

Table des matières

Avant-propos		1
Mode d'emploi		7
1 Le contexte de l'Innovation Participative		9
1.1	La nécessaire approche globale de l'innovation	
1.2	L'innovation, un mot valise au sens multiple	
1.3	Les différentes grilles ou échelles permettant de caractériser l'innovation	
1.4	Les différents champs de l'innovation à bien cerner et investir	
1.5	La définition et les fondements historiques de l'Innovation Participative	
1.6	Résumé	
2 Les bases d'une démarche favorisant l'imagination et les initiatives des salariés		57
2.1	Définir de façon précise les enjeux de la démarche	
2.2	Tirer profit de la triple dynamique de l'Innovation Participative	
2.3	Associer le plus grand nombre autour de la dynamique de l'Innovation Participative	
2.4	Mettre en place des modalités de traitements adaptées aux différents types de propositions	
2.5	Mettre le client de l'innovation au cœur de la démarche	
2.6	Reconnaître et valoriser l'apport des salariés	
2.7	Utiliser les bonnes pratiques comme "fer de lance" de la démarche	
2.8	Résumé	
3 Piloter et favoriser une approche participative de l'innovation		137
3.1	Mettre en œuvre des modalités et des outils de pilotage adaptés	
3.2	Mettre en place une organisation favorisant le développement de l'innovation	
3.3	Résumé	

4	Propriété intellectuelle et rémunération	161
4.1	Adosser la démarche à une politique de propriété intellectuelle	
4.2	Engager une politique de rémunération de l'Innovation Participative adaptée aux enjeux	
4.3	Résumé	
5	Animer, dans le cadre participatif, les étapes du processus de l'innovation	193
5.1	Un processus complexe difficile à modéliser	
5.2	La Phase d'émergence, ou le temps de tous les possibles	
5.3	La Phase de faisabilité, ou la confrontation avec le principe de réalité	
5.4	La phase de développement, ou le temps de la concrétisation	
5.5	La phase de mise en œuvre, ou le temps de l'appropriation	
5.6	Les outils et méthodes	
5.7	Les acteurs clés	
5.8	Résumé	
	Conclusion	269
	Annexes	281
1	Lexique de l'innovation	
2	Fiche de caractérisation d'une démarche d'Innovation Participative	
3	Quelques paradoxes sur l'innovation	
4	Pistes de réflexion pour la rémunération de l'innovation	
5	Les outils et les méthodes de créativité les plus courants	
6	Trame type d'une séance de créativité	
	Références bibliographiques	325