

De l'idée à l'impact : comment passer de la créativité à l'innovation

Module adaptatif

~20 min

Avoir des idées ne suffit pas : très peu deviennent des innovations qui changent quelque chose. Xerox avait développé l'interface graphique ; ce sont Apple et Microsoft qui en ont tiré la valeur. Ce module éclaire ce qui se joue entre l'idée et l'impact : pourquoi tant de projets meurent en chemin, et comment les mener à bien avec deux méthodes éprouvées — le Design Thinking et le Lean Startup — l'IA en accélérateur et un collectif qui ose.

— OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- 01 Distinguer la créativité de l'innovation, et comprendre les quatre raisons qui font échouer tant de projets.
- 02 Conduire une idée avec le Design Thinking, de l'observation du terrain au prototype testé en conditions réelles.
- 03 Faire évoluer une solution avec le Lean Startup : un MVP simple, mesuré, ajusté, accéléré par l'IA.
- 04 Porter l'idée jusqu'à l'impact par quatre leviers : un sponsor, un pilote, les freins humains levés, le succès documenté et célébré.

— PUBLIC CONCERNÉ

Celles et ceux qui ont des idées et veulent les mener jusqu'à l'impact, en équipe.

- **Prérequis** : aucun

— DÉROULÉ DU MODULE

En autonomie, avec un entraînement adapté à l'apprenant.

- 1 **Autodiagnostic** : sur 9 dimensions pour situer ses pratiques et orienter l'entraînement.
- 2 **Vidéo d'expert** : de 10 minutes, ponctuée de 3 pauses de réflexion.
- 3 **Mises en situation** : 2 premières situations sélectionnées à partir de l'autodiagnostic, puis 16 autres facultatives. Chaque réponse reçoit un retour pédagogique : ses effets et une piste pour progresser.
- 4 **Engagement daté** : une action à essayer, rédigée par l'apprenant ou choisie parmi les propositions.
- 5 **Fiche mémo à télécharger** : repères clés, questions, engagement, notes personnelles et check-lists.

— ÉVALUATION ET VALIDATION

Seuil : 80 %

Le score prend en compte les réponses aux mises en situation, l'engagement formulé et, le cas échéant, les activités d'apprentissage complémentaires. La validation requiert un engagement et un score d'au moins 80 %.

MÉTHODES & MODÈLES

- Grille des « 4 raisons d'échec » — méthode Afthonios, inspirée en partie du pre-mortem de Gary Klein (Harvard Business Review, 2007)
- Design Thinking en 5 phases (Empathize-Define-Ideate-Prototype-Test) — d.school de Stanford, racines chez David Kelley/IDEO
- Lean Startup — boucle Build-Measure-Learn — Eric Ries (2011)
- MVP (Minimum Viable Product) — Frank Robinson, popularisé par Eric Ries et Steve Blank

SOURCES & RÉFÉRENCES

- Meincke, Girotra, Terwiesch & Ulrich (Wharton) : GPT-4 génère plus d'idées et de meilleure qualité que des étudiants MBA
- Dell'Acqua et al. (Harvard/BCG)
- Gary Klein — « Performing a Project Premortem », Harvard Business Review (2007)
- Xerox PARC (années 1970) — interface graphique et l'Alto, exploités ensuite par Apple et Microsoft