

Lors de la **réalisation de nouveaux objets**, nous faisons preuve d'**innovation et de créativité**.

- **Innover**, c'est mettre en place dans un objet quelque chose de **nouveau qui fonctionne**, pour un **client qui est prêt à l'acheter**.

On distingue deux types d'innovation:

L'innovation incrémentale : On fait évoluer un produit **progressivement** pour répondre à un besoin.

L'innovation de rupture : On change radicalement de **concept** et de **technologie**, souvent liés à l'apparition de **nouveaux besoins**.



- Pour imaginer une **solution créative** en réponse à un besoin identifié, on effectue un **“brainstorming”**. On parle alors d'**intelligence collective**.
- Pour faire preuve de créativité et créer de l'innovation, on peut utiliser **différentes techniques créatives** :

1- **L'analogie** : On **associe des formes d'objets** qui n'ont pas de rapport :

Exemple 1 ci-contre : en 2015, deux architectes suisses ont réalisé le stade bordelais Matmut Atlantique. Il se singularise par la présence de 1000 poteaux blancs s'inspirant de la forêt landaise.



2- **Remplacer “OU” par “ET”** : On **remplace le OU par le ET**.

Exemple 2 ci-contre : le patron de Sony avait dit en 1976 : je veux jouer au golf **ET** écouter de la musique. Le Walkman est né de cette demande impossible...



3- **L'hybridation** : On **mélange 2 univers (ou plus) qui n'ont rien à voir**.

Exemple 3 ci-contre : un smartphone est l'hybridation d'un appareil photo, d'un téléphone, mais également d'un caméscope, d'un GPS, ...



Une **innovation** est une idée nouvelle qui a trouvé son marché et sa faisabilité. Elle a été brevetée et commercialisée. La **créativité** est une production d'idées : bonnes ou mauvaises.

On distingue deux types d'innovation :

- L'**innovation incrémentale** lorsque l'on fait évoluer un produit **progressivement**.
- L'**innovation de rupture** lorsque l'on change radicalement de **concept** et de **technologie**, souvent liés à l'apparition de **nouveaux besoins**.