondu /"nous n'avons pas de personnel supplémentaire / – si j'affectai plus de personnel ici, ce serait une / utilisation inefficace du personnel / parce qu'il / resterait à ne rien faire la moitié du temps /.””

“Oui, à propos d'inefficacité, cela pourrait conduire à une / diminution de la réputation de l'aéroport en matière de sécurité /, vous savez que l'aéroport serait mal vu. Ma femme suggérerait que la / diminution des rentrées dans les magasins / puisse également conduire à une / augmentation des taxes d'aéroport / et cela pourrait conduire à / augmenter le prix des billets ! / Comme s'ils n'étaient pas déjà assez chers !”

“Avec tous ces retards et / ces avions qui ne sont pas à l'heure / cela pourrait causer une / augmentation du nombre d'avions en attente d'atterrissage / et cela / augmente la consommation de fuel/ et j'imagine que cela augmenterait encore le prix des billets. Je pense que tout est lié”.

Une version complète de la carte est fournie sur le disque de démonstration. Lorsque vous avez bien compris la saisie des concepts et des liens, vous pouvez passer à une version plus avancée du modèle.

Etape 2 - Identifier les catégories d'information dans le modèle

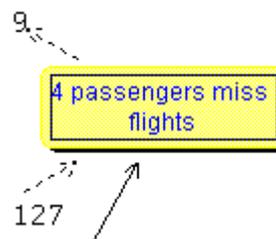
Action: (ouvrir un modèle existant)

1. Allez dans le menu *File* et sélectionnez l'élément *Open model*.
2. Déplacez le pointeur de la souris sur le fichier souhaité (dans ce cas Stage2.mdl) et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.
3. Le nom du fichier sera surligné dans la liste et apparaîtra dans la boîte du nom de fichier en haut à gauche de la fenêtre de dialogue.
4. Ayant sélectionné le modèle Etape 2, ouvrez-le en cliquant sur OK.

Le fichier Stage2.mdl vous fournit une version du modèle Rayons X adéquat pour cette étape du tutoriel. Vous devriez regarder la vue intitulée “*my thoughts*”.

Vous remarquerez que les onglets de vue ont été renommés de manière à correspondre au contenu des vues. Il est important de se souvenir que les vues ne sont pas des pages, comme dans un tableur ou un logiciel d'aide à la présentation ; vous pouvez les utiliser pour représenter ce que vous voulez à partir du modèle, de sorte que vous pouvez aisément modifier le contenu d'une vue et la renommer. Vous ne devez pas copier et coller des concepts d'une vue à l'autre, vous n'avez qu'à utiliser les commandes idoines de Decision Explorer pour faire apparaître ce que vous voulez à partir du modèle. Vous pouvez non seulement renommer les vues, mais aussi modifier leur ordre (un peu comme réorganiser un paquet de feuilles). En fonction de la version du logiciel que vous utilisez, vous pouvez créer jusqu'à 32 vues d'un modèle. Pour accéder au menu des vues, cliquez sur le bouton droit de la souris et un menu local apparaîtra avec toutes les options disponibles. Les fonctions de vue ne sont pas décrites en détail dans ce tutoriel.

Notez que de petites flèches en raitillé, accompagnées d'un nombre, apparaît autour de certains des concepts. Il s'agit de “liens cachés”, qui vous informe que des concepts cachés sont reliés aux concepts visibles. Vous pouvez choisir si vous voulez voir tous les liens cachés ou seulement certains d'entre eux, avec ou sans le numéro de référence. Cette fonction n'est pas décrite ici en détail, mais vous trouverez ces informations dans le Guide de l'utilisateur et dans le Manuel de référence.



Styles de concept

Nous allons maintenant ajouter de nouveaux styles de concept au modèle. Jusqu'à maintenant, nous avons simplement introduit les concepts en utilisant le style par défaut, mais vous pouvez utiliser différentes fontes, couleurs et types de cadre pour ajouter du sens concernant les similitudes et les différences entre différentes catégories d'informations. Le modèle que vous venez d'ouvrir n'a qu'un style défini (appelé ‘standard’). Par exemple, nous pourrions vouloir mettre en évidence les idées vraiment importantes à notre sens en utilisant un rose ou un rouge tape-à-l'œil, et en choisissant une font légèrement plus grande que la taille standard. De votre côté, vous pourriez vouloir faire ressortir vos buts (ce à quoi vous aspirez) et vos non-buts (ce que vous voulez absolument éviter). L'utilisation de variations de couleur et de fonte attirera l'attention sur ces informations importantes.

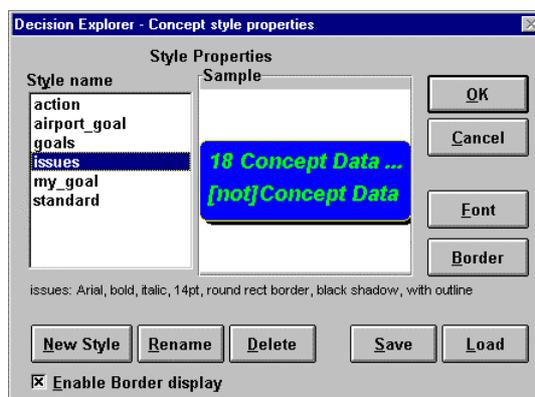
Pour utiliser différents styles, vous devez d'abord apprendre à créer ces styles, puis à attribuer un de ces styles à chaque concept.

Action: (créer des styles)

1. Sélectionnez, dans le menu *Property*, l'élément *Concept style properties*.
2. Cliquez sur le bouton *New style*.
3. Entrez le nom du nouveau style, par exemple appelez ce style "*my_goal*" (sans guillemets) et cliquez sur OK.
4. Choisissez maintenant les caractéristiques de ce style. Cliquez sur le bouton *Font* (à la droite de la fenêtre de dialogue).
5. Sélectionnez une fonte Arial, 14 points, noire et grasse, puis cliquez sur OK.
6. Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre de dialogue.

Un nouveau style a été créé.

Vous avez maintenant créé le style *my_goal* et avez défini les caractéristiques souhaitées. Le prochain pas consiste à attribuer le nouveau style aux concepts concernés. Dans ce cas, nous pensons que le concept 2 est représentatif des buts du passager (ce sont ses buts et, comme nous construisons ce modèle pour lui, c'est son modèle ; de manière à augmenter son sentiment de propriété de ce modèle, nous appelons ce style *mon_but*). Donc, il veut que le rayons X soient un contrôle de routine bienvenu plutôt qu'une cause d'anxiété.



Important: Dans ce modèle, les bords des styles n'ont pas été utilisés. Si vous souhaitez utiliser des bordures dans vos styles, contrôlez simplement la boîte "*enable borders display*" en bas à gauche de la fenêtre de dialogue des styles de concept.

Action: (attribuer des styles aux concepts)

1. Passez dans la vue 3, appelée "*Others too*". Faites cela en plaçant le pointeur de la souris sur l'onglet de la vue et cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris.
2. Sélectionnez le concept 2. Placez le pointeur de la souris sur le texte et cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris. La boîte apparaîtra autour du concept.
3. Avec le pointeur toujours sur le texte, relâchez le bouton gauche et cliquez sur le bouton droit. Un menu local apparaîtra.
4. Allez sur l'élément *Style* et un sous-menu, listant les styles disponibles, apparaîtra.
5. Déplacez le pointeur sur le style désiré (*my_goal*) et cliquez dessus avec le bouton gauche.
6. Le style choisi sera affecté au concept et l'apparence à l'écran sera adaptée en conséquence.

Activité facultative :

Pour poursuivre l'apprentissage, attribuez de la même manière le style *my_goal* au concept 3.

Ensuite, créez un autre style appelé *key_issue*, avec les attributs suivants : Arial, 14 points, fuchsia, gras. Attribuez ce style aux concepts 1, 5 et 12. Créez un autre style *airport_goal*, avec les attributs suivants : Arial, 14 points, noir, gras italique. Attribuez ce style aux concepts 9 et 14. Ces concepts sont en fait des buts négatifs ou des "non-buts", des choses que les autorités de l'aéroport souhaiteraient ne pas voir se réaliser (mais ils font aussi partie de la structure des buts). La carte contient un mélange des buts du passager et de l'aéroport.

Souvenez-vous qu'il est possible de récrire et de redessiner par-dessus ce qui apparaît à l'écran. Pour illustrer ceci, tapez la commande "*map 1*". Le concept 1 et son environnement vont apparaître dans cette vue. Essayez "*map 2*" et regardez ce qui se passe. Essayez aussi de représenter le concept 9.

Jeux de concepts définis par l'utilisateur

Vous avez vu comment les styles vous permettent d'identifier visuellement des concepts d'un certain type. De même, Decision Explorer permet de définir des "jeux" de concepts ("*sets*") qui vous permettent de marquer ou de grouper des concepts de manière "invisible". Dans Decision Explorer, vous pouvez créer un nombre illimité de jeux de concepts. La limite est fixée par les limites de votre matériel, plutôt que par le logiciel lui-même.

Nous allons créer un jeu de concepts et lui attribuer des concepts

Action: (créer un jeu de concepts)

1. Utilisez la ligne de commande et introduisez la commande "*NS air_auth*" (NS signifie *New Set*). Commencez simplement à introduire les premières lettres de la commande et la ligne de commande apparaîtra automatiquement. Utilisez la ligne soulignée, car le nom des jeux de concepts doivent être d'un seul tenant. Si vous laissez un espace dans le nom du jeu, le logiciel ne pourra pas reconnaître le nom du jeu et, même s'il vous informe qu'il a créé un nouveau jeu, vous ne pourrez pas voir son contenu.
2. Appuyez sur **f** à la fin de la commande et le logiciel vous informera que le jeu *air_auth* a été créé. Cliquez sur OK. Maintenant nous allons attribuer à ce jeu les concepts qui se rapportent à l'autorité aéroportuaire.
3. Entrez la commande "*LS*" (qui signifie *List Sets*) et vous allez voir une liste des noms de jeu existants dans le modèle, y compris *air_auth*.

La commande LS crée une liste, de sorte que la vue courante est maintenant en mode texte. Le mode carte est simplement "au verso de la feuille". Pour retourner dans le mode carte, sélectionnez dans le menu *View* l'élément *Map display*.

Action: (passer du mode texte au mode carte dans une vue)

1. Après avoir introduit une commande qui génère une liste, par exemple la liste des jeux dans un modèle, passez au mode carte. Sélectionnez dans le menu *View* l'élément *Map display*. Toutes les vues ont un mode carte et un mode texte, dont le contenu sont indépendant l'un de l'autre.

Pour le moment, le nouveau jeu de concepts ne contient rien, comme l'indique l'inscription "[0]" après la description du jeu. Nous allons maintenant attribuer des concepts à ce jeu. EN

consultant la carte, nous décidons que les concepts 9 et 15 devraient appartenir au jeu de l'autorité aéroportuaire.

Les opérateurs de changement d'un jeu de concepts sont les suivants :

- = (égal) rend le contenu du jeu égal à ce que vous lui indiquez ; par exemple, en tapant “air_auth = L 1-10”, vous attribuez au jeu les concepts 1 à 10.
- + (plus) ajoute au jeu ce que vous lui indiquez ; par exemple, en tapant “air_auth + L 18-20”, vous ajoutez les concepts 18 à 20 au contenu du jeu.
- - (moins) retire du jeu ce que vous lui indiquez ; par exemple, en tapant “air_auth - L 8-10”, vous retirez les concepts 8 à 10 du contenu du jeu.

Les concepts peuvent appartenir à plusieurs jeux de concepts, mais n'apparaissent qu'une fois dans chacun d'eux. Lorsque vous ajoutez des concepts dans un jeu, Decision Explorer contrôle automatiquement le contenu du jeu. Si le concept est déjà présent dans ce jeu, il ne sera pas ajouté et, s'il ne l'est pas, il sera ajouté comme demandé.

Note: Si vous utilisez la commande ‘=’ (égal), tout le contenu du jeu de concepts sera remplacé par ce que vous avez choisi. Si vous voulez vider un jeu, tapez simplement le nom du set suivi du signe égal sans rien d'autre, indiquant ainsi que le contenu du jeu est vide.

Action: (ajouter / retirer des concepts de jeux de concepts. Lister le contenu des jeux)

1. Utilisant la ligne de commande, tapez “air_auth = L9#15”. Par cela, vous indiquez que vous voulez ajouter les concepts 9 et 15 au jeu *air_auth*. Le symbole ‘#’ (bémol) est utilisé comme séparateur d'une liste discontinue de concepts (vous pouvez également utiliser le symbole ‘&’ (ET commercial) s'il est plus facile à taper).
2. Appuyez sur **f** et tapez ensuite “L air_auth”. Cette commande fait apparaître le contenu du jeu *air_auth*. Vous pourrez constater que les concepts 9 et 15 sont mentionnés comme appartenant à ce jeu de concepts.
3. Pour ajouter des concepts supplémentaires – les concepts 10, 11 et 12 semblent être de bons candidats – tapez la commande “air_auth + L 10#11#12” puis appuyez sur **f**.
4. Tapez la commande “LS” (*List Sets*) et appuyez sur **f**. Vous pourrez constater que le jeu *air_auth* est maintenant suivi du nombre 5 entre crochets, ce qui indique que ce jeu contient cinq concepts.
5. Tapez maintenant “L air_auth” et appuyez sur **f**. Le contenu du set *air_auth* apparaîtra. Vous pourrez constater que les concepts 9 et 15 y figurent toujours et que les concepts 10, 11 et 12 ont été ajoutés au jeu.
6. Après réflexion, vous pensez que le concept 10 n'a rien à faire dans ce jeu. Vous allez le retirer en tapant “air_auth – L 10” et appuyer sur **f**. Répétez les étapes 4 et 5 ci-dessus et vous constaterez que le concept 10 a été retiré du jeu.

Etape 3 - Analyse de base

Action: (fermer un modèle et ouvrir un modèle existant)

Fermez le modèle *Untitled* que vous avez utilisé à l'étape 1.

1. Sélectionnez dans le menu *File* l'élément *Close model*. Sauvez les changements comme vous voulez ou simplement fermez le modèle.
2. Sélectionnez dans le menu *File* l'élément *Open model*.
3. Déplacez le pointeur de la souris sur le fichier souhaité (dans le cas présent Stage3.mdl) et cliquez sur le bouton gauche.
4. Le nom du fichier sera surligné et apparaîtra dans la boîte du nom du fichier en haut et à gauche de la boîte de dialogue.
5. Ayant sélectionné le modèle de l'étape 3, ouvrez le modèle en cliquant sur OK.

Nettoyer un modèle

Trouver les concepts "orphelins"

Lorsque vous aurez travaillé un certain temps sur votre modèle – introduisant un nombre élevé de concepts, liant certains entre eux “en passant” et en laissant d'autres pour une réflexion ultérieure – vous verrez l'utilité de la commande “orphan” (“orphelins”).

Les orphelins sont les concepts qui ont été introduits dans le modèle, mais qui ne sont pas pour l'instant reliés à d'autres. Trouvez les orphelins, puis décidez s'il faut les relier à d'autres concepts. Si tel est le cas, créez les liens adéquats. Sinon, il se peut qu'ils représentent une zone que vous n'avez pas encore explorée complètement. Une troisième possibilité est qu'ils ont émergé lors du remue-méninges initial, mais qu'ils ne sont plus pertinents ou qu'ils ont été pris en compte ailleurs dans le modèle. Suivant le cas, détruisez-les ou fusionnez-les avec d'autres concepts.

Action: (trouver les orphelins, représenter des concepts, faire apparaître des concepts)

1. Tapez la commande “*orphan*” (“orphelins”) et appuyez sur **f**. Une liste des orphelins dans le modèle apparaîtra.
2. Si un orphelin semble se rapprocher d'autres concepts, créez les liens adéquats. Pour cela, tapez la commande “*map <concept>*”, où *<concept>* est le numéro de référence de l'orphelin : par exemple, tapez “*map 28*” (Vous pourriez aussi faire apparaître tous les orphelins en tapant la liste complète des numéros des orphelins, séparés par le séparateur “#” ou “&”).
3. Ce concept se rapproche du thème de l'anticipation des queues de plus en plus longues. Tapez maintenant “*bring 27*” (“amener 27”) et appuyez sur **f**. Le concept 27 apparaîtra dans la vue courante. NOTE: si vous tapiez “*map 27*”, plutôt que “*bring 27*”, la carte sur laquelle est représenté le concept 28 serait remplacée. Si vous ne voulez pas remplacer une carte par une autre, mais ajouter des concepts dans la représentation courante, utilisez soit, comme ici, la commande “*bring*” ou sélectionnez dans le menu *View* l'élément *Bring unseen*.

4. Vous pouvez maintenant lier le concept orphelin au reste du modèle de la manière usuelle. Créez un lien du concept 28 au concept 27. Suivez la même procédure pour les autres concepts orphelins, par exemple répétez à partie du point 2 ci-dessus pour le concept 30 ce que vous avez fait pour le concept 28 et créez un lien négatif du concept 30 au concept 29 (vérifier le sens “négatif” du lien dans la fenêtre de dialogue du lien).

Vous constaterez, qu'à mesure que vous travaillez avec un modèle, vous commencez à mémoriser les numéros de référence des concepts, de sorte que vous n'aurez plus besoin de lister les concepts pour les relier entre eux. Les liaisons peuvent être effectuées directement avec la ligne de commande (pour plus de détails, voir l'aide en ligne, le Manuel de référence ou le Guide de l'utilisateur sous ‘+’).

Concepts “de tête” et concepts “de queue”

Un autre contrôle utile et rapide consiste à chercher les concepts “de tête” et “de queue” dans le modèle. Les concepts “de tête” sont les résultats “au sommet”, autrement dit à la fin d'une chaîne d'arguments. Les concepts “de queue” sont les points de départ “au fond”, autrement dit au début d'une chaîne d'arguments. La signification de ces concepts dépend de ce que vous êtes en train de faire. Si vous représentez une chaîne d'événements, alors une majorité de concepts “de tête” sera du type “état final” ou “conséquence ultime”, alors qu'une majorité de concepts “de queue” sera du type “cause première”, “facteur déclenchant” ou “moteur du changement”. Dans un modèle visant à comprendre ce que souhaite ou ressent une personne par rapport à une situation donnée, les concepts “de tête” représentent ce qu'elle considère comme désirable ou indésirable, alors que les concepts “de queue” portent sur les actions potentielles pouvant conduire aux résultats désirables ou indésirables.

Les commandes LH et LT, qui signifient *List Heads* et *List Tails*, sont utilisées pour lister les concepts “de tête” et concepts “de queue” dans le modèle. Elles se trouvent également dans le menu *List*.

Action: (trouver les “têtes et queues” dans un modèle)

1. Tapez la commande “LH” dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Une liste de concepts “de tête” apparaîtra.
2. Tapez la commande “LT” dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Une liste de concepts “de queue” apparaîtra.

Parcourez ces listes pour contrôler si les concepts qui s'y trouvent correspondent bien au contexte du modèle. Le cas échéant, modifiez leur intitulé, ajoutez ou supprimez des concepts et / ou des liens.

Groupes de concepts (*clustering*)

La recherche de groupes de concepts reliés entre eux (*clusters*) vous aide à identifier les points focaux ou les thèmes principaux dans un modèle et à vérifier la cohérence des liens établis. Decision Explorer vous permet de réaliser une analyse des groupes (*cluster analysis*) sur tout ou partie du modèle. Cette analyse peut être initiée à partir de la ligne de commande (tapez la commande “*cluster*” et appuyez sur **f**) en sélectionnant dans le menu *Analysis* l'élément *Cluster*. Les options de cette analyse sont fournies dans une fenêtre de dialogue, accessible depuis le menu *Analysis*. Prière de se référer au Manuel de référence ou à l'aide en ligne pour plus de détails. Dans le modèle courant, cette analyse ne trouve qu'un *cluster*. Ceci n'est pas aussi dénué d'intérêt que ça en a l'air ! Ce résultat indique que, dans l'état actuel du

modèle, une solution efficace permettrait d'apporter une réponse à tous les aspects mentionnés et qu'aucune zone n'est laissée de côté. Cependant, il s'agit d'une petite carte et, si le travail d'élaboration continuait, il est probable que d'autres *clusters* apparaîtraient, démontrant le fractionnement du problème.

Action: (analyse des groupes de concepts, *cluster analysis*)

1. Sélectionnez dans le menu *Analysis* l'élément *Cluster options*. Vous ne devriez pas avoir à modifier les valeurs par défaut, mais contrôlez que le mode se trouve sur "*direct – all directions*". Contrôlez que l'option "*seed set*" indique "*none*".
2. Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre de dialogue.
3. Sélectionnez dans le menu *Analysis* l'élément *Cluster*. Une fenêtre de dialogue vous informe ce que va faire l'analyse et que les résultats seront placés dans des *clusters*. Cliquez sur OK.
4. Quand l'analyse est terminée, une fenêtre de dialogue vous en informe et indique le début des noms des *clusters* dans lesquels les résultats ont été placés. Cliquez sur OK.
5. Tapez "LS" dans la ligne de commande.
6. Vous constaterez que de nombreux groupes ont été créés, nommés cluster1, cluster2 et ainsi de suite.
7. Vous pouvez visualiser le contenu de ces groupes en mode carte ou en mode texte. Pour cela, tapez dans la ligne de commande "map <set_name>", respectivement "L <set_name>" en remplaçant le nom du groupe qui vous intéresse : par exemple, pour le cluster1, tapez "map cluster1" ou "L cluster1".

Cette analyse est très utile pour découper le modèle en composantes cohérentes et facilite la manipulation des informations dans les modèles contenant de nombreux concepts.

Complexité des liens

Si vous travaillez avec un petit modèle, qui tient sur un seul écran ou une seule page, il est en général possible d'identifier visuellement les concepts centraux, qui jouent certainement un rôle important dans la discussion. Avec un modèle plus grand, ceci devient plus difficile. Vous pourriez souhaiter ne pas vouloir jongler entre les écrans ou les feuilles de papier (même si c'est naturellement possible). Decision Explorer dispose d'outils vous permettant d'identifier très rapidement les concepts les plus développés et qui influencent le modèle dans son ensemble. La commande "*domain*" vous donne une indication sur la complexité des liens autour d'un concept. La commande "*central*" vous donne une indication sur l'influence d'un concept sur l'ensemble du modèle. Ces deux analyses vous donnent une indication de l'importance des différents concepts dans le modèle. Leurs résultats ne sont pas des réponses définitives, mais un point de départ pour la réflexion et la discussion. Le cas échéant, le modèle devra être modifié en fonction du résultat des débats.

La raison derrière l'analyse de domaine est que les gens tendent à parler beaucoup de ce qu'ils jugent important. Les concepts tournant autour de ces "thèmes-clés" ("*key issues*") seront largement développés (de nombreux liens partiront d'eux ou aboutiront à eux). Ces concepts auront donc un score de domaine élevé.

L'analyse de "centralité" est complémentaire à l'analyse de domaine. Elle cherche au-delà de l'environnement immédiat d'un concept (ses liens) et examine la complexité des liens des concepts environnants. Pour vous représenter ceci, imaginez les vaguelettes créées par un

caillou jeté dans une mare. Le caillou est le concept central et les vaguelettes correspondent à des distances du centre auxquelles sont attribué un poids. La combinaison des poids donne le score de "centralité". Plus le score est élevé, plus le concept central est important pour le modèle dans son ensemble. Un concept avec un score élevé de "centralité" dispose d'un réseau complexe de concepts qui l'appuient et / ou qui dépendent de lui. Les scores d'un concept dans les deux analyses peuvent différer grandement, d'où l'utilité de ces deux tests complémentaires.

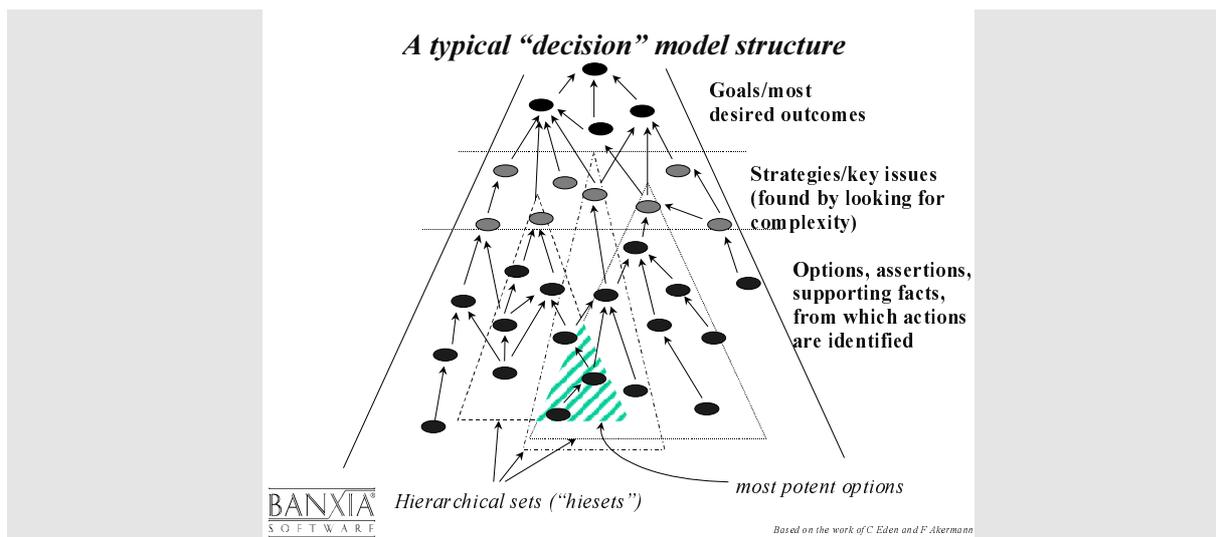
Action (analyse de domaine et analyse de "centralité")

1. Tapez "domt 20" dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Cette commande demande à Decision Explorer de réaliser une analyse de domaine à partir des liens entrants et sortants et de fournir les 20 concepts ayant le meilleur score. Vous disposez maintenant d'une liste contenant les résultats de l'analyse de domaine. (Les commandes "domi" (*domain ins*), resp. "domo" (*domain outs*) réalisent le même type d'analyse sur les liens entrants, resp. sur les liens sortants).
2. Passez dans une autre vue et tapez "cent 20" dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Cette commande demande à Decision Explorer de réaliser une analyse de centralité sur trois niveaux de concepts (par défaut) et de fournir les 20 concepts ayant le meilleur score. Le calcul prend quelques secondes.
3. Maintenant, comparez la tête des deux classements. Sont-ils similaires ? Ces concepts sont-ils, à votre avis des thèmes-clés ? A partir des réponses à ces questions, vous devriez réfléchir à ce qui est important dans le modèle, s'il était basé sur vos propres concepts.

Analyse d'un modèle hiérarchisé

Deux des outils d'analyse de Decision Explorer ("*hieset*" et "*potent*") sont particulièrement utiles lorsqu'un modèle est structuré de manière hiérarchique. Tel est le cas lorsque les "couches" d'idées vont du général au sommet (représentant les aspirations, qui, dans un modèle stratégique ou de prise de décision, peuvent être appelées les "buts"), au particulier à la base. Ceci veut dire que vous pouvez avoir à la base de nombreux points de départ particuliers – des options sur lesquelles vous pourriez travailler et qui représentent le début d'une chaîne d'arguments ou d'événements – qui conduisent à quelque chose de plus large, qui à son tour conduit à quelque chose de plus large et ainsi de suite. Finalement, au sommet du modèle (la fin des chaînes d'arguments ou d'événements), se trouvent des énoncés très généraux, comme "créer un meilleur environnement pour chacun", "réaliser un projet génial", "atteindre nos objectifs de développement".

La logique derrière une hiérarchie est que les gens parlent généralement d'une situation de manière à la rendre meilleure ou au moins 'moins mauvaise'. C'est ce que nous voulons réaliser ('buts'). Nous pouvons tous identifier les aspects d'une situation qui nous satisferaient (ou pas) ou le résultat qui est préférable à un autre. Les niveaux inférieurs représentent ce que nous pensons être les causes de la situation et, peut-être, ce qui pourrait améliorer ou modifier. La structure hiérarchique d'un tel modèle est illustrée ci-dessous. Les buts / objectifs sont dans les couches supérieures de la hiérarchie, les stratégies et les "thèmes-clés" à mi-hauteur et les options / affirmations et les faits à la base. Les étiquettes pour désigner les idées aux différents niveaux du modèle peuvent changer en fonction de l'usage du modèle.



Action: (identifier les groupes hiérarchiques "hieset") et les concepts "puissants" ("potent").

1. Tapez "hieset goals" dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Cette commande entraîne une analyse des groupes hiérarchiques, avec les membres du groupe appelés "goals" ("buts") comme source du groupe. L'analyse va considérer chaque membre du groupe des buts (les styles sont des groupes implicites dans les modèles de Decision Explorer) et rassembler tous les concepts qui les soutiennent. Ainsi, pour chaque membre du groupe, le résultat sera une liste des concepts qui le supportent (les concepts subordonnés). Pensez au résultat de cette analyse comme à des larmes. Chaque larme contient un concept-clé et tout ce qui est en dessous de lui (représenté comme un triangle en pointillé dans la figure ci-dessus).
2. Tapez la commande "LS". Un certain nombre de groupes hiérarchiques, appelés hieset1, hieset2, etc., apparaîtra. Vous pouvez visualiser le contenu de ces groupes en passant en mode carte.
3. Tapez "potent" dans la ligne de commande et appuyez sur **f**. Cette commande entraîne une analyse des concepts qui apparaissent dans différents groupes hiérarchiques. Ces concepts sont appelés "concepts puissants" car ils apportent une contribution à plusieurs concepts-clé plus haut dans la hiérarchie (dans la figure ci-dessus, ils se trouvent dans le triangle hachuré). Le résultat de cette analyse est une liste de concepts auxquels est attribué le style "potent", de manière à être facilement identifiables sur la carte. En fait, vous devez créer le style "potent" vous-même, mais cela a déjà été fait dans cet exemple.

Conseils pratiques

Changer la substance d'un modèle ou changer le contenu d'une vue

Parler en termes de chaînes d'arguments ou de ligne de raisonnement semble être une manière de s'exprimer plutôt linéaire. En fait, les arguments sont rarement présentés de manière linéaire. C'est le processus de décomposition des arguments puis de leur assemblage sous la forme d'une représentation visuelle qui rend explicite les liens entre les différentes parties d'un argument et qui est sujet à question. En construisant un modèle, vous découvrirez qu'un réseau complexe d'idées convergentes ou divergentes se crée petit à petit.

Le texte des concepts et les liens entre les concepts forment la substance du modèle. Modifier un concept ou un lien revient à changer la substance du modèle.

Les vues que vous pouvez créer (jusqu'à 32 par modèle avec la version complète de Decision Explorer) sont simplement des feuilles de papier séparées, ou des écrans, sur lesquels vous pouvez projeter différentes parties du modèle, sous une forme que vous choisissez.

Chaque vue dispose de deux modes de représentation, un mode carte et un mode texte (les deux côtés d'une feuille de papier). Un concept peut apparaître dans de nombreuses vues. Ainsi, imaginez que vous avez déjà introduit 20 concepts. Vous avez lié ces concepts pour représenter la structure de vos pensées. Dans la vue 1, vous avez représenté les concepts de 1 à 5. Vous avez décidé de représenter les mêmes concepts dans la vue 2. Si vous ne faites que changer la position d'un concept dans une vue, par exemple en déplaçant le concept 1 du coin supérieur gauche au coin inférieur droit dans la vue 1, il ne bougera que dans cette vue. Vous n'affectez pas la substance du modèle, mais seulement l'apparence d'une partie du modèle. La vue 2 restera inchangée.

Cependant, si vous décidez d'éditer le texte du concept 1, dans la vue 1, alors vous changez la substance du modèle et le texte sera changé dans chaque vue existante.

De même, si vous décidez de détruire le lien entre les concepts 1 et 2. Quelle que soit la vue dans laquelle vous faites cela, cela se répercutera dans tout le modèle, car vous aurez changé la substance du modèle.

Pensez à la substance ou au corps du modèle comme à un réseau d'idées, placé au cœur du logiciel. Peut-être pouvez vous imaginer ou visualiser ceci comme un modèle d'une molécule en trois dimensions. Les vues sont le lieu où vous travaillez, additionnant ou soustrayant quelque chose à la substance du modèle, mais c'est aussi le lieu où vous pouvez modifier l'apparence d'une partie du modèle, sans l'affecter.

Pour faire apparaître un concept existant dans une vue, utilisez la commande "map". Vous n'avez pas besoin de 'copier et coller les concepts (cela reviendrait à créer de nouveaux concepts). Vous pouvez représenter ce que vous voulez dans les vues ; elles représentent l'état d'avancement de votre exploration du modèle, ce qui vous procure de grandes possibilités et une grande flexibilité.

Echelle d'une carte

De manière à voir intégralement les concepts que vous souhaitez, vous pouvez changer l'échelle d'une carte. Decision Explorer ouvre automatiquement un nouveau modèle à l'échelle normale. Les vues de votre modèle vont fréquemment contenir plus de 20 concepts, rendant nécessaire l'utilisation d'une des quatre options d'échelle d'une carte – taille normale, demi taille, taille de l'écran et choix du zoom. La taille normale signifie que le texte du concept est facile à lire, mais cela signifie aussi que vous ne pouvez avoir à l'écran qu'une vingtaine de

concepts. C'est comme si la carte se trouvait sur une grande feuille de papier et que vous ne pouviez en voir qu'une partie. Au début, vous serez satisfait de pouvoir travailler avec la taille normale, mais, avec de l'expérience, vous aurez tendance à utiliser le mode 'taille de l'écran' ou 'choix du zoom'. Notez que l'écran sera automatiquement rafraîchi plus souvent dans le mode 'taille de l'écran'. N'oubliez pas qu'un modèle dépasse souvent les 100 concepts, et que les vues sont un moyen très efficace de visualiser des parties du modèle.

Rafraîchir l'écran

Dans les applications Windows[®] la touche **P** est souvent définie pour rafraîchir l'écran. Vous l'avez peut-être utilisée pour rafraîchir une liste de fichiers dans l'exploration des fichiers d'un disque.

Decision Explorer suit cette manière de faire et utilise la touche **P** pour rafraîchir l'écran. Parfois, lorsque vous déplacez un concept, des fragments de l'ancienne représentation subsistent. Cela se produit particulièrement lorsqu'une partie seulement d'une carte a été rafraîchie. Decision Explorer optimise la vitesse de dessin en ne rafraîchissant que les parties essentielles de la carte, de sorte qu'elle peu apparaître comme en désordre, mais ceci se règle facilement au moyen de la touche **P**.

Types de liens

Il y a de nombreux types de liens disponibles dans Decision Explorer. Dans ce tutoriel, nous avons seulement utilisé les liens causaux. Mais vous pouvez choisir vos propres styles de liens, de manière à exprimer vos propres pensées.

- Les liens causaux sont le type par défaut et signifient "conduit à", "induit", "soutient" et ainsi de suite. Ils sont représentés par une flèche simple.
- Les liens temporels servent à indiquer une relation liée au temps, par exemple le concept 1 doit se produire avant le concept 2. Ils sont représentés par une flèche marquée d'un "T".
- Les liens de connotation sont utilisés pour indiquer une relation simple et signifient "doit être considéré avec", "est du même genre que". Ils sont représentés par un trait simple.

La différence entre les commandes "map" et "bring"

Si vous tapez la commande "*map* 1", qui entraîne la représentation du concept 1 et de son contexte immédiat, Decision Explorer remplacera complètement le contenu de la vue courante.

Si vous tapez la commande "*bring* 1" Decision Explorer amènera (ou "ajoutera") simplement le concept 1 à la représentation existante.

En résumé, la commande "*map*" remplace le contenu de la vue, alors que la commande "*bring*" ajoute à la vue existante le ou les concepts mentionnés dans la commande.

Remarques finales

Nous espérons que vous avez maintenant une idée de la manière dont vous pouvez utiliser Decision Explorer. Dans la version complète du logiciel, il y a environ 40 analyses à disposition, et vous n'avez eu un aperçu que de quelques-unes d'entre elles. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec Decision Explorer, vous définirez votre propre manière d'utiliser les outils qu'il met à votre disposition. Ce qui vous manque encore pour le

moment, c'est la fluidité et la flexibilité que permet Decision Explorer et que vous acquérez avec la pratique. La finalité du logiciel est de vous laisser construire des modèles et de les exploiter, quelles que soient les caractéristiques qui vous importent. Vous pouvez le faire en utilisant des groupes de concepts et des styles, ainsi qu'au moyen des outils d'analyse mis à votre disposition. Les vues devraient être utilisées comme des "bloc-notes" sur lesquels vous pouvez noter ce que vous voulez. Représentez ce qui vous plaît, réécrivez dans les vues en cours de route. Rappelez-vous que le modèle est la substance et que les vues ne sont que des fenêtres sur le modèle. N'utilisez pas qu'une seule vue pour tout représenter.

Rappelez-vous...

1. La substance du modèle – le contenu des concepts (le texte) et les liens qui indiquent les relations entre les concepts.
2. Les vues – votre espace de travail, où vous pouvez modifier la substance du modèle, mais où vous pouvez aussi représenter n'importe quelle partie du modèle, selon les caractéristiques de votre choix, sans modifier le modèle lui-même.
3. L'échelle – un moyen de changer la "taille du papier" que vous voulez voir à l'écran.
4. Utilisez **P**, le moyen facile et rapide de rafraîchir l'écran.

Glossaire anglais - français

Dans ce glossaire ne sont mentionnés que les termes anglais dont l'équivalent français "direct" n'existe pas ou pour lesquels il existe un risque de confusion ("faux frères")

<i>Area</i>	<i>Zone</i>
<i>Arrow</i>	Flèche
<i>Box</i>	Boîte
<i>Bring (to)</i>	Amener
<i>Dashed</i>	Pointillé
<i>Data</i>	Données
<i>Display</i>	Représentation
<i>Facts</i>	Faits
<i>Goal</i>	But
<i>Issue</i>	Point, aspect, thème
<i>Key</i>	Clé / Touche (du clavier)
<i>Lead to (to)</i>	Conduire à, induire
<i>Map</i>	Carte
<i>Outcome</i>	Résultat
<i>Potent</i>	Puissant
<i>Scale</i>	Échelle
<i>Screen</i>	Écran
<i>Set</i>	Groupe, jeu (de concepts)
<i>Size</i>	Taille
<i>Software</i>	Logiciel
<i>View</i>	Vue
<i>Window</i>	Fenêtre

Commentaires SVP

Nous accueillons avec plaisir vos commentaires sur ce tutoriel, sur son utilité et sur les moyens de l'améliorer.

Prière d'adresser un e-mail à tutor@banxia.com (info@aide-decision.ch). Merci d'avance.