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 a 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.

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 œuvre 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
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®

Mis à jour le 01-10-2024

Code : GDN211

Unité d'enseignement de type cours

4 crédits

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

Responsabilité nationale :
EPN16 - Innovation / Gilles GAREL

Contact national :

EPN16 - innovation

2 rue conté
2 rue conté
75003 Paris

Cindy roche
equipe.innovation@cnam.fr

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