

Changer de Paradigme

“Les entreprises accueillent l’innovation et l’individualisme de la même façon que les dinosaures ont accueilli les grands météores”. Dilbert

Paradigme

- Représentation du monde, une manière de voir les choses, un modèle cohérent de vision du monde qui repose sur une base définie.
- Ensemble d'expériences, de croyances et de valeurs qui influencent la façon dont un individu perçoit la réalité et réagit à cette perception.

Un paradigme n'est pas « la réalité ». Il est une perception.

Changement de paradigme

Ulcère à l'estomac Robin Warren et Barry Marshall

- Découverte de la bactérie (HP) en 1980.
- Erreur (w.e de pâques) montrant que cette culture se développe.
- Blocages.
- En 1985 Marshall s'inocule HP, développe la maladie, et se soigne avec les antibiotiques.
- 1990. Hypothèse de plus en plus admise. Devient le nouveau paradigme.
- 2005 prix Nobel.

Role

- Ils sont utiles, nécessaires au sens où ils "arment" nos raisonnements comme la ferraille arme le béton.
- Ils sont porteurs d'une vision susceptible de nous permettre de résoudre nos problèmes.
- Ils sont moteur de la création d'un ensemble cohérent.

Dangers

- Confusion avec « la vérité »
- Ils font échouer face à des problèmes nécessitant d'autres postulats.
- Toute révolution « ... *menace non seulement des concepts, des idées et des théories, mais aussi le statut, le prestige, la carrière de tous ceux qui vivaient matériellement et psychiquement de la croyance établi* » (edgar morin, « les idées »)

En entreprise, Pourquoi changer

- Le monde change... Très vite !!!
- Vos concurrents font tous la même chose que vous... La concurrence tire les prix vers le bas.
- Vous ne voulez pas devenir le nouveau Kodak.
- Vous avez lu « stratégie Océan bleu », ou « la vache pourpre ».

Exemple de révolution

Asus EeePC, repense le PC.



• "If (the Eee PC from) Asus starts to do well, we all in trouble. That's just a race to the bottom" Mike Abary, senior vice president of Sony's IT product division.

• ASUS augmente ses ventes de 107% sur 1 an. Et crée un nouveau marché



Exemple de révolution

- La guerre des consoles de jeu paraissait gagnée par Sony et Microsoft...



Comment faire ?

- Expérimentation
- Ecouter les autres points de vue
- Méthodes de créativité

Expérimentation

« L'imbécile ne savait pas que c'était impossible, alors il l'a fait »

Laisser du champ à l'expérimentation.

- 3M et Google laissent leurs salariés libre d'utiliser comme ils le souhaitent 20% de leur temps de travail.
- Favoriser l'émission de points de vue divergents.
- Donner une idée est un risque. Il faut l'encourager !

Profiter d'autres points de vue

- Bilans d'intégration.
 - On écoute les nouveaux entrants. Quelle vision a le nouvel embauché de l'entreprise? De son environnement de travail ? Des produits/services de l'entreprise ?
- Mélanger les gens.
 - Les paradigmes sont-ils tous les mêmes dans l'entreprise ? Groupes de travail multidisciplinaires.
- Consultants: Profiter d'un point de vue extérieur.
- Ecouter les critiques.

Créativité 1

- Apports des méthodes de créativité.
- Deux familles de méthode:
 - Méthodes divergentes.
 - Effet d'autocensure important
 - Les « experts » cherchent à faire la démonstration de leur savoirs.
 - Méthodes convergentes.
 - Pas d'autocensure.
 - Rôle de l'expert cadré.
 - Approche systématique, permettant d'envisager un grand nombre d'hypothèses « hors paradigme »
- Mais que faire des idées dans un environnement hostile ?

Créativité 2

Avoir des idées n'est pas suffisant. Il faut aussi:

- Apprendre à classer (à reconnaître) les idées.
 - Savoir lesquelles, et de quelle façon elles présentent un intérêt pour l'entreprise.
 - Générer les arguments pour pouvoir les vendre.
- Apprendre à les présenter.
 - En utilisant des arguments solides.
 - En suscitant une discussion sur la base de ces arguments.
 - Sans survendre.

Bibliographie

- *Stratégie Océan Bleu* : Comment créer de nouveaux espaces stratégiques: Kim Chan, Renée Mauborgne
- *La vache pourpre* de Seth Godin
- *Innovation agile* ! Surfer sur la vague du changement. JF Lacoste-Bourgeacq , Philippe Crapart , Gilles Lauga , Patrick Morin
- *ASIT*, Méthode pour des solutions innovantes du Docteur Roni Horowitz, traduit par Pascal Jarry

Autres Sources

- Mars explorer: <http://www.nasa.gov/>
- Théoreme du singe: Wikipedia et autres sources
- Définitions: wikipedia
- Ulcère estomac <http://www.cite-sciences.fr/>
- Nintendo:
www.nintendo.com/wii/what/iwataasks/volume-1/part-1

SolidCreativity
conseil et formation • créativité et innovation

merci

Vincent Baillet
www.SolidCreativity.com
vbaillet@solidcreativity.com
06.84.75.90.63