

15 minutes par jour pour apprendre à innover

Jouer 15 minutes par jour pendant 21 jours pour développer un esprit innovateur, c'est le principe de ce nouveau jeu développé par Grenoble Ecole de Management pour les entreprises et étudiants de l'enseignement supérieur.

Temps de lecture : minute

16 octobre 2018

Innover a toujours été considéré comme une compétence dans le milieu professionnel et un moyen de se démarquer pour une entreprise. Le cadre de travail en perpétuelle mutation requiert cette capacité pour que chacun puisse s'approprier des changements auxquels il doit faire face et suivre les nouvelles organisations et pratiques. Cependant, l'aptitude de chacun diffère et l'innovation peut être perçue comme étant une source de motivation pour avancer mais aussi un blocage par peur de l'inconnu.

L'innovation comme routine

Développer une stratégie d'innovation au sein de ses équipes n'est pas sans risques, et certains "dommages collatéraux" peuvent à terme venir s'immiscer dans le quotidien des entreprises. Pour y faire face, [Grenoble Ecole Management](#), en collaboration avec [Low Tech Lab](#), SUEZ et la [Chaire Public Trust in Health](#), a lancé le jeu "21 days, The Innovation Quest". Ce serious game aide les travailleurs à s'approprier des changements et de voir en l'innovation une opportunité. Il ne s'agit pas ici d'enseigner cette mentalité mais de l'intégrer dans la routine quotidienne. Comment ? Les chercheurs estiment qu'il faut 21 jours minimum pour acquérir une routine. 21 jours qui permettraient d'acquérir l'habitude

d'innover avec 15 minutes par jour, le tout dans un jeu.

Dans une boîte mystérieuse, un journal de bord raconte une histoire à suivre sur une île mystérieuse, comme des étapes visant à progresser. 21 tubes contenant une mission quotidienne à découvrir et à réaliser accompagnent le journal de bord. Ces missions renferment elles-mêmes six éléments identifiés comme étant des composants de l'innovation : la conscience du changement et la curiosité de sortir de sa zone de confort, l'agilité, l'exploitation des connaissances dans un projet prototype, la vision long terme et la capacité à prioriser ainsi que l'acceptation de l'incertitude, et enfin l'inclusion et l'optimisme. Ces concepts clés pourront ensuite être appliqués directement dans le travail.



Un objet banal de la vie quotidienne peut être proposé dans le tube, comme un trombone ou un stylo. La mission serait d'imaginer les usages multiples possibles du dit objet. Une fois la liste dressée, il sera expliqué

au joueur le but de cet exercice lui permettant de changer sa vision sur les possibilités que peuvent lui apporter cette ressource. Il sera enfin amené à identifier une ressource réelle dans son travail, tangible ou non, et de faire le même exercice, c'est-à-dire d'en proposer des usages multiples.

En phase de test auprès de 20 managers de GROUPAMA durant le mois d'octobre, dans le cadre d'une formation Manager, le jeu sera ensuite transmis au mois de novembre à 40 nouveaux collaborateurs de GEM dans un processus d'intégration ressources humaines , puis à 15 managers du Groupe SUEZ en décembre. Par la suite, le grand public pourra enfin le tester aussi en ligne.

"Je ne veux pas d'une App qui demanderait encore un téléchargement, un code etc. L'idée, c'est d'intégrer la démarche à leur outil de travail quotidien", explique Hélène MICHEL, Professeure Gamification et Innovation à Grenoble Ecole de Management. Son challenge personnel, à terme : *"hacker le calendrier d'Outlook pour le gamifier et le transformer en une quête!"*.

Si l'efficacité du jeu ne peut pas encore être confirmée, celui-ci est apprécié par les managers qui l'ont déjà testé. L'émergence d'un "rituel quotidien" a déjà aussi été remarqué auprès des collègues de travail des joueurs. Cependant, une version numérique est souhaitée pour plus de praticité. Le concept semble prometteur car il a été sélectionné pour la conférence Re-Imagine Education à San Francisco le 29 et 30 novembre 2018.

