

I * D → E • A ■

MOOC

Alliance
science & business



Session #1

**1.1 : L'innovation,
pourquoi et comment ?**

1.1

Pourquoi innover ?

Comment générer des idées ?

**Les industries créatives
sont-elles moteur de l'innovation ?**



1.1

Pourquoi innover ?



« Pour le développement économique de la France, il est essentiel et urgent de faire de l'innovation une priorité. »



MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPERIEUR ET DE
LA RECHERCHE



RAPPORT :
« L'innovation, un enjeu majeur pour la France. »
> Dynamiser la croissance des entreprises innovantes

avril 2013, Jean-Luc Beylat et Pierre Tambourin

1.1

Pourquoi innover ?



« Dans une économie de la connaissance, l'innovation est le moteur de la croissance, de la compétitivité et de l'emploi. »



RAPPORT :

« *Pour un écosystème de la croissance* »

› L'innovation est le principal levier de compétitivité hors-coût

mai 2004, Christian Blanc

La difficile définition de l'innovation...

« Il n'y a pas de définition incontestée et incontestable de l'innovation mais il est possible de faire émerger quelques caractéristiques. »

« Une innovation ne se décrète pas, ne se planifie pas mais se constate par le succès commercial (ou sociétal) qu'elle rencontre. »



- > un processus long et imprévisible
- > Ne se réduit pas à l'invention et à la technologie.
- > au bout de ce processus :
des produits, services ou procédés nouveaux qui font la démonstration qu'ils répondent à des besoins et créent de la valeur pour toutes les parties prenantes.



« Internet est le produit d'une combinaison unique de stratégie militaire, de coopération scientifique et d'innovation contestataire. »

Manuel Castells

1.1

Pourquoi innover ?

Exemples :
« Objets » illustrants
des faits innovants



The logo for Vélib', featuring the word 'Vélib'' in a colorful, stylized font. The letters are in various colors: 'V' is orange, 'e' is light blue, 'l' is pink, 'i' is green, 'b' is dark blue, and the apostrophe is purple.



systeme de location de vélo « Vélib »
> payer l'usage et non la propriété du véhicule

1.1

Exemples :
« Objets » illustrants
des faits innovants



Pourquoi innover ?



Prothèses de l'athlète Oscar Pistorius
› une alternative bio-mécanique

1.1

Pourquoi innover ?

Exemples :
« Objets » illustrants
des faits innovants



Moteur de recherche Google
› a modifié notre rapport à l'information

1.1

Pourquoi innover ?

L'INNOVATION :

Ne doit pas être considérée comme la seule solution à nos difficultés...

Ne peut se réduire à une injonction sans changement des mentalités.

> un besoin d'innovation pour... :

- > faire survivre une entreprise face à sa concurrence
- > imaginer des services correspondant aux évolutions de nos sociétés.
- > défendre une jeune entreprise en développant une nouvelle activité.



**Alors la question « pourquoi innover » ne se poserait plus ?
Si, car pour y répondre, il nous faut discerner plusieurs facteurs...**

1.1 Comment innover ?

Les projets d'innovation sont difficiles à mettre en place dans la plupart des entreprises...

- > problèmes organisationnels et structurels : procédure séquentielle bloque la créativité
- > frilosité et manque d'ouverture des pouvoirs en place
- > problèmes de communication
- > management de l'objectif qui empêche la prise de risque

> manque de collaboration et d'une vision commune, transversale, stratégique.



1.1 Qu'est ce réellement « innover » ?

« L'innovation,
c'est l'émergence
de l'aléa, du fortuit... »



1.1

Les industries Créatives

Les artistes proposent des axes de réflexions qui pourront nourrir des projets d'innovation :

- › codifications formelles, formes d'usages, postures sociales...
- › Un langage imagé :

L'image, comme élément déclencheur des processus créatifs, est une ressource puissante dans le processus du projet...



Les entreprises face aux industries que l'on nomme créatives...
**› Importance de l'art dans l'entreprise et l'innovation :
une notion récente**

1.1

Les industries Créatives

- › mise en place des « rendez-vous du design »
- › création d'une mission confiée à l'ancien directeur de l'École nationale Supérieure de Création Industrielle, Alain Cadix.
- › consultation répétée du premier cercle du design (Design Code)
- › accès au Crédit Impôt Recherche des entreprises pour le design

« le redressement productif passe par le redressement créatif ».

Arnaud Montebourg



Un effort dans le sens des métiers du design

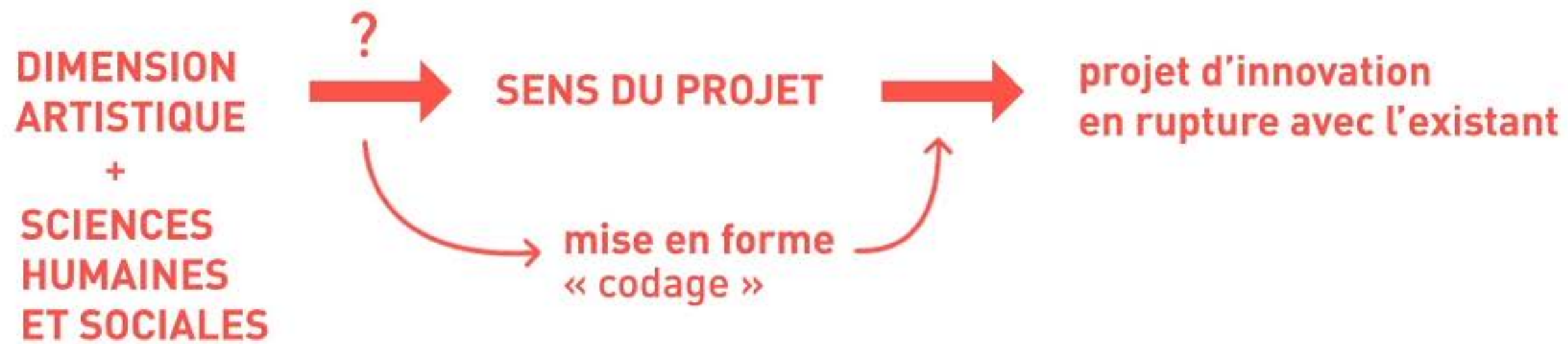
1.1

Comment générer des idées ?

intérêt de l'intégration des industries créatives dans le projet :

mais comment le faire de manière opérationnelle ?

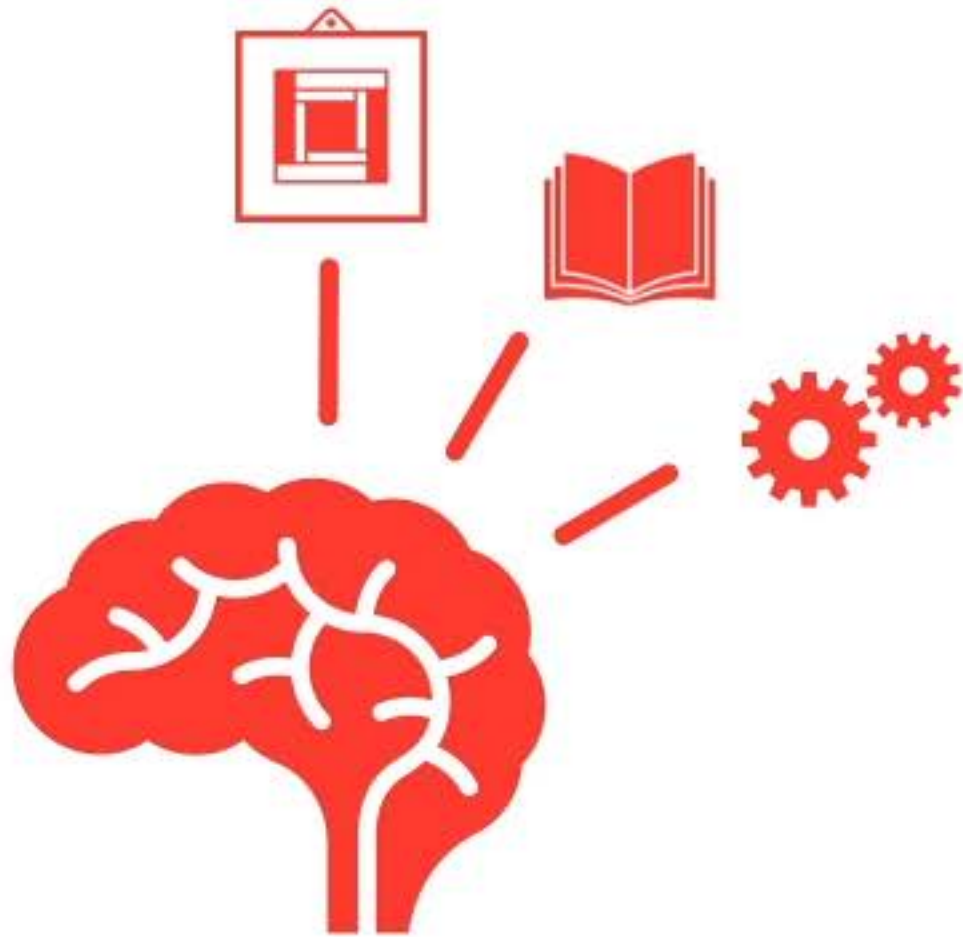
› Le design thinking propose une approche concrète de cette intégration.



Faire l'économie de ces apports dans un projet d'innovation représente un risque considérable.

1.1

Comment générer des idées ?



Le meilleur outil pour produire des concepts : notre cerveau.
› **Cultiver la curiosité et l'ouverture d'esprit**

1.1

Comment générer des idées ?

Beaucoup de méthodes... qui sont souvent :

- peu transversales
- peu collaboratives
- peu aptes à nous accompagner durant tout le projet

› **La démarche design thinking interroge les structures classiques de projet en entreprise.**



Mais alors Comment innover ?

1.1

Comment innover ?

Parcours d'un projet dans une approche séquentielle "en silo" :



> Notre approche du design thinking propose de briser l'approche en silo

1.1

Comment innover ?

la démarche Design Thinking :



- › Partie de Californie au milieu des années 2000.
- › Basée sur un siècle de pratique du design industriel dans le monde.
- › S'est imposée ces dix dernières années comme une méthodologie opérationnelle de la gestion de projets d'innovation.
- › S'applique aussi en entrepreneuriat.
- › Requiert une approche pluridisciplinaire de l'innovation et nécessite de revoir la gestion de l'ensemble du processus.



- › **Notre approche du design thinking propose de briser l'approche en silo.**
- › **Éviter l'échec de projets d'innovation, proposer un renouvellement des méthodes de développement de produits.**

1.1

Comment innover ?

la démarche Design Thinking :



- > Partie de Californie au milieu des années 2000.
- > Basée sur un siècle de pratique du design industriel dans le monde.
- > S'est imposée ces dix dernières années comme une méthodologie opérationnelle de la gestion de projets d'innovation.
- > S'applique aussi en entrepreneuriat.
- > Requiert une approche pluridisciplinaire de l'innovation et nécessite de revoir la gestion de l'ensemble du processus.



- > **Notre approche du design thinking propose de briser l'approche en silo.**
- > **Éviter l'échec de projets d'innovation, proposer un renouvellement des méthodes de développement de produits.**



Programme

I * D → E • A ■

Alliance
science & business

