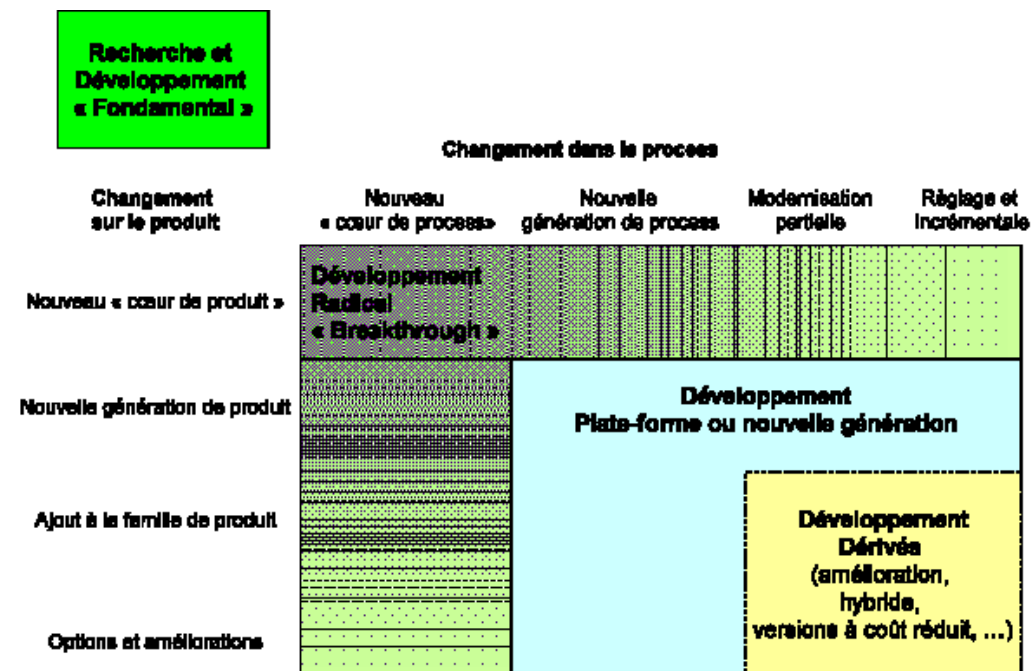


La notion d'Innovation dans le développement de produits couvre un champ de réalités très différentes

- D'une approche incrémentale (amélioration, évolution) à une approche en rupture (break-through)



- Dans le domaine du développement de produit, ces innovations peuvent porter aussi bien
 - Sur le produit lui-même et ses fonctionnalités, attributs, performances, concept ou technologie
 - Sur les procédés qui permettent de réaliser le produit
 - Sur le marché (les clients, niches, cas d'utilisation...)
 - Voir également sur les canaux de distribution, commercialisation...

Dans ce « paysage » de l'innovation, des degrés d'inventivité très différents sont à mettre en œuvre... qui mobilisent des savoirs à des échelles également très différents !

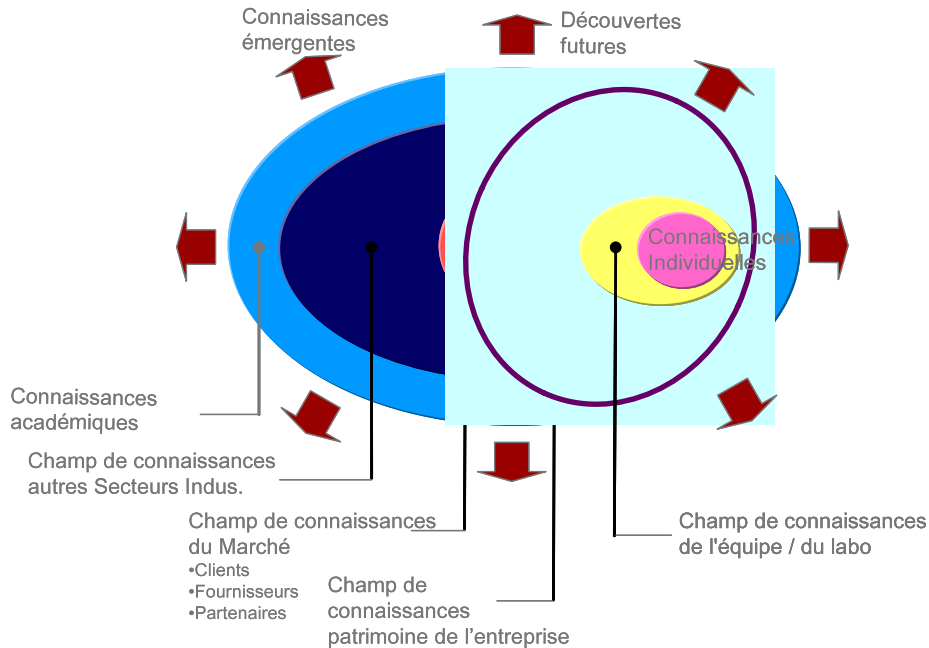
Niveau	Degré d'inventivité	Pourcentage de solutions	Origine des connaissances
1	Solution apparente	32%	Un individu
2	Amélioration mineure	45%	L'entreprise
3	Amélioration majeure	18%	L'industrie
4	Nouveau Concept	4%	Toutes industries confondues
5	Découverte	<1%	Ensemble des savoirs

Source : Méthode TRIZ et travaux d'analyse des brevets et mécanismes inventifs d'Altshuller (analyse de milliers de brevets)

Nous sommes tous à la fois limité et sous l'influence de nos savoirs respectifs dans un processus d'innovation et d'idéation.

La maîtrise que nous avons de telle ou telle activités nous apporte parfois une assurance, une rigidité dans notre façon de penser ("rail de pensée"), souvent d'autant plus importante que nous sommes "experts" du sujet

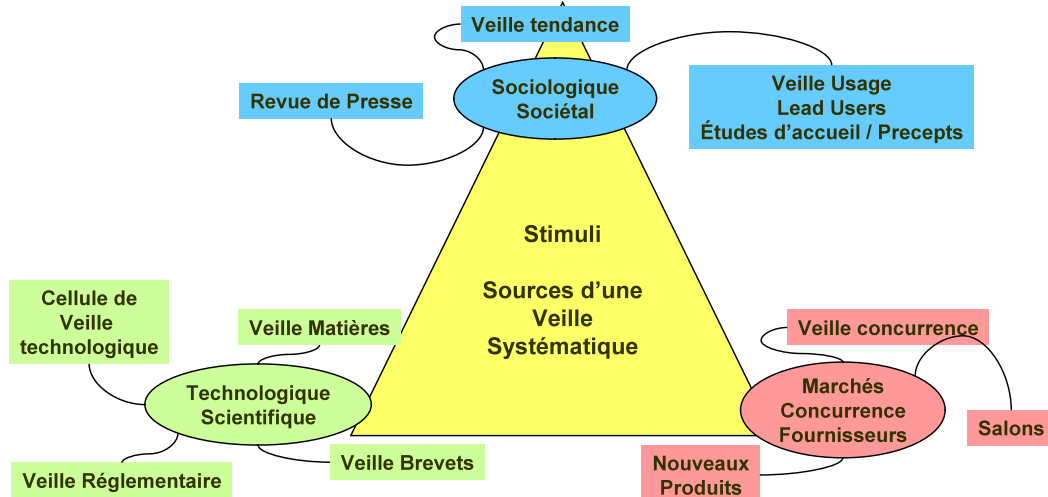
Hors la plupart des problématiques d'innovation se pose lorsque la solution recherchée n'est pas la solution connue!



Les bonnes pratiques de la veille et de la créativité doivent se traduire dans la manière dont est favorisée la collaboration entre les acteurs et métiers sur les projets d'innovation

- "Communauté d'Innovation"
- "Plateau Projet"
- " Lieux de veille, créativité, stimuli

Une facette importante du processus d'innovation est donc d'animer une veille « mondiale », multi-facette, et de partager les informations, de manière « ouverte » et « collaborative »



La scénarisation et la mise en scène (physique et/ou virtuelle) de ces éléments de veille permet de créer des « lieux » ou « espaces » de stimuli, générateurs d'idées, d'échanges, confrontation