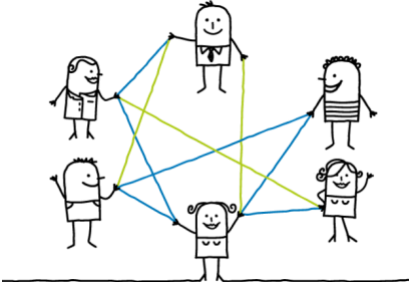


Projet Innovation 1A S6 - 2024/25

Titre	IALA (<i>Innover Avec Les Autres</i>) <i>Développement d'une Plateforme digitale d'open innovation</i>
Encadrant Nom/ Prénom : Qualité : Coordonnées :	Jean-Marie Rossi Enseignant-chercheur à Centrale Méditerranée et ISM (UMR 7287) Bureau 120 bâtiment Jetée Jean-marie.rossi@centrale-med.fr
Descriptif du projet	<p>Les idées sont le moteur de l'innovation. Encore faut-il savoir bien l'organiser pour en tirer réellement profit ! C'était l'objectif de la boîte à idées, concept créé il y a plusieurs décennies pour encourager les salariés à glisser dans une boîte physique (ou une urne en carton) mise à leur disposition des bouts de papiers destinés à améliorer la qualité de vie en entreprise mais aussi participer au développement d'un produit ou d'un service.</p> <p>Néanmoins, si ce concept ne saurait être remis en cause, il repose sur une logique individuelle. Les idées sont souvent laissées à l'état de « graine stérile » et trop rarement mises en commun, exploitées et transformées par le biais d'un engouement mutuel.</p> <p>Développé au début des années 2000, le concept de <i>l'open innovation</i> fait référence à un processus fondé sur le partage et la collaboration. L'entreprise n'est plus refermée sur elle-même au sein de son département R&D, mais recherche la synergie de compétences, d'expertises, d'idées en s'ouvrant sur une diversité d'acteurs extérieurs ou internes mais appartenant à d'autres services. Les entreprises ont conscience des enjeux de l'innovation ouverte mais peu disposent d'outils pour encourager le savoir-faire et la créativité des collaborateurs.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ces dernières années, avec l'avènement de la digitalisation et l'utilisation massive des outils collaboratifs, la boîte à idées traditionnelle a été mise au placard puis remplacée par une « boîte à idées 2.0 » facilitant la collecte, la diffusion, la sélection et l'évaluation des idées. Parce qu'une idée ne se commande pas, il est essentiel d'en faciliter le recueil de manière instantanée. Quel que soit l'endroit où l'on se trouve – au travail, dans le métro ou chez soi – on peut grâce à son smartphone prendre des notes, organiser ses réflexions et sauvegarder les idées qui nous viennent. Alors qu'une idée n'en est qu'à ses balbutiements, elle peut facilement être diffusée, échangée, commentée, ajustée, développée et prendre de l'ampleur enrichie des différentes touches personnelles de chacun, jusqu'à grandir en toute transparence, s'épanouir et devenir un concept exploitable.</p>

Objectif du projet	<p>Il existe actuellement sur le marché des dizaines d'outils numériques exploitables en interne mais aussi en externe allant de la simple collecte d'idée à sa concrétisation finale et sa mise en œuvre. Ils permettent, en suivant en temps réel les différentes actions en cours ou à mener, de mobiliser et motiver l'ensemble des acteurs dans une ou plusieurs phases du développement. Cette transparence renforce leur confiance au dispositif et donc leur motivation.</p> <p>A Centrale Méditerranée, la morphologie du campus de Marseille, l'éparpillement des principaux laboratoires de recherche sur plusieurs sites, mais également l'ouverture du deuxième campus de Nice font que les acteurs de l'école (élèves, personnels, chercheurs, entreprises...) partagent peu de moments en présentiel pour stimuler la créativité, mobiliser les énergies internes et faire émerger des projets innovants.</p> <p>L'objectif de ce projet consiste à réaliser une plateforme web permettant</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'inciter les acteurs à déposer et partager leurs idées en les rendant accessibles à tous. • De rebondir sur l'idée d'un autre, approuver ou au contraire apporter des pistes d'amélioration sur des idées ou feedbacks partagés par un membre de la communauté. • De donner un avis et voter sur des idées déposées en fonction de critères d'évaluation • De communiquer en permanence avec les porteurs de projets. • De suivre en temps réel l'avancement du projet avec les divers acteurs et services impliqués. <p>Concernant l'application à développer, une attention toute particulière sera apportée aux aspects suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design graphique. • Facilité d'utilisation, ergonomie, interface intuitive et claire. • Outils participatifs de gamification¹ afin d'amorcer une « positive attitude » à la fois saine pour les contributeurs puisque tout le monde gagne à écouter l'autre, et florissante pour l'école puisqu'elle engage davantage ses publics. • Historisation des informations, bases de données documentaires. • Possibilité de piloter et animer efficacement (reporting, statistiques...). • État d'avancement clair et partagé (indicateurs de progression très visuels). • Sécurisation avec contrôle des droits. <p>Dans le cadre de ce travail, une première étape de recensement, d'observation et d'analyse des solutions d'open innovation sur le marché est fortement conseillée.</p>
---------------------------	--

¹ Animation, votes, points, valorisation de l'engagement, privilèges etc.