

L'avis de l'expert

De l'idée à l'action: innover avec le numérique

Gilles Regad

Spécialiste en marketing et innovation, intervenant à l'ESM*



Lorsque les créatifs imaginent leur projet, ils rencontrent souvent des difficultés à en comprendre et en maîtriser les implications. D'autant plus lorsqu'il leur manque l'expérience et l'expertise technique du domaine concerné. Intelligence artificielle (IA), réalité virtuelle (VR) et augmentée (AR), impression 3D, outils no-code ouvrent un éventail de possibilités, réduisant l'espace-temps entre imagination et expérience.

Mais comment, en tant qu'enseignant, intégrer ces outils dans la conception de projets innovants, sans en perdre le sens et la maîtrise?

À l'origine d'une idée, l'inspiration, moteur de l'innovation, trouve

un nouvel élan grâce à l'IA générative, permettant aux étudiants d'explorer et d'identifier des problèmes non résolus. La phase d'idéation est stimulée par les outils collaboratifs, qui facilitent la communication. La VR offre des environnements immersifs pour peaufiner les pistes créatives. Les idées prennent forme grâce à la modélisation 3D et aux plateformes de développement d'applications. Le «no-code» rend la conception accessible à tous, sans expertise en codage. Les technologies de fabrication numérique promettent des prototypes simples à moindre coût. Les plateformes de gestion de projet automatisent la coordination de la production, des tâches et des délais. Ultime étape, les élèves diffusent leur concept auprès d'utilisateurs via des interfaces web, en les créant et en les alimentant de contenus.

Si tous ces outils dopent la créativité en réduisant les barrières techniques, cela ne suffit pas. La pensée reste la clé de voûte indispensable à la réussite des projets créatifs, pour

«La pensée reste la clé de voûte indispensable à la réussite des projets créatifs.»

donner du sens à l'action. Maîtriser les outils permet de les orienter à bon escient, au service de l'inventivité.

L'enseignant doit transmettre des savoirs utiles: interpréter les données de manière critique, poser des questions pertinentes, émettre des hypothèses précises pour nourrir la création. Il doit développer chez les élèves des compétences de facilitation, au-delà des simples outils technologiques.

Selon E. Straschnov, créateur de Bubble, outil «no-code» de développement d'applications mobiles, «plutôt que de tous apprendre à coder, il faut réinventer la façon dont on programme». Se former à la programmation «no-code» pour réconcilier pensée et action, et enfin se concentrer sur l'essentiel: l'innovation est avant tout une aventure humaine, nourrie par l'imagination, la curiosité et l'audace!

* École de management et de communication, www.esm.ch
esm.ch