

GDN211 - Animation d'un atelier de conception innovante

Présentation

Prérequis

Cette UE s'adresse :

- Aux titulaires d'un diplôme bac + 4 (Master 1, dans un domaine de formation compatible avec la spécialité du CS) souhaitant se spécialiser en gestion de l'innovation,
- Aux personnes justifiant d'un niveau de formation bac + 4 dans un domaine de formation compatible avec la spécialité du CS bénéficiant des procédures de VES, VAE,
- Aux diplômés des grandes écoles scientifiques et commerciales,
- Aux ingénieurs, cadres expérimentés ou chefs de projets qui souhaitent se doter de nouvelles approches adaptées à la conduite d'atelier créatif de conception innovante.
- Aux spécialistes du développement de produits ou services, de l'innovation, de la stratégie et de l'organisation.

Compétences

- Savoir mettre en oeuvre un raisonnement de conception innovante issu de la théorie C-K.
- Être capable de structurer et d'animer un atelier de conception innovante CK.
- Savoir valoriser un atelier de conception et connaître les techniques d'animation d'exploration de concepts.

Compétences

- Savoir mettre en oeuvre un raisonnement de conception innovante issu de la théorie C-K.
- Être capable de structurer et d'animer un atelier de conception innovante CK.
- Savoir valoriser un atelier de conception et connaître les techniques d'animation d'exploration de concepts.

Programme

Contenu

Introduction

Rappel - Structuration des notions suivantes :

La conception innovante, La conception réglée : Rappel

La théorie C-K

L'atelier de conception innovante - Description du Processus, partage de cas concrets

La notion de champ d'innovation (Constitution des sous groupes)

1 - Les étapes de mise a oeuvre et les utilisations possibles de l'atelier

Les utilisations de C-K en entreprise : usages et enjeux.

Définir et nommer un champ d'innovation.

Les notions de base :

Le concept Projecteur C0

Le dominant design

Les opérateurs C-K

Organiser l'atelier, choisir les experts, les thématiques.

Règles de formalisme et de lecture d'une arborescence C-K

Les Techniques et Pratiques pour le raisonnement de conception C-K

L'animation de l'atelier : le rythme, les rôles, les aspects cognitifs et émotionnels

Les bases de connaissances K (Knowledge)

Intégration des bases K, Techniques d'animation

Organisation de la base K, critères de performance

Les Concepts (C)

Formulation d'un concept

Organisation de l'arborescence C

Valide le 11-08-2022



Code : GDN211

Unité d'enseignement de type cours

4 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **40 heures**

Responsabilité nationale :

EPN16 - Innovation / 1

Contact national :

EPN16 - Innovation publique

2 rue Conté

37.2.56

75003 PARIS 03

01 58 80 87 11

Salima Chaïbi

innovationpublique@cnam.fr

Critères de performance et d'évaluation d'un arbre de conception innovante C-K

La formalisation CK et les applications possibles

La structuration et représentation d'un arbre C-K

Les positionnements des éco-systèmes (concurrents, brevet, temps, coût, financement...)

Les *road maps* de R&D

Les univers de connaissance à explorer

Explorer et formaliser des concepts en équipe. Prototyper un concept a l'aide d'un atelier

LEGO® SERIOUS PLAY®

Travailler le business model d'un concept avec le " Business model Canevas "

Formaliser un " pitch " convainquant pour vendre un concept innovant en interne ou en externe

Bibliographie

Titre	Auteur(s)
La Fabrique de l'innovation,Dunod, 2016	Garel et Mock