

Innovation

Une approche multidimensionnelle

Jean-Pierre LEAC

www.lescahiersdelinnovation.com

Plan du cours

- Thèmes abordés
 - L'innovation – notions
 - La stratégie et l'innovation
 - Le management d'un projet innovant
 - La créativité
 - Le financement de l'innovation

Plan du cours

- Ce qui a été vu en session 1
 - La notion d'innovation
 - La caractérisation de l'innovation
 - Travail sur un cas réel (demande de financement)
- Aujourd'hui, session 2
 - Fin de la partie “caractérisation de l'innovation”
 - En groupe, terminer la caractérisation de l'innovation du cas réel (notation)
 - En groupe, finaliser la préparation et organiser une séance de créativité (notation)

Déroulement du cours

- Se créer un compte sur le site :
www.lescahiersdelinnovation.com
- Travail en groupe (à deux ou trois)
 - un projet innovant d'une entreprise de la région
 - un projet de startup de la Région (publication sur LCI)
 - préparation d'une séance de créativité (rédaction d'une "fiche outil", possibilité de filmer la séance de créativité)
- Travail individuel
 - rédaction d'un article : "c'est pas si simple d'innover : ma démarche , mes difficultés, mes réussites" (publication, video)
 - Étude de cas (examen final)

Pour aujourd'hui

- Individuellement, lire les documents suivants (sur LCI)
 - Quelle définition donner de l'innovation ?
 - Vers le market push
 - La grille d'analyse de BpiFrance
 - L'innovation de rupture, c'est quoi ?
 - Quiz sur l'innovation
- Individuellement, commencer le travail sur « c'est pas si simple d'innover : ma démarche , mes difficultés, mes réussites » (soigner le format, prévoir une vidéo ..., commencer à rédiger sur LCI).
- En groupe, préparer une séance de créativité pour le cours suivant
 - Voir <http://www.lescahiersdelinnovation.com/2016/02/les-seances-de-creativite/>
 - Voir <http://www.lescahiersdelinnovation.com/2015/08/le-brainstorming/>
 - Préparer une « fiche descriptive », expliquer le fonctionnement au groupe
 - Choisir une « question »
 - Le debriefing de la séance de créativité sera publié sur LCI

Déroulement du cours

- Etudiants

- ABEIDNA Aichetou
- BLOUIN Arnaud
- DEBELS Baptiste
- GIL Johanne
- GOMME Marcia
- HALLYNCK Augustin
- KINDT Tiphaine
- MARAS Claire
- REYNAUD Romain
- SPAGNOLI Christopher

Groupe 1	Augustin
	Tiphaine
	Marcia
Groupe 2	Christopher
	Romain
	Claire
Groupe 3	Aicha
	Arnaud
Groupe 4	Baptiste
	Johanne

Étudiants / équipes

- Les travaux, la notation

		travail en groupe			travail individuel	
		Projet innovant d'une PME en région	Séance de créativité	Projet de startup	Etude de cas	"Ma démarche d'innovation"
ABEIDNA	Aichetou					
BLOUIN	Arnaud					
DEBELS	Baptiste					
GIL	Johanne					
GOMME	Marcia					
HALLYNCK	Augustin					
KINDT	Tiphaine					
MARAS	Claire					
REYNAUD	Romain					
SPAGNOLI	Christopher					

En jaune : notation par les étudiants

Les cahiers de l'innovation

- Création d'un compte personnel

RESSOURCES ET ÉCHANGES SUR L'INNOVATION ARTICLES, INTERVIEWS, OUTILS, RESSOURCES DOCUMENTAIRES

RESSOURCES - LES OUTILS POUR INNOVER 1 MAR, 2016

La carte heuristique ou mind-map

Toute activité demande la mobilisation de nos deux hémisphères cérébraux. Même s'il est faux de caricaturer à ce point leur fonctionnement, on peut dire afin de mieux comprendre que ceux-ci présentent des caractéristiques qui les spécialisent plutôt dans...

PLUS

VOTRE COMPTE

Identifiant

Mot de passe

Se souvenir de moi

Connexion

Connectez-vous avec:

Powered by OneAll Social Login

Sélectionner une catégorie

RÉCEMMENT

- La carte heuristique ou mind-map

Les cahiers de l'innovation

- L'interface d'administration

The screenshot displays the WordPress admin dashboard. At the top, the site name 'Les cahiers de l'innovation' is visible, along with a '+ Créer' button and a 'BackWPup' notification. The user profile 'Salutations, Jean-Pierre Leac' is shown in the top right corner. The left sidebar contains a menu with 'Articles' selected, and its sub-menu items are circled in red: 'Ajouter', 'Catégories', 'Étiquettes', and 'Calendrier'. The main content area is titled 'Ajouter un nouvel article' and features a text input field, a media button, and a rich text editor with various formatting options. On the right, the 'Publier' sidebar shows the current state as 'Brouillon', visibility set to 'Public', and a 'Publier' button. Below this, there are sections for 'Image à la Une' and 'Catégories'.

Les cahiers de l'innovation

- Contact
 - jeanpierreleac@lescahiersdelinnovation.com
 - <http://fr.linkedin.com/in/jpleac>
 - @jpleac

The image shows a screenshot of a Twitter profile and feed. The profile is for **jpleac** (@jpleac), with 1,201 tweets, 302 followers, and 600 subscribers. The profile picture is a yellow chick, and the header image is a blue and yellow abstract graphic. The feed shows a tweet from **Victoria Lynden** (@VictoriaLynden) retweeted by **Imran Hafeez Panhwar**. The tweet text is: "#Coffee grounds are being used in 3D printing! bit.ly/1OixVgX #sustainability #innovation". Below it is a tweet from **payname** (@payname) dated 15 Jan., with the text: "Créez une Cagnotte Gratuite pour partager les Frais de votre Weekend à la Montagne. bit.ly/204sIxD". The tweet includes a photo of three people skiing in a snowy mountain landscape. The right sidebar shows suggestions for **Arun Sundararajan**, **Région Limousin**, and **Auvergne Rhône-Alpes**. The footer of the page contains copyright information for 2016 Twitter and links to various policies.

Plan du cours

- Ce qui a été vu en session 1
 - La notion d'innovation
 - La caractérisation de l'innovation
 - Travail sur un cas réel (demande de financement)
- Aujourd'hui, session 2
 - **Fin de la partie “caractérisation de l'innovation”**
 - En groupe, terminer la caractérisation de l'innovation du cas réel (notation)
 - En groupe, finaliser la préparation et organiser une séance de créativité (notation)

L'innovation

- Quelle doit être la première chose qu'une entreprise doit faire pour innover ?
- Faut-il faire de la R&D (recherche et développement) pour innover ?
- Une innovation peut-elle être un échec commercial ?
- Un produit *designé* est-il innovant ?



L'innovation

- “Du point de vue des entreprises et de leurs dirigeants, (...) l'innovation est le fruit d'un processus global dans lequel la R&D n'est qu'un ingrédient parmi d'autres, à intégrer dans une démarche organisationnelle complexe.”
- Pour une nouvelle vision de l'innovation, Pascal Morand et Delphine Manceau, rapport (2009)

L'innovation

- “Il faut sans cesse s'appuyer sur une avant-garde agissante. Il n'y a jamais de consensus préalable à l'innovation. Toute innovation transformatrice est d'abord une déviance.”
 - Edgar Morin, Sociologue et philosophe français



L'innovation, on revient de loin ...

- Premièrement ...
 - L'innovation est un processus et un résultat "économique" centré sur l'entreprise
- Quelques définitions :
 - Manuel d'Oslo
 - Manuel de Frascati
 - Innobarometre
 - OCDE
 - J'innove en Nord-Pas de Calais

L'innovation, quelques définitions

- Manuel de Frascati (suite conférence de 1963!, dernière version 2002)
 - L'innovation peut être considérée comme la **transformation d'une idée en un produit nouveau** ou amélioré introduit sur le **marché**, ou un procédé opérationnel nouveau ou amélioré utilisé dans l'industrie ou dans le commerce, ou en une nouvelle démarche à l'égard d'un **service social**.
- Manuel d'Oslo (1ère version en 1992)
 - On entend par **innovation technologique de produit**, la mise au point/commercialisation d'un produit plus performant dans le but de fournir au consommateur des services objectivement nouveaux ou améliorés. Par innovation technologique de procédé, on entend la mise au point/adoption de **méthodes de production** ou de distribution nouvelles ou notablement améliorées. Elle peut faire intervenir des changements affectant - séparément ou simultanément- les matériels, les ressources humaines ou les méthodes de travail.

L'innovation, quelques définitions

- Innobarometre (UE, depuis 2001)
 - L'innovation recouvre un large éventail d'activités destiné à améliorer la **performance** des entreprises. Cela comprend le développement d'un nouveau ou sensiblement amélioré produit, service, circuit de distribution, processus de fabrication, d'une **méthode de vente** ou d'une **méthode d'organisation**.
- OCDE
 - l'innovation se définit comme l'ensemble des démarches scientifiques, technologiques, organisationnelles, financières et commerciales qui aboutissent, ou sont censées aboutir, à la réalisation de produits ou procédés **technologiquement nouveaux ou améliorés**.

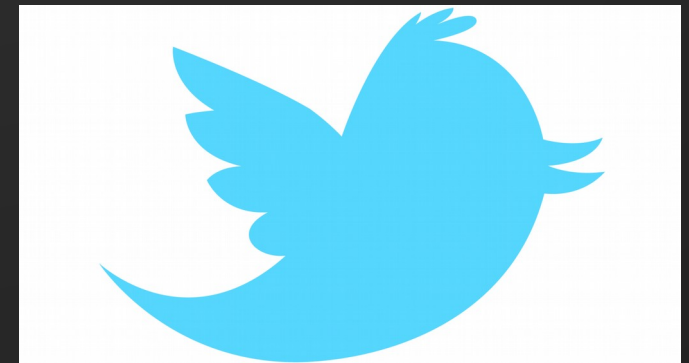
L'innovation, quelques définitions

- J'innove en Nord-Pas de Calais
 - "Apporter quelque chose de nouveau sur un marché, utile à ses clients et générateur de profit"



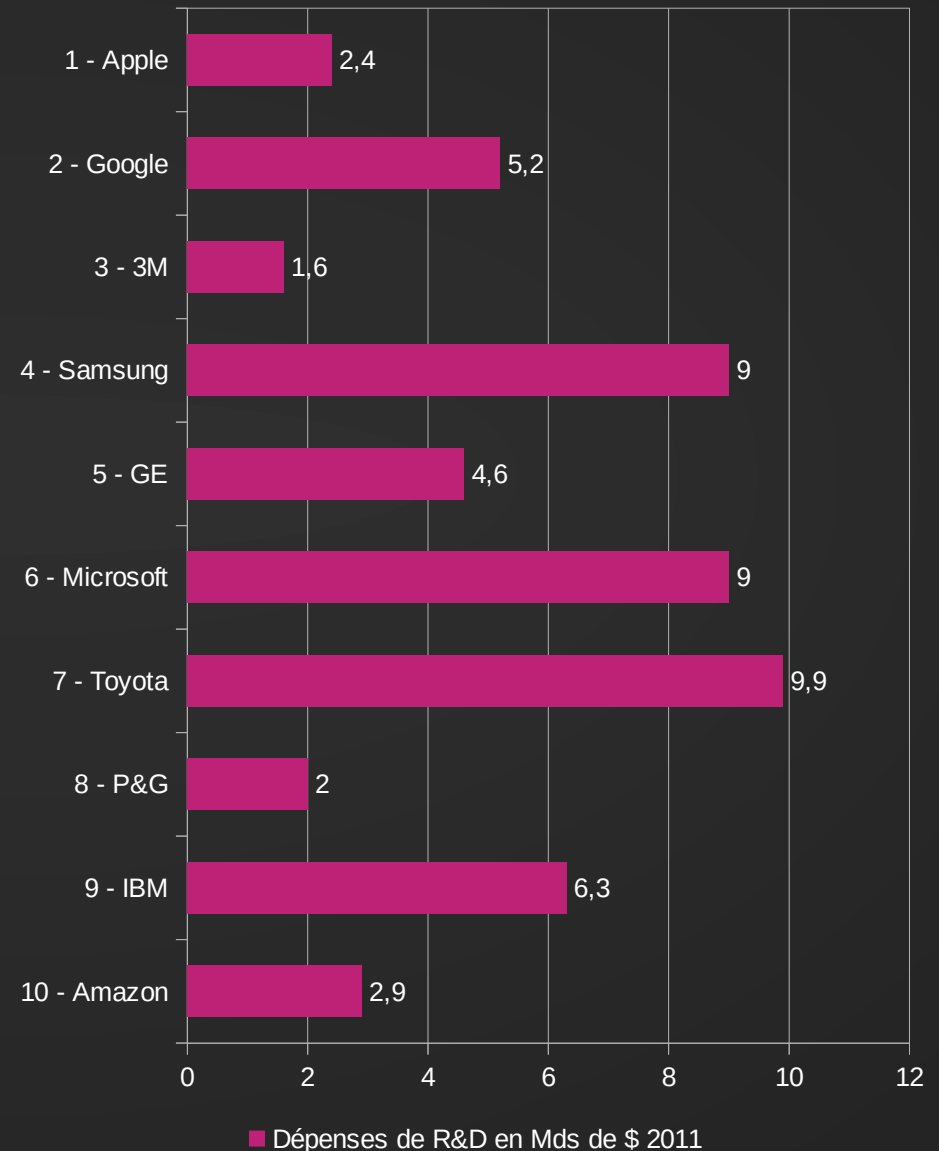
L'innovation et la technologie

- Une bonne partie des innovations qui ont transformé leur marché ces dernières années ne relève pas d'innovation principalement technologique.
 - Par exemple : **les réseaux sociaux en ligne ou les messages Twitter** ont inventé de nouvelles formes de communication qui font désormais partie du quotidien de centaines de millions de personnes, sans produire d'innovation technique significative ni, le plus souvent, s'appuyer sur des technologies particulièrement avancées : fin 2013, Twitter ne possédait que... 2 brevets ;



L'innovation et la technologie

- Les entreprises considérées comme les plus innovantes ne sont pas celles qui dépensent le plus en R&D
- Apple est souvent citée comme la plus innovante mais n'apparaît qu'en 53ème position pour les dépenses de R&D en 2011



L'innovation et la technologie

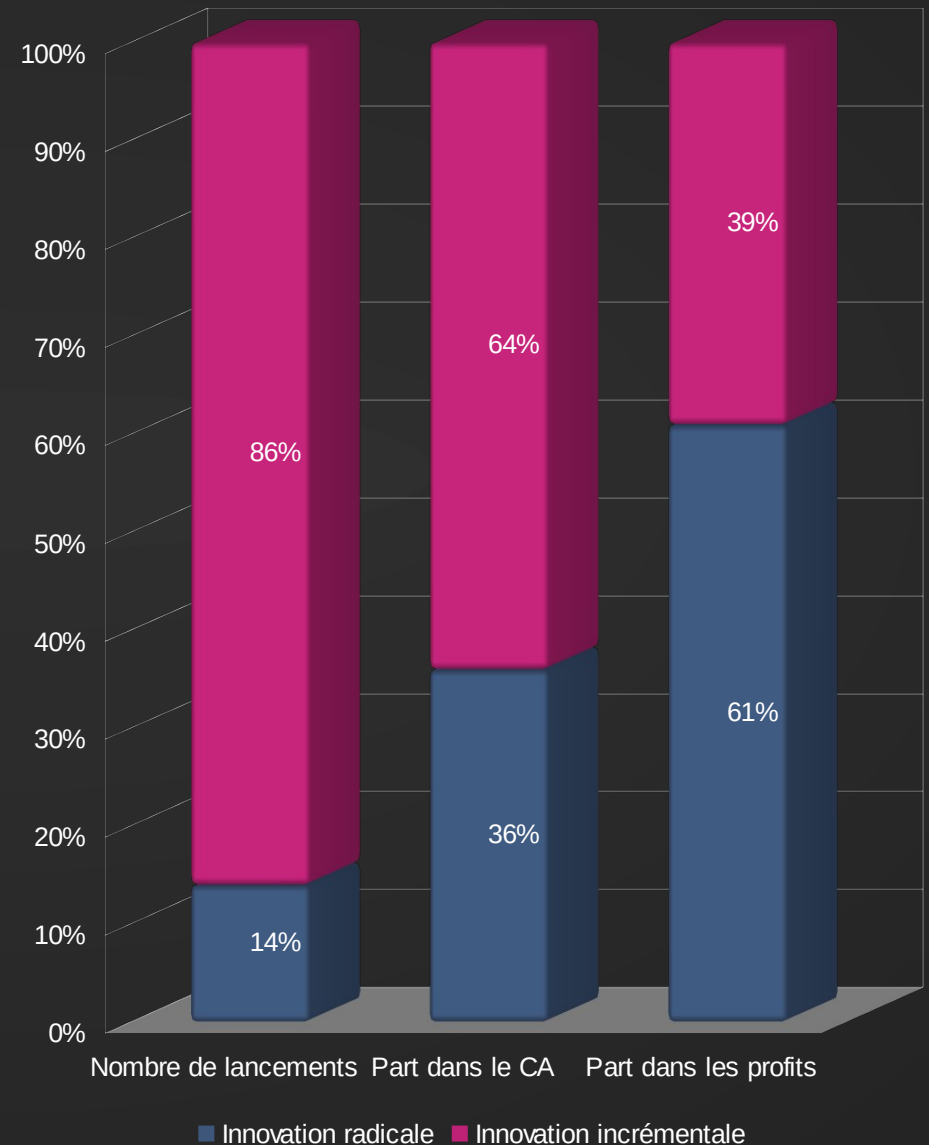
- Zara a connu **la plus forte croissance mondiale des enseignes de mode** en choisissant de renouveler sa gamme chaque mois : ni réapprovisionnement, ni différenciation selon les pays ;
- le covoiturage est en train de devenir un **mode de transport collectif concurrent du train**, en se fondant simplement sur des plateformes de mise en relation associées à des systèmes « de confiance » (évaluation des utilisateurs, gestion des échanges d'argent) ;
- le **micro-crédit** a permis à des millions de personnes dans le monde de développer leur activité en organisant autrement la distribution et le remboursement de crédit.
- Aucune de ces innovations ne s'appuie sur la création ou l'amélioration de la technologie pour créer de la valeur et se différencier de la concurrence.

ZARA



Innovation incrémentale et radicale

- L'innovation permet de
 - Réduire les coûts : innovation de process
 - Augmenter le CA : innovation de produit
- L'innovation peut être
 - Incrémentale : changement limité par rapport à l'existant, pas de savoir-faire nouveau
 - De rupture (ou radicale) : modifie les références habituelles sur la valeur perçue d'une offre et de son coût et s'accompagne souvent de savoir-faire nouveaux



Source : Blue Ocean Strategy, Kim et Mauborgne

Les modèles d'innovation

- 2 conceptions "opposées" ?
 - L'innovation poussée par les technologies
 - L'innovation tirée par le marché

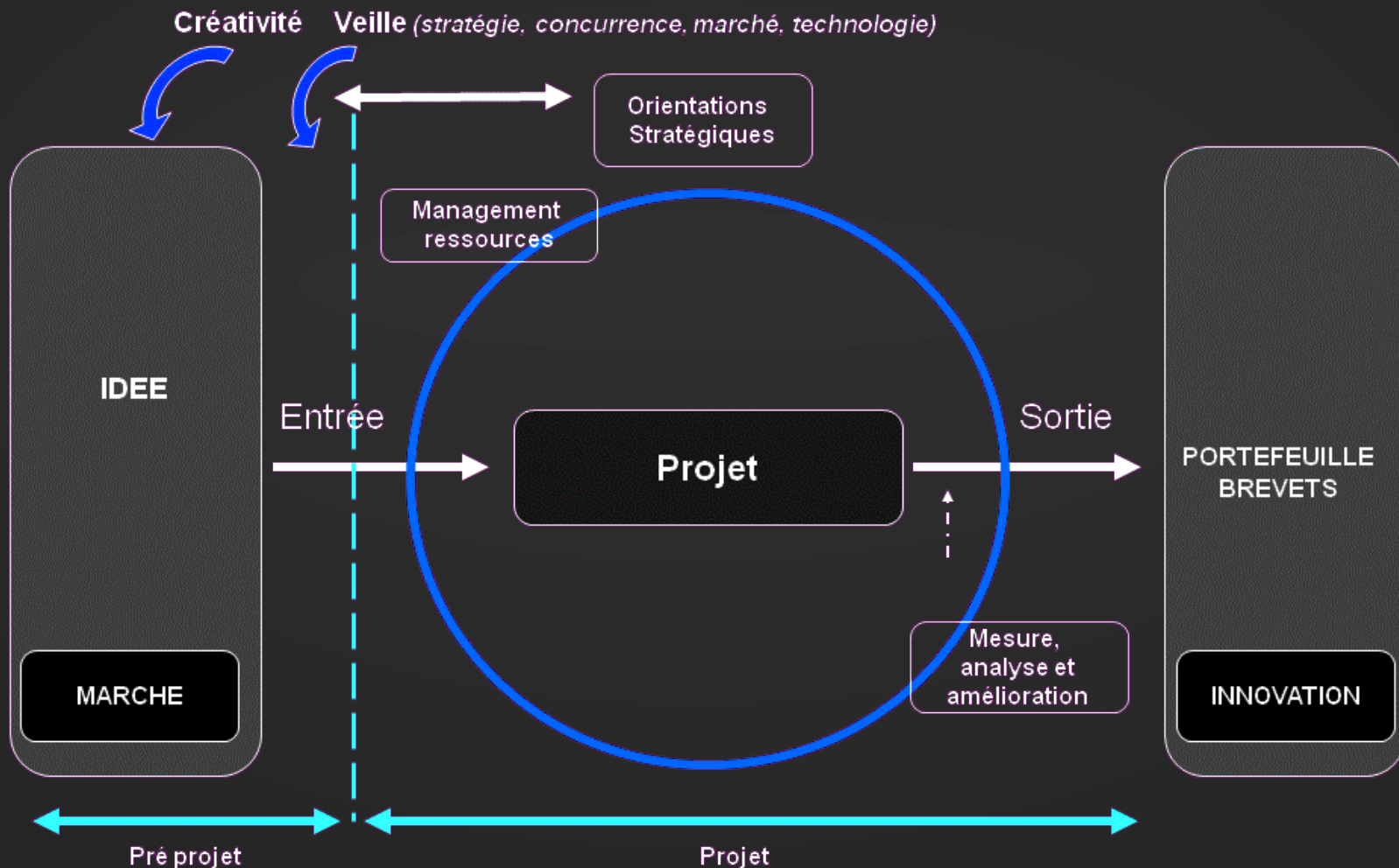
- Voir aussi :
<http://www.lescahiersdelinnovation.com/2015/03/vers-le-market-push/>

Les modèles d'innovation

- L'innovation poussée par les technologies :
 - Identification des technologies clés
 - Les technologies contribuent à la création de valeur
 - S'appliquent à un grand nombre de marchés
 - Non facilement appropriables par la concurrence
 - Permettent l'élaboration d'une stratégie technologique
 - Pousse à être attentif à l'allocation de ressources, aux partenariats...

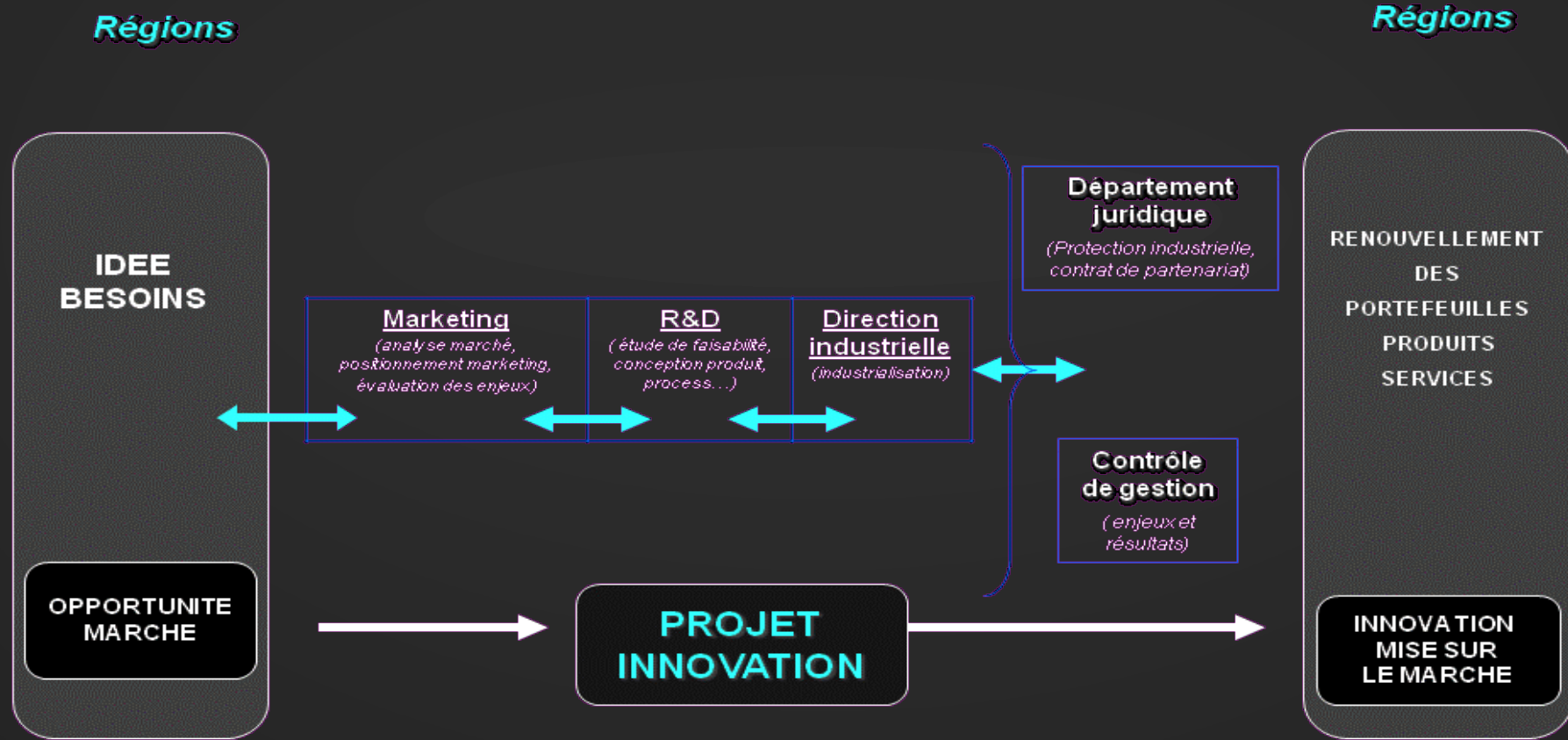
Les modèles d'innovation

- L'innovation tirée par le marché :



Les modèles d'innovation

- L'innovation tirée par le marché :



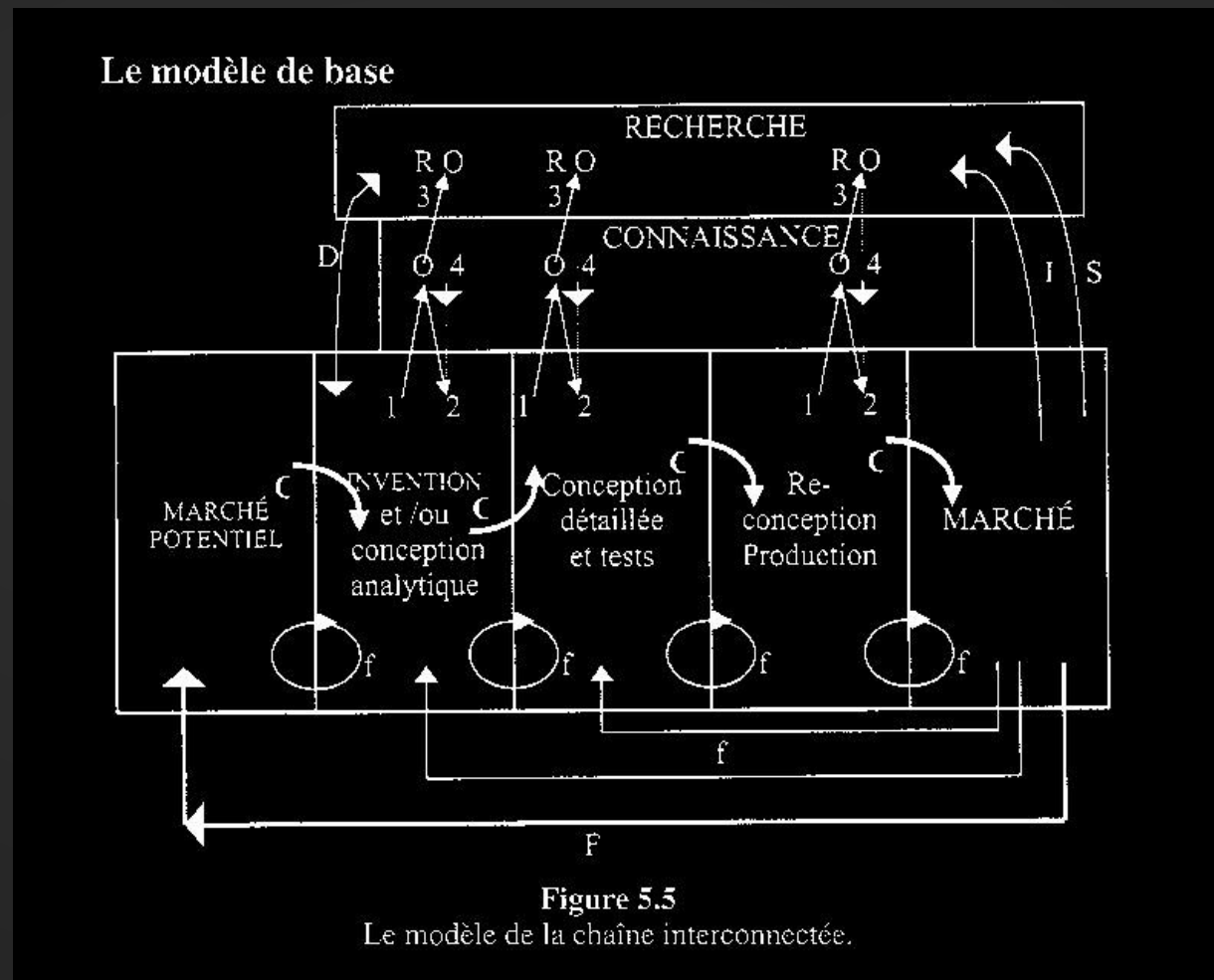
L'innovation : dilemme

- Dilemme :
 - L'entreprise doit en permanence "exploiter" pour assurer son existence "économique"
 - et "explorer" pour assurer son avenir
- L'entreprise doit être organisée pour innover :
 - Marketing
 - Veille
 - Gestion du portefeuille technologique
 - Identification des technologies clés
 - Élaboration d'une stratégie technologique
 - Allocation de ressources, partenariats...
- Conception
 - Analyse de la valeur

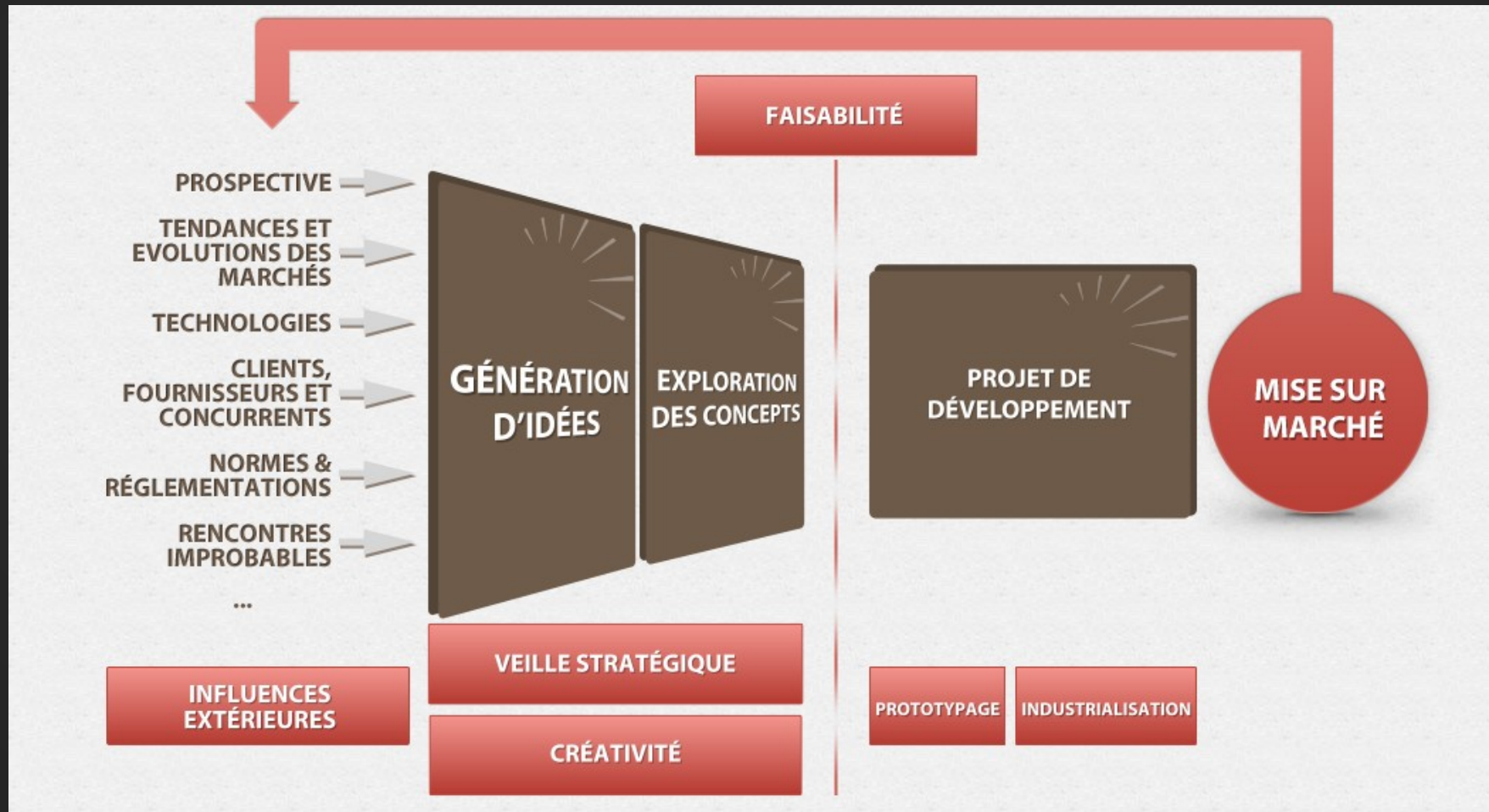
Voir le site <http://www.organiserlinnovation.com>

Les modèles d'innovation

- Klyne et Rosenberg



Les modèles d'innovation

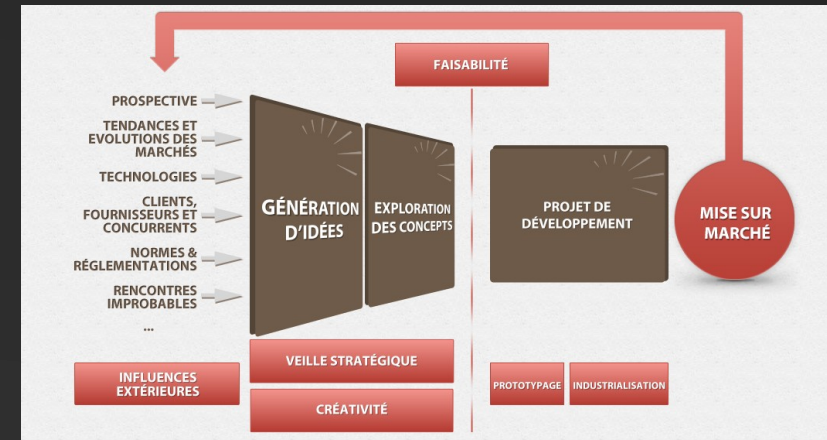


Plan du cours

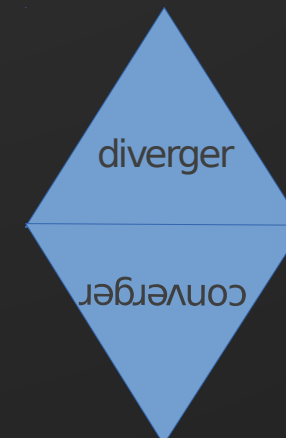
- Ce qui a été vu en session 1
 - La notion d'innovation
 - La caractérisation de l'innovation
 - Travail sur un cas réel (demande de financement)
- Aujourd'hui, session 2
 - En groupe, finaliser la préparation et organiser une séance de créativité (notation)

La génération d'idées (idéation)

- Vidéo : stimuler la créativité dans les organisations + vidéo bonus
- Séances de créativité : session de travail dont la durée est fixée et au cours de laquelle un groupe se laisse guider par un animateur avec des méthodes précises, définies en amont
- Pour : résoudre un problème, trouver de nouvelles idées de produits, réfléchir différemment sur des solutions techniques, une stratégie, un nom de produit ...
- Deux temps :



- Deux temps



Les étapes d'une séance de créativité

Présentation du sujet

Les règles de la
créativité

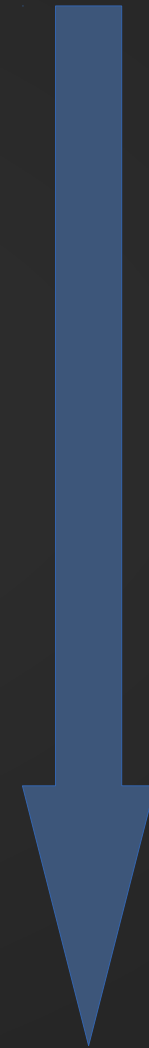
jeu

Chauffe

Phase divergente

Phase convergente


Concrétisation



L'avant-séance de créativité

- Fiche RECAP

Nom de la séance de créativité					
	Caractéristiques	Acteurs	Domaine	Rôle	Endroit
CADRE					
RESULTATS	Types de résultats (concrets, nouveaux ou conceptuels) quantité de résultats souhaitée format des résultats (fiches idées, maquette, dessin, prototype, ...)				
CONTRAINTES	Définition des limites du sujet				



L'avant-séance de créativité

- Fiche RECAP
 - Cadre
 - Caractéristiques : souvent techniques, à quoi ça sert ?
 - Acteurs : à qui ça s'adresse ?
 - Domaine : secteur d'activité, entourage, ...
 - Rôle : dans quel but (le produit sera utilisé) ... ?
 - Endroit : où le produit sera-t-il utilisé ? Vendu ?
 - Résultats : à court terme ? Long terme ? Quelle forme ?
 - Contraintes : définir ce qui est "hors sujet", les contraintes qui s'imposent
 - Liste de mots clé : liste de mots qui peuvent alimenter les méthodes de créativité mises en œuvre ...
 - Nom de la séance de créativité : à trouver en dernier

Quelques méthodes de créativité

- Méthodes associatives
 - **Méthode chauffe** : échauffer le cerveau ...
 - **Méthode mindmapping** : éclater un mot, utile pour lancer un groupe et utiliser les résultats dans d'autres méthodes
 - **Méthode brainstorming direct** : aller plus loin dans une solution, finir une autre méthode, ...
 - **Méthode brainstorming indirect**
- Méthodes analogiques
 - **Méthode analogie** : chercher des solutions dans un contexte différent
 - **Méthode inverse** : chercher les solutions au problème inverse
- Méthodes combinatoires
 - **Méthode matrice tableau** : croiser deux bases de données
 - **Méthode matrice croisée** : croiser 3 à 5 bases de données
- Changement de repère
 - **Méthode mise en situation** : travailler une des composantes des résultats souhaités
 - **Méthode scénario** : aller très loin dans l'imaginaire

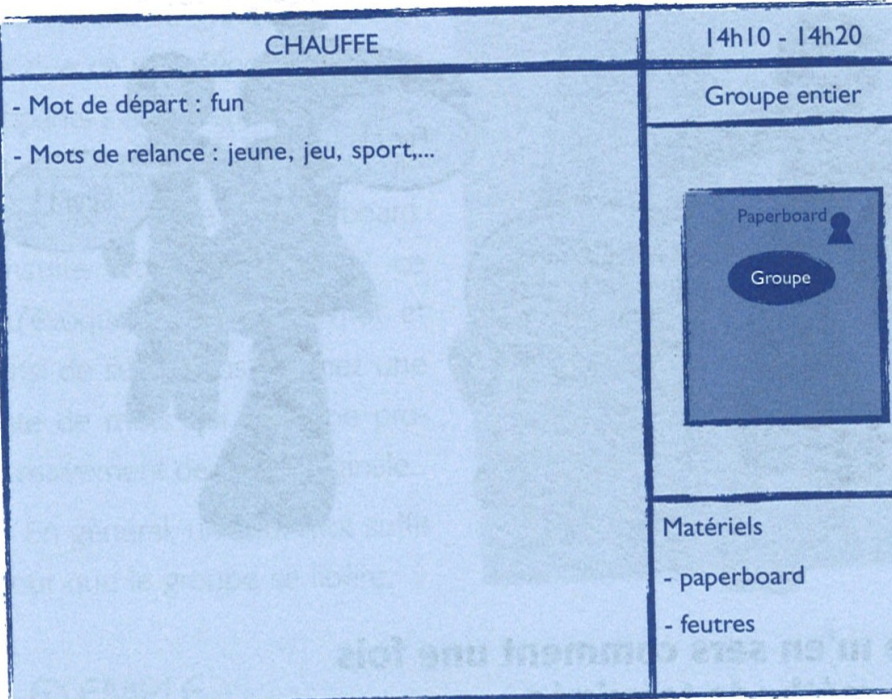

Quelques méthodes de créativité

- Le “jeu”
 - Exemples vidéo : l'iceberg / le jeu des photos

Quelques méthodes de créativité

- La chauffe (la purge)
 - vidéo


► Fiche associée à la chauffe pour le carnet de route¹

CHAUFFE	14h10 - 14h20
- Mot de départ : fun - Mots de relance : jeune, jeu, sport,...	Groupe entier
	
	Matériels - paperboard - feutres

Quelques méthodes de créativité

- Le mindmapping
 - vidéo

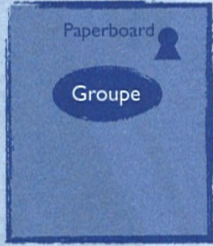
► Fiche associée au mind mapping pour le carnet de route

MIND MAPPING	14h10 - 14h20
- Expliquer en quelques mots ce qu'est un mind mapping (exemple : fruit - pomme - ver - terre - ...)	Groupe entier
- Mot de départ : ouverture	
	Matériels
	- paperboard - feutres

Quelques méthodes de créativité

- Le brainstorming direct
 - vidéo


► Fiche associée au brainstorming direct pour le carnet de route

BRAINSTORMING DIRECT	14h10 - 14h25
- Question de départ : Comment relancer le marché du yaourt ?	Groupe entier
- Questions de relance : <ul style="list-style-type: none">- Citez-moi des exemples de produit qui ont connu une deuxième jeunesse.- Qu'est ce qui vous ferait faire un grand pas en avant en matière de nourriture ?	
	Matériel <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres

Quelques méthodes de créativité

- Le brainstorming indirect
 - vidéo


► Fiche associée au brainstorming indirect pour le carnet de route

BRAINSTORMING INDIRECT	15h30 - 16h45
- Comment communiquer la sortie d'un livre ?	Groupe entier
	
	Matériel <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres- post-it

Quelques méthodes de créativité

- L'analogie


► Fiche associée à l'analogie pour le carnet de route

MÉTHODE ANALOGIE	15h10 - 15h55
- Trouver des lieux de vie différents	Groupe entier
Les domaines à explorer	
- le domaine animalier	
- les professions où il faut dormir loin de chez soi (camionneur; cosmonaute, ...)	
- dans une usine, une entreprise, dans une école	
	Matériel
	- paperboard
	- feutres

Quelques méthodes de créativité

- La méthode inverse


► Fiche associée à la méthode inverse pour le carnet de route

MÉTHODE INVERSE	15h - 15h40
<ul style="list-style-type: none">- Question de départ : Comment gaspiller l'énergie dans une maison ?	Groupe entier
<ul style="list-style-type: none">- Questions de relance :<ul style="list-style-type: none">- Comment gaspiller de l'énergie dans la cuisine, la salle à manger, la salle de bain, les toilettes, le jardin, la salle de musculation de papa, le garage, la cabane au fond du jardin, la chambre, le salon, le grenier,...- Quels objets pourraient permettre de gaspiller encore plus ?	 <p>The diagram shows a rectangular 'Paperboard' with a small person icon in the top right corner. In the center of the board is a dark oval containing the word 'Groupe'.</p>
	Matériel <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres

Quelques méthodes de créativité

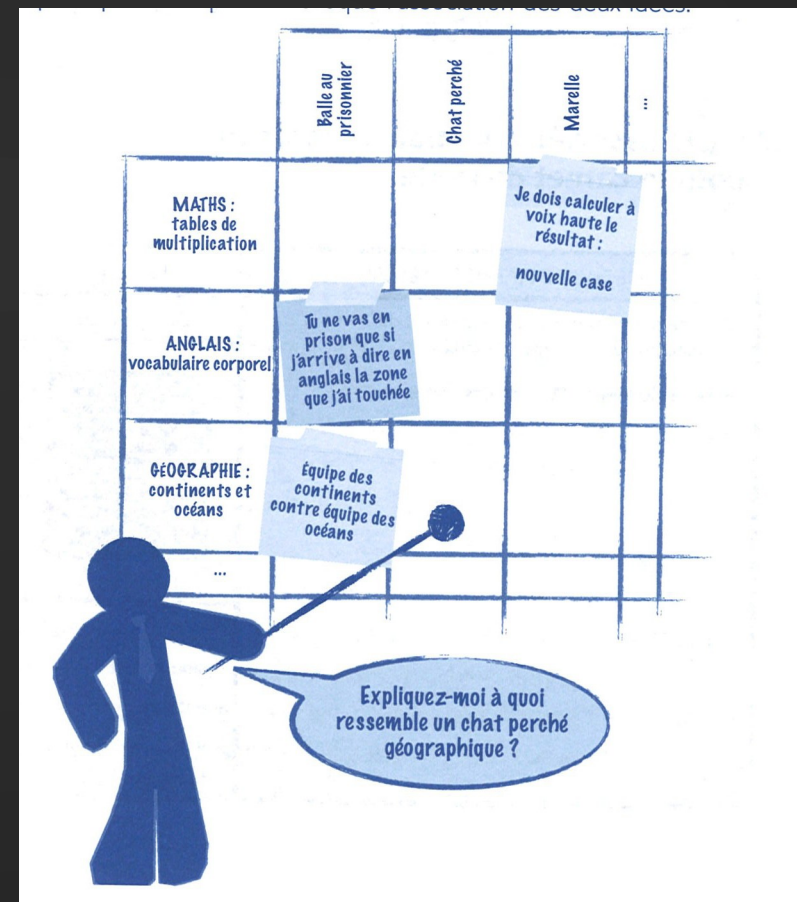
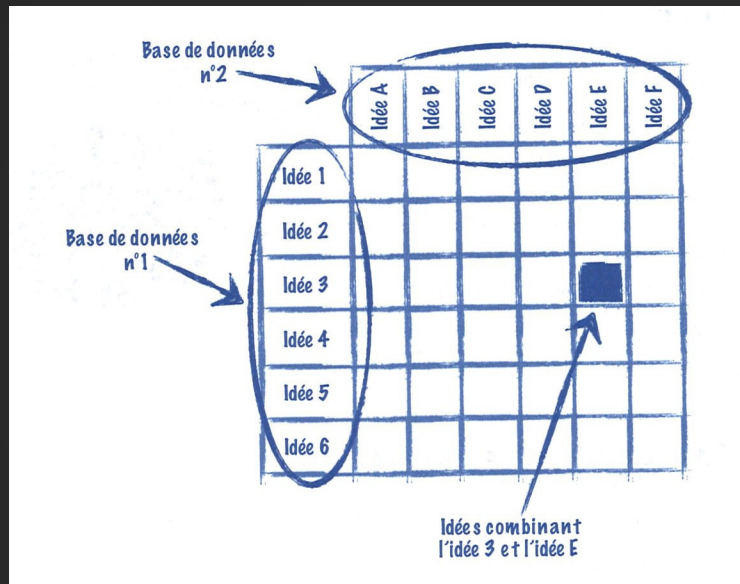
- Matrice tableau
 - vidéo

► Fiche associée à la matrice tableau pour le carnet de route

MÉTHODE MATRICE TABLEAU	16h - 17h
<ul style="list-style-type: none">- Base de données n°1 : 15 idées issues du brainstorming « les types de jeux ».- Base de données n°2 : liste des matières	Groupe entier
	
	Matériel <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres- liste des disciplines de course à pied

Quelques méthodes de créativité

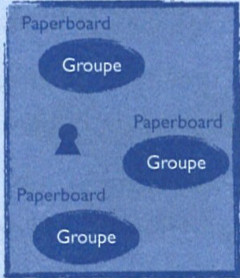
- Matrice tableau



Quelques méthodes de créativité

- Matrice croisée

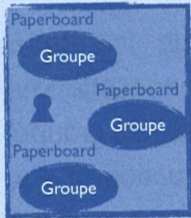
► Fiche associée à la matrice croisée pour le carnet de route

MÉTHODE MATRICE CROISÉE	15h10 - 16h10
<ul style="list-style-type: none">- Base de données n°1 : les types de cuisine- Base de données n°2 : les possibilités de lieu- Base de données n°3 : les ambiances	<p>Groupe entier</p>  <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres

Quelques méthodes de créativité

- Mise en situation


► Fiche associée à la mise en situation pour le carnet de route

MISE EN SITUATION	16h15 - 17h15
<p>La première mise en situation consiste à cacher un cube jaune dans un jardin tropical.</p> <p>La deuxième mise en situation consiste à créer le radiateur parfait pour s'intégrer aux différentes habitations que vous avez sélectionnées. Par exemple, une roulotte, un igloo, un château, une tente, les égouts, une navette spatiale,... avec pour chacun une image illustrante.</p> <p>La troisième mise en situation consiste à lister tous les meubles et composants d'une maison et de les dériver en radiateur.</p>	<p>3 groupes de 3</p>  <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- paperboard- feutres- images de jardin

Quelques méthodes de créativité

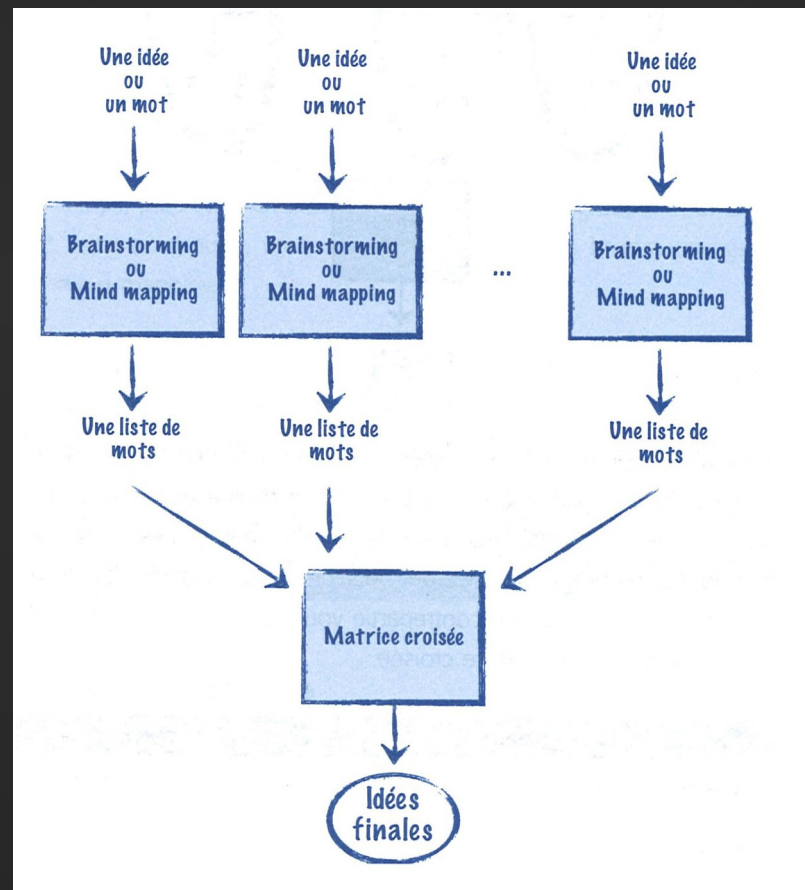
- Scénario

► Fiche associée au scénario pour le carnet de route

SCENARIO	16h - 17h
« Vous êtes à présent les dieux de la création, vous avez tous les droits et du matériel pour construire ce monde. Je vous demande donc de le construire et de m'expliquer la vie sur ce monde. »	Groupe entier
	
	Matériel - paperboard - feutres

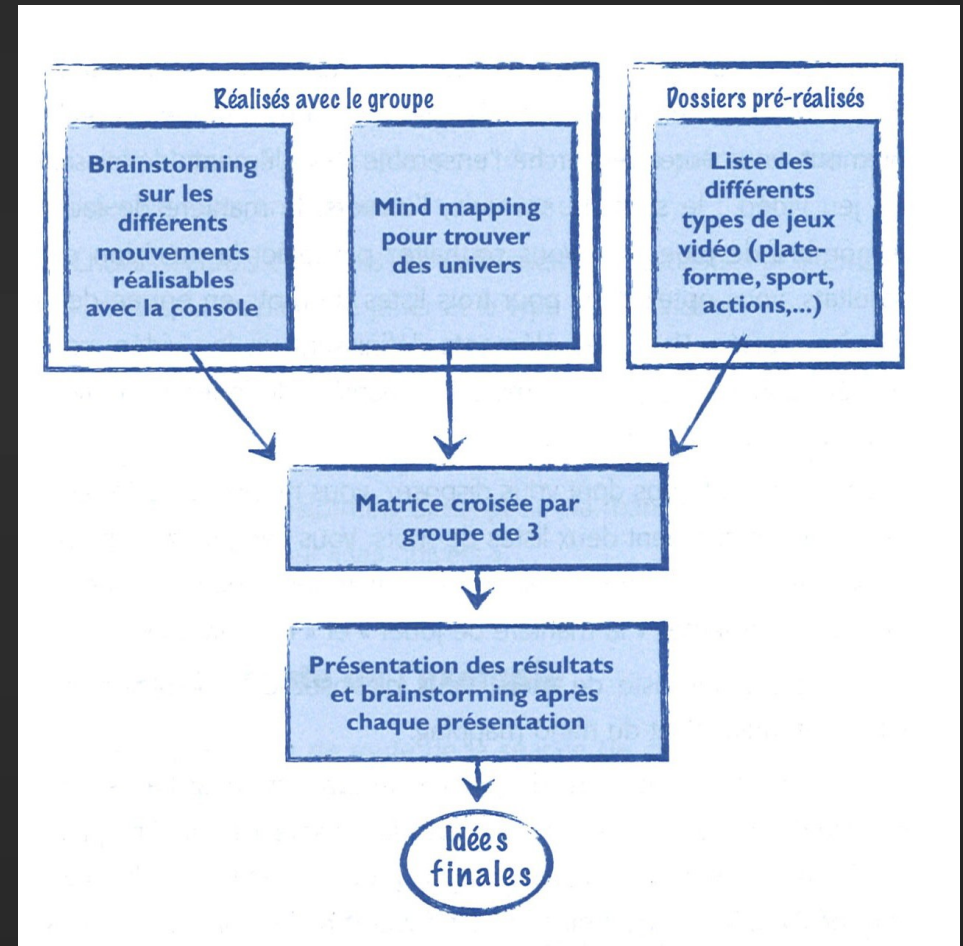
Quelques méthodes de créativité

- La trame des pragmatiques




Quelques méthodes de créativité


- La trame des pragmatiques
 - Une société de jeu video souhaite créer de nouveaux jeux qui reconnaissent le mouvement des joueurs.
 - On vous demande de trouver 10 idées concrètes de jeux vidéos qui exploitent les possibilités de la console.



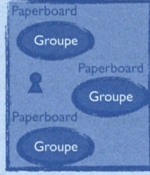
Quelques méthodes de créativité

- Carnet de route de l'exemple - pragmatique

BRAINSTORMING ORAL	14h20 - 14h35
Brainstorming sur les mouvements réalisables avec la console.	Groupe entier
<p>RELANCE :</p> <p>Si on associe la manette avec un objet, quels autres mouvements peut-on réaliser ?</p> <p>Quelles actions de la vie courante peut-on imiter avec les manettes ?</p> <p>NB : Ce brainstorming doit être vivant. Vous devez donner à chacun une manette ou un objet qui modélise la manette pour qu'il exécute en temps réel les mouvements.</p>	
	Matériel - paperboard - feutres - la console

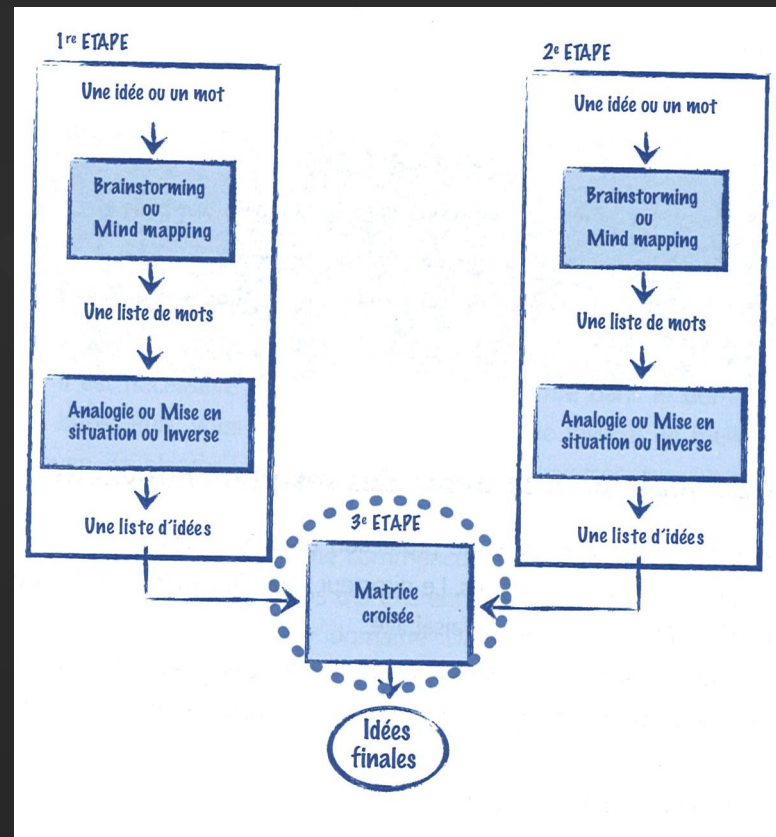
MIND MAPPING	14h35 - 15h
<p>- Expliquer en quelques mots ce qu'est un mind mapping (exemple : fruit - pomme - ver - terre - ...)</p> <p>- Mot de départ : vous avez mis dans un sac les mots (bleu, maison, voiture, voyage et espace). Vous demandez à une personne de piocher le mot de départ.</p> <p>- Faire 2 mind mapping de 5 minutes et après chaque mind mapping regrouper les mots trouvés en thème de façon à ce qu'ils représentent un univers. Par exemple l'univers « automobile ».</p>	Groupe entier 
	Matériels - paperboard - feutres - sac avec les mots

Avant de commencer la matrice croisée, faites faire une pause aux participants. Pendant cette pause, vous en profiterez pour aménager la salle en trois parties. Vous recopierez l'ensemble des idées retenues à la suite du brainstorming et du mind mapping.

MATRICE CROISÉE	15h15 - 16h50
<p>À partir des résultats sur les types de mouvements réalisables, les différents types d'univers et les dossiers sur les types de jeux vidéo, chaque groupe doit trouver des jeux vidéo qui combinent ces 3 résultats.</p> <p>Vous leur donnez un objectif par exemple 4 jeux vidéos en une heure. À la fin de l'heure, ils présenteront leurs résultats aux deux autres groupes (2 minutes de présentation par jeu).</p> <p>Durant cette heure, vous êtes un électron libre. Votre rôle sera de relancer le groupe. Suivant leur avancement, vous leur demanderez de développer le contenu du jeu, de faire des dessins, de préparer une scène de mise en situation pour la présentation, ...</p>	3 groupes de 3 
	Matériels - paperboard - feutres - dossiers type de jeux vidéo

Quelques méthodes de créativité

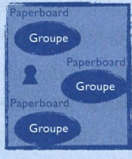
- La trame des polyvalents




Quelques méthodes de créativité

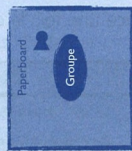
- Carnet de route de l'exemple - polyvalents


BRAINSTORMING
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Qu'est-ce que la protection dans notre monde ? ✓ Où rencontre-t-on la protection ? ✓ Dans quels sports ? ✓ Dans la vie de tous les jours ? ✓ Dans la vie professionnelle ?
Après le brainstorming, regroupez en grands thèmes les différentes idées.

ANALOGIE	14h50 - 15h30
<ul style="list-style-type: none"> - Vous répartissez les grands thèmes entre les 3 groupes. Chaque groupe doit faire des analogies pour les retranscrire sur la protection du bébé. - Au bout d'un quart d'heure, chaque groupe à deux minutes pour présenter ses résultats puis trois minutes pour débattre avec les autres groupes. - Les trois groupes se succèdent puis vous classez les grandes idées avec le groupe entier (écrivez verticalement cette liste sur une feuille de paperboard à part, en prévision de la matrice tableau). 	<p>Groupe entier</p>  <p>Matériel - paperboard - feutres</p>

Faites faire une pause de 10 minutes au groupe, pensez à nommer un responsable pour surveiller le temps.

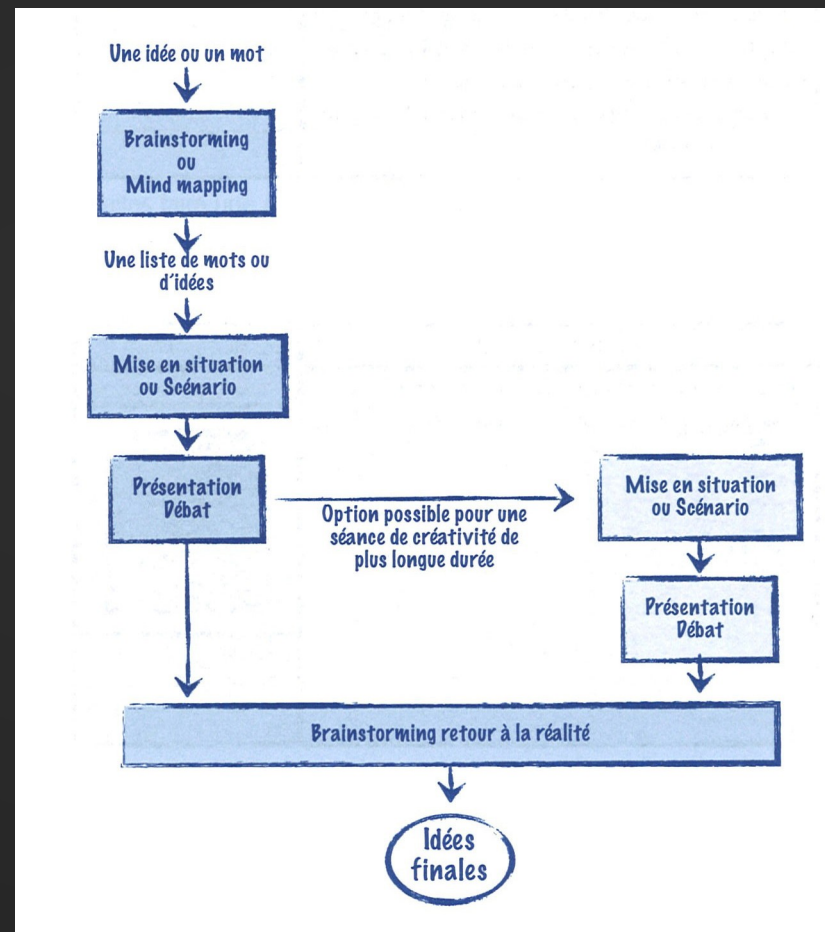
INVERSE	15h55 - 16h25
<p>Comment blesser un bébé ?</p> <p>Relance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ avec un objet ? ✓ dans une fête foraine ? ✓ à la piscine ? <p>Au bout d'un quart d'heure de délire sur comment blesser un bébé, vous reprenez chaque idée en l'inversant.</p> <p>Une fois cette étape réalisée, vous classerez les grandes idées (reprenez la feuille de paperboard utilisée pour le tri des idées issues de l'analogie pour écrire horizontalement les idées de l'inversion afin de préparer la matrice croisée).</p>	<p>Groupe entier</p>  <p>Matériel - paperboard - feutres</p>

MIND MAPPING	15h40 - 15h55
<p>Le mot central est « douleur ».</p>	<p>Groupe entier</p>  <p>Matériel - paperboard - feutres</p>

MATRICE CROISÉE	16h35 - 17h00
<p>Avec les idées de l'analogie et de l'inversion, faites des croisements pour trouver de nouvelles idées.</p>	<p>Groupe entier</p>  <p>Matériel - paperboard - feutres</p>

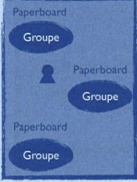


Quelques méthodes de créativité

- La trame des imaginatifs



Quelques méthodes de créativité

- Carnet de route de l'exemple

SCÉNARIO		15h00 - 15h45
Présentation générale du sujet commun : vous êtes en 2088, 44 ans plus tôt, il y a eu un bouleversement technologique qui a changé la face du monde.		3 groupes de 3
Les 3 scénarios pour chaque groupe :		
- Prenez trois objets insolites. Les 3 objets ont une valeur inestimable en 2088, ils sont même indispensables. Quelles sont leurs fonctions ? En quoi ils interagissent avec le monde et l'homme ? Où les trouve-t-on ?		
- Prenez un objet insolite. En 2088, l'objet que vous avez entre vos mains, d'allure simple, est en fait un concentré de technologie. Quelle est sa fonction ? De quoi est-il constitué ? Comment interagit-il avec l'homme avec son environnement ?		
- Prenez deux objets insolites. Avant 2088, la terre a été divisée en deux. Chaque objet appartient à chaque moitié et cet objet est en réalité essentiel à la vie de l'homme. En 2088, les deux parties de la terre se sont recollées et pour profiter du potentiel de chaque objet, les terriens ont choisi d'allier ces deux objets. Quelle est la particularité de chaque objet ? À quoi servait-il dans chacun des mondes ?		Matériel - paperboard - feutres - cartons - matériels de maquattages - Film de présentation 2088 - Papier d'aluminium - Objets insolites
BRAINSTORMING		14h20 - 14h50
Présentation générale sur les tendances dans les années à venir		Groupe entier
Demandez au groupe :		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ quelles actions l'homme pourra effectuer avec les avancées technologiques ? (précisez que vous ne souhaitez pas avoir de produits mais des actions). ✓ la technologie et le travail ✓ la technologie et les loisirs ✓ la technologie et les activités de tous les jours 		
		Matériel - paperboard - feutres - présentation des tendances futures
BRAINSTORMING DÉBAT RETOUR A LA RÉALITÉ		15h45 - 16h25
5 minutes de présentation par groupe		Groupe entier
Après chaque présentation, animer un brainstorming débat sur les idées qui séduisent et sur les solutions transposables en produit High-Tech.		
Relance : Et si cette idée était un produit High-tech se serait quoi ? Quelle serait sa fonction ?		
		Matériel - paperboard - feutres

► Carnet de route de l'exemple

Ci-dessous, le carnet de route de la séance (le carnet de route commence une fois la chauffe réalisée).

Quelques méthodes de créativité

- Tableau récapitulatif des trames

Tableau récapitulatif des trames

Résultats souhaités	Concret	Nouveau	Conceptuel
Composition du groupe	“Les pragmatiques” complétez avec des “polyvalents”	“Les polyvalents” complétez avec des “pragmatiques” et des “imaginatifs”	“Les imaginatifs” complétez avec des “polyvalents”
Schéma de la trame			
Les curseurs de temps	Le nombre de listes de mots à créer en groupe.	<ul style="list-style-type: none"> - Supprimez la matrice tableau - Supprimez la matrice tableau et la 2^e étape. 	Possibilité de faire une autre mise en situation ou un autre scénario après le premier.

Quelques méthodes de créativité

- Classement des idées

Idée	Efficacité	originalité	Faisabilité
Tondeuse aspirateur	2 Semble peu accessible	3	1 Technologie non maîtrisée par la société
Doubles gants	3 Simple et utile	2 Pas de vraie concurrence	3
Arroseur engrais	3 Facilite le jardinage	3 N'existe pas	1 pas de solutions simples
Gants incassables	1 Ne facilite pas vraiment le jardinage	0 Ressemblent à des gants classiques	3

Quelques méthodes de créativité

- Fiche évaluation

évaluation de la séance de créativité

L'organisation (salle, timing, préparation,...)/10
.....
.....
.....

Les méthodes utilisées (Avez vous eu du mal à adhérer à certaines méthodes ?)/10
.....
.....
.....

Résultats obtenus, satisfait ? (Avez vous l'impression d'avoir bien travaillé ?)/10
.....
.....
.....

Ambiance (Des éléments vous ont-ils surpris ?)/10
.....
.....
.....

Points positifs, à conserver,....	Points négatifs, à améliorer,....
---------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

Autres remarques :
.....
.....
.....

Plan du cours

- Ce qui a été vu en session 1
 - La notion d'innovation
 - La caractérisation de l'innovation
 - Travail sur un cas réel (demande de financement)
- En session 2
 - En groupe, finaliser la préparation et organiser une séance de créativité (notation)
- Aujourd'hui, session 3
 - Séance(s) de créativité
 - Fin de la partie “caractérisation de l'innovation”
 - En groupe, terminer la caractérisation de l'innovation du cas réel (notation)