

Avant-propos

Innover est une tâche ardue sans méthodologie, c'est-à-dire sans un guide qui permette de réussir rapidement la conduite de projets innovants et finalement de gagner du temps... et de l'argent !

Ainsi, ce livre est conçu comme un guide proposant un processus d'identification de solutions innovantes s'appuyant sur la méthode générale de créativité IDEER, avec les outils lui afférents. Il s'adresse :

- aux professionnels impliqués dans l'innovation et la recherche (chercheurs, ingénieurs et responsables de projets innovants),
- aux cadres et dirigeants d'entreprises, d'organismes de (d'aide à la) recherche,
- aux écoles d'ingénieurs et de gestion ⁽¹⁾,
- à toute personne cherchant des pistes nouvelles de progrès et de résolution de problèmes.

Il a été rédigé pour être lu rapidement et facilement (lors d'un déplacement d'affaires ?), même par parties séparées, tout en assurant une cohérence d'ensemble. Il est structuré ainsi :

1. l'innovation n'a de sens que si l'on va jusqu'au bout ; de nombreux exemples montrent que cette approche est loin d'être la règle dans les entreprises,
2. la Démarche Innovation d'une entreprise, avec des conseils pour l'appropriation et l'adaptation à son propre contexte,
3. le processus complet pour la conduite d'un projet innovant stratégique, comprenant l'ouverture aux attentes du marché, l'analyse de l'existant (brevets, idées, benchmarking...) et une recherche de nouvelles solutions selon une démarche de créativité. La partie créative de ce processus s'applique à tout projet visant la création d'un nouveau produit, procédé ou service, ou

⁽¹⁾ Je suis conscient que, pour innover, sont nécessaires une base d'expérience personnelle et la capacité d'intégrer celle des autres, ce qui n'est pas le cas des étudiants. Néanmoins, c'est à ce stade qu'il faut agir pour préparer la nouvelle génération au changement de culture favorable à l'innovation et à la créativité que j'estime nécessaire. D'ailleurs, certaines écoles l'ont bien compris et la créativité fait partie de leur enseignement (Ecole Centrale de Marseille, les Ecole des Mines de Paris, de St Etienne et d'Alès, Grenoble Ecole de Management...).

- l'amélioration (conséquence ou non) de ceux existants, voire à la résolution de problèmes,
4. les principes de la méthode de créativité IDEER, sa mise en application détaillée, l'organisation et le rôle des différents intervenants, les formations à prévoir,
 5. les synergies avec les autres démarches d'une entreprise, car l'innovation peut apporter un formidable soutien aux fusions d'entreprises et à leur expansion internationale, au Management de la Connaissance (Knowledge Management), au Progrès Continu (la toute dernière version de la Qualité Totale),
 6. enfin, créativité et *Open Innovation*, la façon la plus avancée de mutualisation de la Recherche et Innovation entre entreprises, universités et laboratoires, fonctions publiques de support au développement.

Ce processus de conduite de projets innovants s'appuie sur la méthode de créativité collective IDEER, appliquée avec succès à de nombreux sujets, même hautement techniques ⁽²⁾ ; il reste cependant compatible avec toute autre méthode de créativité efficace.

Dans le domaine de l'innovation, processus et méthodes se doivent d'être "vivants" : les conseils de ce guide doivent être adaptés selon les entreprises et les sujets à traiter.

Enfin, l'innovation requiert une bonne dose d'humilité. Ainsi, ce guide n'a pas la prétention d'être complètement suffisant pour engager une action d'innovation par des personnes qui n'ont aucune expérience de cette démarche : un premier accompagnement par une personne ayant une pratique d'une méthode de ce type et des outils associés nous semble indispensable.

(2) Chez AREVA, la méthode est dénommée EFICA : Exploration, Formalisation, Idées, Construction, Action.