

SK

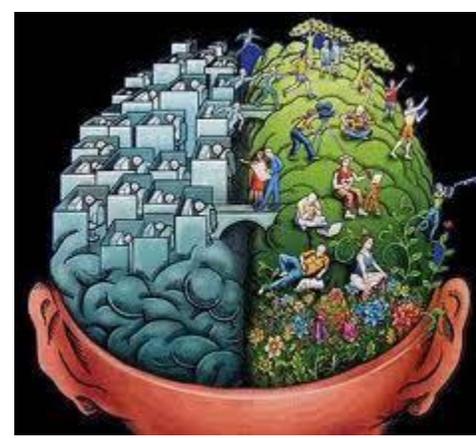
Apprendre à penser et agir dans l'incertitude
Cycle Innovation et connaissance

Dominique Vian et Nicolas Martiquet
10 Avril 2018

Objectif de l'intervention :

Comprendre que dans un monde complexe, notre rationalité limitée masque certaines possibilités. Pourtant, celles-ci existent à l'état de potentialités.

Montrer comment il est possible de dépasser cette limite sans prétendre devenir omniscient.



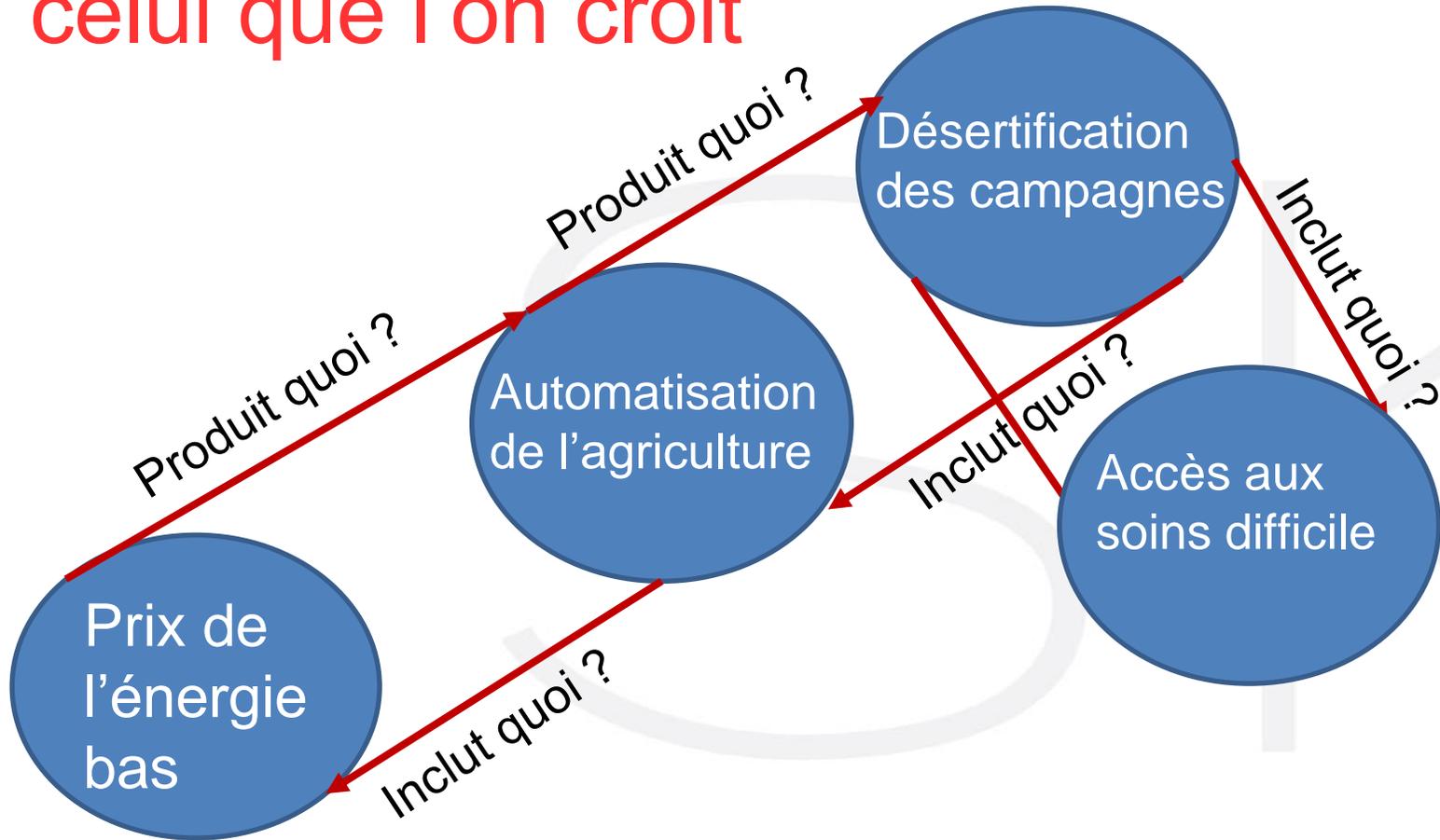
Herbert Simon (1916 – 2001)

Règle n°1 : L'éco-système qui compte n'est pas toujours celui que l'on croit

L'exemple d'une startup

SK

Règle n°1 : L'éco-système qui compte n'est pas toujours celui que l'on croit



Règle n°2 : Un but co-créé a infiniment plus de chances de réussir que celui d'un seul visionnaire

L'exemple de



Règle n°2 : Un but co-créé a infiniment plus de chance de réussir que celui d'un seul visionnaire

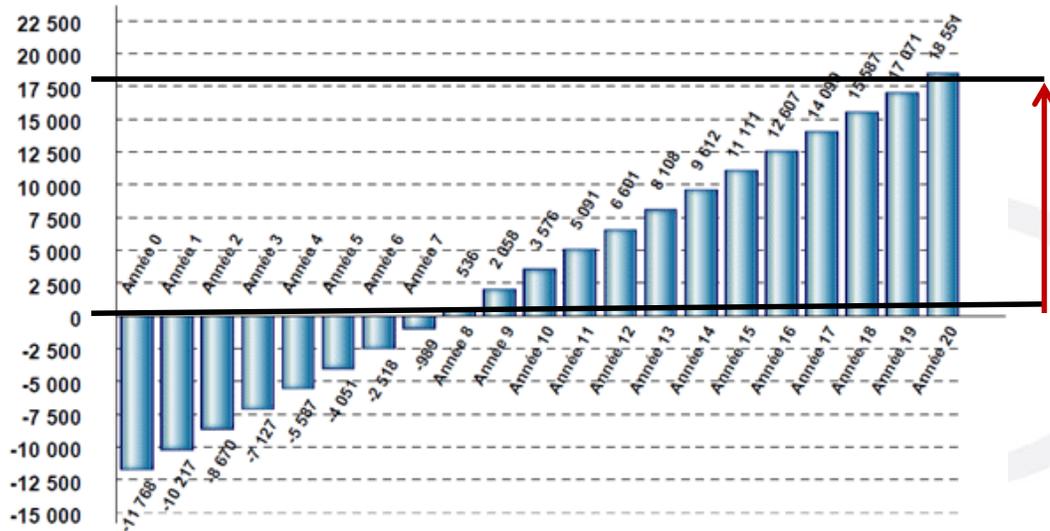


Versus

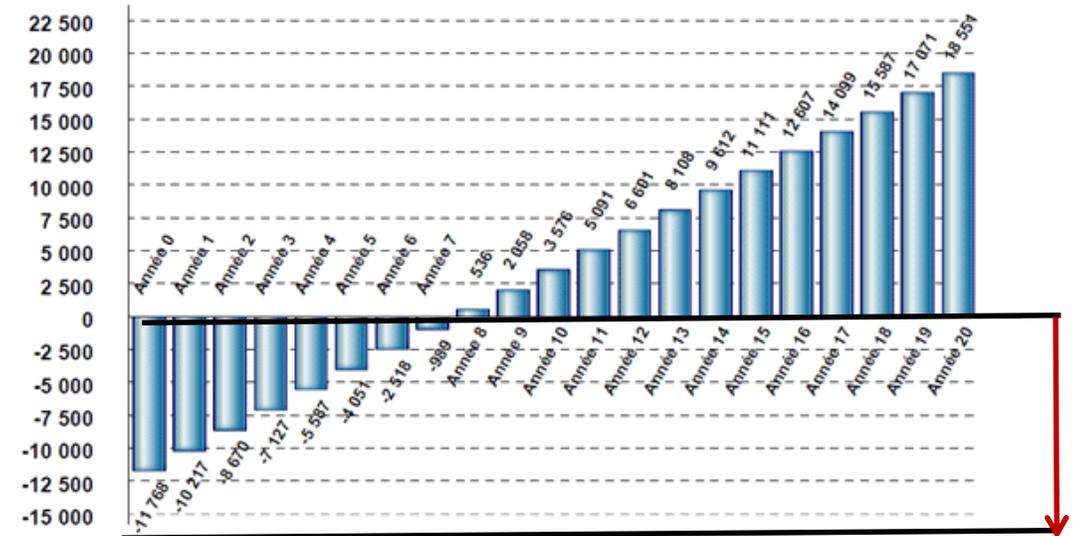


Règle n°3 : Reasonner en perte acceptable et non pas en ROI

Versus



Return On Investment (ROI)



Niveau de Perte Acceptable

Règle n°4 : Comment transformer une mauvaise surprise en opportunité ?

Exemple d'une start-up ...

SK

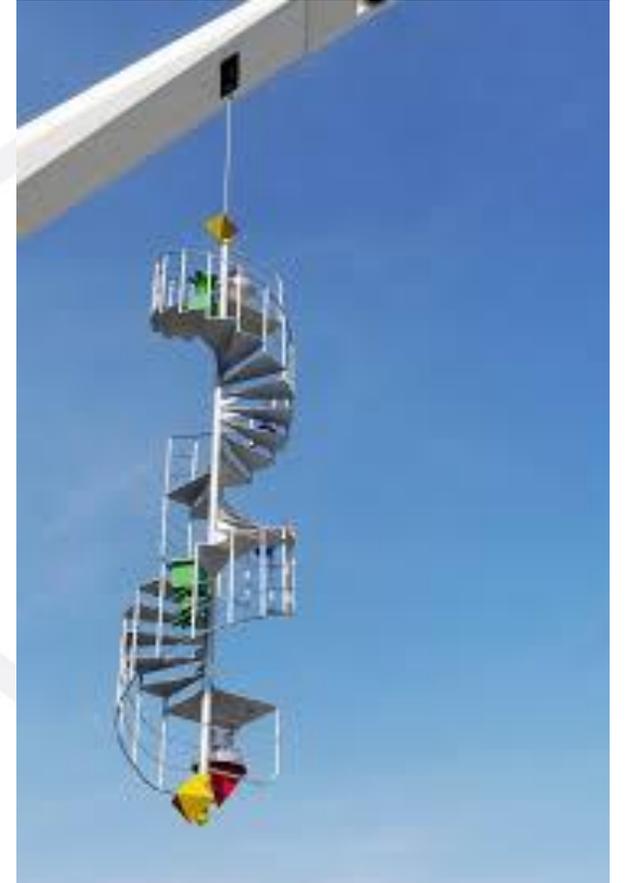
Règle n°4 : Comment transformer une mauvaise surprise en opportunité ?

But = espace de contraintes

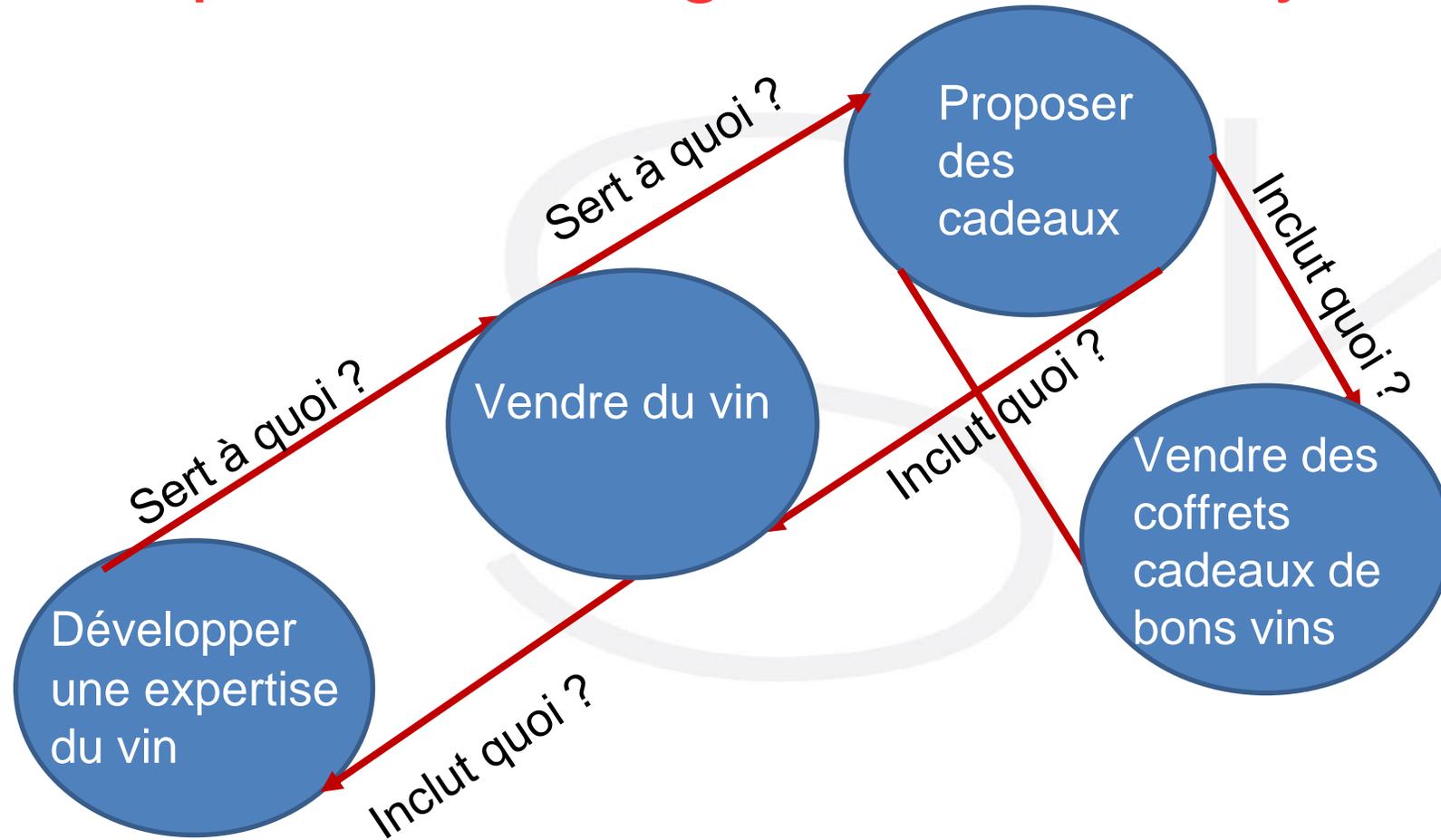
Les contraintes sont elles reliées par « et » / « ou » ?

Une mauvaise surprise : priorité aux moyens disponibles et un nouveau but pourra émerger

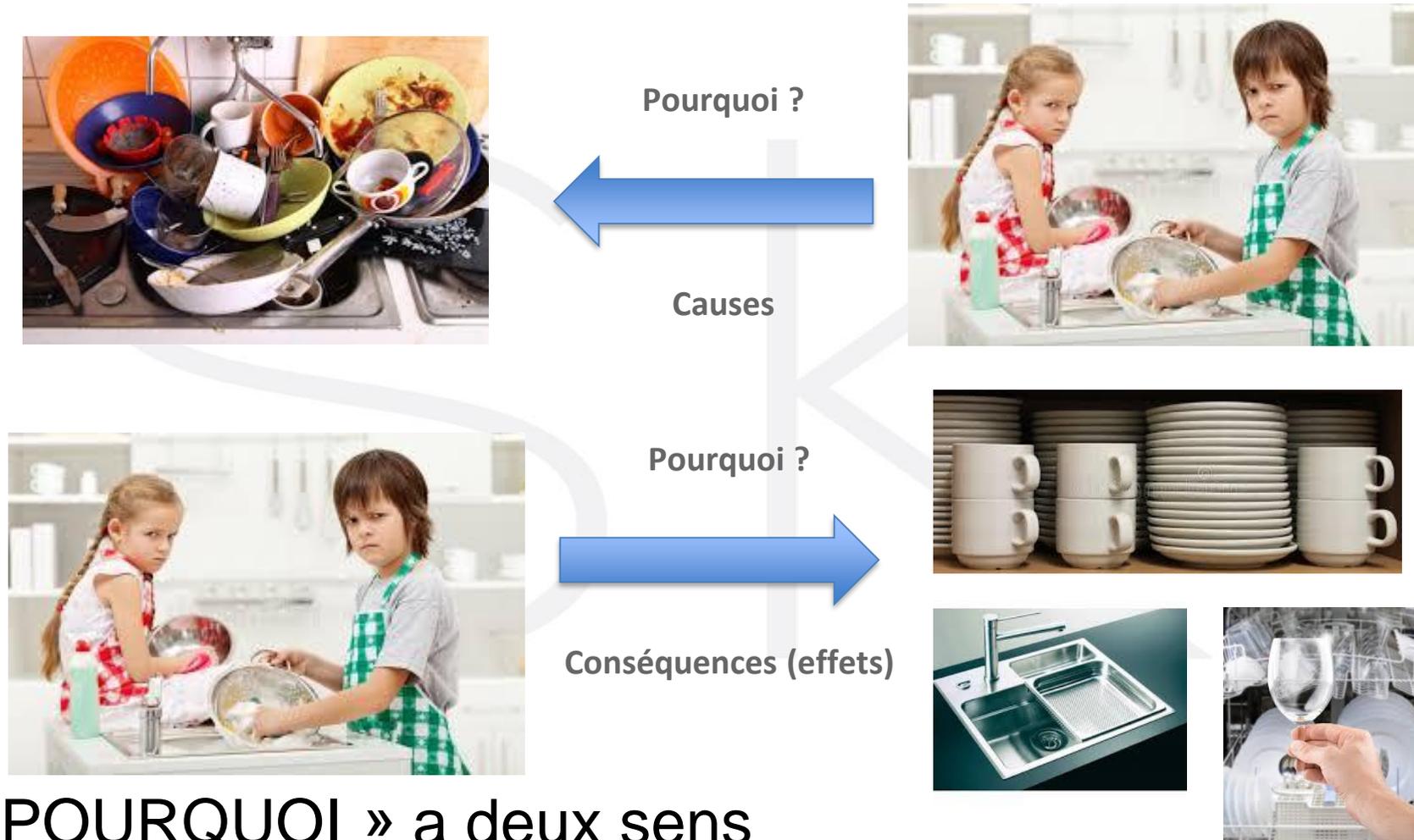
Une bonne surprise : un nouveau moyen ou un nouveau but



Règle n°5 : Les entrepreneurs savent se représenter le complexe et naviguer d'un éco-système à un autre

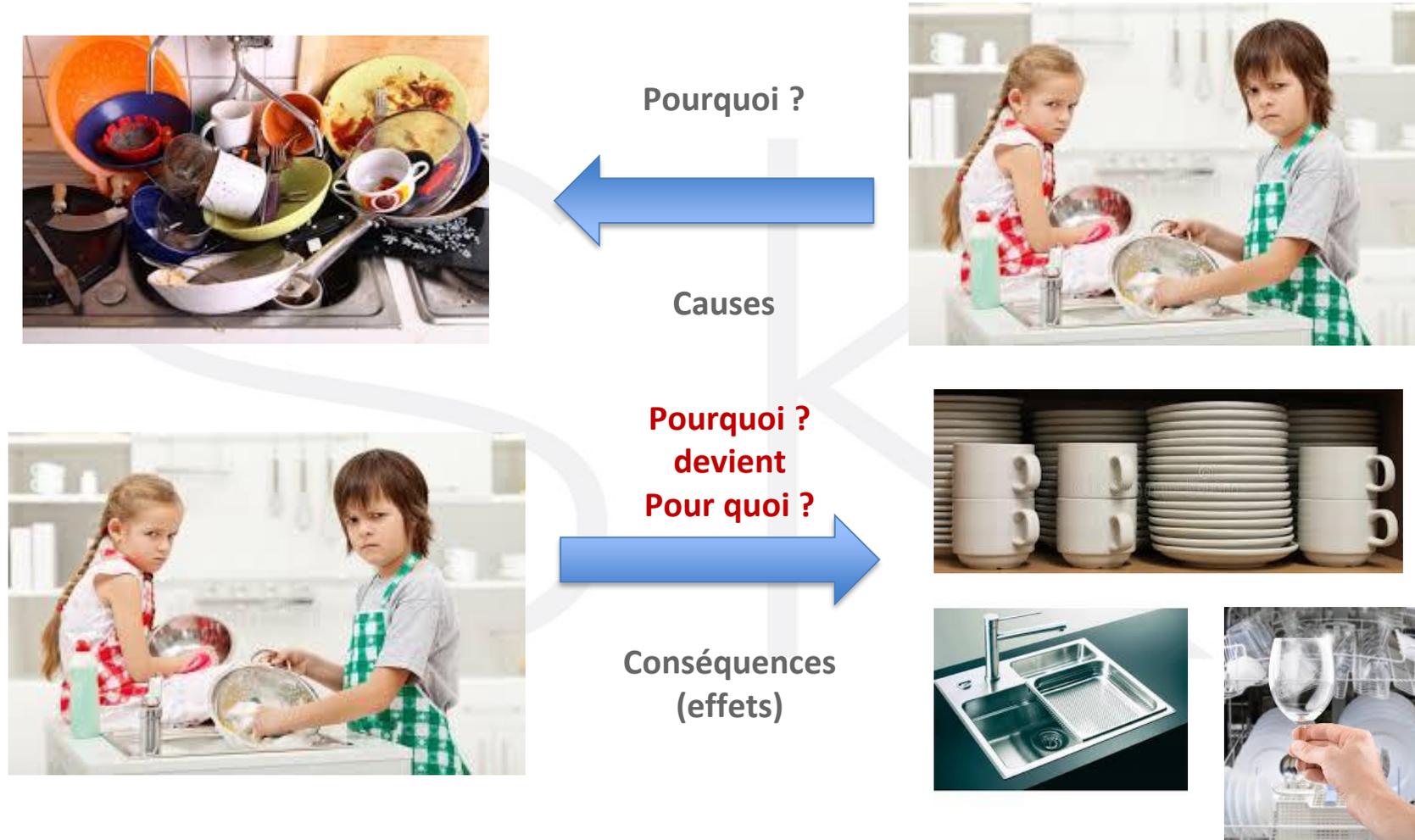


Règle n°6 : Penser conséquences et non pas causes

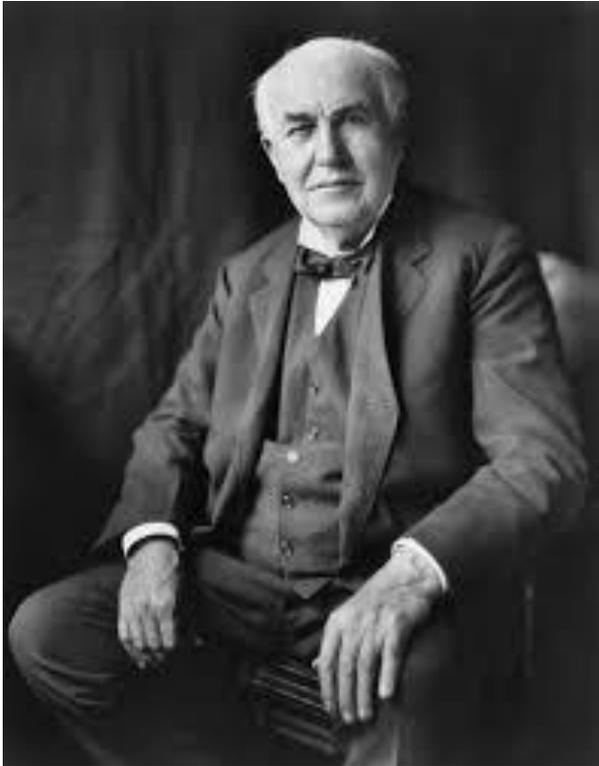


Attention « POURQUOI » a deux sens

Règle n°6 : Penser conséquences et non pas causes



Règle n°6 : Penser conséquences et non pas causes



Approche causale :

1. Problème
2. Qui a le problème ?
3. Cause jugée comme principale
4. Solution proposée qui élimine la cause (l'invention)

Approche effectuale :

1. A quoi sert (effet) ce que fait l'invention (le moyen)
2. A qui (effet) cela sert –il (le moyen) ?



A paraître très
prochainement

