

Les outils de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} nécessité

LES OUTILS DE 1^{ÈRE} NÉCESSITÉ : POUR IDENTIFIER UN PROBLÈME	
Remue-méninges ou brainstorming	Séance de travail permettant de produire, en groupe des idées.
Fiche d'acquisition de données	Imprimé préenregistré permettant de recueillir les informations nécessaires pour déterminer les causes d'un problème.
Vote simple	Technique de présélection des problèmes à traiter suite à une séance de brainstorming.
Vote pondéré	Technique de sélection finale du problème que le groupe souhaite résoudre en premier, à partir des résultats d'un vote simple.
Graphique	Visualisation d'un ensemble de données sous une forme simple mettant en évidence un message.
QOQCP	Technique de recherche d'informations sur un problème et ses causes : Quoi, Qui, Où, Quand, Comment et Pourquoi
Diagramme causes-effets (méthode des familles)	Arborescence visualisant le problème et ses causes potentielles regroupées autour des 5 M : Main d'œuvre, Matériel, Matière, Méthode et Milieu.
Diagramme F/t	Graphique à points permettant de mesurer les fluctuations d'un paramètre dans le temps.
Diagramme de Pareto	Graphique à colonnes classant les causes d'un problème en ordre décroissant.
Rapport de projet	Imprimé préenregistré permettant de décrire le projet.
Diagramme de progrès	Graphique à points indiquant la situation actuelle du problème faisant l'objet d'un travail de groupe par rapport à l'objectif visé.
LES OUTILS DE 2^{ÈME} NÉCESSITÉ : POUR ABORDER UN PROBLÈME	
Matrice de pondération	Technique de sélection finale du problème que le groupe souhaite résoudre en premier, à partir des résultats d'un vote simple.
Diagramme de cheminement	Technique de visualisation d'un processus indiquant l'enchaînement des séquences nécessaires pour assumer une fonction.
Diagramme causes-effet (méthode du processus)	Technique de visualisation des causes d'un problème à partir d'un diagramme de cheminement.

Diagramme multi-critères	Matrice à deux entrées permettant de comparer les solutions proposées.
Diagramme de GANTT	Graphique en réseau permettant l'ordonnement d'un plan d'action.
Logigramme	Le logigramme est une technique de visualisation qui décrit de façon détaillée les étapes d'un processus.
Diagramme des forces	Technique de sélection des actions prioritaires à engager en fonction des causes identifiées.
Arbre de décision	Arborescence permettant de comparer plusieurs solutions qui sont mutuellement indépendantes.
Diagramme fléché	Technique d'ordonnement d'un ensemble de tâches à accomplir pour atteindre l'objectif visé.
Diagramme CEDAC	Technique dynamique de visualisation des actions engagées et des résultats obtenus en temps réel qui utilise des fiches de faits et des fiches d'actions.
Diagramme ACE	Technique dynamique de visualisation des actions engagées et des résultats obtenus en temps réel qui utilise des diagrammes de Pareto.
LES OUTILS DE 3ÈME NÉCESSITÉ : POUR VOIR PLUS LARGE	
Diagramme polaire	Graphique en forme étoilée permettant de visualiser les forces et faiblesses d'un ensemble de paramètres.
Diagramme d'Euler	Ensemble de cercles mettant en évidence points communs et différences entre paramètres triés à l'aide de critères les caractérisant.
Diagramme événementiel	Graphique à points permettant de mesurer les fluctuations d'un paramètre dans le temps.
Diagramme de dispersion	Graphique à points mettant en évidence la relation qui peut exister entre deux ensembles de données.
Diagramme de battes	Technique permettant de positionner sur un graphique les caractéristiques de plusieurs éléments mesurables et de la comparer à partir des mêmes critères de sélection.
Histogramme de fréquences	Graphique à colonnes permettant de visualiser la distribution de données mesurables, à partir de critères appelés classes.
Typoscopie de problème	Technique de reformulation d'un problème et de ses causes.