



Les notions d'INNOVATION, de CREATIVITE & DESIGN

Ces notions renvoient à l'imagination de nouveaux objets techniques ...

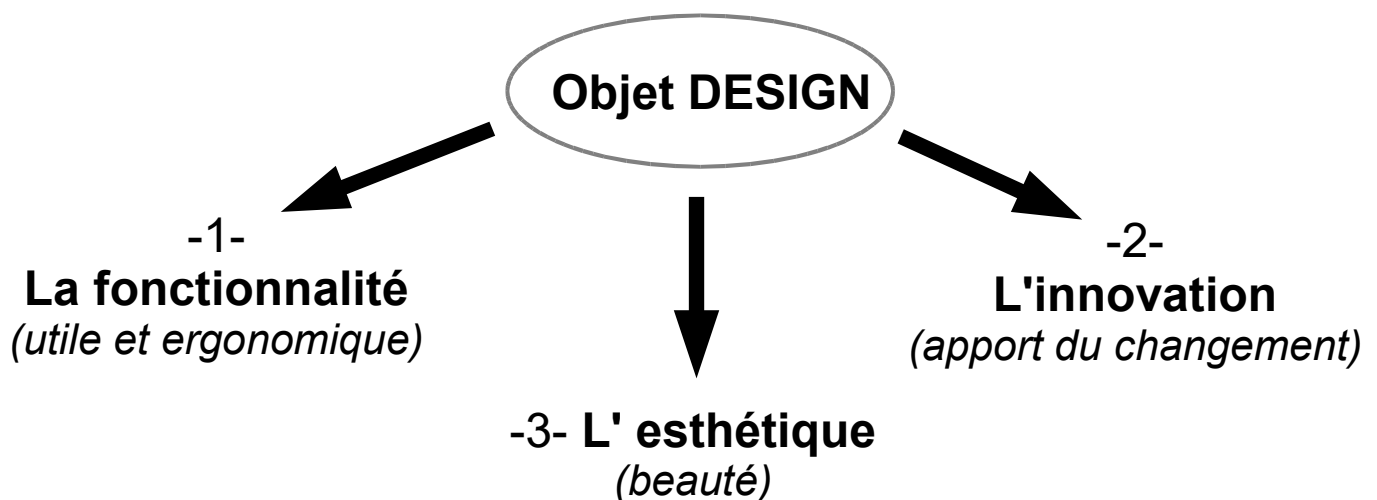
Tout comme les évolutions techniques qui permettent de graduer le degré de leur autonomie (non mécanisé, mécanisé ou automatisé), les objets peuvent **répondre à des besoins qui évoluent** selon le profit qu'apportent les nouvelles technologies à travers :

1- Des **INVENTIONS** liées à des découvertes, des nouvelles connaissances, des nouvelles techniques, des nouveaux matériaux et nouvelles énergies.

2- Des **INNOVATIONS** en référence à des nouveaux concepts permettant l'évolution et l'amélioration de l'existant grâce à la mise en application des inventions sur les objets créés.

Les trois dimensions du DESIGN

Pour répondre au besoin attendu, l'objet doit être conçu dans une démarche DESIGN qui prend en compte trois angles de réflexion :



Rappel : Définition de l'Esthétique

L'esthétique pour un objet est sa capacité à **s'intégrer agréablement dans son environnement** par

ses **couleurs**, ses **formes** et ses choix de **matériaux**.

- Les objets doivent donc **PLAIRE** en plus d'être fonctionnels et novateurs !!!
- Ils doivent inspirer la **CONFIANCE**, la **SECURITE**...

À retenir

- L'innovation est l'introduction pour la première fois sur un marché, d'une nouveauté comme :
 - une idée,
 - une méthode,
 - un procédé,
 - un produit
 - ou un service.

Innovation et invention sont deux mots différents !

- L'innovation suppose un processus de mise en oeuvre, aboutissant à une utilisation effective.
- **Les innovations incrémentales** apportent une amélioration progressive aux objets techniques.
- **Les innovations de rupture** font table rase de l'existant pour le remplacer par quelque chose de complètement nouveau.

Parmi les exemples (récents ou pas) de technologies de rupture, citons :

- ⇒ le téléchargement de musique et le partage de fichier
contre le disque compact
- ⇒ le livre numérique contre le livre papier
- ⇒ le e-commerce contre les magasins physiques

- *les logiciels libres contre les logiciels propriétaires*
- *la vidéo à la demande sur internet et la télévision diffusé par le haut débit internet contre la télévision hertzienne et par câble*
- *la voix sur IP contre le téléphone traditionnel et le téléphone mobile*
- *les lecteurs portables de MP3 contre les lecteurs portables de cassettes et CD*
- *la photo numérique contre la photo argentique*

Pour remédiation => Distinction entre INVENTION & INNOVATION

<https://www.playhooky.fr/technologie/innovation/>