

Nom : _____ Prénom : _____

Né(e) le : _____ Date : _____

Etablissement : UTBM UTC UTT

Signature :

Final GE38/GA38 - A18

Management et Outils d'aide à la Créativité Industrielle et à l'Innovation (MOCI?)

Examen en deux parties. Vous devez traiter les deux parties. Aucun document n'est autorisé. Pour obtenir la note maximale, vous devez traiter toutes les questions. Nous vous demandons, pour la deuxième partie, un travail réflexif sur le thème à traiter. En d'autres termes, nous ne vous demandons pas de restituer exclusivement des définitions issues du cours, ou d'autres documents, mais d'exprimer votre analyse sur le sujet. Pour autant, soyez précis et concis.

Veuillez utiliser un stylo pour rédiger vos copies. A vous de « jouer ». Bon courage !

Première partie (notation 10/20) – Répondez sur ces feuilles aux 10 QCM.

Entourez-la ou les bonnes réponses. **ATTENTION, chaque fausse réponse compte pour moins 0,5 point (-0,5), chaque réponse oubliée compte pour moins x point (-x) ou $x = 1/Nb$ de bonnes réponses. Une question non traitée est comptée pour moins 0,5 point (-0,5).**

Q n°1 : Lorsque Rudyard Kipling évoque le démon dans son stylo ainsi :

- « When your daemon is in charge, do not think consciously. Drift, wait and obey.

Il nous dit :

1. Qu'il a une croyance en des processus paranormaux,
2. Qu'il faut accepter une forme de « lâcher prise » permettant la transgression de ses inhibiteurs,
3. Qu'il est guidé par une « sorte de Dieu »,
4. Que la création ne relève pas exclusivement de raisonnements rationnels,
5. Que son stylo est hanté,

Q n°2 – Le processus de créativité est :

1. Considéré comme un phénomène ex-nihilo (Perkins, 1988), c'est-à-dire la manifestation d'un phénomène sans explication robuste, donc ce n'est pas un processus,
2. Une suite logique de méthodes et d'outils permettant avec certitude et précision l'émergence d'une idée nouvelle,
3. Une formulation inexacte car un processus relève d'activités corrélées ou interactives qui transforment des éléments d'entrée en éléments de sortie,
4. Synonyme de : « démarche d'innovation »,

Q n°3 – La méthode des 6 chapeaux :

1. Impose que le groupe de travail soit supérieur ou égal à 6 personnes,
2. Permet de traiter la problématique selon un seul point de vue,
3. A donné « naissance » à des méthodes où les chapeaux sont remplacés par un « sénat »,
4. Impose de ne pas dépasser 6 « angles » de réflexion pour être créatif,
5. Offre une approche permettant de mettre en œuvre différents modèles d'interprétation d'une information,

Q n°4 – Selon le dictionnaire, la créativité est définie comme un pouvoir de création. La création ayant comme synonyme ; conception, élaboration, invention, naissance, survenance. Ces définitions permettent de dire que :

1. Une entreprise structurée pour mener des actions de conception est parfaitement organisée pour mener des actions de créativité,
2. Il faut d'abord structurer la conception avant de structurer la démarche de créativité,
3. En l'absence de différenciation entre ; créativité, invention, et conception, tous ces concepts peuvent être abordés de la même façon, avec les mêmes acteurs,
4. Toutes ces définitions n'ont pas d'importance, un travail laborieux suffira au besoin de l'entreprise,
5. Aucune des réponses proposées ci-dessus n'est vraie,
6. Toutes les réponses proposées sont vraies,
7. Les réponses 1 & 4 sont vraies,

Q n°5 – La carte mentale « graphique » :

1. Offre une approche plus polysémique que la carte graphique « mots », dicit l'enseignant GE38/GA38,
2. Ne mobilise pas la subjectivité émotionnelle,
3. Offre une représentation générale et spécifique du contexte d'étude,
4. Mobilise plus fortement la réflexion rationnelle,
5. Offre une représentation limitée et particulière du sujet de l'étude,
6. Permet de mobiliser le facteur conatif (Lubart 2003) de l'humain,

Q n°6 – Le Knowledge management est :

1. Exclusivement un processus de stockage d'informations,
2. La dénomination anglaise de « base de données »,
3. Une variation de la carte mentale,
4. Un processus complexe d'identification, de gestion et de mise à disposition d'informations à l'attention des typologies d'acteur de l'entreprise.

Q n°7 – Selon Th. Durand (pdf de la vidéo enrichie) la « CONSTRUCTION DYNAMIQUE DE LA CROISSANCE » est :

1. Un processus économique basé sur la rationalisation des moyens,
2. Un processus de transformation des données en expertise,
3. Une méthode d'aide la création de valeur,
4. Un champ disciplinaire de domaine la construction mécanique,
5. Aucune des réponses proposées ci-dessus n'est vraie,

Q n°8 – La norme XP X50-053 (Avril 1998) définit :

1. Le processus de qualité,
2. Les processus d'innovation,
3. Les démarches de créativité,
4. Les différents termes liés à la veille,
5. Les différents termes liés au KM,

Q n°9 – Quels sont les critères symptomatiques permettant d'identifier une technologie mure :

1. Un développement nécessitant des chercheurs,
2. Une perte d'efficacité en R&D,
3. Une augmentation des idées de service,
4. Le déplacement de l'innovation du procédé vers le produit,
5. Le déplacement de l'innovation du produit vers le procédé,

Q n°10 – Le cycle de vie d'une technologie :

1. Peut être présenté par une courbe en S,
2. Représente l'efficacité de la technologie en fonction de son degré de maturité,
3. L'efficacité de niveau d'investissement en R&D,
4. Un indicateur permettant d'affecter des profils d'acteur en fonction du niveau de maturité,

Deuxième partie (notation 10/20) – Répondez sur une seule (1) feuille d'examen.

Contexte : Vous êtes mobilisé par votre entreprise pour concevoir un « poste » individuel d'examen pour une grande école d'ingénieur. Ce « poste » doit permettre à un étudiant de passer un examen écrit (ce que vous faites en ce moment) n'importe laquelle des disciplines qui lui a été enseignée. Ce « poste » constitue le module de base d'une salle d'examen. Il pourrait donc y avoir autour de vous 450 « postes » individuels d'examen.

Vous devez mettre en œuvre une démarche de créativité et proposer de potentielles innovations argumentées pour ce « poste ». Pour cela, utilisez la carte mentale que vous traduisez en fonctionnalités puis l'ABAC, l'ARCOTECH et un tableau de synthèse.

Vous pouvez agrémenter votre réponse d'un schéma (optionnel) de votre solution préférée.

Cette étude devra prendre en compte, plus particulièrement, les attentes de l'enseignant.

Soyez créatif !