



LABORATOIRE VIVANT 1 QUATRE PHASES

LES QUATRE PHASES

MARS 2013



DOCUMENT EXPLICATIF DES QUATRE PHASES

Propriété intellectuelle

Les résultats des travaux de recherche réalisés par les chercheurs du projet demeureront la propriété de leurs auteurs (chercheurs) et de l'université à laquelle ils sont rattachés, selon le régime applicable à l'université.

Le CEFRIO garantit avoir les droits requis pour octroyer une licence d'utilisation des résultats de recherche globaux et des rapports d'études. Ces licences sont exclusives pour la durée des mandats des chercheurs et elles sont sans limites territoriales. En tout temps par la suite, des licences non exclusives sont accordées pour l'utilisation des dits résultats de recherche et des rapports d'études.

Les éléments non confidentiels et dénominalisés de la recherche seront utilisés par le CEFRIO dans le cadre de sa mission de transfert pour faciliter l'appropriation des TIC par les organisations.

Ce document doit être considéré comme faisant partie d'un ensemble d'outils préliminaires et non finaux. L'expérimentation s'étant déroulée sur deux ans, d'autres travaux sur les laboratoires vivants contribueraient à aller plus loin dans leur développement et adaptabilité.

DOCUMENT EXPLICATIF DES QUATRE PHASES

Phase 1

PARTICIPER/INITIER, CONNECTER, EXPLORER/CO-CRÉER

Opérations :

- réunir des participants, usagers, partenaires
- relier les participants et ressources
- définir ensemble le problème et le contexte
- envisager ensemble des voies d'action

La première phase renvoie à des considérations et activités reliées au démarrage d'un laboratoire de développement d'une innovation. Lors de cette première phase, les premiers participants, usagers et partenaires de la démarche sont identifiés et réunis, certains constituant un premier comité de « pilotage » (ou de « gouvernance »). Les participants s'approprient des concepts reliés à l'approche du laboratoire vivant et à sa méthodologie générale spécifique, de même que concernant l'innovation. Des ressources humaines et autres (matérielles, financières, infrastructures technologiques, etc.) sont identifiées et utilisées. Les participants co-construisent une première représentation partagée du problème ou de la problématique qui les concerne et auquel ils visent à apporter une ou des solutions. Les participants co-construisent une représentation du contexte (domaine, territoires, autres aspects). Les participants co-construisent une représentation de voies d'actions inédites possibles et souhaitables (nouveau service, produit, etc.). Les participants s'approprient ou développent des outils et méthodes.

Phase 2

PLANIFIER, PROTOTYPER/DESIGNER, TESTER)

Opérations:

- définir les rôles des participants, usagers, partenaires
- concevoir un prototype de solution
- tester le modèle à petite échelle, à travers des réalisations
- analyser ensemble les réalisations et en dégager des enseignements

La seconde phase implique que les rôles des participants, usagers et partenaires de la démarche aient été définis, certains participants étant engagés au sein du comité de « pilotage » (ou de « gouvernance »). La stratégie concernant la propriété intellectuelle (PI) est précisée. Des ressources humaines et autres (matérielles, financières, infrastructures technologiques, etc.) sont ajoutées et utilisées. Ensemble, les participants co-construisent un modèle de solution (service, produit, etc), en tenant compte du domaine et du contexte et test celui-ci à petite échelle à travers des réalisations. Le prototype est, au besoin, modifié et amélioré, ou abandonné, avec retour possible à la phase 1 du cycle ou à des opérations antérieures. Les participants analysent les réalisations pour en dégager des enseignements. Les participants s'approprient ou développent des outils et méthodes.

DOCUMENT EXPLICATIF DES QUATRE PHASES

Phase 3

EXPÉRIMENTER

Opérations :

- mettre en œuvre le modèle (service, produit, etc.) en milieu réel
- dégager les aspects et résultats les plus importants de l'expérimentation
- dégager les aspects innovants centraux
- mesurer la satisfaction des participants, partenaires, usagers

La troisième phase implique l'expérimentation du prototype (service, produit, etc) en milieu réel. Les participants dégagent les aspects et résultats les plus importants de l'expérimentation et les aspects innovants centraux. La satisfaction des participants, partenaires et usagers est mesurée. Les participants s'approprient ou développent des outils et méthodes.

Phase 4

ÉVALUER

Opérations :

- intégration de l'innovation au domaine et contexte
- évaluer le potentiel et la transférabilité
- mesurer et faire connaître les retombées, bénéfiques, impacts
- dégager des leçons et envisager la pertinence d'un nouveau cycle d'innovation

La quatrième phase renvoie à des considérations et activités reliées à l'intégration (ancrage, embeddedness) de l'innovation à un domaine et contexte (acceptation, utilisation, institutionnalisation). Lors de cette quatrième phase, le potentiel et la transférabilité de la solution innovante (service, produit, infrastructure, etc.) qui a été expérimentée en milieu réel, sont évalués. Des activités sont dirigées vers la mesure et la diffusion des retombées, bénéfiques et impacts sociaux, économiques, environnementaux ou autres de l'innovation. Les participants, usagers et partenaires dégagent des leçons de la démarche et envisagent la pertinence d'initier un nouveau cycle d'innovation. Les participants s'approprient ou développent des outils et méthodes.