

present

INNOV'NATION

The next generation serious game to learn Open innovation management

**Play the role of a project manager
Collaborate within your company and with your partners
to launch the innovation everyone was waiting for**



© 2013 MullanStock.com

2009 : Innov'Nation sélectionné parmi les projets NKM



Communiqué de Presse

Présentation du projet INNOV'NATION
16 Septembre 2009

Projet **lauréat** de l'appel à projet
lancé par **Nathalie Kosciusko-Morizet**
pour développer l'industrie du « **Serious Game** »
dans le cadre du **volet numérique du plan de relance**

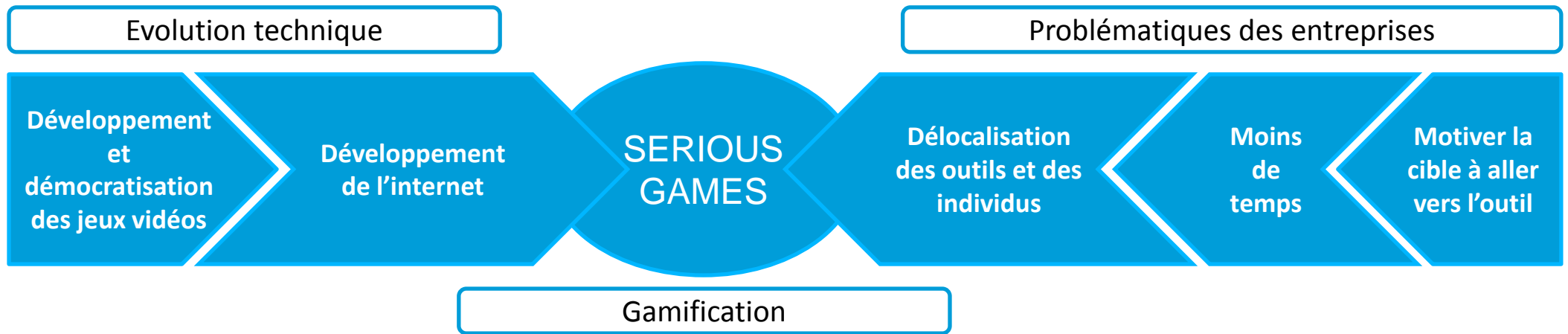
« Innov'Nation »
*« Un serious game pour encourager
l'innovation ouverte et participative »*

Partenaires du projet :

	Porteur de Projet : Paraschool concepteur de pédagogies interactives & de Serious Game
	Partenaire industriel : Bluenove conseil en innovation ouverte et collaborative
	Laboratoire de Recherche : Laboratoire Tao apprentissage et optimisation

Projet de recherche **multi-partenaires**, privé-public. Il inclut la conception, le développement et le test d'un Serious Game où un scénario original permet **de sensibiliser** le joueur **aux pratiques de l'Innovation ouverte et collaborative** en entreprise.

Contexte d'émergence :



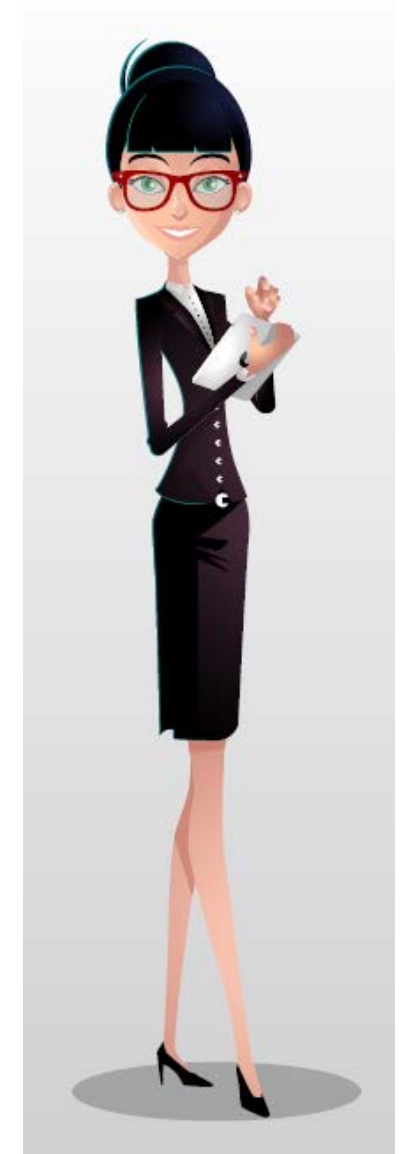
Les **Serious Game** sont actuellement très prisés car ils cumulent plusieurs avantages :

>**L'efficacité** : Les technologies du jeu vidéo permettent de renforcer l'immersion dans l'application et facilitent donc l'implication de l'utilisateur. Ces outils permettent également de mettre en place facilement des outils de suivi et d'évaluation ciblés et pertinents.

>**La rentabilité** : Même si l'investissement initial est important, le grand nombre d'individus utilisant le serious game permet de réaliser rapidement des économies d'échelle.

>**L'attrait** : Les technologies des jeux vidéo permettent une prise en main rapide et agréable, des graphismes et animations attrayants, ce qui permet de renforcer l'utilisation de ces solutions.

- **Contenus théoriques et académiques**
 - Maîtriser les étapes “IDEATION” et “CONCEPTUALISATION” du processus d’innovation
 - Pilotage de projets innovants
 - Logique de Stage et Gate
- **Expertises et savoir-faire**
 - Gérer un budget financier et piloter les prestations
 - Gérer un budget de ressources jours-hommes et piloter des ressources externes.
 - Présenter un dossier projet à des décideurs internes
 - Mettre en perspective des informations de sources internes et externes de nature très différentes.
- **Savoir-être**
 - Avoir le réflexe de s’appuyer sur son écosystème (partenaires, start-up, laboratoires publics, universités, etc.)
 - Considérer positivement l’arrêt de son projet et ne pas le vivre comme un échec.



- Des **groupes / entreprises** désirant l'utiliser en complément de leurs programmes de formation, concours d'idées ou événements de management.
- Des **universités et des écoles** désirant développer un cours spécifiquement dédié à l'Innovation ouverte et collaborative ou en l'intégrant dans un cours déjà existant.
- Des **services et administrations publiques** désirant développer leur culture de l'innovation collaborative au sein de leur organisation.

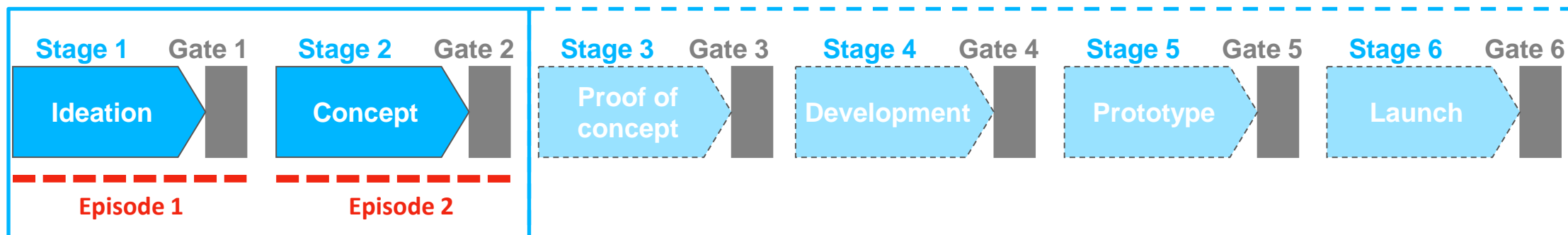
Le jeu vise à sensibiliser et ne nécessite pas de connaissances préalables en gestion de projets innovants.

2 étapes dans le jeu :

IDEATION : Car de nombreuses sociétés tiennent à mieux gérer leur créativité et leur processus d'IDEATION tout en apprenant à mieux mobiliser les acteurs de leur écosystème.

CONCEPTUALISATION : Parce que les sociétés ne sont pas à la recherche de nouvelles idées, mais ont plutôt la préoccupation de transformer en projets concrets les idées déjà sélectionnées.

Ces deux étapes sont mises dans une perspective de "stage and gate".



Le champ d'Innov'Nation

Ces étapes peuvent être développées à la demande d'un client en se basant sur ses besoins spécifiques

STAGES

Chaque étape consiste en une série d'activités transversales menées en parallèle par une équipe de collaborateurs provenant de différents domaines d'activités. Les étapes ont une structure commune et se composent de trois éléments:

Activités : Les tâches sont définies lors du comité de décision pour permettre la progression du projet.

Contrôle : La progression du projet est évaluée au regard de différents indicateurs (ressources humaines et financières, temps).

Livrables : Les informations obtenues doivent donner au comité de direction les moyens de décider si le projet peut continuer et franchir le "gate".

GATES

A chaque "gate" un comité de direction est tenu d'évaluer la qualité du projet pour statuer sur la suite du projet. Chaque "gate" a une structure commune divisée en trois éléments.

Données : Les informations recueillies durant les étapes précédentes doivent être évaluées par le comité de décision.

Critères : Les indicateurs (catégories et métriques) utilisés pour évaluer la qualité d'un projet.

Le résultat : La décision concernant la suite du projet : Go ou recycle.

Présentation de l'épisode suivant et attente de la prochaine décision du comité. Provision des ressources en vue de la prochaine formation.

Chaque étape nécessite approximativement une heure de jeu

Votre rôle :
Chef de projet

Votre mission :
Conduire le développement d'un projet innovant

Vos actions :
Choisir puis mener des missions variées

La sanction :
Comité de décision GO/NOGO



PARANOVE

- Opérateur télécom présent sur le marché d'Europe de l'Ouest.
- La société emploie 43,000 personnes dans 9 pays.
- En 2010, son CA était de 8,3 milliards.
- Les activités de **Paranove** sont essentiellement tournées vers les services de téléphonie fixe et mobile.
- Le management de **Paranove** a été très clair quant aux objectifs d'innovation et de conquête de « nouveaux territoires ».

Cet environnement (les telecoms) et son contenu (dialogues, situations, personnages,...) peuvent être personnalisés et adaptés à la demande d'un client qui aurait des attentes particulières.



Externe



OUTSIDE-IN / INSIDE-OUT



Interne

Pôles de
compétitivité

Ecoles et
Universités

Fournisseurs

Start-up

Experts
Externes

Clients

Grands Groupes

Département
Marketing

Bureau du
joueur

Purchasing
department

Ressources
humaines

Direction
Générale

Département
de la R&D

Direction
Administrative
et Financière





**Robert
Duvallois**

Directeur d'un
pôle de
compétitivité



Roger Rycan

Directeur d'une
association de
protection de
consomateur



**Julien de
Marjorette**

Le PDG



Jeanne Martin

Fondatrice et PDG
d'une startup



**Isabelle
Brissac**

Responsable
R&D



Xi Man Lee

Directrice d'un
incubateur



Albert Doux

Directeur d'un
fond
d'investissement

- Innov’Nation est un **serious game mono-joueur** où les interactions, dialogues ou QCM, sont scénarisés. Ceci étant, Innov’Nation peut typiquement être intégré dans des **sessions de formation en présentiel**, au cours desquelles les participants jouent par binôme puis débriefent en plénière de certaines missions, en fonction des objectifs de formation suivis par l’animateur.
- Il nécessite simplement un ordinateur doté d’une **connexion Internet et équipé d’un navigateur Internet** gérant le HTML5, c’est à dire : Google Chrome (recommandé), Safari, Mozilla Firefox version 4 et suivantes, et Internet Explorer version 8 et suivantes.
- Une partie dure environ **3 heures** (1h15 à 1h30 par épisode + tutoriel)
- **L’épisode 1 contient 13 missions** variées à choisir par le joueur, **l’épisode 2 en contient 10**
- L’intégralité d’Innov’Nation disponible en **français et en anglais**. Les joueurs peuvent à tout moment décider de changer la langue en cliquant sur les icônes français/anglais. La partie en cours sera conservée.



Satisfaction :
40% Very good / 60% Good

“The innovation ideas and paths made me think differently in each game to see what improvements I could make.”

“The game helped me to understand how innovation can be organized and let me try several scenarios.”

“It was funny to play. I had not enough time to spend on the game but it was educational. In the future, I hope I have more time to play again”.

Jouons sans plus tarder !

