



OUTILS

■ Fab lab

Un Fab Lab (de «laboratoire de fabrication» numérique) est un lieu ouvert au public où sont mis à disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets. Bien que les outils à commande numérique (imprimante 3D, découpeuse-graveuse laser, micro-contrôleurs, etc.) y soient un atout important, c'est la communauté des utilisateurs qui en fait une ressource si importante. Associé au mouvement plus large des «Makers», la phrase «Faire soi-même... avec les autres» illustre bien cette mission d'apprentissage collaboratif. On l'utilise pour générer des collaborations; développer des expertises et une communauté d'experts; développer des prototypes et une culture du prototypage. Il souscrit à la charte des Fablabs. Il existe d'autres types de laboratoire technologique, chacun avec une philosophie différente, tel le MédiaLab (production numérique) et d'autres ateliers de fabrication (Makerspaces, Techshop, Hackerspace, etc.).

■ Espace de travail partagé (coworking)

Un espace de coworking est un lieu de travail orienté autour de 2 notions : le partage des espaces (souvent ouvert) et le travail en réseau (encourageant l'échange et l'ouverture). Ces espaces de travail partagés, tiers-lieux, misent sur le confort du travail à domicile et la richesse sociale du travail en entreprise. On vise notamment à développer des synergies et des collaborations inattendues.

■ Pôle (hub)

Un Pôle d'innovation (aussi appelé « hub »), est un espace (physique et virtuel, centralisé ou non), habituellement spécialisé pour un secteur. Il accueille des entrepreneurs, mais aussi des experts et des chercheurs de solutions, pour offrir des services et favoriser les rencontres inattendues. Idéalement, le hub s'intéresse à son écosystème en stimulant l'émergence d'idées et l'identification d'enjeux par une approche collective. Il accompagne l'émergence de projets (avec des outils comme le design thinking, le mentorat, le prototypage, etc) et il en facilite le déploiement de solutions (incubation, accélération, prototypage itératif, validation, tests avec usagers, financement).

■ Incubateur, accélérateur

«Si l'incubateur est une couveuse qui propose des services pour jeunes entreprises (hébergement, financement, conseils), l'accélérateur s'adresse, quant à lui, à des entreprises plus matures auxquelles il offre des programmes spécialisés, notamment pour la recherche de financement. L'incubation vise à construire et l'accélération, à renforcer.» (source : devenirentrepreneur.com). Les incubateurs sont souvent des structures sans but lucratif alors que les accélérateurs sont liés plus directement aux fonds d'investissement privés.

■ Communauté d'usagers

Groupe d'usagers, interagissant via un forum en ligne ou une autre plateforme, de façon autonome ou sous l'impulsion de l'organisation dont ils sont les usagers des produits ou services. On peut impliquer ponctuellement ou en continu cette communauté dans un processus d'innovation. Il existe également un autre type de communauté qui ne vise pas du tout le même but : la « communauté de pratique ». Elle s'adresse au codéveloppement d'expertises entre les intervenants d'un secteur.

■ Panel d'usagers

Usagers «testeurs» réunis par une organisation dont ils sont les utilisateurs des produits ou services ou par un tiers. Contrairement à la communauté, il n'interagissent pas entre eux.

■ Autres espace lab : Laboratoire d'innovation ouverte, d'innovation publique, d'innovation sociale, etc.

Espace et programmation de services pour accompagner des groupes issus de secteurs ou de territoires. Plusieurs formules hybrides «d'espace d'exploration, d'expérimentation et d'accompagnement» existent. Vous en connaissez sans doute.

■ Outils numériques

Outils numériques permettant de collaborer en ligne pour la communication, la coordination ou la production. Exemples : plateforme de collecte et diffusion des problèmes/idées/solutions, plateformes collaboratives permettant de travailler sur des fichiers partagés, outils de gestion collaborative de tâches/projets ou outils de communication instantanée.



PROCESSUS ET DÉMARCHES

■ Concours d'idée / d'innovation

Processus de récolte de besoins, d'aspirations ou de solution. Impliquer ses équipes internes et/ou ses partenaires, ses compétiteurs/fournisseurs et ses clients dans la génération d'idées, de solution. Utiliser, ou pas, en conjonction avec les plateformes numériques de crowdsourcing.

■ Atelier de cocréation (ou coconstruction, codesign)

Atelier participatif de courte durée (2jrs et moins). Plusieurs méthodologies, de très structurées à très ouvertes, pour faire émerger l'intelligence collective : jeux d'innovation, World café, Forum ouvert, Future Search, Art of Hosting, design jam, etc. On utilise ces méthodes pour identifier collectivement des enjeux, des aspirations ou des idées et co-construire des objectifs, des visions ou des projets.

■ Hackathon

Sprint créatif (24-48h) rassemblant des programmeurs pour développer un prototype de solution à un enjeu ou un thème donné. Les prototypes ainsi élaborés ont habituellement la forme d'un dispositif numérique.

■ Mix

Sprint créatif (48-72h) rassemblant une plus grande variété de «solutionneurs» qu'un hackathon. Exemples : Muséomix, MaisonMix, EduMix, ChurchMix. On passe par des phases d'exploration, de prototypage et de rencontre du public durant le Mix. Par exemple, un Muséomix rassemble des codeurs, des graphistes, des bricoleurs, des médiateurs et des communicateurs qui se rassemblent en équipes mixtes pour prototyper, dans un musée, un concept de médiation utilisant le numérique. Très utile pour développer sa culture de collaboration, ses aptitudes au prototypage. Aussi utile pour faire émerger des idées.

■ Production participative (Crowdsourcing)

«La production participative, l'externalisation ouverte ou le crowdsourcing, est l'utilisation de la créativité, de l'intelligence et du savoir-faire d'un grand nombre de personnes, en sous-traitance, pour réaliser certaines tâches traditionnellement effectuées par un employé ou un entrepreneur. Ceci se fait par un appel ciblé (quand un niveau minimal d'expertise est nécessaire) ou par un appel ouvert à d'autres acteurs.» (source : Wikipédia, qui est aussi un bon exemple de crowdsourcing). On parle de « la sagesse de la foule ».

■ Financement participatif (Crowdfunding)

Le «crowdfunding» se base sur la même prémisse que le crowdsourcing (implication d'un grand nombre de personnes), mais dans un but de financement. En français, on parle de financement participatif. Des exemples : La Ruche, Ulule, Kickstarter, etc.. Il s'agit d'un moyen de financement, mais aussi d'un moyen pour faire des tests de marché et pour générer un certain niveau d'attachement/engagement dans un projet.

■ Laboratoire vivant (Living Lab)

Le Living Lab est une approche d'innovation ouverte où l'utilisateur est engagé de façon durable et significative. Une démarche où on peut envisager le terrain comme son laboratoire et considérer les usagers et les autres parties prenantes comme co-chercheurs et co-concepteurs. Cette implication des usagers et autres parties prenantes a pour effet de favoriser l'acceptabilité et l'adoption des innovations cocréées.

■ Design centré sur les personnes (Design Thinking)

«Une méthodologie pour appliquer systématiquement la créativité et l'innovation au sein de l'organisation. Le design centré sur les personnes (Design Thinking, Design de service) favorise la capacité de combiner : l'empathie pour les usagers et le contexte d'un problème; la créativité dans la génération des idées et des solutions; les compétences nécessaires pour matérialiser ces solutions par le biais du prototypage itératif» (Jose Berengueres. The Brown Book of Design Thinking). Ce processus itératif se réalise avec une équipe hétérogène, agile et autonome sur un horizon de quelques semaines à quelques mois. Variante : Design sprint (version sur 4,5 jours consécutifs).