

Sommaire

Préface de Franco Dragone	3
Avant de commencer	4
PARTIE 1 : INNOVER VOUS CONCERNE	6
Pourquoi vous intéresser à l'innovation et lire ce livre	6
L'innovation et ses implications	7
Quand la réalité rejoint l'imagination : brèves chroniques de l'innovation	7
Du calculateur à l'iPhone : la pomme de discorde entre Léonard de Vinci et Steve Jobs.....	7
De l'hoverboard à l'Hyperloop : des moyens de transport à la conquête de nouveaux territoires.....	8
Les éléments de base de l'innovation.....	9
Innover impose de concrétiser une idée	9
Innover commande de travailler en réseau.....	9
Innover implique un rapport entre des humains et des ressources à leur disposition.....	10
Sommes-nous tous capables d'innover ?	11
Donner une signification inédite ou une interprétation nouvelle.....	12
Faire se rencontrer des mondes différents.....	13
Porter un autre regard	14
Pourquoi innover ?.....	15
Survivre à une contrainte et se réinventer	15
Résoudre un problème ou lever une frustration.....	17
Réduire les coûts	18
Exister et se différencier	19
Prendre l'avance ou élever les standards pour la garder	21
Rebondir sur un échec ou revenir dans la course.....	23
Transformer les problèmes en source d'inspiration.....	26
PARTIE 2 : APPROPRIEZ-VOUS L'INNOVATION	28
Innover au travail et dans la vie, ça veut dire quoi ?	28
Avoir les meilleures idées du monde ne suffit pas	28
Qui est qui ? Invention, créativité et innovation sont sur un bateau	28
Top 7 des mythes et barrières psychologiques qui tuent l'innovation	31
1. « On a toujours fait comme ça. ».....	31
2. « Innover coûte cher. »	36
3. « Innover est pour ceux qui font dans les technologies. ».....	40
4. « Pour innover, il faut avoir LA grande idée. »	43
5. « Innover n'est pas pour nous, ce n'est pas dans notre ADN. ».....	44
6. « Si c'était une si bonne idée, d'autres l'auraient déjà concrétisée. ».....	46
7. « Peur, pas le temps, pas possible : bref, à quoi bon ? »	48
3 temps pour danser la valse de l'innovation	49
Temps 1 : Transgressez.....	49
Osez	52
Investiguez	54
De qui s'inspirer pour transgresser ?	60
Temps 2 : Testez.....	62
Visualisez	63
Expérimentez	69
De qui s'inspirer pour innover par les tests ?	72
Temps 3 : Transmettez.....	73
Naviguez.....	74
Négociez	79
Recyclez	80

De qui s'inspirer pour transmettre l'innovation ?.....	84
Créer les conditions favorables pour innover – Ce que vous devez retenir	85
PARTIE 3 : LE QUADRANT DES PROFILS INNOVANTS.....	87
Une valse ne se danse pas seul	88
4 profils pour une « dream team » innovante.....	90
Le créatif	91
L'aventurier	94
L'ingénieur.....	98
Le sceptique.....	101
Comment trouver les bonnes personnes pour innover ?	107
AVANT DE SE QUITTER	108
Innover a aussi ses limites.....	108
Les effets de bords de la conquête de l'inconnu	108
Des machines de <i>Terminator</i> à l'intelligence artificielle de <i>Sky Net</i> : l'avènement de la « machinisation »	109
L'innovation est-elle un privilège ?	111
Au final, pourquoi avons-nous parfois tant de mal avec l'innovation ?	115
Innover commande d'accepter les paradoxes	115
Innover impose d'apprécier la crise	116
Innover est un moyen, celui de changer les choses et les gens.....	117
Épilogue – Pour qu'innover (re)devienne votre priorité	118
Postface – Comment est-ce que j'innove à mon niveau ?.....	120
Faire quelque chose de différent dans un terrain de jeu existant	120
Faire quelque chose d'existant dans un terrain de jeu différent.....	121
Remerciements.....	123
Ressources	124
Livres et articles scientifiques	124
Autres sources.....	126
Sommaire	135
Index.....	137
Personnalités citées	137
Entreprises et organisations citées	141
Innovations citées.....	143
Notes et références.....	146